

# REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#127

Matrox M3D

HARDWARE

## The Widow

Una recentissima avventura grafica dell'orrore multiplatforma

## *Luna-Rover Patrol*

Una versione molto convincente di Moon Patrol

ALTRE RECENSIONI: Android Control \* Highway Patrol \* GP World \* Destructo \* Victory Road \* Elixir \* Neuromancer \* Oberon 69 \* Iz-nogoud \* Beneath Apple Manor \* Dangerous Fen \* Tinybubbles \* Skeet \* Racer \* Digdug \* Front Line \* Defenders of the Earth \* Combat Air Patrol \* F-15 Strike Eagle II \* Infolab: Chemistry \* The Widow \* Matrox M3D

RECENSIONI CONSOLE: Sonic Fury \* Alien Gate \* Super Racing

# 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 127

Leggendo e guardando altre riviste e fanzine c'è una cosa in cui siamo tutti d'accordo: scrivere l'editoriale è difficile perché non sai mai cosa dire per attirare l'attenzione. Questo numero che si appresta ad essere letto in pieno autunno non porta novità se non qualche valutazione al ribasso per molti giochi.

Devo dire che sono molto sorpreso di vedere tantissimi "nuovi" giochi per quasi tutte le piattaforme vintage e stare dietro a tutti è dura. Dei giochi recenti cerco quelli freeware per una facilità di recensione, di prova e anche per poter essere libero di dire un po' quello che voglio. I giochi commerciali attuali meglio lasciare "la patata bollente" ad altri perché sapete che, per il quieto vivere, non sempre si può dire la verità.

Ci sono purtroppo molti utenti un po' troppo appassionati che stravedono per alcune piattaforme e vorrebbero sempre sentire belle parole per il loro hardware, belle parole per i giochi e stessa cosa per le applicazioni più serie. Non stravedo per l'hardware vintage perché oggi ha poco senso dato che si gioca principalmente per nostalgia.

Buona Lettura



# ANTEPRIME #128



Castle Boy - Commodore 64

Non so nulla di questo titolo, ma ovviamente è un gioco di piattaforme in cui raccogliere degli oggetti per passare ad un nuovo livello. Bellissima la grafica davvero molto colorata.



Chiller - Amstrad CPC

La vostra ragazza è stata rapita e quindi dovete correre a salvarla in questo gioco di piattaforme decisamente caotico.



Gold Runner 2000 - TRS-80 CoCo

E' il buon solito gioco di piattaforme in cui dovete superare i vari livelli raccogliendo tesori e fuggendo verso l'alto. Graficamente molto appariscente.



Track & Field - MSX

Già si vede che è la migliore conversione su Computer e uguale all'originale. Ho invidiato chiunque ai quei tempi era il fortunato possessore di un MSX.



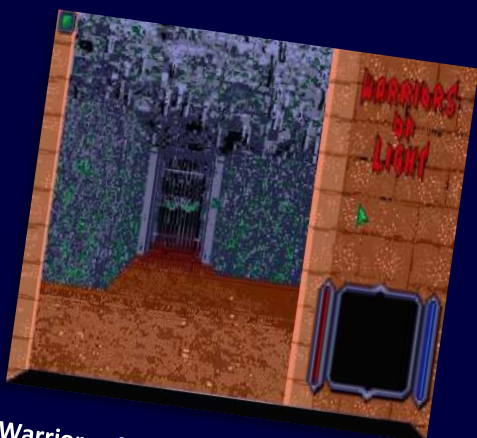
**Veteran - Amiga**

Un gioco fortemente ispirato a *Operation Wolf* che rimane il punto di riferimento per i giochi di questo tipo.



**Island Strike - Atari ST**

Uno sparatutto multi direzionale in cui pilotate un elicottero con lo scopo di distruggere tutti i nemici sullo schermo. Non è un prodotto commerciale ed è uscito verso la fine degli anni '90.



**Warriors of Light - Atari ST**

Gioco recentissimo (2020). Un RPG in 3D con una grafica davvero bella. Al momento non so niente e quindi lo proverò per la prima volta quando farò questa recensione.



**Star Trek: Strategic Operations Simulator - Atari 5200**

E' uno sparatutto in 3D nel bel mondo di Star Trek ed è uno dei giochi che trovate in tantissime piattaforme sia Computer sia Console e pure in versione Coin-Op.

## 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.

 DISCO 3,5"

 DISCO 5,25"

 CASSETTA

 CD-ROM

 HD

Commento		8-BIT CASSETTA	
MODELLO	GRAFICA		ANNO + EDITORE
	SONORO		
	GIOCABILITA'		
	LONGEVITA'		
	GLOBALE		

## Sommario Numero 127

Ottobre 2021

Android Control	Commodore 64	8
Beneath Apple Manor	PC Booter	19
Combat Air Patrol	Amiga / DOS	33-34
Dangerous Fen	Windows	21
Defenders of the Earth	SamCoupé	30
Destructo	ZX Spectrum	12
Digdug	PC Booter	24
Elixir	BBC	14
F-15 Strike Eagle II	Amiga / DOS	31-32
Front Line	Casio PV-2000	24
GP World	MSX	10
Highway Patrol	Amstrad CPC	9
Infolab: Chemistry	Apple IIGS	39
Iznogoud	Atari ST	18
Luna-Rover Patrol	TRS-80-CoCo	11
Matrox M3D	Hardware	46-47
Neuromancer	Commodore 128	15
Oberon 69	Amiga	17
Racer	Computers Lynx	23
Skeet	Commodore PET	23
Tinybubbles	Commodore 64	21
Vicotry Road	Apple II	13
Widow	AROS x86	41







**A**ndroid Control è un gioco con una trama da film di fantascienza perché l'umanità ha scoperto come rendere vive queste creature meccaniche con l'aspetto di una persona e anche perché ci sono i primi contatti con una razza aliena.

In una piccola città Americana è atterrata una nave spaziale e l'intera popolazione che viveva lì è sparita lasciando intendere che forse le intenzioni di questi alieni non sono pacifiche.

Per evitare che altre persone possano rischiare la vita oppure sparire senza lasciare traccia venite inviati voi, un androide, per scoprire le reali



intenzione di questi esseri e se non sono buone, distruggere la loro astronave che è gigantesca perché ha 20 piani collegati tra di loro con degli ascensori.

Ovviamente è stato appurato che gli alieni sono cattivi e sono sparpagliati su ciascun piano e voi avete due tipi di armi per eliminarli: una pistola laser che può sparare orizzontalmente e diagonalmente e delle bombe limitate che possono essere lanciate solo in presenza di nemici.

Con voi avete anche una utilissima mappa che però vi permette di vedere solo otto piani per volta (*altrimenti dove sarebbe il divertimento?*) e fortunatamente (*davvero?*) questa astronave ha delle stazioni di ricarica per rigenerare la vostra energia, la vostra pistola e lo "Zap Pulse" che è uno strumento per manipolare alcuni circuiti.

Alcune aree dell'astronave sono accessibili dopo aver mandato in corto circuiti alcuni controlli e lo dovete fare con questo strumento che però richiede del tempo e quindi meglio non avere nemici intorno a voi.

Al primo avvio avete tanta icone sullo schermo e non avete molto tempo per studiare il pannello di controllo perché siete subito attaccati da un alieno volante che vi consuma l'energia della pistola laser e poi dovete correre a cercare una



stazione di ricarica.

La meccanica di gioco è tra uno sparattutto a scorrimento orizzontale e in più si aprono finestre per ogni operazione che fate: chiamare gli ascensori, inserire schede, usare lo strumento per manomettere i circuiti.

ti. Correte sempre e l'andatura ricorda *Impossible Mission* anche se la grafica dell'androide assomiglia forse di più a quello di *Blade Runner* anche se qui è molto meglio definito.

E' esageratamente difficile perché gli alieni sono orb volanti che evitano tutti i vostri attacchi e questa parte è forse quella più frustrante. Anche quando dovete ricaricarvi e non potete difendervi sono sempre lì a darvi noia.

Se vi fermate lo fa anche lui (un nemico alla volta), se vi muovete vi fa diventare matti per riuscire a distruggerlo. Alla fine ce l'ha fate, ma a caso sperando che i vostri proiettili prima o poi lo colpiscano.

E' uno sparattutto a scorrimento orizzontale con qualche interessante alternativa nell'aprire ascensori, inserire schede, usare lo strumento per manipolare i circuiti e farvi superare altre aree della nave o accedere a particolari dispositivi. Ed è forse la parte più bella dell'intero gioco.

La parte tecnica va bene con una grafica ben colorata, buone animazioni del vostro personaggio. Il sonoro è presente, ma nella norma.

E' difficile, è stressante e frustrante per questi Orb che distruggerete a caso, se siete fortunati.

8-BIT CASSETTA		1987, ECP	
COMMODORE 64	GRAFICA		8
	SONORO		6
	GIOCABILITA'		5
	LONGEVITA'		3
	GLOBALE	5,2	





**L**e strade non sono più quelle di una volta dove servivano solo per raggiungere una località. Oggi sono infestate da criminali che le usano per fuggire dalla polizia in inseguimenti a tutta velocità e in **Highway Patrol** (quello che conoscete come Highway Patrol II è una re-edizione dell'originale) voi siete un prode poliziotto che deve assicurare alla giustizia questi criminali.

Lo scenario di questi inseguimenti è il deserto e a differenza di quanto credete non è così tranquillo perché c'è traffico (*e io che pensavo che nel deserto ci fosse solo sabbia all'infinito...*) e dovete stare bene attenti a non fare incidenti, a non forare o rimanere senza benzina.



Per evitare questi problemi dovete guidare velocemente, ma stando attenti che avete solo una ruota di scorta in caso di foratura (se forate più di



una volta avete perso), cercare i benzinai per fare rifornimento di benzina e comprare ruote di scorta se non sono stati rapinati (purtroppo può succedere anche questo).

La foratura non accade sulla strada, ma se ne uscite fuori guidando sulla sabbia o sul pietrisco.

Non è un gioco di guida facile perché oltre a cercare di catturare il criminale dovete stare attenti a non terminare il gioco in maniera umiliante per un poliziotto tipo rimanere senza benzina o forare senza avere una ruota di scorta.

Ci sono due modi per fermare il criminale: con le buone, ossia usando la sirena spaventandolo e obbligandolo a fermarsi; con le cattive, ossia usando la pistola e sparando grazie ad un puntatore fisso sullo schermo che dovete usare per centrare la sua auto.



La guida non è facile soprattutto negli incroci perché dovete girare e cercare di rimanere sulla strada dato che ogni volta che le ruote girano sul terreno non asfaltato avete dei danni che a lungo andare danneggiano l'auto e se non trovate un modo di ripararla avete perso.

Lungo le strade ci sono cartelli che vi indicano la presenza di incroci e anche stazioni di servizio. In più avete anche delle indicazioni nella parte alta del cruscotto che si riferiscono alla distanza dal criminale e dalla stazione di servizio più vicina.

E' essenzialmente un gioco di guida in cui dovete catturare un criminale anche se i danni all'auto decidono se potete continuare oppure no.

Perdete la partita se: bucate e non avete la ruota di scorta, rimanete senza benzina, danneggiate l'auto in modo irreparabile, fondete il motore e non avete modo di raggiungere un benzinai.

La visuale è in prima persona molto buona come velocità e fluidità, le auto che incontrate sono di grosse dimensioni molto dettagliate.

C'è un senso di smarrimento generale perché le indicazioni non sono chiare e girate per il deserto rischiando di rimanere senza benzina e non fare nulla.

#### 8-BIT CASSETTA/DISCO

AMSTRAD CPC	GRAFICA	9	1989, MICROIDS
	SONORO	6	
	GIOCABILITA'	6	
	LONGEVITA'	5	
	GALEALE	6,5	



La difficoltà è ben calibrata, le piste sono diverse e le potete fare solo se vi qualificate in quella precedente e alcune sono di giorno, pomeriggio, sera e notte.

Vi consiglio di provarlo sia nella versione Arcade per farvi un'idea di come era originariamente e poi su MSX non ve ne pentirete.



**G**P World è una corsa automobilistica di Formula 1 in cui dovette gareggiare in diversi tracciati per cercare di vincere o qualificarvi in ciascuno di essi e proseguire la vostra carriera di pilota.

È un gioco puramente arcade perché avete solo due marce (lenta e veloce) come quelli di questo tipo dove bisogna solo correre alla massima velocità e fare un certo numero di giri entro il tempo limite.

Durante le varie corse, tuttavia, potete guadagnare dei punti che vi servono per migliorare e potenziare l'auto come un motore più veloce, migliori freni ecc, ma sempre dal punto di vista arcade. Non è una simulazione di guida.

GP World era un Coin-op che usava grafica fotografica reale delle piste e bitmap per le auto, dando un aspetto un po' surreale, ma di certo con un

stato portato) è diversa in base all'hardware e alle sue caratteristiche. Su MSX è in prima persona e vedete dagli occhi del pilota perché avete davanti a voi il cruscotto e poi vedete anche una parte di auto. Quindi è come se voi foste realmente seduti in



quell'auto. Per le versioni casalinghe è stato aggiunto un editor per creare nuovi tracciati.



impatto estetico notevole. La versione per MSX non convertita da questa, ma dalla versione SG-1000 (l'MSX è l'unico Computer su cui è

La giocabilità è ottima perché si guida bene, lo scorrimento è fluidissimo ed essendo in prima persona la scalatura delle auto è eccellente perché da lontano sono piccole e lentamente si ingrandiscono aumentando il loro dettaglio e infine quando le superate le vedete per intero in 3D con tutte le varie parti che le compongono compresi i vari colori della scuderia.

In realtà le auto avversarie sono tutte uguali.



8-BIT CARTUCCIA		1985, PONY CANYON
GRAFICA	9	
SONORO	9	
GIOCABILITA'	9	
LONGEVITA'	9	
<b>GLOBALE</b>	<b>9</b>	



# Lunar Rover Patrol

**S**e avete un TRS-80 CoCo siete molto fortunati per i tantissimi giochi che ha a disposizione e la loro qualità. Il rovescio della medaglia è che molti giochi Arcade non sono convertiti ufficialmente e spesso li ritrovate con dei nomi che non assomigliano in nessun modo a quello che avete giocato da bambini nel Coin-Op o a casa di amici con il Commodore 64 o una Console.

Il gioco in questione è *Moon Patrol* che qui si chiama **Lunar-Rover Patrol**, ma è esattamente lo stesso titolo con la grafica davvero molto vicina all'originale per una bella qualità degli scenari e i tanti colori applicati. E' una replica esatta. Il luogo dove fate la vostra missione non è chiaro perché ci sono dei fondali strani per un paesaggio lunare (addirittura su Commodore 64 ci sono montagne innestate). La meccanica



di gioco è identica a Skramble, ma all'opposto. Se prima dovevate volare in vari scenari indicati con delle lettere e distruggere dei silos per rifornirvi di carburante qui siete una veicolo terrestre a sei ruote che deve superare diversi livelli indicati da delle lettere e la difficoltà sono i crateri sul terreno.

Avete due armi a bordo: un cannone per sparare orizzontalmente a dei cumuli di roccia e uno verticale per distruggere degli alieni, soprattutto quelli che hanno delle bombe in grado

di creare delle voragini sul terreno anche proprio un attimo prima che passate senza darvi il tempo di fare un salto ed evitarle.

Il vostro veicolo ha anche questa abilità di poter effettuare un salto per evitare questi crateri e anche quei cumuli di roccia.

E' un gioco dei primi anni 80 e non c'era una creatività tale da rendere il titolo a lungo attraente perché ripetitivo, gli stessi nemici, tuttavia, gli scenari sono diversi.

Quello che cambia e che lo rende longevo nel tempo è una difficoltà calibrata che aumenta con il passare dei livelli e con dei nemici più agguerriti. L'aumento a volte esagerato di crateri e cumuli di roccia vi costringeranno ad effettuare una guida che vi obbligherà a sparare e saltare allo stesso tempo oppure fare doppi balzi avendo a disposizione poco terreno tra uno e l'altro.

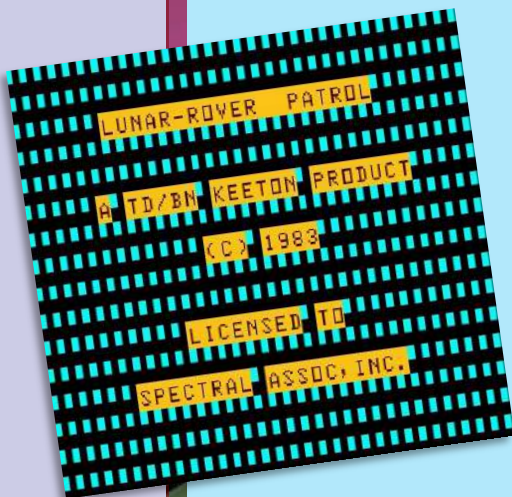
Era questo il bello di Moon Patrol quando è uscito nelle sale giochi e che ha attratto milioni di giocatori nel mondo pur essendo ripetitivo fino alla noia.

Chi di voi non ha speso tantissimi gettoni o monete per cercare di arrivare in fondo all'ultimo livello e poter mettere in classifica il suo nome?

Niente scopi, niente trame fantascien-



tifiche, ma semplicemente un blastaggio continuo e abilità nel guidare un veicolo lunare tra crateri e proiettili nemici.



A parte il nome è Moon Patrol e devo dire che forse ha anche qualcosina in più della versione Coin-Op.

Op perché gli scenari sono più belli, più vari e in più vedete pure il pianeta dove questa luna orbita.

La grafica in generale è abbastanza spartana per il veicolo, però è stata realizzata davvero bene così come il sonoro.

8-BIT CASSETTA/DISCO		1983, SPECTRAL
GRAFICA	9	
SONORO	9	
GIOCABILITA'	9	
LONGEVITA'	9	
GLOBALE	9	



Questa cosa di castelli e isole può essere spiegata dal fatto che forse si tratta di strutture galleggianti artificiali con questa forma per ingannare i nemici, ma voi siete più furbi e avete scoperto questa cosa e distruggerete ogni costruzione del Dr. Destructo. Tanti nemici di supporto alle strutture di ogni tipo, forma, resistenza e per non diventare troppo ripetitivo di tanto in tanto trovate dei livelli con navi spaziali, shuttle e ogni altro veicolo aereo per variare un po'.

**T**he island of Dr. Destructo è un classico sparatutto a scorrimento laterale in cui voi, un pilota di un aereo da combattimento, dovete distruggere una flotta di navi di un megalomane che da il nome a questo gioco e che vuole conquistare il

mondo. Ci sono 21 livelli pieni di nemici e altrettante navi da distruggere e alla fine dovete trovare l'isola dove si trova il nascondiglio del Dr. Destructo e distruggerla definitivamente. Come genere non ha particolarmente bisogno di trame articolate o costruite per immedesimarvi troppo, ma puro e semplice divertimento a distruggere ed evitare i nemici di supporto alle navi e poi al momento giusto bombardarle fino a distruggerle. Alcuni nemici sono distruttibili, altri richiedono diversi



colpi e alcuni sono indistruttibili e vanno abilmente evitati (ovviamente richiede qualche partita per imparare a riconoscere i vari tipi di aereo). Una cosa interessante di questo sparatutto è che c'è il passaggio dal giorno alla notte e non tutti i giochi di questo genere avevano questa caratteristica. Avete due tipi di armi: la classica mitraglietta frontale e delle bombe. Queste ultime sono le Smart Bomb che servono per togliervi dai guai quando i nemici sullo schermo sono troppi. Le navi e le isole da affondare richiedono un certo numero di colpi che, tuttavia, voi non potete farlo in maniera diretta. Lo scenario della battaglia si svolge nel cielo sopra il bersaglio da distruggere e dovete far precipitare alcuni nemici contro la nave o l'isola in modo da creare dei danni. Per affondare queste strutture i danni devono essere più vicino possibile all'acqua in modo che porti all'affondamento.



Tecnicamente è tipicamente Spectrum, ma solo voi uno sprite bianco, mentre i nemici sono colorati. Tutto rigorosamente monocromatico, ma ottimo dettaglio. Sonoro nella norma. Difficoltà calibrata e come longevità risente di 21 livelli.

8-BIT CASSETTA		1987, BULLDOG	
ZX SPECTRUM	GRAFICA		9
	SONORO		6
	GIOCABILITA'		8
	LONGEVITA'		7
	GLOBALE	7,5	



# VICTORY ROAD

**V**ictory Road è il seguito di Ikari Warriors dove dopo aver liberato il generale Kawasaki, i due eroi decidono di ritornare a casa e mentre sono in volo si ritrovano una strana tempesta che li scaraventa migliaia di anni nel futuro. Qui incontrano un alieno che gli spiega che devono liberare una terra da un dittatore. Sicuramente la loro abilità di combattimento è stata notata e hanno pensato che due guerrieri così forti riescano a liberare un territorio martoriato da un criminale dove nemmeno la tecnologia del futuro è riuscita a fare.

La meccanica di gioco non cambia in questa nuova avventura che rimane uno sparattutto a scorrimento verticale con degli scenari che non sembrano del futuro perché

i nemici sono zombi che escono fuori dal terreno, vampiri con tanto di mantello che usano come delle ali, ragni giganti e altri mostri di questo genere. Alla fine di ogni livello c'è un boss da



sconfiggere e che assomiglia ad un essere demoniaco.

È un mondo futuristico dominato da queste creature maligne ed è forse per questo che la tecnologia degli alieni che vi hanno portato qui non serve per contrastarle.

Inizialmente avete l'arma più forte che è il lanciapiamme e quando perdetevi la prima vita ripartite con la pistola. In giro ci sono bonus come scudi e potenziamenti per l'ar-

ma in uso e prima di affrontare il boss trovate l'arma più forte, tuttavia, è un po' lenta a sparare.

È uno sparattutto a scorrimento verticali a schermi fissi; ogni volta che morite ripartite dall'inizio di quello in corso. La grafica è molto colorata, buoni dettagli e anche le animazioni.

La velocità generale è lenta, ma non influisce negativamente sulla giocabilità.



Sicuramente una buona idea per rivalorizzare un titolo che nel primo capitolo ha avuto un successo strepitoso. Questo seguito lo è un po' meno, tuttavia, i boss di fine livello sono un'attrattiva molto alta. Bella la grafica, tanti colori, buone animazioni, tuttavia, velocità generale lenta.



8-BIT DISCO		1987, DATA EAST
GRAFICA	9	
SONORO	7	
GIOCABILITA'	7	
LONGEVITA'	7	
GALEALE	7,5	

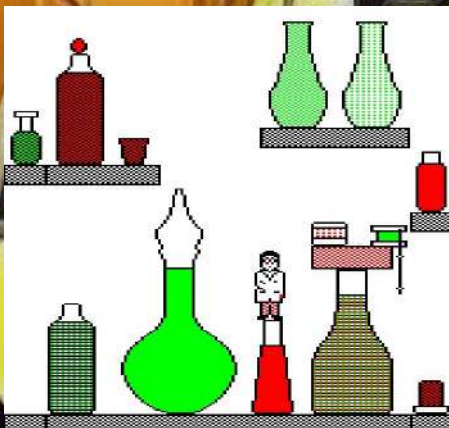


Non è chiaro il numero di vite che avete perché non sono segnate sullo schermo, però potete morire se prendete le pillole gialle, se venite a contatto con tutto quello che si muove sullo schermo. Ci sono anche delle scatole che sparano i rosetti come fossero dei missili. Il gioco è divertente.



**Elixir** è un gioco di piattaforme classico in cui salire e scendere da queste ultime è detto così, le solite cose che alla lunga diventano noiose. In realtà è l'idea e lo sviluppo di questo gioco oltre che essere innovativo è piacevole perché dovrebbe divertirvi parecchio.

Siete un chimico che per sbaglio inghiottite una sostanza che vi rimpicciolisce fino alle dimensioni di una bottiglietta di aspirine e siete in grossi guai perché vi ritrovate su una mensola del vostro negozio pieno di bottiglie e scatole piene di sostanze in cui dovete cercare un elisir che vi riporti alla vostra dimensione naturale. A grandezza normale il negozio è facilmente visitabile, ma con le vostre dimensioni ogni scaffale diventa una piattaforma difficile da raggiungere,



alle volte impossibile.

Tra scatole e bottigliette ci sono anche delle pillole di diverso colore che hanno effetti diversi su di voi e dovrete scoprire voi stessi cosa succede.

Alcune vi rallentano, altre vi fanno correre, alcuni sono fatali, altre vi fanno precipitare dalle piattaforme come se foste ubriachi.

Senza fare spoiler del gioco sappiate che le pillole gialle vi uccidono. Gli altri colori li dovete scoprire voi.

Non solo questo perché sarebbe troppo semplice saltare o scalare piattaforme e quindi ci sono anche dei nemici che si aggirano tra gli scaffali e quindi tutto quello che si muove è letale.

Ora con le vostre dimensioni anche un insetto può essere un enorme creatura mostruosa. Dato che non avete armi dovete evitarle e così pure acidi e olii.



**Silver**

Ottima la grafica nel disegno e nella creazione dello scenario, movimenti molto fluidi. Buon sonoro e difficoltà ben calibrata.

8-BIT CASSETTA/DISCO

BBC	GRAFICA	8	1985, SUPERIOR
	SONORO	7	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	Globale	8,2	



girare per la città e il vostro primo obiettivo è trovare un computer e comprare il software per la vostra missione principale.

Quando interagite con le persone avete una vignetta in cui pensate cosa dire e potete scegliere quale domanda o risposta volete dare.

Alcune interazioni vi possono portare davanti al giudice che vi condannerà a pagare 500 crediti e non lasciare la città. Ripartite dalla birreria con il poliziotto robot che vi invita ad allontanarvi.

# N

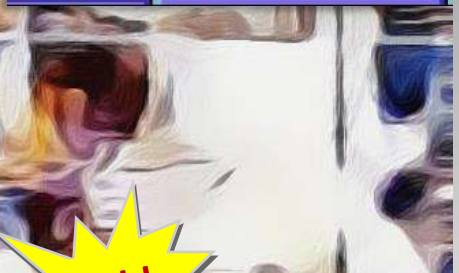
euromancer è un'avventura grafica punta e clicca che si gioca solo con il joystick nella quale gli spo-

per hackerare il sistema e poter fuggire dalla città scontrandovi contro il potere delle corporazioni.

L'interfaccia è molto buona perché vi permette di muovervi liberamente per lo schermo in scenari leggermente isometrici per avere una profondità maggiore e passando il tempo a cercare prodotti per manipolare il sistema per i vostri scopi.

Per lo più è quasi un gioco in cui dovete entrare nei negozi di impiantistica per vendere parti del corpo che sono obsolete e sostituirle con delle nuove e più potenti (non so voi, ma a me ricorda parecchio Cyberpunk 2077).

Ci sono tante icone che posso-



**Gold**  
Un'avventura grafica punta e clicca in cui gli oggetti li prendete attraverso le interazioni con i personaggi ed è forse incentrata molto su acquisti e vendite per trovare il materiale per hackerare il sistema, farvi lasciare la città e rientrare nel cyberspazio. Ottimo gioco tecnicamente eccellente sotto ogni punto di vista.

stamenti sono gestiti solo con questa periferica su uno scenario 2D a scorrimento laterale interagendo con i personaggi, raccogliendo oggetti e poi usandoli al momento opportuno. Avete una finestra per i dialoghi, una con tutte le azioni disponibili e una dove ammirare l'avventura.

Il gioco è in dual boot, ossia una versione specifica per il Commodore 64 e una per il Commodore 128 e questa recensione è basata su quest'ultima. Non cambia nulla a livello tecnico, ma la versione per il C128 gira in modo nativo senza bisogno di passare alla modalità C64.

L'avventura è basata su una storia scritta da William Gibson in cui voi siete un viaggiatore del cyberspazio che per una ingiustizia legale siete bloccati nella città di Chiba City e dovete trovare il sistema di tornare al cyberspazio comprando accessori per il vostro corpo sempre più tecnologici



no un po' mettervi fuori strada, ma in realtà sono semplicissime e basta provarle per scoprire a cosa servono. Quella più complicata e da imparare è il computer che vi fa accedere ad un database in cui potete hackerare il sistema, per le transazioni e per scaricare e caricare denaro nella vostra banca.

Come tutte le avventure siete liberi di

8-BIT DISCO		1988, ELECTRONIC ARTS
GRAFICA	9	
SONORO	9	
GIOCABILITA'	9	
LONGEVITA'	9	
COMMODORE 128	9	GAIOLE

*REV'n'GE!*

# *RECENSIONI*

*16 e 32 Bit Computer*





Come dicevo nell'anteprima sembra bello quando sono immagini statiche, ma poi quello che delude è la giocabilità perché è di una difficoltà allucinante.

I nemici vi stanno letteralmente incolati addosso e per ognuno che distruggete subito ne appare un altro. Siete circondati ad ogni passo e non c'è mai un secondo in cui siete liberi da loro. Se finite le armi, trovare le munizioni è impossibile e quindi meglio aspettare il Game Over e non caricarlo mai più.



**beron 69** è uno sparatutto a piattaforma un po' come lo era *Turrican* per capire un po' meglio il tipo di azione con cui giocherete.

Vi trovate su un pianeta dove l'atmosfera sta per essere distrutta, i raggi solari non arrivano più e quindi quasi in perenne notte e i suoi abitanti si sono trasferiti in altri pianeti per ricominciare una nuova vita.

Sul quarto satellite di questo pianeta, tuttavia, c'è attività perché alcune creature che si credevano in letargo si sono risvegliate attaccando la popolazione che sono tutti bambini.

Senza pensarci due volte partite per salvarli da questi mostri che li vogliono mangiare e una volta trovati dovete rispedirli sulla Terra in modo



sporto.

Non avete quindi un vostro veicolo speciale armato delle più moderne tecnologie e quindi dovete fare affidamento sui trasporti pubblici che ci sono per potervi spostare e andare a salvare la popolazione (*è anche molto bello perché è un po' diverso dall'eroe super iper mega tecnologico*).

Avete solo una pistola laser per uccidere tutte le strane creature compresa la regina e le sue uova.



sicuro costruendo delle capsule criogeniche per ciascuno di loro. Quando avete salvato tutti i bambini potete tornare anche voi sulla Terra comprando un biglietto per un tra-



La grafica è bellissima, molto colorata soprattutto nei fondali dove si vede la mano di un professionista. Molto carine anche le vignette del protagonista che reagisce quando distrugge un mostro e le sue preoccupazioni su quando finite le armi.

Il sonoro è anche quello da ascoltare perché è una eccellente melodia e strumenti davvero ben usati.

Tutto il resto non esiste.

DISCO= 1 | INSTALLAZIONE= NO  
KICK= 1.3 | LINGUA= ENG | CHIP= OCS  
MEM=512K CONTROLLO= TASTI/JOY

AMIGA 500/600/2000	GRAFICA	9	1990, GLL
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	0	
	LONGEVITA'	0	
	GLOBALE	4,5	



c'è la possibilità di interagire con oggetti o persone.

Nella scatola del gioco c'è anche fumetto umoristico che vi può dare qualche suggerimento utile.



**I**znogoud è un'avventura arcade 2D che mostra un certo livello di umorismo solo leggendo il titolo che è la pronuncia di "it's no good". Anche nelle istruzioni del gioco ci sono delle battute divertenti dato che il nome del titolo è quello del Gran Vizir di Bagdad che viene riportato che è basso di statura e infatti arriva solo a 1,50 cm usando le pantofole. Siete voi che, questa volta, interpre-

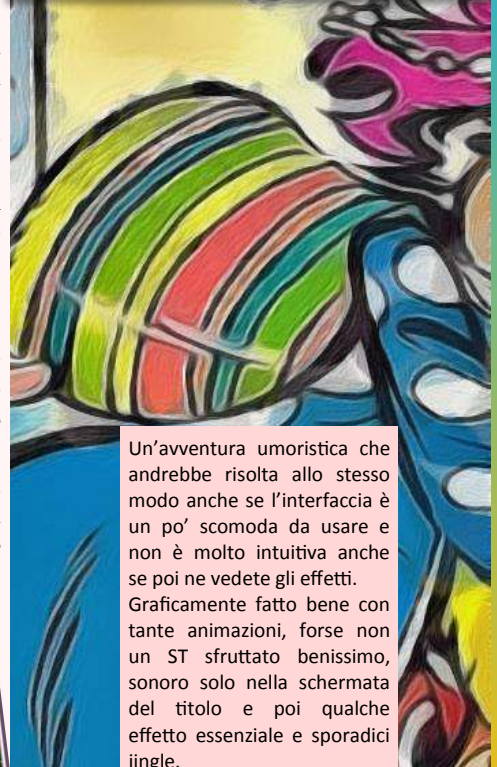
L'avventura si svolge tutta nel castello e dintorni e dovete esplorare le varie stanze e i pericoli che ci sono. Malgrado il vostro status di Gran Vizir se vi scontrate con una guardia finite direttamente in carcere. L'interfaccia non è esattamente come avevo pensato nello scorso numero; è in una unica finestra fissa in primo piano in cui vi muovete e sullo sfondo il castello dove vi trovate. Sullo schermo non avete informazioni su eventuali vite a disposizione, non ci sono verbi visibili per interagire o raccogliere oggetti. Queste azioni si fanno premendo il pulsante di fuoco del joystick contemporaneamente alle quattro direzioni principali: in su date gli oggetti, in giù fate delle lusinghe, a sinistra fate



tate un uomo ignobile che vuole diventare Califfo di Bagdad al posto di quello che c'è e che va in giro dicendo in buona fede quanto voi siete l'esempio di una buona sovranità. Per raggiungere il vostro scopo dovete interagire con vari personaggi lusingandoli, facendo dei capricci o anche minacciarli per dare o ricevere degli oggetti che possono essere utili o inutili. Alcune persone che incontrate sono amichevoli e vi aiuteranno, mentre altre no e dovrete fare di tutto per convincerli ad aiutarvi, ma attenzione che se esagerate rischiate di essere scoperti e arrestati.



delle minacce, a destra siete arrabbiati. Di tanto in tanto sullo schermo appare un'icona molto piccola in basso a destra che dovrebbe indicare che



Un'avventura umoristica che andrebbe risolta allo stesso modo anche se l'interfaccia è un po' scomoda da usare e non è molto intuitiva anche se poi ne vedete gli effetti. Graficamente fatto bene con tante animazioni, forse non un ST sfruttato benissimo, sonoro solo nella schermata del titolo e poi qualche effetto essenziale e sporadici jingle.

DISCO= 1 | HD INSTALL= NO | TOS= 1.04  
LINGUA= MULTI | MEM=512K  
CONTROLLO= JOYSTICK/TASTIERA

ATARI ST	GRAFICA	8	1987, INFOGRAAMES
	SONORO	6	
	GIOCABILITA'	6	
	LONGEVITA'	6	
	GLOBALE	6,5	



di scrivere con il parser "Deeper" che crea una nuova serie di caverne.

Sullo schermo avete in maniera testuale la vostra forza che decresce ad ogni colpo del nemico e tenere sotto controllo le altre vostre abilità che sono casuali ogni volta che giocate. Di certo l'esperienza è importante perché più alta è e più possibilità avete di vincere qualche nemico.

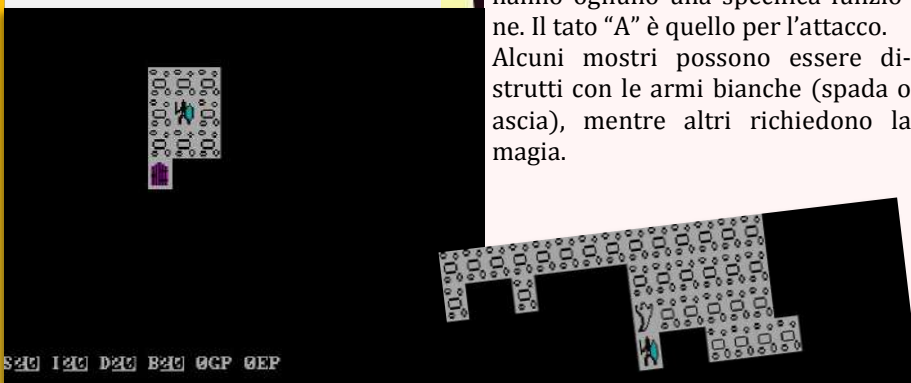
Con i "numeri" recuperate l'energia, tuttavia, prosciugate le riserve e se arrivano a zero morite.

Un gioco molto difficile a discapito di quello che vedete sullo schermo.

**B**eneath Apple Manor è uno dei primi RPG su Computer che usano il motore procedurale noto come Rogue-like, ma in realtà questo titolo fu realizzato ben due anni prima su Apple II che reclama alcuni crediti. La versione x86 gira come PC Booter, ossia, funziona da floppy disk all'accensione del computer come si fa su Amiga. Ad ogni nuova partita viene genera-

to a caso un sistema di caverne, porte, corridoi, stanze, trappole, tesori e mostri. Potete giocare sia in modalità grafica oppure testuale. Lo scopo del gioco è molto semplice: trovare una mela d'oro che è nascosta in una stanza nei sotterranei del castello. Ha una giocabilità immediata e facile perché vi muovete liberamente ovunque per le varie stanze e sullo schermo non vedete l'intera mappa che dovete scoprire un pezzo alla volta. Era anche questo il fascino di questi giochi Rogue-like in cui inizialmente è tutto buio e vedete solo una porzione di stanza o di un corridoio e lentamente scoprire quello che c'è, un mostro da combattere oppure una trappola mortale da evitare. Vi muovete sullo schermo con i tasti cursore e quando c'è un nemico premendo il tasto "Invio" avete una lista di tasti (lettere e numeri) i quali hanno ognuno una specifica funzione. Il tasto "A" è quello per l'attacco. Alcuni mostri possono essere distrutti con le armi bianche (spada o ascia), mentre altri richiedono la magia.

**Bronze**  
E' estremamente difficile per il fatto che appena iniziate a giocare avete subito dei nemici che richiedono armi speciali che non avete, in alcuni scontri voi potete fare danni per 1 punto, mentre gli avversari anche 6 punti alla volta contro di voi. Le mappe sono piccole e per questo ad ogni passo c'è un nemico. Nel 1983 probabilmente era uno dei giochi più affascinanti per la sua complessità nel gestire le forze e combattere ogni genere di mostro nell'oscurità.



Inizialmente non avete nulla con voi e quindi dovete cercare i tesori che sono il vostro denaro e poi andare ad un negozio per acquistare un'arma. Quando perdete una vita avete delle scelte, ma l'unica disponibile è quella



DISCO= 1 | HD INSTALL= NO  
CPU= 088/086 | LINGUA= ENG  
MEM= 64k | CONTROLLO= TASTIERA

PC Booter	GRAFICA	8	1983, QUALITY
	SONORO	8	
	GIOCABILITA'	8	
	LONGEVITA'	7	
	GLOBALE	7,7	

GIUCCI

RECENTI



# Dangeros Fen

in the Vasya's Mansion è un recente gioco per Windows con un motore recentissimo (2020) per omaggiare lo stile DOS nello stile di *Dangerous Dave*, *Commander Keen* e *Bio Menace* sia per quanto riguarda la grafica che la riproduce come se fosse la vecchia EGA.

In questo gioco siete un cacciatore di mostri che viene ingaggiato per disinfestare una villa che ne è piena e siete armati con il vostro fucile a doppia

canna che dovete ricaricare ogni volta che finite i proiettili che avete.

Ci sono solo quattro livelli, ma pieni di azione perché ad ogni passo dovete distruggere queste creature demoniache alcune delle quali richiedono tanti colpi e dovete evitare i loro attacchi perché sono letali. Un'altra ragione è che se perdetevi ricominciate dall'inizio del livello.

Un gioco di piattaforme divertente dall'inizio alla fine con uno stile che non risente il passare del tempo.



2020, 32-BIT, HD

WINDOWS 7/8/10

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

CRUSADER RACCCOON



# Tinybubbles

E' un gioco per il Commodore 64 realizzato per la competizione del 2021 "C64 Cassette 50 Charity" che è realizzato in assembly 6510 ed è basato il famoso gioco Linux *Frozen Bubbles* in cui dovete lanciare delle bolle colorate contro una sorta di muro formato da altre bolle colorate e voi potete distruggere solo quelle del colore della bolla che state lanciando.

Se in quel momento avete una bolla rossa potete distruggere solo quelle dello stesso colore sul muro e così via per tutti gli altri colori.

Se una palla rossa colpisce una palla gialla non succede nulla e si aggiunge al muro.

Il vostro scopo è pulire lo schermo.

Un gioco semplice senza nemmeno una schermata del titolo, ma con una giocabilità che vi sembrerà di tornare in sala giochi.

Non c'è nessun tipo di sonoro e non lo considero nemmeno per il globale.



8-BIT CASSETTA

COMMODORE 64

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

2021, FOLLOW PIXS

# RECENSIONI BREVVI



# SKEET

Non è un gioco sportivo come credevi (voi siete vestiti allo stesso modo di chi pratica lo sport del Tiro al Piattello), ma una sua variante: il Tiro al Piccione (è vero che sono uccelli molto invadenti, ma arrivare a questi punti è davvero esagerato).

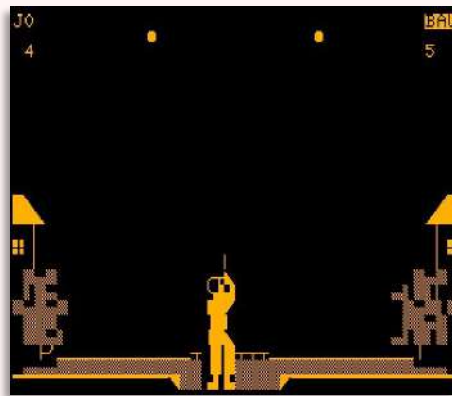
Voi e il vostro vicino siete invasi da questi uccelli e non sapete più come liberarvene pacificamente e così un giorno decidete insieme di fare una gara a chi ne colpisce di più con il fu-

cile (che forse però è ad aria compressa per spaventarli. Sì, sicuramente è così).

A turno dovete colpire questi sprite tondi che escono da una delle due case ed è molto difficile perché i piccioni volano velocemente, mentre i vostri proiettili più lentamente e quindi dovete calcolare il tempo giusto per sparare e colpirli.

E' una variante del Tiro al Piattello per il fatto che i vostri bersagli hanno le stese traiettorie.

La grafica è sempre bella per ogni gioco perché solitamente sfrutta la macchina al massimo. Giocabilità discreta perché di fatto dovete solo sparare a dei bersagli non facili da colpire e diventa noioso molto in fretta perché è un duello per due giocatori. Se siete da soli inizialmente vi intriga, ma poi perde il suo fascino.



8-BIT CASSETTA		1981, CODE WORKS	
COMMODORE PET	GRAFICA		9
	SONORO		6
	GIOCABILITA'		7
	LONGEVITA'		6
	GLOBALE	7	



# Racer

Un gioco di corsa in prospettiva in cui voi siete l'auto rossa in mezzo ad una moltitudine di altre tutte gialle (nella schermata del titolo, tuttavia, l'auto è gialla) per tagliare il traguardo il più velocemente possibile.

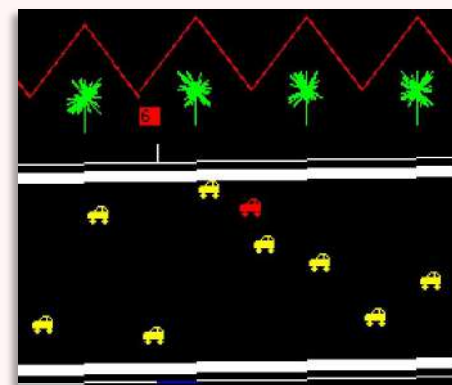
E' una gara lunga e dovete tenere sotto controllo il carburante perché quando sta per finire dovete fare rifornimento nelle stazioni di servizio a

bordo della strada tenendo conto anche che se andate troppo piano la benzina potrebbe finire prima che voi raggiungete una di queste stazioni di servizio.

Un'altra cosa importante è che potete subire fino a quattro punti danno e poi avete perso la corsa, ma potete sempre mettere il vostro nome in classifica e poi ritentare per vedere se migliorate il punteggio.

Un gioco semplice (addirittura la schermata del titolo e dello scenario vengono disegnate come se ci fosse una mano invisibile che la fa) così come la giocabilità. Retro giocarlo è un po' noioso dalla seconda partita.

Alle volte mi chiedo come era giocare a questo Racer nel 1983 ...



8-BIT CASSETTA		1983, CAMSOFT	
COMPUTERS L'UNIX	GRAFICA		8
	SONORO		6
	GIOCABILITA'		6
	LONGEVITA'		6
	GLOBALE	6	



# DIGDUG

Un gioco Arcade (convertito praticamente su ogni Computer e Console) in cui dovete scavare delle gallerie sotterranee e dei mostri che vi abitano cercheranno in tutti i modi di impedirvelo.

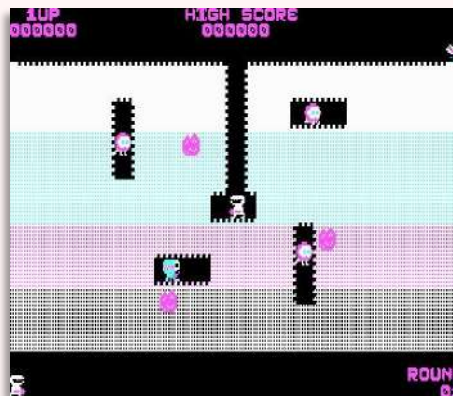
L'unica arma che avete per difendervi è una pompetta d'aria con la quale dovete gonfiare questi mostri fino a farli esplodere. Una volta iniziato il gonfiaggio non potete più smettere perché altrimenti vi attaccano ucci-

dendovi. Se i mostri non vi trovano si trasformano in fantasmi e diventano invincibili e l'unico modo per salvarvi è fuggire.

Altri pericoli sono le rocce che possono cadervi addosso se scavate vicino a queste ultime.

Le varie conversioni variano nella grafica o nel sonoro ma la giocabilità rimane sempre di alto livello così come la longevità e ad ogni partita avete sempre la voglia di continuare, di fare quanti più livelli possibile.

L'unico difetto della versione DOS sono le impostazioni perché una volta scelto il controller, la grafica e il sonoro non potete più cambiarle nella sessione in corso e per farlo dovete resettare il PC. Se scegliete la tastiera potete riconfigurare i tasti.



CPU= 088/086 | MEM= 128K  
VIDEO= CGA | SONORO= PC  
CONTROLLO= TASTIERA/JOY

PC BOOTER	GRAFICA	8	1983, ATARISOFT
	SONORO	7	
	GIOCABILITA'	8	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	8	



# Front Line

E' un gioco molto simile a *Commando* e *Ikari Warriors* in cui dovete infiltrarvi nel territorio del nemico e distruggere le loro fortezze che sono costruite su diversi tipi di terreno: desertico, giungla, erboso e roccioso.

I nemici sono tantissimi e avete un fucile a proiettili infiniti e delle bombe limitate; di tanto in tanto trovate dei carri armati abbandonati che potete

usare per meglio avanzare verso la fine del livello.

Lo scorrimento è sempre verticale dal basso verso l'alto tipico dei giochi menzionati prima.

La giocabilità è sicuramente inferiore a *Commando* o *Ikari Warriors* pur con i nemici che appaiono sullo schermo uno alla volta. Sono più insidiosi ed estremamente abili a colpirci con una precisione davvero impressionante.

Grafica, sonoro e giocabilità sono sicuramente all'altezza, mentre sulla longevità ho delle riserve. Sicuramente richiede tante partite per prenderci confidenza.

I retro giocatori, tuttavia, hanno spesso la pretesa che un gioco sia divertente fin dalla prima partita, mentre molti titoli vintage richiedono parecchio tempo.



8-BIT CARTUCCIA

CASIO PV-2000	GRAFICA	9	1983, CASIO/TALTO
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	8	
	LONGEVITA'	7	
	GLOBALE	8,2	



# 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 Memphis* (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

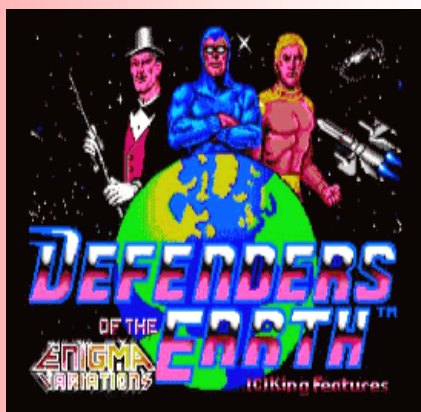


[www.retro-gamers.it](http://www.retro-gamers.it)



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):





**D**efenders of the Earth è un gioco di azione pura basato sulla serie TV omonima. Il personaggio principale è Flash Gordon che deve affrontare il perfido Ming che vuole conquistare il

era con il tentativo di competere con l'Amiga e l'Atari ST. Il gioco è realizzato davvero molto bene ed è nettamente superiore alla versione di tutti i computer a 8-Bit e vanta una grafica dettagliata, molto colorata e facendo riferi-

mento alla versione Commodore 64, che è una ottima versione, questa è una via di mezzo tra un C64 e un Amiga. Come audio è decisamente meglio di un Atari ST, ma qui basta veramente poco per fare di meglio, ma è anche leggermente meglio di un Commodore 64.

La cosa che salta di più all'occhio di questo gioco non è il reparto audio che comunque durante il gioco ha solo gli effetti sonori, ma il dettaglio grafico che è

mondo. In suo aiuto c'è Mandrake il Mago, Lothar e Phantom. Flash Gordon e i suoi amici si trovano nel castello di Ming per liberare i bambini catturati da quest'ultimo e affrontare ogni genere di nemico tra cui il gigantesco robot Octon e il serpente Mongor. Questa versione è quella per il computer Sam-Coupé che è una macchina a 8 bit uscita praticamente dopo questa



notevole e anche il numero di colori su schermo è impressionante. Le animazioni sono ben realizzate e lo scorrimento non ha nessun tipo di problema o rallentamento in nessuna situazione. A favore della versione Commodore 64 c'è un numero di oggetti su schermo più numeroso della versione SamCoupé.

**Silver** E' La versione a 8-Bit meglio realizzata, più colori, più dettaglio e animazioni fluidissime e il tutto unito ad una difficoltà molto elevata che assicurano ore e ore di divertimento. Defenders of the Earth è un gioco che può piacere nel tempo e una volta finito può essere rigiocato ancora.

8-BIT CASSETTA/DISCO		1990, ENIGMA VARIATIONS	
SAMCOUPE'	GRAFICA		9
	SONORO		8
	GIOCABILITA'		8
	LONGEVITA'		8
	GLOBALE	8,2	



# F-15

**Strike Eagle II** è un simulatore di volo della Microprose uscito per varie piattaforme, ma in questa recensione verranno trattate solo queste due versioni.

Il gioco è una simulazione di volo

molto più semplice e l'azione inizia subito dopo aver scelto lo scenario.

Il gioco prevede ben sei scenari: Libya, The Persian Gulf, Vietnam, The Middle East, The North Cape e Central Europe.

Sono tanti gli scenari che danno una buona longevità al gioco dato che ci sono anche 4 livelli di difficoltà e quindi ce ne è per tutti.

Prima di iniziare a giocare dovete scegliere un pilota tra i molti che ci sono già segnati oppure scegliere una posizione e premere "ESC" per creare un nuovo profilo (in realtà basta scegliere solo un nome a piacere) e poi iniziate una nuova carriera.

Se morite non potete più usare lo stesso nome scelto

completa che in base alla difficoltà scelta può cambiare in alcuni aspetti. Scegliendo la difficoltà più facile (Rookie) viene saltata la fase di decollo che viene solo descritta e ci si ritrova in volo sopra il bersaglio o nelle vicinanze e non si può neanche precipitare, quindi l'aereo rimane ad una certa altezza dal suolo.

Scegliendo invece ogni altro livello di difficoltà la simulazione è completa in ogni parte, compresa la fase di decollo anche se a differenza di altri giochi del genere la fase di briefing viene fatta in stile Arcade.

Si può dire che questo gioco è simulazione con elementi Arcade che però gli danno una carica maggiore perché rispetto ad altre simulazioni di volo è

e quindi dovete creare un nuovo profilo e un nuovo nome. Se distruggete 3 vostri aerei venite relegati dietro ad una scrivania con una simpatica vignetta di un pilota che sbadiglia dalla noia.

## LA VERSIONE AMIGA ...

... è realizzata magnificamente e lo si vede fin da subito con una immagine introduttiva dell'F-15 in azione che sembra una foto e poi dopo aver scelto la lingua desiderata vedete una bella animazione poligonale con lo stesso aereo in movimento per mostrare la qualità della grafica vettoriale.

Già da qui potete immaginare cosa mai potrà essere durante il gioco e infatti è grandioso e pieno di poligoni dovunque si giri lo sguardo.

L'abitacolo del caccia è fatto molto bene e ci sono di default tre finestre molto importanti: un radar che vi mostra le postazioni nemiche in rosso, una finestra centrale dove c'è un radar in wire-frame che vi mostra l'avversario più vicino e l'ultima finestra invece vi mostra l'immagine dell'aereo nemico che avete deciso di attaccare.

Come tutte le simulazioni anche qui potete cambiare la visuale e ce ne sono tantissime e da queste viene mostrato un maggior dettaglio dello scenario che è molto più complesso di quello che vedete dalla visuale interna.

In realtà questa versione mostra un dettaglio diverso a seconda se siamo nella visuale principale all'interno dell'abitacolo e la visuale esterna con la camera dietro l'aereo.

Dall'abitacolo il cielo è azzurro, tinta unita, mentre con la visuale esterna e solo quella particolare visuale vengono mostrate tante sfumature nel cielo e lascia un po' confusi. Perché le sfumature del cielo sono solo in quella particolare visuale? Graficamente è uno scenario semplice,



praticamente piatto con dei poligoni anche complessi di tanto in tanto che rappresentano le montagne e colline che sono molto più complessi dei triangoli dei primi simulatori di volo.

A terra poi ci sono le strutture, le

case, le postazioni anti aereo e dall'alto si vedono degli appezzamenti di vario colore e quando vi avvicinate si vedono chiaramente le varie strutture. L'Amiga 500 in versione base riesce a muovere tutto quanto senza problemi e i paesaggi girano abbastanza velocemente, un ottimo dettaglio grafico e buone le animazioni degli altri aerei.

Su schermo possono anche esserci delle nuvole semplici ad un solo strato o più strati che si possono attraversare dando l'effetto di passarci in mezzo.

Volando vicino al suolo si possono vedere tutti i poligoni delle varie strutture.

#### LA VERSIONE PC ...

... è decisamente inferiore alla versione Amiga già dalla presentazione che su certe configurazioni viene anche caricata male e non c'è nemmeno l'intro poligonale animata.

A differenza della versione Amiga qui ci sono solo quattro scenari: Lybia, Persian Gulf, Vietnam e Middle East, mentre gli altri sono dei data disk acquistabili a parte.



La versione PC però può girare anche a 256 colori e quindi avere più sfumature di colore nella grafica, ma anche avendo così tanti più colori la grafica VGA/MCGA della versione DOS è molto simile alla versione Amiga e questo denota che quest'ultima è stata realizzata

molto bene.

Se si imposta il gioco in EGA ci sono brutti colori, molto poco realistici, ma senza togliere niente al dettaglio che rimane gradevole e identico alla versione VGA.

La grafica però a 256 colori è solo durante il volo perché tutte le altre scene sono a 16 colori.

Il reparto audio è abbastanza buono, ma durante il gioco solo gli effetti e che comunque sono ridotti all'essenziale.

Ci sono anche delle differenze tra le due versioni su alcuni scenari e, ad esempio, nello scenario "Libya" su entrambe le macchine ci sono alcune differenze: la versione Amiga parte da alcuni isole al largo del continente e con pochissimo dettaglio nel paesaggio, quindi tutto rigorosamente piatto, mentre la versione PC parte dal continente con il paesaggio ricco di montagne e città.

Sono delle piccolezze, ma perché queste scelte?



Gold

La versione Amiga è stata realizzata davvero bene, con un'accuratezza grafica a partire dall'introduzione alle fasi di gioco vero e proprio. Bella la musica e buoni gli effetti sonori durante l'azione. I colori durante il volo sono accurati e precisi. Molto fluido su un Amiga 500.

DISCHI= 2 | INSTALLAZIONE= SI  
KICK= 1.3 | LINGUA= GER | CHIP= OCS  
MEM= 1MB | CPU= 68000  
CONTROLLO= MOUSE/TASTIERA/JOY

AMIGA 500/600/2000	GRAFICA	9	1991, MICROPROSE
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	Globale	9	

Silver

Grafica durante il volo a 256 colori con possibilità di ridurre il dettaglio perché tutto al massimo richiede almeno un 286 a 16 o 20 MHz per non avere problemi di fluidità. Giocabilità e longevità assicurate da 4 missioni e 4 livelli di difficoltà, ma mancano 2 belle missioni presenti invece nella versione Amiga.

DISCHI= 2 | INSTALLAZIONE= SI  
OS= DOS 2.0 | AUDIO= Adlib/PC-Speaker  
CPU= 088/086 | MEM= 384k  
CONTROLLO= MOUSE/TASTIERA/JOY

DOS	GRAFICA	9	1989, MICROPROSE
	SONORO	7	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	Globale	8,5	





bra e c'è il passaggio dal giorno alla notte che crea un paesaggio notturno davvero molto bello.

Lo scenario è, tuttavia, totalmente piatto perché si svolge prevalentemente nel deserto senza nessun tipo di montagna o collina e malgrado ciò è di una lentezza traumatica per chi gioca su un A500 liscio usando il massimo dettaglio.

In questa situazione è molto arduo giocare e impossibile usare le tante visuali esterne che lo rendono decisamente molto scattoso. Aggiustando un po' il dettaglio si arriva a trovare un compromesso per farlo girare bene.

L'abitacolo dei caccia che si possono usare nel gioco sono di un dettaglio mai visto su Amiga e riproducono fedelmente quelli reali e la vera difficoltà è imparare tutti i tasti per riuscire a pilotare l'aereo che si comporta come uno vero.

Il vostro caccia può contare anche di una mappa ad infrarossi per individuare i bersagli ed è davvero molto utile nelle missioni notturne.

E' presente il parlato digitalizzato durante il volo che riproduce fedelmente i dialoghi tra i piloti e con la base.

Per ultimo c'è da citare la presentazione del gioco che sembra uscita da un film cinematografico di ultima generazione ed è doveroso guardarla sempre ogni volta che lo caricate.

**C**ombat Air Patrol è un'altro simulatore di volo di Psygnosis uscito solo per Amiga e PC. Si tratta di uno dei migliori simulatori di volo mai creati, con un dettaglio mai visto in nessun altro gioco dello stesso genere e con una giocabilità e veridicità molto elevata.

Una volta scelto il pilota desiderato basta iniziare la campagna con il pulsante apposito con la prima missione che è l'operazione "Desert Storm".

Prima di iniziare a volare dovete partecipare ad un briefing dove vi vengono mostrati gli obiettivi da distruggere e dove si trovano gli alleati.

Dalla stanza del briefing potete visitarne altre e anche la mappa strategica che mostra le forze di terra e aria di entrambe le fazioni per vedere come si svolge l'operazione in corso.

Una volta che vi siete fatti un'idea della missione, andate all'hangar a scegliere gli armamenti migliori oppure caricare automaticamente quelli predefiniti e infine arrivare al ponte di volo della portaerei pronti al lancio. Dopo aver acceso i motori, la fionda vi scaraventa in cielo e siete pronti ad iniziare la vostra missione.

E' una delle migliori simulazioni mai viste per questa macchina e settando tutto al massimo si vede un dettaglio incredibile soprattutto del caccia riprodotto molto, ma molto fedelmente con anche ben visibili tutti i missili agganciati sotto le ali e sulla fusoliera. La grafica è poligonale nuda e cruda anche se ci sono effetti di luce e om-



**VERSIONE AMIGA:**

**CAP** (Combat Air Patrol) permette di fare molte cose: potete settare le opzioni per gestire il livello di dettaglio, potete passare il tempo a imparare a pilotare un aereo in varie situazioni, fare una missione singola, iniziare subito e trovarvi in volo sopra i bersagli oppure iniziare una campagna completa.

Quest'ultima, come dice il nome, vi porta ad affrontare una situazione di guerra dove la prima cosa da fare è scegliere un pilota esistente oppure creare un nuovo profilo e un nuovo pilota.



## VERSIONE PC:

Questa versione è nettamente diversa da quella Amiga e a differenza di altri simulatori di volo usciti per entrambe le macchine, questa ha avuto un restyling completo in tutto e per tutto.

Questa versione non ha lasciato un buon segno positivo soprattutto per il fatto che per un gioco del 1995 essere praticamente muto non è una bella cosa.

La presentazione non è all'altezza della versione Amiga, completamente silenziosa e i pochi effetti sonori si sentono solo durante i menu con dei "beep" generati dalla SoundBlaster per impostare le opzioni e durante il gioco totale silenzio.



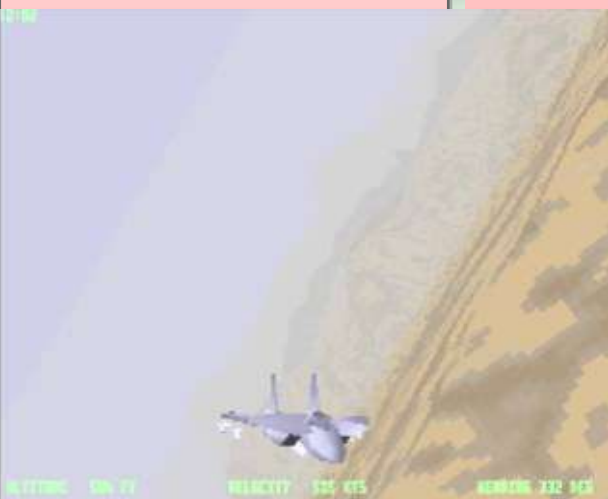
come la versione Amiga, ma qui viene tutto enfatizzato grazie alla nuova grafica 3D e alle maggiori capacità dei processori e schede grafiche disponibili al momento del lancio di questo gioco.

Il briefing è come la versione Amiga anche se la stanza è la copia esatta o quasi di una sala missioni di una portaerei e il video è in 3D.

Dopo questa fase si può uscire nei corridoi ed entrare nell'hangar dopo una bella animazione assente purtroppo nella versione Amiga e poi da qui si arriva al ponte di decollo.

La grafica della simulazione a differenza della versione Amiga è totalmente poligonale e texturizzata. Ci sono avvallamenti, colline e montagne e non sono poligoni sparsi qua e là nel territorio, ma è tutto un unico paesaggio che da un realismo senza precedenti e oltre ad avere il passaggio dal giorno alla notte c'è anche l'effetto nebbia o il passaggio graduale in mezzo alle nuvole.

Tutto questo però ha un prezzo e richiede tanta potenza per essere tutto fluido e veloce.



Purtroppo CAP per DOS non è molto compatibile con la Sound Blaster; se avete invece una Gravis Ultrasound non avete problemi di audio durante l'azione, ma l'introduzione rimane muta.

Il gioco è strutturato diversamente dalla versione Amiga dove tutte le sue opzioni sono messe come pulsanti su un logo. Nella versione PC le opzioni sono rappresentate da una portaerei in 3D e ogni sezione ha una sua funzione.

Anche in questa versione si può decidere se affrontare la campagna completa, fare un volo immediato per prendere confidenza con i comandi e anche per ammirare la nuova grafica. La modalità campagna è esattamente

Il gioco dovrebbe partire con un 286 avendo configurato il sistema con EMM386, ma inutile dire che non si muove nemmeno con un 486SX a 20 MHz.

Il gioco risulta abbastanza buono su un Cyrix 5x86/120 e presumibilmente anche un su un 486DX2/66, ma il gioco è di un realismo senza precedenti.

Peccato per il problema dell'audio che supporta poche schede e un motore molto esigente al massimo dettaglio.

Gold

Il migliore simulatore di volo su Amiga penalizzato da un motore molto lento sugli Amiga OCS, ma che su A1200 è davvero una goduria anche se il massimo dettaglio richiede qualcosa di più potente. Ben realizzato in ogni sua parte e presentazione cinematografica.

DISCHI= 3 | HD INSTALL= SI | KICK= 1.3

CHIP= OCS | MEM= 1MB

CONTROLLO= MOUSE/TASTIERA/JOY

AMIGA 500/600/2000	GRAFICA	9	1993, PSYGNOSIS
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	Globale	9	

Silver

Non è il miglior simulatore di volo per PC e malgrado una grafica poligonale sbalorditiva e tante animazioni interne, ha problemi di supporto schede audio come la diffusissima Sound Blaster e forse anche un po' meno divertente che la versione Amiga e richiede un processore Pentium per giocare al massimo dettaglio.

DISCO= CD | HD INSTALL= SI

OS= DOS 5.0 | MEM= 640K | CPU= 286

CONTROLLO= MOUSE/TASTIERA/JOY

DOS	GRAFICA	9	1995, PSYGNOSIS
	SONORO	7	
	GIOCABILITA'	8	
	LONGEVITA'	8	
	Globale	8	





renza di altri dove si nota molto di più e che poi sono un po' delle brutture.

C'è una scena in cui si vede il pilota all'interno dell'abitacolo, lo scenario scorre insieme a lui e sembra realmente ripreso da un altro aereo dandovi la sensazione di essere lì con lui.

Gli screenshot non rendono giustizia alla qualità davvero impressionante.

Gold



Gold



**A**lien Gate è uno sparatutto a scorrimento verticale per la sfortunata Console CD-i che costava tantissimo ed era meno potente di un Mega Drive. Inizialmente doveva essere una Console educativa multimediale, ma con l'uscita dei alcuni giochi la Philips si rese conto che la gente voleva giocare e uno dei grandi successo fu proprio questo titolo che a me personalmente non dice molto perché forse mi aspettavo da questa Console qualcosa di più evoluto, un po' come i titoli per l'Action Max.

In questo gioco voi pilotate un'astronave che sembra avere mani e braccia in cui dovete distruggere tutti i mostruosi nemici (sono di ogni tipo da realistici a surreali) che ven-

**S**onic Fury è un laser game per la Console Action Max che usava i giochi registrati su VHS e l'unico controllo era la pistola ottica.

Voi siete un pilota di un aereo militare che deve distruggere i nemici presenti sullo schermo puntando la pistola e colpendo tante volte fino a quando non li distruggete.

La giocabilità di questi giochi è un po' limitata e quindi ripetitiva però la qualità, grazie al VHS, è di gran lunga superiore a quelli registrati su CD o anche quelli Coin-Op.

Ci sono tantissime sequenze di briefing e scene di intermezzo tra un combattimento e l'altro e devo dire che l'integrazione degli attori e gli scenari sono fatti molto bene a diffe-

8-BIT VHS		1987, SOUNDING INTERNATIONAL
GRAFICA	9	
SONORO	9	
GIOCABILITA'	9	
LONGEVITA'	9	
Globale	9	



gono sparati da una testa che vola in mezzo allo schermo. Ci sono 25 livelli e per superare ciascuno di questi c'è un boss da sconfiggere.

Graficamente forse non è proprio quello che ci si poteva aspettare da questa Console, però ha una ottima giocabilità anche se alla lunga diventa abbastanza ripetitivo. Negli anni 90 sicuramente era un'idea strepitosa. In effetti sono questi titoli quelli più giocabili sul CD-i.



to per un circuito veloce oppure uno tecnico.

In base a queste scelte potete avere agevolazioni nella guida oppure problemi. Queste impostazioni le potete modificare ai pit-stop.

La visuale è a volo d'uccello e la guida è davvero ottima sotto tutti i punti di vista, ottime animazioni, guida molto realistica. La difficoltà è imparare i percorsi anche se sulla strada ci sono le indicazioni per le curve.

**S**uper Racing è una corsa automobilistica di Formula 1 arcade in cui dovete pilotare la vostra auto per arrivare al traguardo facendo il tempo migliore per qualificarvi per il circuito successivo tra i 18 disponibili. Ci sono quattro modalità di gioco: due sono per il sonoro e due per la corsa. La prima cosa da scegliere è se correre ascoltando i suoni del motore (Real Mode) oppure ascoltare la musica (BGM Mode). Dopo aver scelto una delle sei scuderie disponibili avete la possibilità di fare pratica in tutti i circuiti oppure iniziare il campionato con la fase di qualifica per determinare la posizione di partenza. Ogni circuito ha una propria difficoltà e prima di iniziare a correre dovete scegliere se pre-impostare l'au-

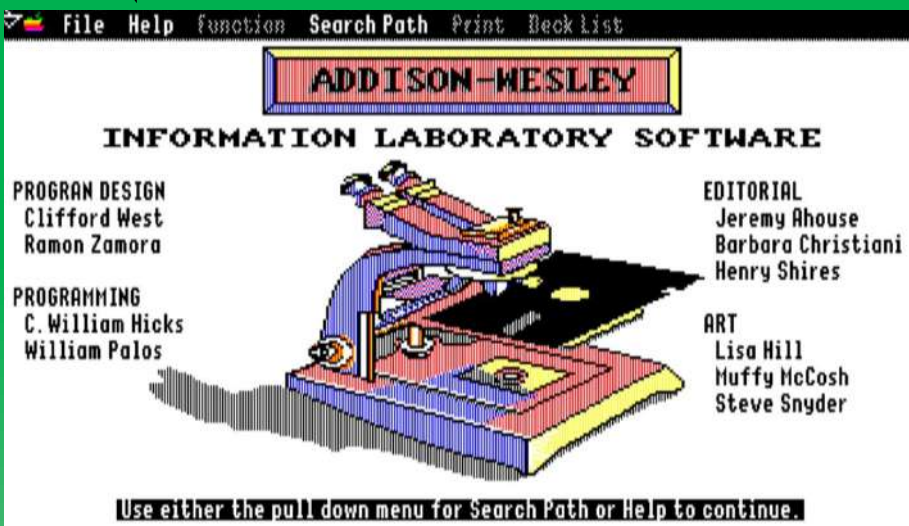
16-BIT CD		1993, PHILIPS
GRAFICA	9	
SONORO	9	
GIOCABILITA'	9	
LONGEVITA'	9	
Globale	9	

8-BIT CARTUCCIA		1988, SEGA
GRAFICA	9	
SONORO	9	
GIOCABILITA'	9	
LONGEVITA'	9	
Globale	9	

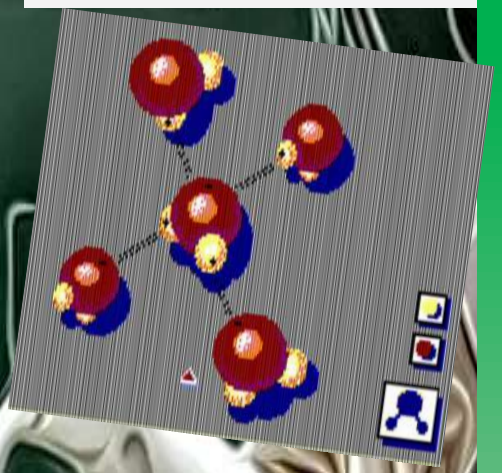
A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has rounded edges. Surrounding it are other white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one labeled "Shift". The lighting is soft, creating subtle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

**SCIENZA**

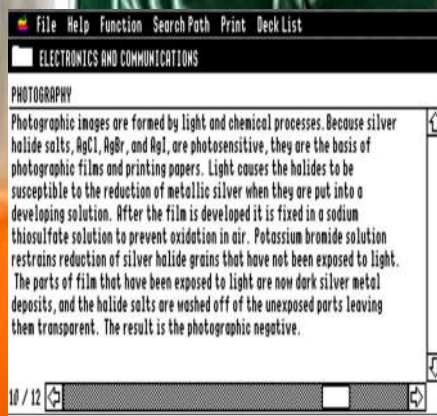


menti nella Deck Listi pronti per essere letti.  
Un argomento di non facile lettura e apprendimento però è materiale importante che può servire.



**S**folab Chemistry è un educativo dedicato alla chimica con una interfaccia costruita per ricordare un guida interattiva digitale forse un po' spartana per chi si è abituato a quei programmi che hanno un menu con pulsanti per le varie categorie e sotto categorie.  
Gli argomenti ora sono accessibili dal menu "Search Path" che include:

- Deck Title
- Special
- Subject Area
- Card Index



Subject Area è come dice il nome, ossia la chimica usata in certi settori come, ad esempio, nell'agricoltura, nella biologia, nell'elettronica, nell'industria, ecc.

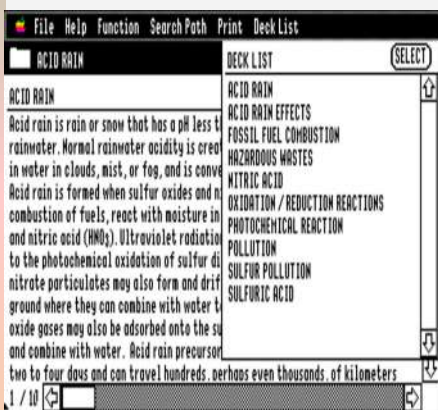
Card Index è un indice di tutte le parole, gli argomenti e i settori visti nelle altre categorie.

L'interfaccia è molto buona e semplicissima da usare, tuttavia, ha il difetto che è quasi totalmente testuale. Se ci sono delle illustrazioni vengono caricate immediatamente e sono interattive. Ce ne sono poche e nella prova che ho fatto solo due ne sono riuscito a trovare.

In Card Index potete selezionare più di un termine in modo che mentre ne leggete uno trovate altri argo-

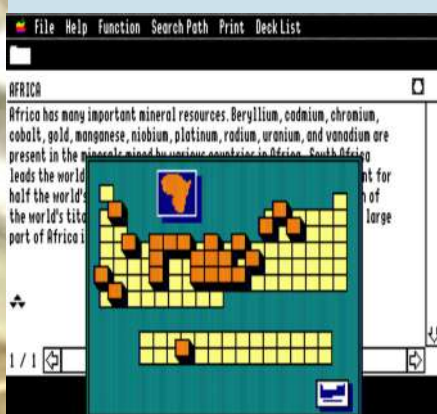
**Gold**

La chimica è molto difficile perché gli elementi in natura (almeno al momento della creazione di questo programma) sono 108 e combinati insieme creano delle sostanze ancora più complesse. Può essere un buon prodotto per ricerche scolastiche avanzate.



Deck Title è una ricerca in ordine alfabetico di tutti i termini che hanno a che fare con la chimica e accessibili alla lettura con il doppio click del mouse. La lettura è orizzontale come se leggeste un libro e avete sempre la Deck List aperta per i riferimenti incrociati a quello che state leggendo.

Special è una lista degli elementi usati nella chimica e divisi per gruppi.



16-BIT DISCO 3.5"		1988, ADDISON-WESLEY
GRAFICA	9	
GIOCABILITA'	9	
LONGEVITA'	9	
GLOBALE	9	

**AMIGA  
NG**

**AMIGA OS 4  
GAMES & APPS**

**AROS**





# The Widow Morgue Soft's End

di nudo però, in un gioco Horror forse stonano un pochetto) che potevano fare lo stesso effetto messe in un altro modo.

Gli enigmi sono vari, ma quelli testuali sono illogici perché dovete dare delle risposte che sono giuste, ma alle volte morite senza aver capito il perché. Ovviamente provando tutte le combinazioni trovate quella corretta per andare avanti.

Ottimo gioco per gli Amiga-NG anche se non sfrutta tantissimo le loro caratteristiche. Non gira su 68k perché Morgue Soft ha detto che è troppo complesso, ma guardando Myst su un 68040 forse si poteva fare.

**T**he Widow è una nuovissima avventura grafica multiplatforma e multi linguaggio che comprende anche Amiga-NG. Questa recensione è quella per AROS x86.

E' un gioco rilasciato gratuitamente dalla Software House, Morgue Soft, che con questo titolo chiude la sua attività dopo tantissimi successi.

E' un'avventura tra horror e paranormale e per godersi al meglio la musica e gli effetti sonori viene consigliato di giocare di notte, totalmente al buio con delle cuffie per isolarsi da tutti gli altri rumori e provare una pura paura.



E' un'avventura in prima persona con una grafica con immagini fotografiche che lo rendono molto simile alla serie *Myst* da questo punto di vista. Non c'è lo spostamento di un'immagine alla volta per dare la sensazione di movimento, ma ci sono animazioni che completano le scene che vedete.

Sullo schermo avete i suggerimenti di dove andare e le possibili uscite con dei jingle musicali e rumori che vi posso assicurare che di notte al buio e con le cuffie vi girerete di continuo, sentirete aria fredda alle spalle e avrete i brividi di terrore.

Una cosa un po' negativa è che in alcune scene ci sono forse delle immagini per adulti (non ci sono scene



Io questi giochi li preferisco giocare di sera, ma non completamente isolato dalle cuffie e immerso nel buio più totale.

Un breve manuale vi spiega le cose essenziali, qualcosa sull'interfaccia e poi dovete scoprire il vostro scopo e quali oscuri pericoli si nascondono nel luogo dove vi trovate.



Eccellente dal punto di vista grafico, sonoro, difficoltà e tutta la parte tecnica.

Viste la potenza hardware degli Amiga-NG si poteva osare di più. Morgue Soft non ha rilasciato una versione 68k perché ha detto che è troppo complesso, ma secondo me non lo è perché ci sono avventure grafiche in prima persona con fotografie che girano su floppy disk e 68k.

CPU= x86 32-BIT

OS= AROS x86

AROS X86	GRAFICA	9	2021, MORGUE SOFT
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

# Box Art: Copertine in 3D





# Top 3

## Luna Rover Patrol



## NEUROMANCER



## The Widow



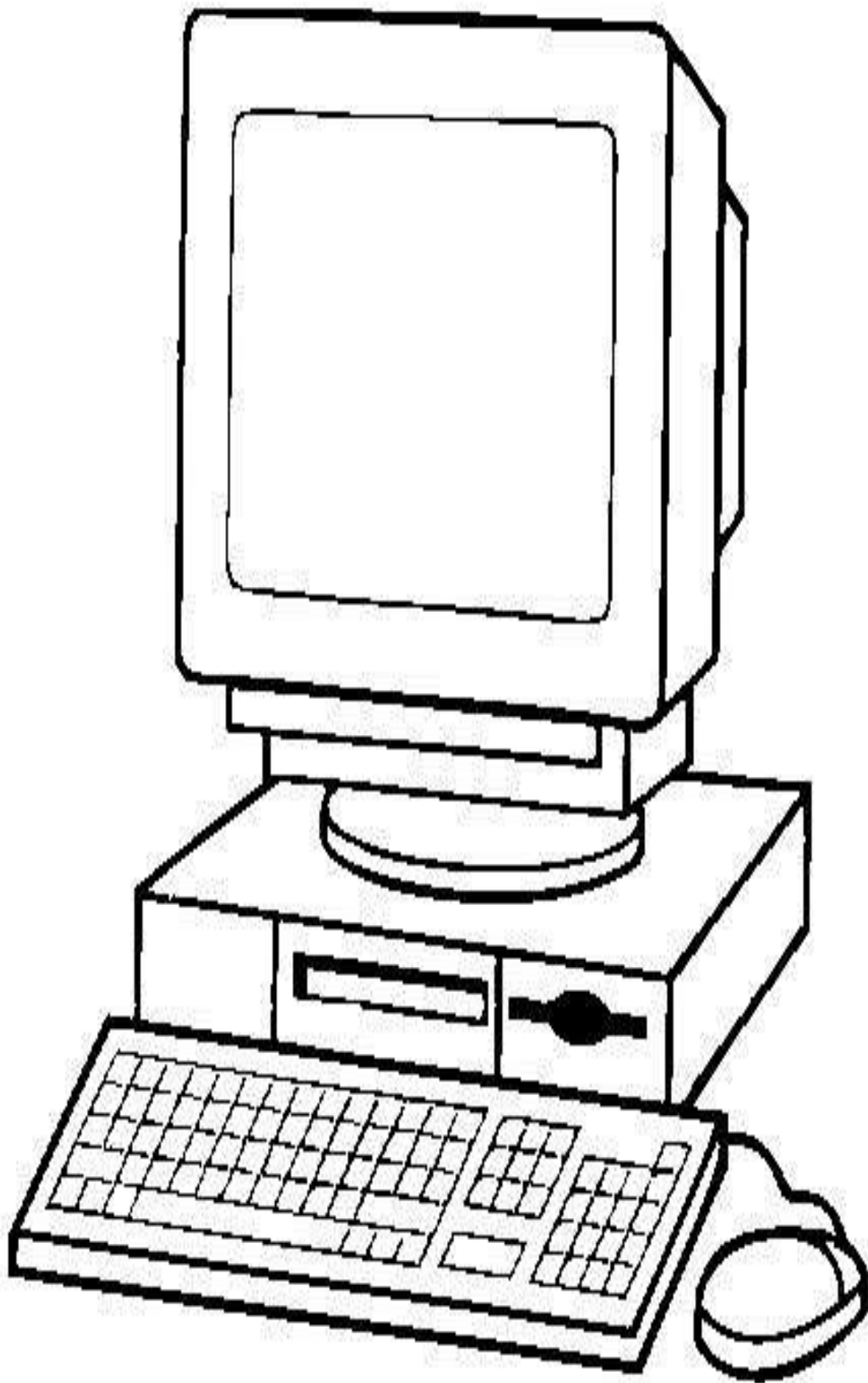


**Multimedia**

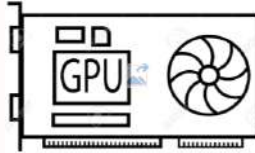
**Grafica**

**Ufficio**

**Hardware**



## Matrox M3D



Verso la fine del 1997 fu rilasciata una nuova scheda per i giochi 3D con delle buone caratteristiche e molto conveniente.

Con un costo sulle 250.000 lire arrivava in Italia la **Matrox M3D** che accelerava i giochi 3D fino a 1024x768 con un'ampia gamma di caratteristiche 3D ed era equipaggiata con 4 MB di SDRAM.

La scheda aveva una dotazione software notevole: il gioco completo *Ultimate Race*, versioni OEM di altri due giochi che sarebbero stati rilasciati di lì a poco e oltre 15 demo tra cui *Tomb Raider*, *WipeOut XL*, *MotoRacer*, *GPe MDK*.

La scheda era basata sul processore PowerVR PCX2 di NEC Electronics e questo chip presentava delle caratteristiche che elevavano il realismo e la qualità visiva: texture mapping, perspective correction, bilinear and adaptive filtering, fogging, anti-aliased texture, alpha blending, MIP mapping, Z-buffer proprietario a 32 Bit e dithering da 24 a 16 bit per conservare la visualizzazione in colore reale.

La M3D coesisteva con i moduli Rainbow Runner, le schede aggiuntive che si inserivano sulla Millennium II e sugli acceleratori serie Mystique così da avere un PC potente nel 3D e con funzioni video innovative come l'editing video con compressione MJPEG ad alta qualità, la video-comunicazione su rete, l'acquisizione di video e fotogrammi, l'uscita

video dal PC alla TV, la riproduzione hardware MPEG-1 e MPEG-2.

La M3D però non era esclusiva delle schede Matrox, ma poteva essere usata anche da altre schede a patto di avere una SVGA con 2 MB compatibile DirectDraw.

### VOODOO O M3D?

Lo scopo di questa scheda era di competere con il suo rivale per antonomasia: il Voodoo di 3DFX.

Tra i due chipset ci sono delle differenze:

- **La compatibilità:** Ottimale per entrambi, ma il Voodoo aveva un parco software molto alto
- **Il prezzo:** Migliore quello della Matrox che però non aveva alcune caratteristiche.

Funzioni 3D Dichiarate	3DFX Voodoo	Matrox Mystique	Matrox M3D
Texture Mapping	SI	SI	SI
Perspective Correction	SI	SI	SI
Bilinear Filtering	SI	NO	SI
Mip Mapping	SI	NO	SI
Fogging	SI	NO	SI
Depth Cucing	SI	SI	SI
Alpha Blending	SI	NO	SI
Z-Buffering	SI	SI	SI
Compressed Texture	SI	SI	NO



La vera differenza però tra il Voodoo e il PCX2 era lo Z-buffering hardware e il sistema di comunicazione sul bus PCI.

Il sistema 3DFX, infatti, si occupava dell'accelerazione 3D (asse Z) tramite la memorizzazione di tale asse di posizione in una parte della memoria dedicata. Era questo il motivo per cui, ad esempio, con 4 MB di memoria, la massima risoluzione effettivamente raggiungibile in 3D era di 640x480 a fronte di soli 2,25 MB necessari in 2D per 1024x768 a 16 milioni di colori!

La perdita di memoria dovuta all'asse Z era pari, all'incirca, alla metà della memoria dedicata.

# Hardware

Il sistema PCX2 era totalmente esente da questo problema. Il motivo sostanziale era dovuto all'adozione di un sistema particolare mediante cui il calcolo della cosiddetta "terza dimensione" avveniva totalmente in hardware. In pratica, a parte la velocità di molto superiore, è come se il sistema comunicasse di volta in volta le posizioni spaziali degli oggetti al video, senza memorizzare mai alcunchè in memoria. A parole, sembra semplice, ma in realtà questo comportava un notevole affaticamento del processore per i calcoli ed era per questo che il PowerVR era tanto sensibile alla potenza del processore.

In ogni caso la massima risoluzione con la M3D era di 1024x768.

Questa architettura aveva dei vantaggi come l'effettivo, e notevolissimo, aumento di prestazioni in 3D all'aumentare della potenza di calcolo.

Il secondo aspetto, il sistema di comunicazione sul bus PCI, di fatto eliminava uno dei difetti più gravi del Voodoo, la necessità del cavo passante.

La M3D non aveva nessuna necessità di interfacciamento e che produceva due vantaggi:

- Accelerazione anche in finestra, senza limitazioni, di qualsiasi applicativo Windows.
- Nessun decadimento di qualità visiva, con l'evidente possibilità di sfruttare anche ingressi BNC della scheda video in 2D già presenti.

## DIAMO ALTRI NUMERI:

La scheda è stata provata sui giochi *Hellbender* e *MTM* della Microsoft.

In Direct 3D, i valori riportati da una Hercules Stingray 128 3D e una PCX2 erano pari ad un vantaggio di 5 fps su entrambi a favore di quest'ultima...però la scheda PCX2 provata era con i driver beta e di produzione videologic, come dire, che alla fine le prestazioni si sarebbero pareggiate.



Il video è su youtube non è mio, ma serve per farvi vedere come si comportava la scheda

Poichè questa scheda, basata sul PowerVR PCX2, condivideva il framebuffer e il DAC della scheda SVGA presente nel sistema, le prestazioni ne avrebbero risentito se la SVGA era lenta, quindi il consiglio era di usarla solo con una scheda video 2D molto veloce.

Chi aveva invece una scheda 2D lenta era meglio puntare sul chip Voodoo di 3DFX che quando entrava in azione "scavalcava" la SVGA e quindi non era influenzata dalla velocità di quest'ultima.

E anche per questo che la M3D non riuscì mai a imporsi per il fatto che non era prestante in accoppiata con la maggior parte delle schede video che avevano un 2D di media e bassa velocità.



**Al prossimo incredibile numero**

**#128**

**Novembre 2021**

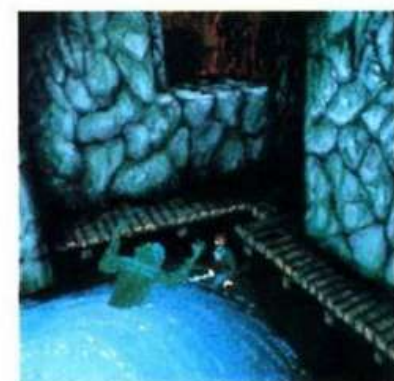






# ALONE IN THE DARK

## Se avete paura del buio, non entrate a Derceto.



### UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia posseduta da forze malefiche. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti fantastici.

personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, vi immergono in un mondo realistico, fatto che conferisce loro un'atmosfera di spavento.

Scoprite gli scenari da angolazioni inedite, grazie al movimento del vostro personaggio; grazie a un effetto cinematografico aggiungerete un tocco di realismo alla scoperta di questo mondo.

alla scoperta di questo mondo, troverete una ricchezza di dettagli che non avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

alla ricchezza di dettagli che non avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

avrete mai trovati prima. Dovrete affrontare le tenebre e le creature che vi abitano.

