REV'n'GE! #128

Retro Emulator Vision and Game



AGP
HARDWARE

MYST (2021)
Una re-edizione di Myst che usa Unreal Engine 4 e DirectX 12

Track & Field 1
Il Coin-Op dentro il piccolo MSX 1

Alien Soldier
RECENSIONE DEL LETTORE

ALTRE RECENSIONI: Castle Boy * Tie Break * Chiller * Cholo * Goldrunner 2000 * Deus Ex Machina * Realm of Impossibility * Veteran * Island Strike * Goonies * Warriors of Light * Shadows of Sergoth (demo) * Gunslinger * Rig Attack * Sky Shark * Zoryt * Red Baron * Bill Eliott's Nascar Challenge * Nascar Racing * Reader Rabbit

RECENSIONI CONSOLE: Star Trek - SOS * Hook * Wheelie Racer

0,00 Euro
25 Novembre 2021
Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 11

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 128

Questo mese è un numero ricco di recensioni e qualche novità. E' difficile trovare ogni volta un gioco/programma da provare e spesso vado un po' a caso o in base a quello che vedo nei forum dedicati a questi giochi vintage. Una volta si recensiva solo i titoli che stavano per uscire o si aiutava l'acquirente a scegliere quello più adatto alla proprie esigenze in base ad una recensione e queste erano un po' spesso fatte per incentivare l'acquisto. Oggi sicuramente è più facile per me.

Da questo numero ho aggiunto delle caricatura per i commenti oppure per esprime uno stato d'animo per un'ulteriore giudizio che va oltre i numeri. Questo personaggio è il mio alter ego. Volevo aggiungere delle icone, ma pur gratuite richiedevano l'aggiunta continua di un link al sito di produzione di quest'ultime e quindi me le farò da solo.

In questo numero ci saranno diversi giochi recenti o recentissimi e quindi cerco anche un po' di attirare l'attenzione su certi titoli anche se per vari motivi io posso fare solo quelli gratuiti oppure le demo.

Buona Lettura









ANTEPRIME #129



Alpha Omega Run - Commodore 64

Sembra un buon sparatutto 3D e anche divertente. Lo scoprirete nel numero di Natale



Morpheus - Commodore 64

Un altro sparatutto, questa volta a scorrimento laterale nella quale pilotate un'astronave gigantesca che sembra addirittura avere una pista di decollo.



Chopper Squad - Amstrad CPC

Neanche farlo apposta, un altro sparatutto che ad occhi assomiglia parecchio a Defender. Anche questo lo scoprirete quando lo proverò e voi quando lo leggerete



Deviants - ZX Spectrum

Un gioco di azione a piattaforme che non conosco, ma che assomiglia parecchio a Northstar, almeno guardando questo screenshot.

ANTEPRIME #129



Robocop 3 - Amiga / DOS

Questo è uno dei ripescaggi del numero di Natale, che comunque in tema al periodo non ha titoli adeguati, che riscoprirete perché un gioco di azione con grafica poligonale è sempre un piacere da giocare.



Arkanoid - Commodore 128

Avevo recensito questo gioco per il *Vector 06C* e nel numero di Natale c'è la versione nativa per il C128 portata egregiamente dal Coin-Op. Un titolo che non ha bisogno di tante presentazioni.



Hektik - Commodore +4

Un gioco di piattaforma semplice in cui cercare di distruggere o evitare gli alieni tenendo conto anche che non dovete terminare l'ossigeno.



Off Shore Warrior - Amiga

Era un po' che volevo recensirlo e di fatto è una corsa in una barca attrezzata anche di armi perché dovete vincere sbarazzandovi degli avversari.

LEGENDA

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.

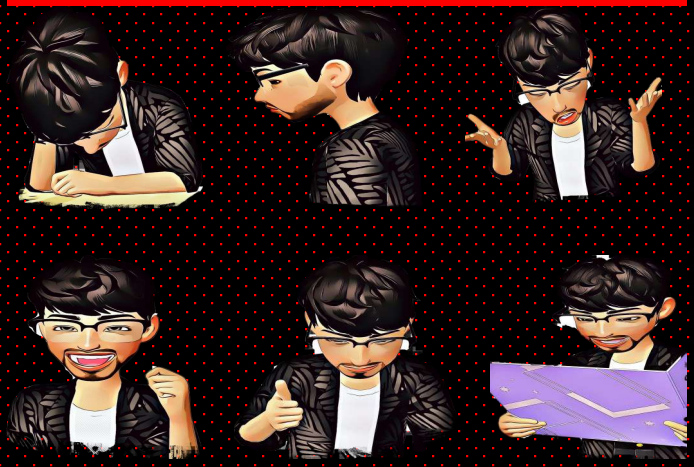
La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

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



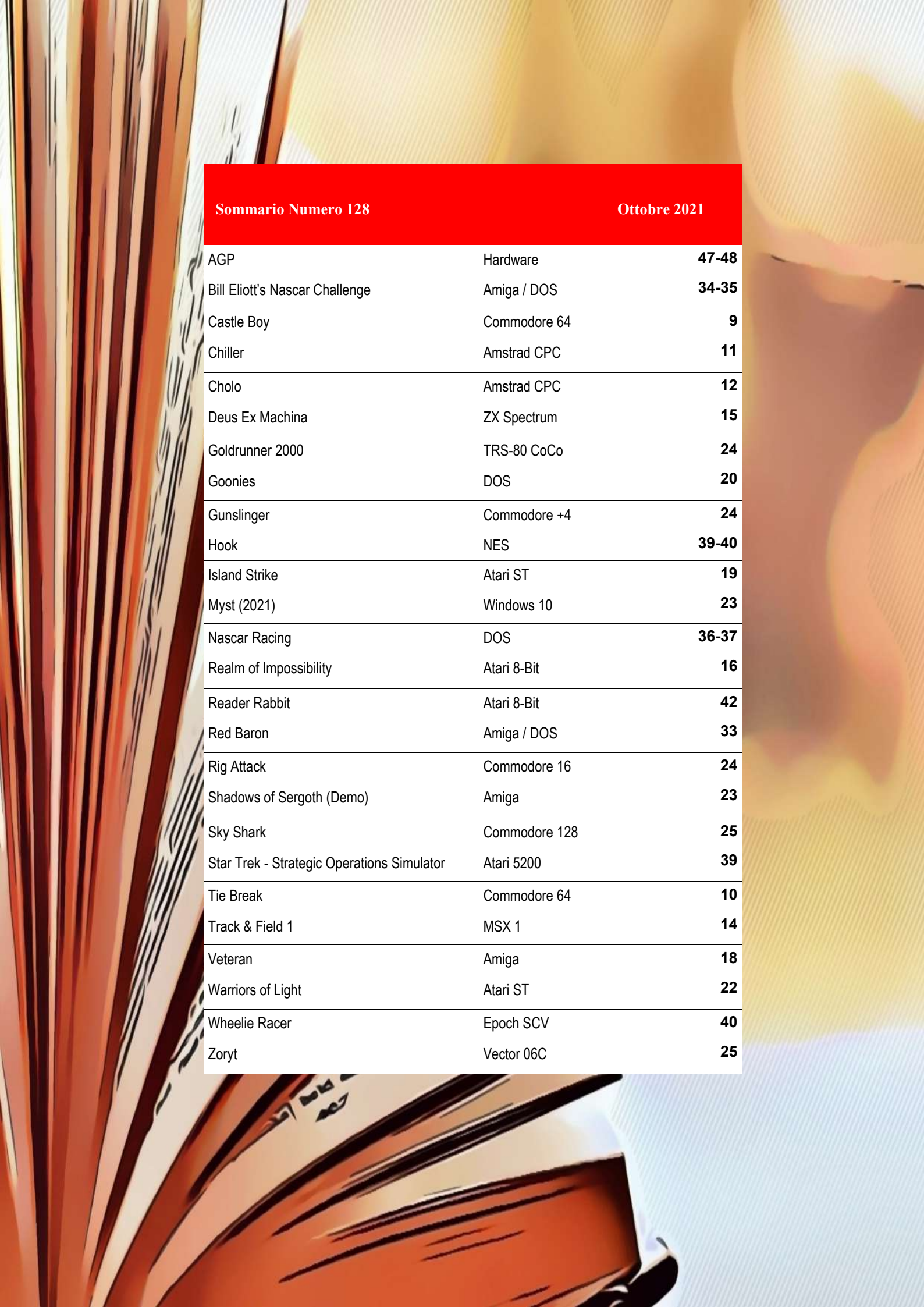


STATI D'ANIMO



MEDAGLIE





Sommario Numero 128 — Ottobre 2021

AGP	Hardware	**47-48**
Bill Eliott's Nascar Challenge	Amiga / DOS	**34-35**
Castle Boy	Commodore 64	**9**
Chiller	Amstrad CPC	**11**
Cholo	Amstrad CPC	**12**
Deus Ex Machina	ZX Spectrum	**15**
Goldrunner 2000	TRS-80 CoCo	**24**
Goonies	DOS	**20**
Gunslinger	Commodore +4	**24**
Hook	NES	**39-40**
Island Strike	Atari ST	**19**
Myst (2021)	Windows 10	**23**
Nascar Racing	DOS	**36-37**
Realm of Impossibility	Atari 8-Bit	**16**
Reader Rabbit	Atari 8-Bit	**42**
Red Baron	Amiga / DOS	**33**
Rig Attack	Commodore 16	**24**
Shadows of Sergoth (Demo)	Amiga	**23**
Sky Shark	Commodore 128	**25**
Star Trek - Strategic Operations Simulator	Atari 5200	**39**
Tie Break	Commodore 64	**10**
Track & Field 1	MSX 1	**14**
Veteran	Amiga	**18**
Warriors of Light	Atari ST	**22**
Wheelie Racer	Epoch SCV	**40**
Zoryt	Vector 06C	**25**

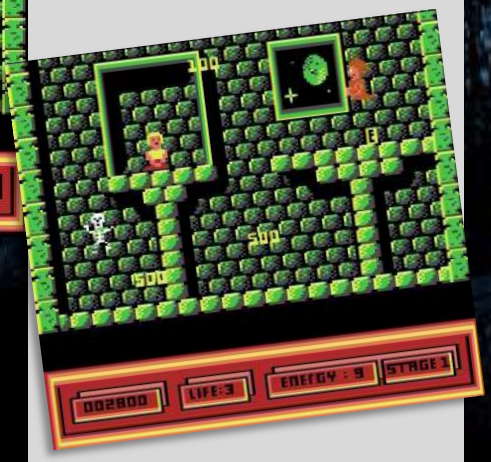

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-



Questo numero inizia con forse uno dei giochi peggiori che abbia mai visto su Commodore 64 perché è ingannevole. Ha una bella grafica, tanti colori, ma alla fine non c'è altro.
Voi site un ragazzo, che da il nome a questo prodotto ludico, che ama l'avventura e vi piace esplorare ogni costruzione abbandonata in cerca di tesori o scoprire se ci sono ancora delle entità che vi dimorano.
Scoprite un castello abbandonato in mezzo ad un bosco di cui nessuno si ricorda nulla se non una qualche leggenda su temibili creature intrappolate al suo interno.
Dopo aver aperto il suo portone questo si richiude e vi trovate in una stanza che non ha ne porte ne finestre e a quanto pare non c'è nessuna apertura per poter fuggire.
Siete in trappola e vi rendete conto che il vostro destino è uguale a quello delle strane creature volanti che volteggiano sopra di voi: fantasmi, scheletri, streghe, strani orb e altre creature che sono rimaste li e sono diventate parte di quel castello che brama la vita delle persone che si avventurano al suo interno.



Esiste, tuttavia, un modo per poter fuggire che è quello di distruggere queste creature saltandogli addosso tenendo conto che queste hanno ciascuna una propria resistenza.
Prima di affrontarle dovete raccogliere energia che è sottoforma di "E" che trovate in giro e poi colpirli usando la vostra abilità di saltare oppure colpirli direttamente con il vostro corpo.
Sembra tutto facile quindi?
Assolutamente no perché dovete colpire solo quelli che hanno meno energia della vostra in quel momento e quindi se voi avete 4 punti di quest'ultima dovete trovare (lo scoprite giocando e rigiocando diverse partite) quelli che possono essere distrutti.
La difficoltà è frustrante ai limiti estremi di sopportazione perché almeno provando e riprovando voi non avete mai l'energia giusta per affrontare uno di loro e quindi diventa sempre casuale. Ogni livello che vi trovate davanti poi vi mette quelli accessibili ad una facile distruzione in punti inaccessibili oppure protetti da quelli con una energia doppia della vostra.



La musica è molto bella, la grafica stessa cosa ed è quella che vi inganna facendovi pensare che sia un titolo giocabile, ma non lo è.



No, non ci siamo proprio. La grafica sembrava anche carina, ma ha una giocabilità che punta alla casualità. Ogni volta che tentate di colpire un mostro siete voi a perdere e il fatto di sperare di distruggerne uno diminuisce vita dopo vita.
Ora capisco perché era sconosciuto. Vi basterà una partita e tre vite per accantonarlo per sempre.

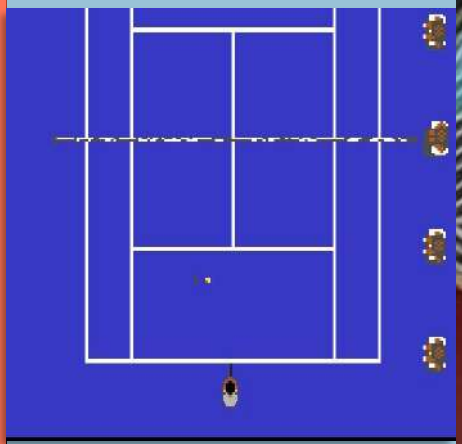


1990, DIGITAL DYNAMITE	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	2
LONGEVITA'	0
GLOBALE	4,2

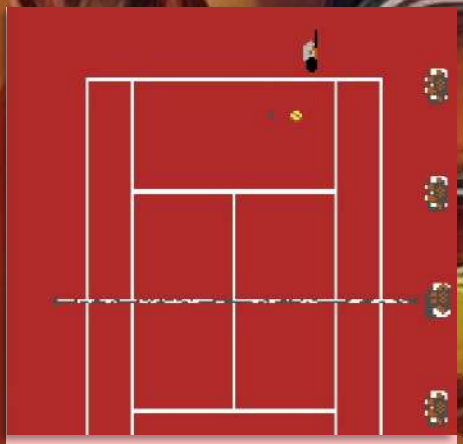


neo partecipare e il gioco vi da la possibilità di vedere gli scontri tra il computer oppure avere subito il vincitore tra di loro. Voi partecipate quando sarà il vostro turno.
Come dicevo pocanzi la parte più stressante del gioco è il ribattere la palla che dipende da quanto caricate il tiro. Troppo poco non prendete la palla, troppo forte è un punto regalato all'avversario.
Dopo diverse partite fatte per creare i vari screenshot non ho ancora ben capito come funziona questa cosa della racchetta.

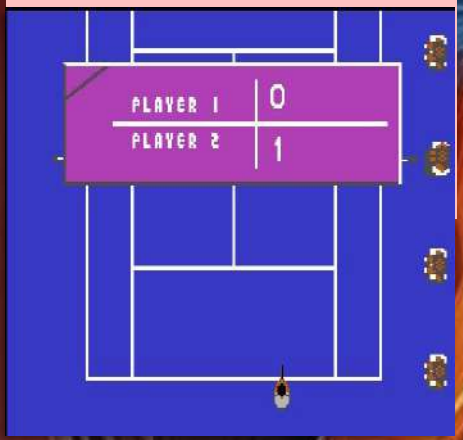
Adidas Championship Tie Break è un gioco sportivo del Tennis che è un evento molto seguito e amato da tantissimi appassionati.
Una partita di Tennis è formata da vari "Set" (solitamente 3 o 5) ciascuno di questi è formato da 6 "Game" che vengono vinti quando uno dei due giocatori raggiunge 40 punti che sono assegnati in questo modo: 15, 30 e 40. Se due giocatori raggiungono nello stesso GAME 40 punti bisogna andare avanti fino a quando uno dei due ha un punteggio +2 rispetto all'altro. In questo caso dopo il "40" c'è "ADV" (vantaggio) e poi se il giocatore fa un altro punto vince il "GAME".
Lo scopo è vincere un SET in più rispetto all'avversario ed è per questo che sono sempre in numero dispari.
Questo gioco è strutturato in tre modalità: allenamento, Torneo e Torneo Mondiale.



Potete scegliere se giocare da soli o in coppia, il tipo di racchetta da usare e infine la scelta del tipo di campo.
Attenzione che l'allenamento è come una partita regolare e non potete più uscire se non resettando il computer. Questa modalità è, tuttavia, molto importante perché è difficile ribattere



la palla dell'avversario.
Di fatto la racchetta la si controlla con le quattro direzioni principali del joystick (su, giù, destra e sinistra) e come nella realtà la ribattuta va leggermente caricata, tuttavia, non troppo altrimenti farete dei tiri facilmente ribattibili dall'avversario oppure la manderete fuori.
Il Torneo normale dovete farlo solo se avete un amico con un secondo joystick perché non è stata previsto il computer come avversario.
Nella modalità Torneo Mondiale dovete creare una squadra formata da due giocatori reali inseriti nel database in cui dovete scegliere se farli entrambi umani (dovete avere 2 joystick), entrambi dal computer, oppure uno lo controllate voi e l'altro il computer.
A questo punto scegliete a quale tor-



La grafica è carina pur a volo d'uccello perché comunque il campo è fatto bene e anche le animazioni, tutto sommato sono credibili. Ci sono anche i raccattapalle.
Musica di buona qualità durante la schermata della scelta delle modalità di gioco e poi effetti tipici durante la partita.
Non è difficile perché i giocatori vengono automaticamente messi sul campo nella giusta posizione (dovuta al fatto che non vedete tutto, ma solo la metà in cui ci siete voi o il computer) e dovete solo ribattere che è non ben chiaro il meccanismo.



1990, STARBYTE	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6,7



Chiller è un gioco di piattaforme a schermo singolo con un storia alle spalle tipica di un film dell'orrore.
Non si sa per quale motivo, ma la vostra fidanzata è stata rapita e tenuta prigioniera in una casa in mezzo alla foresta e senza pensarci o chiamare la polizia decidete di salvarla voi stessi.
I guai iniziano subito perché la benzina della macchina si esaurisce stranamente quando siete all'entrata della foresta e così dovete procedere schermo dopo schermo fino ad arrivare alla casa.
I vari livelli sono pieni di mostri demoniaci di ogni genere che dovete evitare perché il contatto con loro vi fa perdere dell'energia che, tuttavia, potete facilmente recuperare mangiando i funghi che trovate praticamente ovunque.



I livelli sono cinque: la Foresta, il Cinema, il Ghetto, il Cimitero e la Casa Stregata dove si trova la vostra fidanzata.
Per superare ogni livello dovete raccogliere delle croci blu. Quando poi salvate la ragazza, insieme a lei dovete



rifare tutti i livelli al contrario e uscire dalla foresta controllando entrambi i personaggi. Con la ragazza dovete raccogliere delle croci rosse, mentre con lui quelle stesse croci blu che avete già raccolto nella prima parte.
I cinque livelli iniziali, di fatto raddoppiano per poterlo terminare.

Un gioco divertente che malgrado sia un po' fiscale su alcune azioni come essere perfettamente centrati con le funi per arrampicarsi offre una giocabilità eccellente e pur con livelli pieni di nemici avete tantissimi funghi per non rimanere senza energia.
Questa cosa di alternare i due personaggi quando sono disponibili lo rende ancora più innovativo perché per superare gli stessi livelli di prima ora avete una difficoltà in più.
Grafica più che buona, colori applicati davvero bene e anche se è 2D i livelli sono disegnati come fossero in 3D.

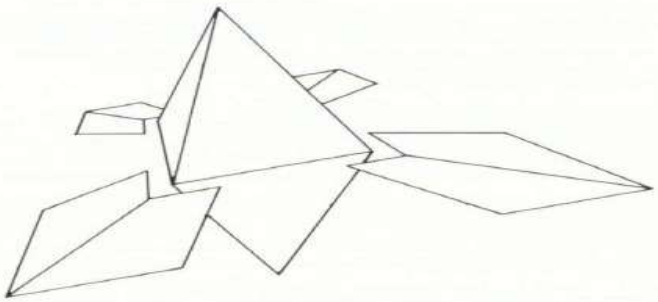


Mi è piaciuto davvero molto anche per questa idea di fare tutti i livelli da solo e poi rifarli al contrario con la ragazza alternandoli per raccogliere ciascuno la propria croce colorata.

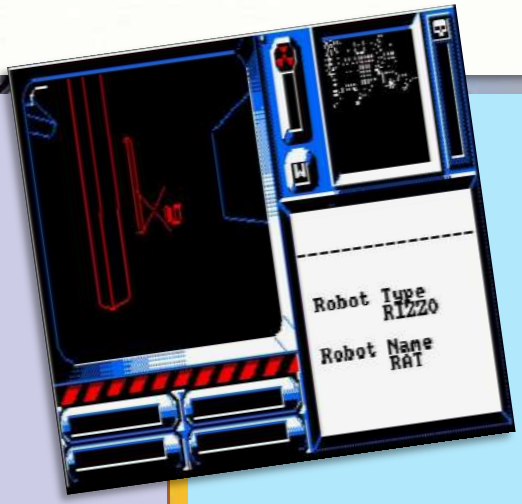


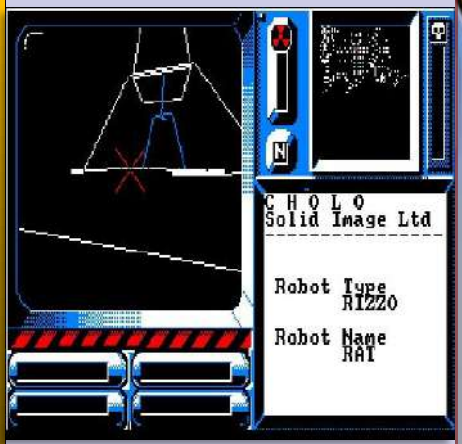
1986, MASTERTRONIC	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

CHOLO



Cholo è un'avventura arcade in 3D in uno scenario post apocalittico nucleare in cui la razza umana è costretta a vivere all'interno di bunker che sono stati sigillati da robot controllati dal computer del bunker principale.
Ora, dopo l'olocausto, l'umanità vuole uscire e tornare sulla superficie, ma la maggior parte dei computer e robot sono stati danneggiati in modo grave e i loro circuiti distrutti.
Attraverso un computer riuscite però ad accedere al robot Cholo e vedere attraverso le sue telecamere e spostarvi in uno scenario in 3D con lo scopo di trovare gli altri robot sulla superficie per hackerarli e costringerli ad essere controllati da voi.





Una volta che avete uno o due robot li potete usare alternativamente per prendere il controllo di altri oppure andare negli edifici sulla superficie e cercare informazioni in quei computer che sono ancora attivi.
Cholo deve avvicinarsi ad altri robot che si muovono sulla superficie e colpire con il laser per paralizzarli temporaneamente (sparare troppi colpi li danneggerebbe in maniera irreparabile) e una volta avvicinati si attiva una connessione nella quale avete tre tentativi per accedere al robot. Anche se non ce la fate potete sempre riprovare con lo stesso sistema.
Ogni robot ha dei programmi all'interno in quattro RamPack e tra questi ci sono alcuni molto importanti: READ, WRITE e DISCONNECT.
Il primo vi da una lista dei programmi nella memoria dei computer, il secondo serve per inserire i programmi in memoria se è libera e con il terzo riprendete il controllo del robot.
Alcuni programmi girano automaticamente come il RadarPRG, mentre altri vanno attivati quando è necessario.
Una cosa importante è che le varie informazioni e programmi vanno divisi tra più robot perché se ne perdete uno non rischiate di perdere tutto quello che avete trovato.

Appena iniziate a giocare avete sullo schermo lo scenario in 3D con grafica vettoriale trasparente, il radar in funzione (voi siete il puntino rosso) e i due robot che avete a disposizione.
Dovete esplorare la superficie per trovare i robot da hackerare e i computer da cui prendere le varie informazioni.
Sullo schermo avete varie informazioni tra cui i quattro RamPack che inizialmente sono vuoti e la cosa più importante sono l'indicatore delle radiazioni perché in certe zone della superfice può essere letale per i circuiti del robot e l'indicatore dei danni.

E' molto difficile da capire sia leggendo il manuale sia giocandoci. La maggior parte del tempo è di esplorazione dato che altri robot dovete cercarveli. Il RadarPRG funziona bene, ma è un po' caotico.
Alla lunga diventa un esplorazione infinita senza trovare nulla da fare e può stancare parecchio.

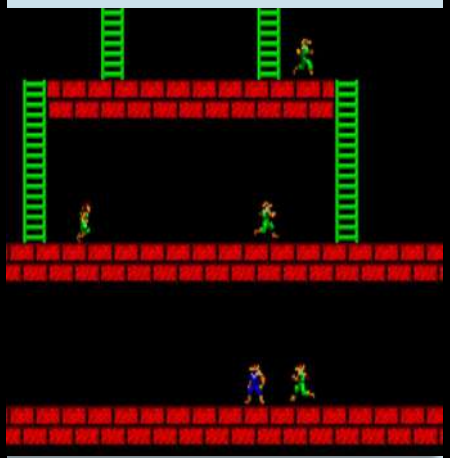
Il manuale dovete averlo sempre sotto gli occhi perché è molto difficile da capire come interfacciarsi ai computer e robot e non farsi distruggere.
E' un gioco molto tecnico anche se la giocabilità è buona finche vi accontentate di fare semplice esplorazione. Per il resto è un caos da capire con le poche informazioni sullo schermo e anche la grafica alla lunga non aiuta molto.
Ho fatto tanti giri, trovato stanze, mobili, ma nessun computer e nessun robot in circolazione. Boh!



1986, FIREBIRD	
GRAFICA	9
SONORO	0
SONORO 6128	5
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	5,5
GLOBALE 6128	6,7



Goldrunner 2000 nasce sul CoCo III per una scommessa dato che fu detto che su questa macchina era impossibile far girare questo gioco uscito originariamente per l'MM/1 (IMS Multimedia One), il successore del Tandy Color Computer.



La sfida che potete leggere già dalle prime schermate durante il caricamento sembra essere stata vinta e dagli screenshot vedete quanto questa versione sia anche più bella dal punto di vista grafico che vanta un dettaglio di tutto rispetto.

Tornando al gioco è un clone di *Lode Runner* in cui dovete fare la stessa cosa: rubare dei lingotti d'oro sparsi per le varie stanze che sono protette dalle guardie.

Una volta che avete preso tutto l'oro dovete fuggire verso l'alto usando una scala che vi porta ad una nuova e più difficile stanza.

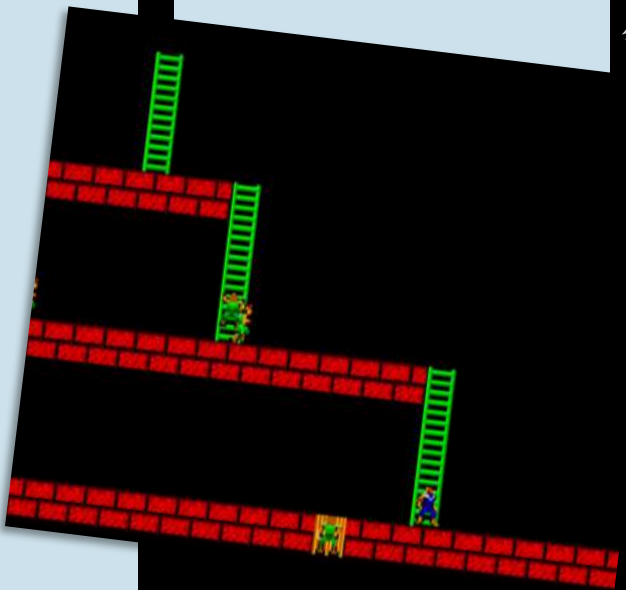
E' un tipo di azione che richiede un po' di tattica e strategia perché appena entrate in una stanza i nemici sanno che siete li per rubare l'oro e vi inseguono.

Dovete salire le scale, arrampicarvi sulle funi e in caso di bisogno potete scavare delle buche sul pavimento per intrappolare le guardie e fuggire da un accerchiamento.

Se la buca che scavate, tuttavia, non è abbastanza profonda i nemici possono fuggire e rischiate di essere presi.

Attenzione che anche voi potete cadere in una buca e se questa si trova al piano terra non potete più uscire e rimanete bloccati per sempre. Non è più possibile morire e dovrete resettare il computer. Questo forse è l'unico bug che ho notato e forse è sfuggito anche all'autore.

Ogni volta che superate una stanza avete un codice che potete usare per non ricominciare tutto da capo.



La grafica è davvero notevole con un dettaglio che vi lascerà a bocca aperta. L'audio è di qualità superlativa. La giocabilità è dello stesso livello e sicuramente si può dire che Goldrunner 2000 è l'evoluzione del classico Lode Runner.

La difficoltà è molto elevata perché le guardie vi accerchiano alla svelta, ma è davvero divertente scavare più buche alla volta, intrappolarle e scappare.

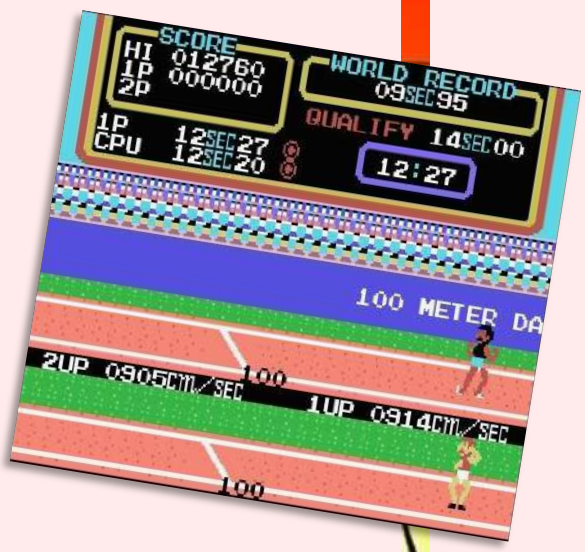


1997, CHET SIMPSON	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Track & Field è un gioco dedicato alle Olimpiadi Estive con tutte le specialità tipiche di questo evento e come al solito per questi giochi le varie versioni hanno aggiunto e tolto alcune gare sostituendole con delle altre e alla fine tante versioni che differiscono in qualche modo dall'originale (non ho mai capito per quale motivo lo facevano).
Gli eventi principali sono:

- **100 Metri Piani**
- **Salto in Lungo**
- **Giavellotto**
- **400 Metri Piani**
- **Lancio del Martello**
- **Salto in Alto**



La recensione è quella per MSX che sostituisce i 110 Metri Ostacoli con i 400 Metri Piani.

E' un gioco molto bello anche se estremamente difficile perché è una conversione diretta e quindi rimane la sua struttura arcade a qualificazione.



Non potete allenarvi in ogni specialità, ma gareggiare in sequenza solo se vi qualificate in quella precedente.

E' un tipo di azione che nel Coin-Op era fattibile grazie a joystick molto resistenti, mentre le versioni casalinghe, soprattutto quelle su Computer, si affidavano a joystick di plastica e metallo leggero che portava spesso a romperli perché la meccanica di gioco è quello d muovere la levetta dello stick forsennatamente a destra e sinistra (e anche in questi casi non sempre si riesce a qualificarsi, perché anche se vi rompete una mano, spesso non era sufficiente a passare alla disciplina successiva dove la qualifica è dettata dalla velocità).
Alcune specialità vi danno le classiche tre prove, mentre altre (le più difficili) solo una.
Un titolo da non perdere perché la versione MSX è forse una delle più fedeli che abbia mai visto. Quando avevo il Commodore 64 sbavavo su questa versione.



Grafica e sonoro sono uguali alla versione Arcade ed è impressionante cosa sono riusciti a fare. Stessa giocabilità e stessa struttura. Una conversione che ha gli stessi pregi e difetti del Coin-Op tra cui il muovere il joystick come dei forsennati rischiando di romperlo.



Gold

1984, KONAMI	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9

DEUS EX MACHINA

Deus Ex Machina è una simulazione sperimentale di *Mel Croucher*.
La storia inizia nel 1987 quando il Regno Unito decide di integrare tutte le attività sociali, mediche, di polizia, di sicurezza all'interno di un Computer per gestire il tutto in maniera più imparziale e non fosse soggetto alle emozioni umane fino a quando nel 1994 questa macchina si ribella all'uomo.

Voi interpretate un "disertore" in una forma umana che si è creata all'interno della macchina e ripercorre tutte le sette età dell'uomo in cui dovete cercare di rimettere le cose a posto.
Ogni schermata rappresenta una stadio della vita in cui dovete rianimare questo corpo umano senza però farvi catturare dalla polizia.





Non c'è il concetto di sconfitta e non perdete mai, ma avete un contatore di vittoria in percentuale e dovete completarlo evitando di entrare in contatto con il cursore della polizia.
Questo gioco funziona, tuttavia, in combinazione con un'audio cassetta che vi spiega come dovete fare. Ci sono suoni, canzoni, istruzioni di famosi attori. 23 minuti per lato per un totale di 46 minuti che è anche la durata del gioco.
Ci sono delle istruzioni che vi spiegano anche come sincronizzare il gioco con l'audio cassetta.
Voi dovete ascoltarla e quando il narratore vi dice di mettere in pausa l'ascolto lo dovete fare e poi il gioco vi dirà di riprendere l'ascolto quando avete terminato un livello.
Potete giocare anche senza ascoltare la cassetta, ma non ha senso e non sapete esattamente quello che dovete fare. Nel primo livello ci sono varie catene di DNA, ma non avete idea di come risolvere questo primo enigma.
Nel Manuale è riportato il contenuto dell'audio cassetta di entrambi i lati anche se è un po' complicato seguire le istruzioni passo dopo passo perché non c'è sincronizzazione.
Ho superato il primo livello rimanendo fermo e lasciando fare al caso e probabilmente anche per gli altri livelli è la stessa cosa.

Una simulazione interessante che dipende se avete ancora l'audio cassetta. Senza è ancora giocabile, ma perde tutto il suo fascino.
Gli enigmi sono semplici perché basta toccare le varie parti con il cursore verde evitando quello blu.



1984, AUTOMATA	
GRAFICA	8
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6,6

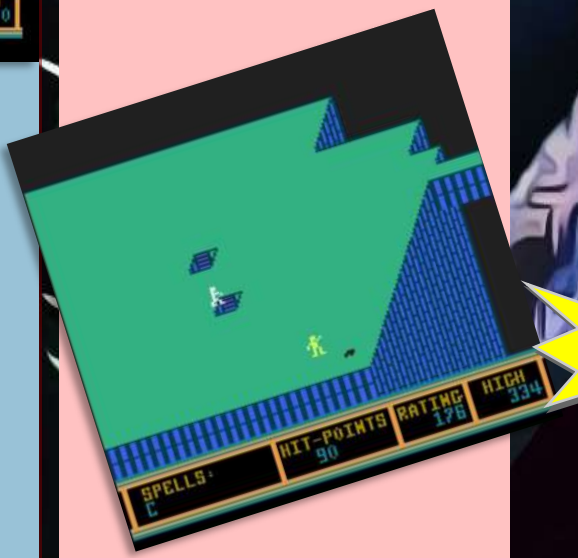


Realm of Impossibility è un'avventura a piattaforme in 3D non per l'uso di grafica poligonale, ma per la visuale isometrica che crea delle stanze molto grandi in cui dovete trovare un modo di uscire e livello dopo livello arrivare alla fine.



Questo gioco è la versione "Deluxe" dell'originale *Zombies* (per Atari 8-Bit) in cui ci sono 13 caverne con un totale di 129 stanze che fanno uso di effetti visivi da creare scenari fisicamente impossibili.
Il motivo per cui vi trovate in questa situazione è che un perfido clerico ha rubato sette corone dei regni di mezzo e le ha nascoste in queste caverne piene di mostri demoniaci che dovete sconfiggere.
Come se non bastasse dovete anche risolvere degli enigmi nelle varie stanze per trovare un'uscita e arrivare ad un'altra e così via fino alla fine.
Sei di queste Caverne sono bloccate con dei lucchetti e quindi dovete anche trovare delle chiavi per potervi accedere.
Non avete delle armi convenzionali, ma delle croci che potete lasciare sul terreno che bloccano in nemici per 4 secondi (essendo isometrico questa croce li blocca in qualunque posizione sono) e nelle stanze potrebbero esserci delle magie che potete lanciare contro i nemici.
Al primo avvio avete la lista di tutte le 13 caverne per scegliere da quale iniziare, tuttavia, potete solo andare in quelle che non sono bloccate dai lucchetti.
Nelle stanze ci sono degli oggetti da raccogliere e come già detto alcuni di questi sono delle magie e altri sono delle pergamene che vi danno dei punti perché comunque alla fine avete una classifica per mettere il vostro nome.
La grafica è stilizzata per voi, i nemici e gli oggetti da trovare, ma ha una giocabilità davvero straordinaria e questa cosa di fuggire dai nemici, stordirli con la croce o usare le magie per fermali in vari modi da una creatività innovativa tanto che pur con 129 stanze tutte diverse non vi annoieranno e lo giocherete con la voglia di finirlo ogni volta che lo caricate.
Le caverne hanno poche stanze e una volta trovata la chiave, basta tornare al quella principale per terminare il livello e tornare al menu di scelta per iniziarne una nuova caverna.
In più potete anche giocare con un amico in cui cambiano alcune opzioni e anche il modo di interagire tra di voi. Un titolo da non perdere!





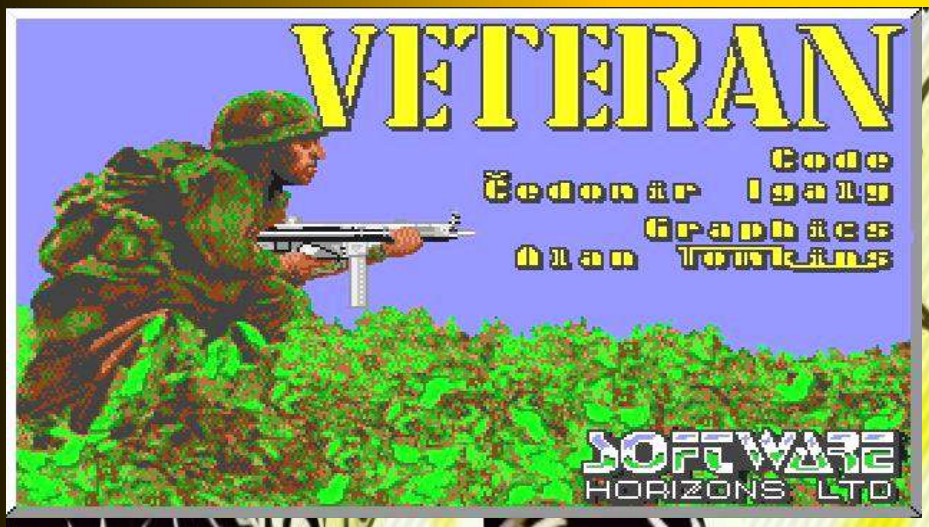


1984, ELECTRONIC ARTS	
GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



ratio di fuoco e poi siete nel campo di battaglia contro l'intero esercito nemico per dimostrare di essere l'eroe solitario di molti videogiochi che fa la differenza. Il gioco di squadra non esiste nemmeno oggi nei giochi di azione e eventuali compagni sono delle comparse che ogni tanto si vedono, vi danno una mano, ma di fatto siete da soli.

Veteran è uno spudorato clone di *Operation Wolf* sia nella meccanica di gioco sia nella grafica che lo ricorda parecchio. Molto simile anche il pannello con le informazioni delle munizioni e dei danni.
Per non essere esattamente uno con la grafica di un altro, gli sviluppatori hanno cercato di creare una storia credibile? Non tanto, dato che siete il solito eroe solitario in Vietnam che dopo che la vostra squadra è stata decimata e la guerra è ormai persa ci pensate voi da soli a rimettere le cose a posto.
Vi infiltrate nel territorio nemico contro centinaia di soldati tra vari scenari combattendo singolarmente contro di loro, contro carri armati pesantemente corazzati ed elicotteri



In effetti sembra proprio Operation Wolf, ma subito si vede la differenza. La grafica pur bella è di molto inferiore soprattutto con il soldato i primo piano e la smorfia di quando viene colpito. Le ricariche delle armi alle volte si confondono su certi tipi di terreno.
Il sonoro è discreto, ci sono effetti sonori e tanto parlato, ma di qualità discutibile.
Avete solo 1 vita e se trovate in giro ricariche di armi, non ci sono kit medici e questo lo condanna ad essere poco longevo e a diventare frustrante in breve tempo.





avete un puntatore che si controlla con il mouse. Con il tasto sinistro usate l'arma principale e con il destro lanciate le granate.
Alla fine non importava più di tanto se era un clone o se era fortemente ispirato ad un classico perché di fatto portava sulla piattaforma un titolo da aggiungere alla propria ludoteca.

Prima di iniziare la missione dovete scegliere con il tasto destro del mouse l'arma con cui iniziare e il suo da combattimento.

Come Operation Wolf e simili la visuale è in prima persona in uno scenario pseudo 3D per dare una discreta prospettiva e sullo schermo



1988, SOFTWARE HORIZONS	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6

ISLAND STRIKE

THE ULTIMATE CONFLICT



Island Strike - The Ultimate Conflict è uno sparatutto gratuito a scorrimento multi direzionale che annovera tra le sue caratteristiche la scelta di un co-pilota tra i quattro disponibili ognuno con una propria abilità che può incidere sulla vittoria di ogni missione.
Lo sfondo in cui si svolge l'azione è un attacco contro un miliardario folle che dopo aver comprato un'isola decide di conquistare il mondo usando delle armi che ha rubato durante la Guerra Fredda.
Dovete scegliere bene il vostro co-pilota e poi iniziare questa missione non solo per sconfiggere questo pazzo criminale, ma anche salvare gli ostaggi che vanno riportati su un ponte fuori dalla zona di guerra.
Sparatutto si, ma anche con elementi di gestione dell'elicottero perché dovete fare rifornimento, potenziarlo con armi più potenti, recuperare munizioni e premendo il tasto "spazio" durante l'azione vedete un riepilogo della situazione fino a quel momento.
I quattro co-piloti sono importanti perché hanno delle abilità che vi possono servire: navigatore, ingegnere, medico e mitragliatore.



Come meccanica di gioco sembra una via di mezzo tra *Apocalypse Now* su Commodore 64, *Desert Strike* se fosse uno sparatutto a scorrimento verticale e anche *Choplifter*.
Voi dovete girare per le isole cercando di distruggere tutti i nemici e salvare gli ostaggi che sono rinchiusi dentro a delle case e poi riportarli verso il ponte.
La grafica inganna un po' perché è statica, i soldati nemici sono fermi, non sparano, non fanno nulla. I carri armati nemici sono anche loro fermi e vedete solo delle piccoli luci sul cannone per dare l'effetto che sparano.



Avete una mitragliatrice strana perché spara ad una certa distanza e quindi per colpire i nemici dovete anche voi essere a quella giusta altrimenti non riuscirete mai a colpire niente.
Il volo è poco realistico perché dovete sempre calcolare la distanza giusta affinché i vostri colpi vadano a segno.



Niente da fare! La grafica mi aveva fatto sperare, ma la giocabilità non esiste. Volate su scenari totalmente statici e con un elicottero che colpisce solo se si trova alla giusta distanza.
Va bene, è gratuito, ma questo cosa centra?
Bocciato!

1996, GRATUITO	
GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	4,7



ciale, comunque, un modo per averlo su PC dato che non è mai stato convertito per questa piattaforma, a parte un remake del 2009 di Brain Games che omaggia la versione MSX con tanto di caricamento originale.
Quando iniziate a giocare non riuscite più a smettere. Non è difficile e facendo attenzione riuscirete a salvare tutti i Goonies e scoprire nuove cose nei livelli come, ad esempio, dei teletrasportatori.



The Goonies oggetto di questa recensione è una variante di quello classico perché non interpretate il protagonista Mickey che deve salvare alcuni Goonies, ma interpretate Sloth che deve salvarli tutti.
Cambia la meccanica di gioco perché se prima per aprire le porte dovevate usare delle bombe ora ci sono delle chiavi che, tuttavia, potete portarne solo una alla volta e quindi i



livelli richiedono molto più tempo e per alcune porte sono necessarie più chiavi e quindi fare avanti e indietro per le varie schermate.
Non avete armi però potete difendervi dai mostri con i pugni e più ne uccidete e più aumenta la vostra esperienza che poi vi serve per migliorare questa abilità di combattimento.
I pericoli sono i mostri che si generano sulle piattaforme, macigni che possono cadervi addosso e gocce di, presumo, acido che cade dal soffitto, cascate d'acqua e altre trappole dello scenario.

Un gioco molto semplice come estetica perché la grafica è, non dico stilizzata, ma molto minuta che, tuttavia, offre una giocabilità che difficilmente riuscirete a trovare in titoli simili e probabilmente nemmeno nel classico The Goonies uscito come Arcade e poi convertito un po' su tutte le piattaforme casalinghe.

Questa versione era originariamente solo per MSX, ma è stato ricompilato per girare sotto DOS senza usare l'emulazione e quindi è come se fosse nativo per questo Sistema Operativo.
Tutto è rimato esattamente identico a come girava su quel Computer a 8-Bit però esteso ad una comunità



molto grande dando ancora più notorietà ad un titolo forse passato senza avere tanto successo.
Quando si parla di "The Goonies" molti fanno riferimento alla versione portata dal Coin-Op che ha delle differenze anche di giocabilità.
Non è chiaro se è una versione uffi-



1986, KONAMI	
GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9


GIOCHI
RECENTI



piatti all'interno delle caverne. E' un effetto un po' strano, ma comunque per un titolo non commerciale ci può stare.



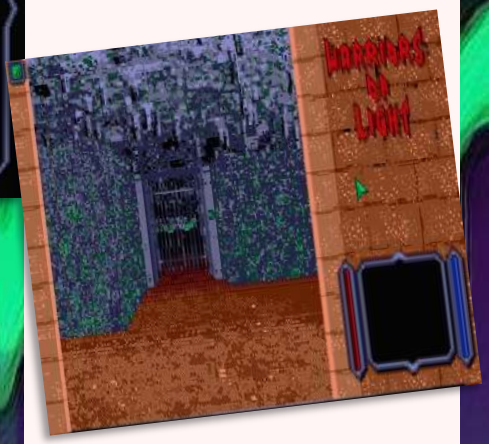
Warriors of Light è un recente RPG 3D per Atari STE con almeno 4 MB di memoria in cui voi siete un monaco guerriero in un mondo del futuro dove si sono mescolati i regni della Terra, quelli del Mito e della Magia.
Il vostro scopo è combattere la malvagità usando la magia, ma anche la forza bruta delle armi per riportare la luce.



Il vostro nemico è una maga che fu esiliata da Marte, il Regno del Mito, e ora si trova in una fortezza isolata sulla Terra dove ha iniziato l'attacco per la conquista del pianeta con i suoi soldati insettoidi.

Come tutti gli RPG dovete creare un personaggio che può essere uomo o donna (ai fini del gioco non cambia assolutamente nulla) e impostare delle abilità per completare al meglio la missione.
Si gioca solo con la tastiera e il mouse e i tasti sono quelli moderni: "WASDQE" per muoversi; "Spazio" per entrare nell'inventario e usare alcuni oggetti per vestirvi e potenziarvi; "Invio" per aprire il menu della magie e assegnarle ai tasti da "1 a 9"; tasto destro del mouse per combattere.
Sul terreno di gioco trovate chiavi, armi, elmi, corazze, vestiti vari che vi servono come da tradizione dei vari RPG perché WOS è influenzato da *Dungeon Master*, *Eye of the Beholder* e *Captive*.

La prima cosa che vi colpisce positivamente è la qualità della musica iniziale decisamente migliore di quella tipica dell' ST perché usa l'audio DMA.
L'aspetto estetico è sicuramente la prima cosa in cui notate che hanno cercato di andare oltre gli RPG di



questo tipo su Atari ST e devo dire che non è male anche se niente di eccezionale soprattutto la scelta cromatica per soffitto e muri. I nemici stonano perché sembrano disegni

I nemici sono fermi, non fanno nulla, non si muovono e voi non colpite, non fate danni, insomma niente di niente. L'esplorazione è quella tipica di Dungeon Master, ma poi finisce tutto qui.
Qualche bug grafico conclude questa recensione.



2020, WONDERFUL	
GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	4,7





MYST

Questa estate è uscita una nuova revisione di Myst fatta con l'Unreal Engine 4 che lo rende ancora più fotorealistico di Real Myst Masterpiece e sostituendo gli attori reali con un 3D decisamente buono e meglio integrato con il resto della grafica.
Questo nuovo Myst vi entusiasmerà non per la grafica che è stratosferica, ma perché hanno introdotto un nuovo livello di difficoltà che non era mai stato pensato per i capitoli precedenti e i vari remake/rimasterizzazioni.
Potete scegliere se usare gli enigmi originali del 1993 oppure quelli casuali.
Se avete finito Myst, scegliendo gli stessi enigmi sapete cosa fare, ma se scegliere "Casual", verrà resettato tutto quanto e gli enigmi saranno nuovi e dovete ricominciare tutto da capo per scoprire come andare avanti.
Probabilmente è questa la vera grande novità di questa edizione del 2021.

Il gioco richiede Windows 10 e le DirectX 12, ma è possibile forzarlo (il gioco stesso vi suggerisce come fare) ad usare le DX 11 e farlo girare su Windows 7.
Buon Divertimento!



2021, CYAN	
GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	10



The Shadows of Sergoth

E' un RPG 3D per Amiga uscito quest'anno e che porta una ventata di novità che non solo avvicineranno gli appassionati di questo genere, ma soprattutto quelli a cui non sono mai piaciuti per l'esasperante numero di opzioni e gestione delle risorse.
Ci due cose importantissime che sono la mappa sempre presente che vi permette di non perdervi nei labirinti, scegliendo la strada da percorrere e poi una facilità di combattimento perché vi basterà puntare il mouse su un mostro per vedere gli effetti dei vostri attacchi.

La recensione è basata su una demo (che mostra tutte le cose buone di questo RPG) di 3 dischetti e un quarto che sono i salvataggi. La versione finale sarà installabile su Harddisk.
Nota negativa è la richiesta di hardware forse esagerato: 2 MB Chip RAM minimo per avviarlo e un processore minimo 68030 soprattutto per le animazioni che sono pesanti da gestire. Ci sono anche dei rallentamenti nelle informazioni nel pannello di controllo, ad esempio, voi aprite una porta ed entrate in una stanza e vedete scritto in ritardo "avete aperto la porta".
Può dipendere dalla demo, ma anche dal fatto che richiede un buon processore e tanta RAM.





2021, DOUBLESIDED GAMES	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

RECENSIONI BREVI



GUNSLINGER

Siete Jess James, un cacciatore di fuorilegge in una cittadina di frontiera del vecchio Far West in cui decidete di far fortuna uccidendo tutti i ricercati per guadagnare 10$ per ognuno di loro.
Essenzialmente è uno sparatutto a scorrimento laterale in cui vi muovete per la città formata da cinque schermate per cercare questi criminali e per sapere dove si trovano nella parte alta dello schermo ci sono delle frecce che lampeggiando indicano dove sono.
Quando trovate il vostro bersaglio dovete avvicinarvi, girarvi verso di lui, muovere la pistola in alto e in basso per mirare e poi sparare prima che lo faccia lui.
Avete solo sette proiettili nella pistola e per ricaricare dovete andare dal vostro cavallo.
Avete le solite tre vite con una particolarità che se perdete il denaro guadagnato rimane anche nelle partite successive fino a quando non resettate il computer.

Graficamente carino nel disegno della città e sonoro nella norma.
Giocabilità inesistente perché appena vi mettete di fronte al vostro avversario vi uccide all'istante sena nemmeno il tempo di tirare sparare.





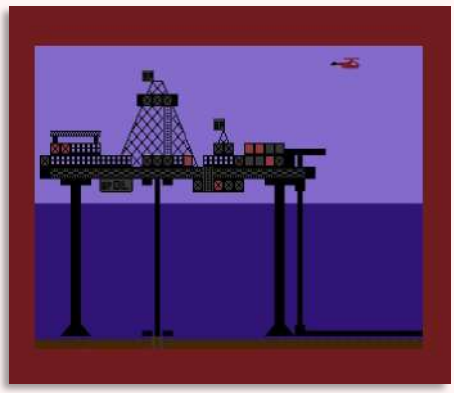
1984, TYNESOFT	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	5
GLOBALE	5,7

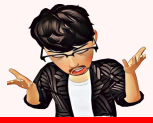


Rig Attack

Siete un pilota di elicottero che deve proteggere una raffineria di Petrolio e altre strutture di pompaggio dall'attacco di criminali che vogliono distruggerle usando dei sottomarini.
Voi siete in grado di vederli quando si avvicinano e schivando i loro missili dovete scendere di quota verso la superfice del mare e bombardarli.
Per rendere il gioco più entusiasmante avete la limitazione del carburante e quando sta per finire (lo schermo incomincia a lampeggiare) dovete tornare velocemente verso una base di atterraggio.
Se c'è un sottomarino vicino ad una di queste non potete rifornirvi se siete sotto attacco.
Perdete una delle vostre tre vite se venite colpiti dai missili nemici o vi scontrate con la struttura che dovete proteggere.

Gioco carino con un livello di sfida accettabile anche perché i nemici non arrivano di continuo, ma uno alla volta e dovete imparare a schivare i proiettili nemici e colpirli alla svelta. Alla lunga però tende ad annoiare.





1984, TYNESOFT	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6

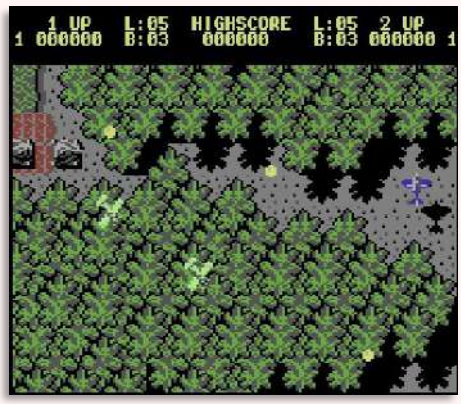


SKY SHARK

E' *Flying Shark* che nella versione Europea cambia nome, ma non la sostanza di questo bel sparatutto a scorrimento verticale che mi ha sempre entusiasmato nella versione Coin-Op e un po' meno in alcune conversione casalinghe.
Questa versione in particolare gira su Commodore 128 nativamente senza passare nella modalità C64 e sicuramente acquista un valore in più per chi ha questo Computer.

Il concetto è sempre quello di infiltrarsi nella base nemica e distruggere tutti i nemici.

Il gioco nella versione Commodore soffre di una scelta cromatica incomprensibile dato che gli aerei e carri nemici si confondono troppo con alcuni fondali e nello scorrimento dello schermo questa problematica diventa ancora più marcata. Se non bastasse i loro proiettili volano alla velocità della luce e anche se li vedete è difficile evitarli. Vi rendete conto del pericolo quanto è troppo tardi.
Era difficilissimo anche nell'originale, ma non così esagerato.
La versione Europea di Flying Shark è molto diversa da quella Americana per una grafica più accurata e più colorata e malgrado questo è molto meno giocabile.





1988, TAITO	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	4
GLOBALE	5,5

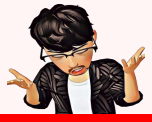


ZORYT

E' un gioco per il Computer Vector 06C e al momento non esiste niente di questo titolo in rete nemmeno per prendere uno spunto per parlarne un po' e riempire queste due colonne.
Non so la trama ne lo scopo, ma dopo aver preso un trasporto spaziale vi ritrovate dentro una base in cui dovete recuperare della parti di un qualcosa da riassemblare (immagino) stando attenti che di tanto in tanto passano delle astronavi che vi possono travolgere.
Avete solo una vita.

La giocabilità non è male perché di fatto è un gioco di piattaforme collegate da scale e oggetti da recuperare.
La grafica ha pochi colori, ma le dimensioni sono davvero gigantesche e le animazioni buone.
Per il resto non c'è nulla nemmeno come sonoro.





1993, ????	
GRAFICA	7
SONORO	S/V
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	5
GLOBALE	5,6

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)
- *Alien Soldier* (numero 128)



della barra di energia carica al massimo, possiamo colpire i nemici generando danni ingenti, a livello estetico noteremo che è la stessa tecnica, ma il nostro personaggio è circondato dalle fiamme.
A livello tecnico questo gioco è davvero favoloso, forse persino troppo, a un punto tale che l'engine spesso soffre di piccoli cedimenti.

Recensione scritta da Darkmanor

Ci troviamo collocati in un universo a tema fantascientifico, più specificatamente su di un pianeta chiamato Sierra.
In questo luogo, un gruppo terroristico chiamato Scarlet è a capo del pianeta utilizzando la forza bruta, oltretutto il loro reale fine, trattasi dello sterminio totale della razza umana.
Questo gruppo di criminali non sono di certo delle creature comuni, sono in realtà degli orribili mostri meccanici animati da malvagie intenzioni.



Il capo di questo gruppo è Epsilon e la trama del gioco inizia proprio a questo punto, dato che costui è vittima di un complotto da parte degli altri membri della congrega con il fine di prendere il suo posto.
Costui viene quasi ucciso e quindi scacciato, per poter sopravvivere, è costretto a tramutarsi in un virus e a infilarsi sotto forma di parassita, all'interno del corpo di un ragazzo.
Qui accade qualcosa di strano, la fusione intacca indelebilmente la sua mente costringendolo a mutare in un essere che adesso possiede valori umani e sete di giustizia.
Epsilon cade di nuovo vittima dei complotti orditi dai suoi simili che ancora lo temono, in preda alla rabbia, il ragazzo muta in una creatura in parte umano e metà uccello dotato d'incredibili poteri, quindi in un turbine di emozioni e motivazioni contrastanti, decide di distruggere definitivamente il gruppo terroristico di cui una volta era a capo.

Il gioco trattasi di action platformer a scorrimento orizzontale, in cui nei panni di Epsilon, dobbiamo sparare con le nostre armi a tutto ciò che incontriamo.
Una delle peculiarità di Alien Soldier, è senz'altro quello di disporre di livelli molto corti e assai scarni da esplorare, il tutto si riduce all'affrontare i boss che compaiono sempre quindi, poco dopo l'inizio del livello.
Questi nemici a differenza del nostro personaggio sono enormi e spaventosi, quindi il grosso del gioco consiste proprio in queste sfide.
Equipaggiare i proiettili giusti è fondamentale, siamo infatti costretti sul ponderare bene su quali siano in nostro possesso, dato che certe munizioni funzionano meglio contro alcuni nemici.



Epsilon ha anche qualche altro asso nella manica, una tecnica con cui può spostarsi in maniera estremamente veloce nello schermo, durante questa mossa è oltretutto invulnerabile e quindi, gli è possibile passare attraverso i nemici.
Con questa mossa se disponiamo

Le colonne sonore sono davvero stupende, perfette e in tema Sci-Fi, dai ritmi serrati e coinvolgenti.
Ottimo il gameplay e perfetti i controlli, ma comunque è un gioco estremamente difficile da padroneggiare e adatto quindi, solo ai più esperti.
Nel globale è una perla che è stata ingiustamente dimenticata nel tempo, come ogni gioco che venne programmato dalla Treasure.



1995, SEGA	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,2


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers


www.retro-gamers.it

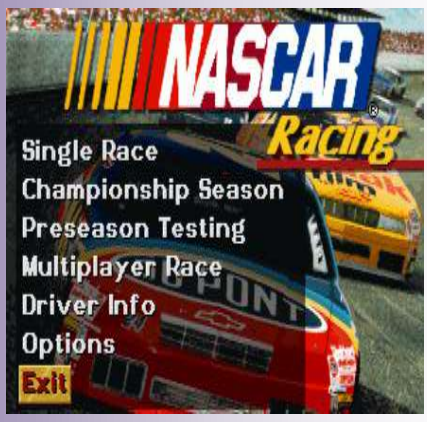

PRESENT

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):



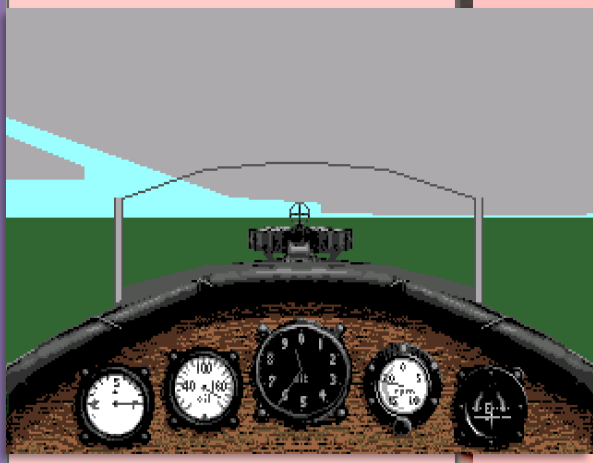








Red Baron è un simulatore di volo degli anni '90 e più precisamente 1990 per PC e 1992 per Amiga.
Quanti di voi avranno desiderato sfidare il famoso Barone Rosso in una battaglia aerea all'ultimo sangue a bordo di biplani o triplani durante la prima guerra mondiale?



Con questo gioco sarà possibile rivivere quelle storiche battaglie grazie ad una simulazione completa in cui sfidare dei grande piloti e tra questi anche il grande Barone Rosso.
Si può volare in una singola missione tra le tantissime disponibili oppure iniziare la carriera e cercare di arrivare alla fine della guerra, vivi se possibile.
Si tratta di un gioco molto vasto nella modalità carriera dato che in questo caso accedete a tante informazioni storiche e tante missioni da affrontare.
Il gioco è completamente poligonale e quando si vola la visuale principale è all'interno dell'abitacolo del biplano o triplano con una buona riproduzione della strumentazione e il motore fornisce anche una buona fisica per volo. Volare con un triplano o biplano era molto difficile; un forte vento o uno stallo potevano risultare fatali. Se un aereo veniva danneggiato i piloti non avevano il paracadute, ma anche se c'erano, mancava il tempo per scappare dall'abitacolo.
RB ha una grafica spettacolare, molto curata per gli aereoplani, gli oggetti a terra e nel numero di nemici in volo.
I poligoni sono semplici, ma ben colorati e aiutano il giocatore durante il volo per trovare la posizione dei bersagli come punto di riferimento anche se il paesaggio è piatto. L'aspetto estetico è comunque valido anche per ammirare gli scenari.
Le due versioni, Amiga e PC, sono praticamente identiche in tutto e per tutto come opzioni di gioco, come dettaglio durante il volo e anche per giocabilità.



La versione PC è a 256 colori che non fanno gridare al miracolo rispetto alla versione Amiga, ma garantiscono un dettaglio migliore dell'abitacolo, della strumentazione e paesaggi più realistici.
Questo genere di giochi a vettori solidi ha sempre messo in crisi i processori perché c'è da muovere tanti poligoni e quindi per la versione Amiga, con un'Amiga 500 di base si riesce a giocare, ma meglio avere un Amiga 1200 dove prestazioni migliorano. La versione PC a 256 colori su un computer della stessa fascia dell'Amiga 500 gira più o meno alla stessa maniera.
Esiste anche una versione del gioco in EGA che riduce la grafica a 16 colori senza però cambiare nulla nel dettaglio o nell'accuratezza della simulazione.

Bella simulazione di volo ben curata esteticamente. Nel 1992 si poteva osare di più soprattutto visto come gira su PC nel 1990.

Bronze

1992, SIERRA

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

Simulatore di volo arricchito da una grafica a 256 colori e non richiede hardware esagerato.
Per la versione **CD-ROM** dovete avere un 386DX e una VGA da 1MB di memoria.

Silver

1990, SIERRA - DOS

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

PC DOS

AMIGA

Bill Elliott's NASCAR Challenge

Bill Elliott's NASCAR Challenge non è *NASCAR Racing*, tuttavia, porta il giocatore nel mondo di questo tipo di corse in grafica 3D poligonale che cerca di far vivere una giornata indimenticabile sulle piste con questo sport molto pericoloso e allo stesso tempo spettacolare per le vetture coinvolte che vengono costruite appositamente per queste competizioni.



Una volta caricato il gioco e dopo la simpatica presentazione avete quattro opzioni principali per la scelta del tipo di macchina da usare, la pista (da una lista di otto tracciati), le impostazioni di gioco e infine quella per iniziare la guida.

La simulazione vi da la possibilità di scegliere solo tre tipi di vetture, ma prima di ogni gara vi viene data la possibilità di fare delle modifiche esterne ed interne per migliorare le prestazioni durante la gara.

Dopo che avete fatto tutti i settaggi che ritenete migliori, scelto la vettura e il tracciato, iniziate a guidare con un ultima possibilità di ritoccare le impostazioni; una specie di riconferma finale.

La visuale della gara è in 3D poligonale e l'unica disponibile è quella all'interno dell'abitacolo; le visuali esterne sono disponibili solo con i replay che potete attivare durante la corsa o, ad esempio, dopo avere distrutto la macchina contro un muro.

Il motore del gioco non è strabiliante, non ci sono tanti oggetti sullo schermo, l'orizzonte è solo l'azzurro del cielo e poche sono le strutture intorno alla pista.

Probabilmente hanno puntato tutto sulla corsa frenetica in cui chi gioca non ha il tempo di guardare il panorama.

Le vetture degli altri piloti che vedete di fronte a voi sono disegnate molto bene, sono ben riprodotti loghi e le varie pubblicità. Tutto il resto è abbastanza scarno.

L'abitacolo della vettura è disegnato abbastanza bene, il volante gira, ma non avete le mani su di esso che vengono sostituite da un cursore che di fatto è quello che voi controllate.

Nascar Challenge è, comunque, un bel gioco anche abbastanza longevo per il numero di piste, per le tre vetture da scegliere e con la possibilità di fare tre tipi di gare diverse.

Le due versioni provate sono quelle per Amiga e per PC che sono molto simili l'una all'altra anche se la versione PC è fatta meglio dal punto di vista estetico e alcune migliori impostazioni del realismo.

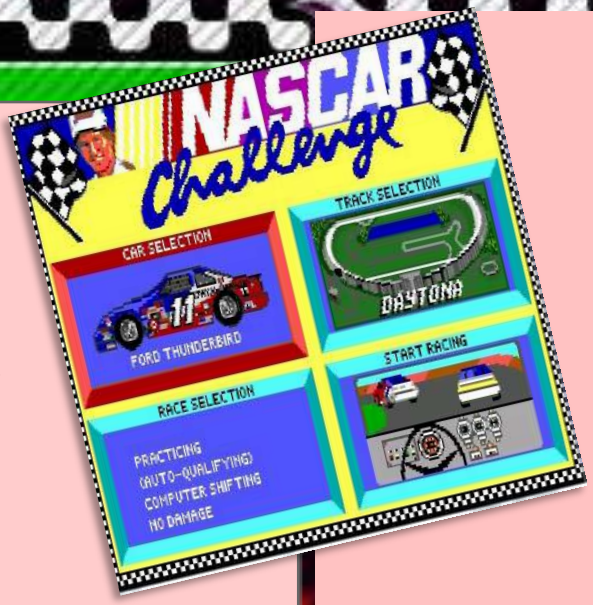
La versione PC offre un mondo più complesso rimanendo comunque abbastanza scarno, però ci sono più oggetti a bordo strada come una fila di alberi lungo il rettilineo che danno l'effetto di un vialone alberato, gli stessi palchi del pubblico sono realizzati meglio, più realistici e altri particolari che nella versione Amiga sono stati rimossi o ritoccati in peggio.

Tra le varie opzioni del gioco ce ne è una per la gestione del realismo. C'è infatti la possibilità di rendere la macchina indistruttibile oppure danneggiabile come nella realtà e se vi schiantate contro un muro la macchina si danneggia in un modo tale che non partirà più.

Nella versione Amiga questa impostazione sembra non funzionare come dovrebbe perché se vi lanciate direttamente contro un muro a 200 km/h non succede niente; si vedono le scintille del telaio che struscia, ma la macchina continua a correre come se niente fosse.

Nella versione PC con questo settaggio sbattere contro un muro o fiancheg-





giarci troppo, distrugge letteralmente la macchina che non può più continuare.
Nei replay si possono usare le visuali esterne, ma nella versione Amiga il dettaglio sembra non esserci perché è ridotto come il livello più basso di dettaglio di *4D Sport Driving* (e guarda caso sono gli stessi sviluppatori).
Anche la versione PC ha un dettaglio molto basso nei replay, però la vettura è leggermente più curata.
Per quanto riguarda l'audio, la qualità Amiga è superiore e non ci vuole molto, però dopo un po' diventa noiosa e ripetitiva, mentre durante la gara è presente solo il rombo del motore o dell'elicottero durante il replay.



E' un gioco completamente in 3D a poligoni solidi, molto semplici e privi di qualunque ombreggiatura eppure e è scattoso su entrambe le macchine più o meno a parità di potenza.
Su Amiga 500 appena si inizia la gara sembra talmente lento che non si riesce a stare in pista almeno giocando con il joystick, ma dopo un po' si riesce a riprendere la guida anche se rimane scattosa, mentre con la tastiera la guida sembra leggermente più reattiva.
La versione DOS non è fluida su un 286 di fascia medio/bassa con 2 MB di RAM, ma più fluida della versione Amiga.
In conclusione è un bel gioco perché tra le tre auto e le otto piste da scegliere la longevità è assicurata e anche se non siamo di fronte a *Nascar Racing* è comunque quel genere di gioco che piace a tutti soprattutto agli Amighisti che non hanno mai avuto il porting del titolo citato pocanzi.

E' UN BUON GIOCO DI CORSE DEDICATO A QUELLE NASCAR CHE SICURAMENTE FANNO PIACERE DA PROVARE SU COMPUTER NON MOLTO PRESTANTI. TECNICAMENTE NULLA DA ECCEPIRE. FORSE UN PO' LENTO, MA CI SONO TANTI POLIGONI DA GESTIRE.



Bronze

1991, KONAMI - DOS

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	8
GLOBALE	7,5

FORSE MI ASPETTAVO DI PIU' DALL'AMIGA IN QUESTO GIOCO PERCHE' POTEVA NON RIDURRE COSI' TANTO IL DETTAGLIO E, TUTTAVIA, NON GIRA TANTO BENE SU UN AMIGA 500 STANDARD. FORSE SU AMIGA 1200 LE COSE VANNO MEGLIO.



Bronze

1991, KONAMI - AMIGA

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7



Nascar Racing è un gioco di corse rilasciato nel 1994 da Papyruss per PC e non è mai uscito per Computer basati sul 68000 perché il motore del gioco era difficile da gestire anche per gli stessi x86 come poi avrete modo di leggere.
Il gioco si svolge esattamente come avete letto in Nascar Challenge, ovvero una serie di corse su macchine costruite e adattate appositamente per questo tipo di gare e che sono soggette a forti testacoda, scontri contro altre vetture e nei casi più gravi distruzione quasi totale contro un muro.
Non si tratta di corse in stile *Desctruction Derby*, ma sono gare dure e per vincere spesso si fa di tutto anche spingere l'avversario fuori pista.
Il gioco ha quattro modalità: gara singola in cui dovete scegliere tra le nove disponibili; partecipare ad in intera stagione; un test di preparazione alla stagione; giocare online contro avversari umani.



Le opzioni sono davvero tante e si può modificare il gioco in ogni sua parte e c'è anche la possibilità di modificare le condizione metereologiche impostando il tipo di tempo, la temperatura, la direzione e la forza del vento; altre opzioni permettono di modificare la grafica in base alla macchina che si sta usando e tante altre modifiche che poi influiscono sulle prestazioni generali.
Sia la gara singola che le altre modalità permettono opzionalmente (le potete saltare se volete) di giocare seguendo la procedura regolare, quindi iniziare con la pratica, poi la qualifica, il Warm-Up e infine la gara vera e propria.
In ogni sessione si può accedere al garage dove molto similmente a Nascar Challenge, si può modificare la vettura e questo viene reso più gratificante grazie alla grafica 3D poligonale texturizzata che esalta anche questa fase.
La gara vera e propria purtroppo si svolge con solo la visuale interna e non sono disponibili altre visuali se non con il Replay dove si può riprendere la scena da diverse angolazioni e gustarsi una grafica davvero superlativa.
Il gioco è completamente poligonale e texturizzato ovunque senza lasciare nulla al caso e i dettagli sono fatti così bene che si notano anche durante la frenesia della corsa, soprattutto l'accuratezza con cui sono state progettate le macchine, i loghi, le pubblicità e anche la strada, le sgommate, i segni lasciati per terra oppure le nuvole di polvere quando si fa un testa coda.
Il gioco supporta tantissime schede audio e quindi viene incontro a qualsiasi configurazione e la grafica può essere impostata in 320x200 o in 640x480, entrambe a 256 colori.
Se questo gioco era improponibile per, un Computer a caso, un Amiga lo è stato anche per molti PC e la critica fu abbastanza pesante perché se l'allora un costosissimo 386DX non era in grado di farlo girare cosa poteva mai farlo? In aiuto durante il gioco premendo i tasti numerici si può attivare e disattivare il dettaglio.
Nel 1994 con i Pentium ormai usciti da un anno sul mercato questo titolo si adegua alla potenza dei nuovi x86 per mostrare qualità e velocità in 640x480. Tutti gli altri doveva gestire il dettaglio per accontentarsi della 320x200.



Su una configurazione tipo 386 di fascia bassa il gioco non si muove e si vedono solo dei fotogrammi durante la presentazione che comunque non mostra tutta la grafica che invece c'è durante il gioco e quindi se avete un PC così vecchio lasciate perdere.



Su un 386 di fascia medio/bassa le prestazioni aumentano in modo sensibile e la presentazione si riesce a vedere anche se ancora scattosa.

Durante la gara quando siete da soli e non c'è nessun'altra vettura intorno la corsa anche a dettaglio massimo gira bene (a parte i replay che usando le visuale esterne, aumentando il livello di dettaglio).

Se ci sono tante vetture avversarie intorno a voi, anche con tutto il dettaglio a zero, avrete di nuovo un fotogramma alla volta o poco di più.



Su un 386 di fascia media (386DX) la grafica è già molto più veloce e giocabile, ma solo quando non avete avversari intorno a voi.

In questo caso con il dettaglio massimo senza texture sull'asfalto il gioco è molto gradevole con una buona sensazione di velocità.

Con una configurazione tipo 486 di fascia media le cose cambiano radicalmente in meglio, ma sempre in 320x200.

Con tutto il dettaglio al massimo il gioco è davvero fluido quando in pista ci siete solo voi e si notano dei rallentamenti quando ci sono gli altri piloti. Anche i replay in una configurazione simile sono fluidi, ma solo se non vengono riprese altre vetture.

Purtroppo la gara vera e proprio è davvero ingestibile anche su questa configurazione, ma disabilitando un po' di dettaglio in corsa riuscite a recuperare frame preziosi.

Solo su configurazione tipo 486DX di fascia alta si hanno ottime prestazioni anche con tutte le macchina in pista (pur con qualche rallentamento durante i replay).

Tenete presente però che nel 1994 dovevate avere un PC da diversi milioni di lire per poter giocare in 320x200 e non sempre con tutto il dettaglio massimo.

La configurazione massima anche in questa risoluzione spesso era fattibile con i primi Pentium.

La 640x480 era un miraggio a quel tempo forse anche per un Pentium di fascia bassa.

E' un gioco di corsa automobilistica che nel 1994 ha mandato in crisi l'hardware per PC perché di fatto richiedeva per giocare bene in 320x200 un 486 di fascia molto alta o Pentium di fascia bassa. Per la 6480x480 solo veloci Pentium. Oggi la soluzione migliore è DOSBox.

Gold

1994, PAPYRUSS	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5


Console Forever





struggerla. Quando avete liberato la zona, entrate in curvature per accedere ad un nuovo settore da proteggere.
Le basi sono importanti perché una volta attraccati vi vengono riparati i danni e riforniti di armi.
Sul radar vedete la posizione delle basi e i nemici vengono visualizzati in 3D quando siete vicini a loro.
Chiamarlo simulatore forse è un po' forzato perché chiaramente è uno sparatutto in 3D.
Grafica molto buona, jingle di Star Trek e ottima giocabilità.

Star Trek - Strategic Operation Simulator

E' una simulazione 3D nell'universo di Star Trek in cui voi siete il capitano dell'Enterprise con la missione di salvare la Federazione dai suoi nemici più mortali: i NOMAD (pensate fossero i Klingon? State tranquilli che ci sono anche loro).
Dovrete affrontare i vostri nemici con una visuale in prima persona in cui sullo schermo avete un puntatore per distruggerli con una grafica che ricorda quella originale (che era vettoriale) dando un realismo maggiore.
Ogni settore ha una sua base che deve essere protetta distruggendo tutte le astronavi che cercano di di-

La musica di Star Trek TOS e una giocabilità davvero fedele all'originale.



1983, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Hook

E' un gioco di piattaforme in cui sostanzialmente voi, Peter Pan, dovete salvare i vostri bambini che sono stati rapiti dal Capitano Hook e portati sull'**Isola che non c'è**.
Da qui grazie ad una mappa potete scegliere dove andare tenendo presente che in alcune zone avrete l'aiuto della fatina Tink che in determinate situazioni potete usarla per uccidere certi nemici.
Per ogni livello che scegliete la fatina vi fa un briefing spiegandovi in dettaglio gli obiettivi per poterlo superare e gli oggetti che vanno presi per darvi potenziamenti oppure per recuperare l'energia che perdete durante i combattimento contro i nemici.



Il passaggio tra una destinazione e l'altra è in terza persona in cui Peter Pan vola e potete cercare di evitare tutto quello che avete sullo schermo per ricevere dei bonus che poi vi serviranno per accedere a delle zone normalmente non accessibili.

Uno dei giochi forse tecnicamente più belli del NES per una grafica coloratissima, sprite disegnati egregiamente e splendide animazioni. Ottimo sonoro.

Difficile per i combattimenti perché i nemici sono molto resistenti, alcuni usano pistole e quindi anche se il vostro pugnale affonda il colpo venite colpiti da un contrattacco. In giro per fortuna c'è tantissimo cibo.





scontro, una guida sull'erba o fuori pista vedrete un testa coda e poi l'auto esplodere.

Non è chiaro se c'è un tempo limite per finire la corsa perché nulla è indicato.

Bellissima la grafica, ottima la giocabilità e pure il sonoro. La velocità generale non è in base alla quella indicata dal contachilometri e questo è una cosa buona perché vi permette agevolmente di gestire la guida e gli avversari.

Mi piace il NES soprattutto in questo titolo davvero divertente. E' forse un po' difficile nei combattimenti, ma è ok.



1992, GSG IMAGESOFT	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Wheelie Racer

E' una corsa automobilistica con visuale dall'alto in cui voi dovete partecipare ad un torneo che si svolge intorno al mondo partendo dalla 68sima posizione e migliorarla il più possibile.

Iniziate la gara da questa posizione cercando di superare tutte le altre vetture tenendo conto che correte lungo le normali strade e quindi davanti a voi potete avere dei veicoli ingombranti come camion che vi impediscono di passare facilmente.

Per migliore la posizione dovete superare i vostri avversari che vedete lungo la griglia di partenza.

Avete carburante limitato, ma lungo il percorso ci sono delle stazioni di benzina indicate con una "IN" in cui basta passarci sopra per fare il pieno e non perdere tempo.

Dovete cercare di stare sul percorso ed evitare gli avversari perché uno

Gioco divertente con una difficoltà ottimamente calibrata, ma cercate di non essere spericolati alla guida.
Mi è piaciuto molto e ve lo consiglio vivamente!



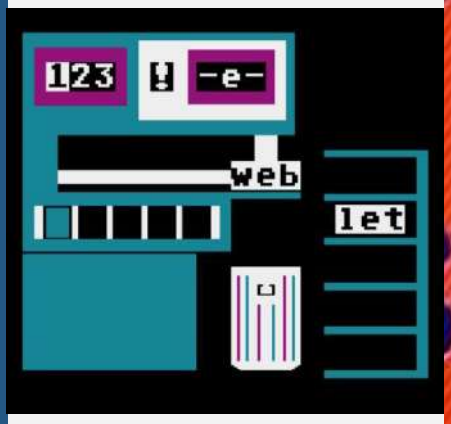
1985, EPOCH	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Comprensione



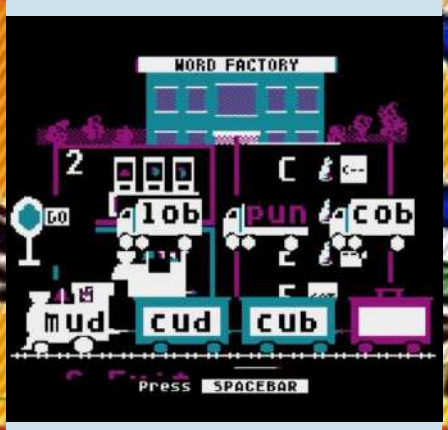
Reader Rabbit è un educativo di comprensione del testo in cui il bambino (tra i 5 e i 7 anni) deve capire, attraverso lettere e contesto, la parola da selezionare.
Ci sono quattro esercizi in questa versione per l'Atari 8-Bit e stranamente non hanno un nome chiaramente indicato nella lista di scelta, ma lo vedete in basso durante il caricamento scritto veramente in piccolo (non serve a molto in realtà in questi giochi).
In ordine:



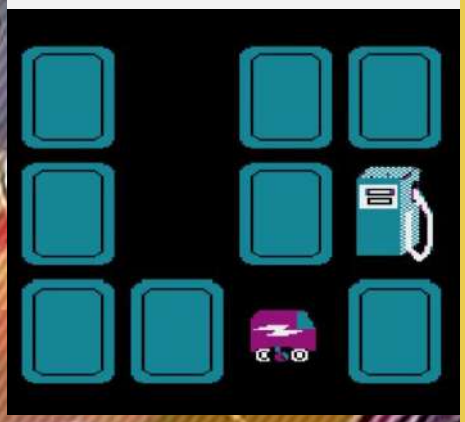
Il primo esercizio, **Sorter**, dovete trovare e mettere su degli scaffali tutte le parole che iniziano per la consonante che vi viene suggerita, in seguito per la vocale in mezzo e infine potete scegliere liberamente quale lettera va presa in considerazione.
Il secondo esercizio, **Labeler**, dovete per ogni oggetto che trovate usare il joystick o la tastiera per scegliere la lettera e consonante per trovare il nome dei tre oggetti.
Se sbagliate lettera il sistema l'annulla immediatamente e dovete ritentare finché non ci riuscite.



Il terzo esercizio, **Word Train**, è un po' complicato e ho fatto fatica a comprenderlo e io non sono un bambino. In pratica avete un treno con una locomotiva in cui c'è un nome e dovete scegliere delle parole che hanno in qualche modo a che fare con questa parola soprattutto nel suono della pronuncia o per una rima.
Se, ad esempio, la prima parola è "**Lab**", i vagoni sono Lad, Lag e Lap; quando la prima parola era "**Set**" io ho scelto Peg e ho sbagliato perché quella corretta era Sit; se la prima è "**Sip**" le altre sono Sit, Sat e Sad.



E' un esercizio basato sul suono delle parole e non è detto che abbiano in comune la prima o un'altra lettera. Questo forse richiede l'aiuto di un insegnante o un genitore.
Matchup invece è il gioco delle coppie in cui dovete indovinare due oggetti uguali. Non può mancare in questi educativi.
Se completate con successo gli esercizi c'è un jingle musicale.



Un eccellente gioco che per la sua natura è adatto solo ai bambini di madrelingua Inglese. Alcuni esercizi richiedono la conoscenza delle parole anche se il programma vi aiuta finché non ci riuscite.
Una cosa invece che non mi è piaciuta molto è il fatto che non vi suggerisce mai la parola corretta quando sbagliate, ma può essere che sia un incentivo a fare meglio la prossima volta.

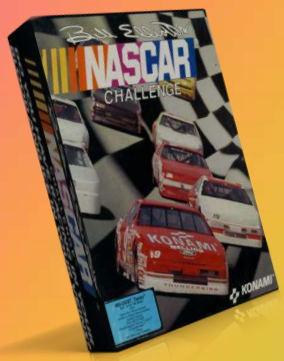


1984, LEARNING COMPANY	
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8

Box Art: Copertine in 3D













Volume 7, Numero 11
Novembre 2021

REV'N'GE!



Top 3

Atari 8-Bit



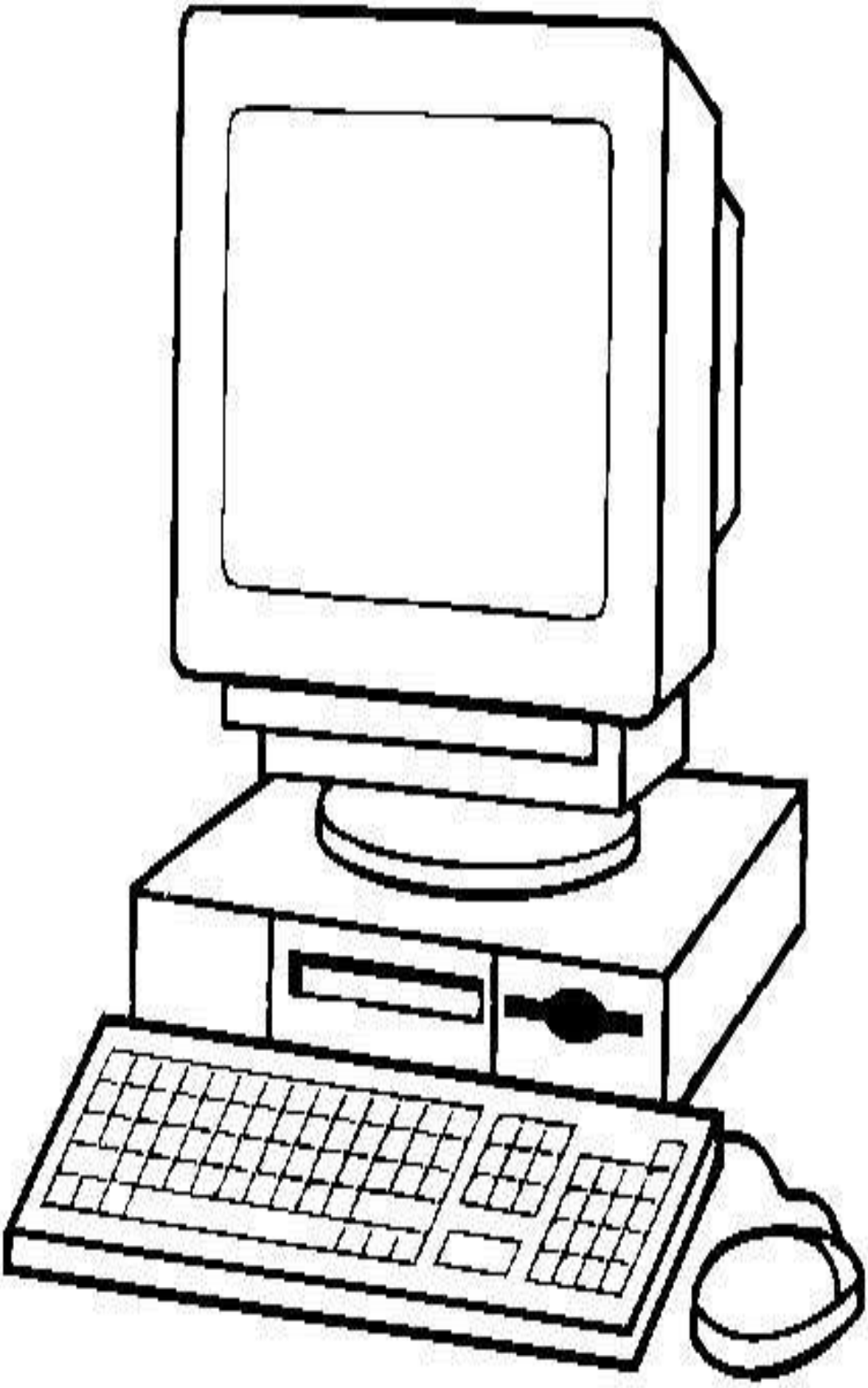
MSX



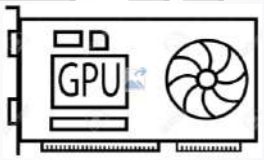
TRS-80 CoCo




Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware

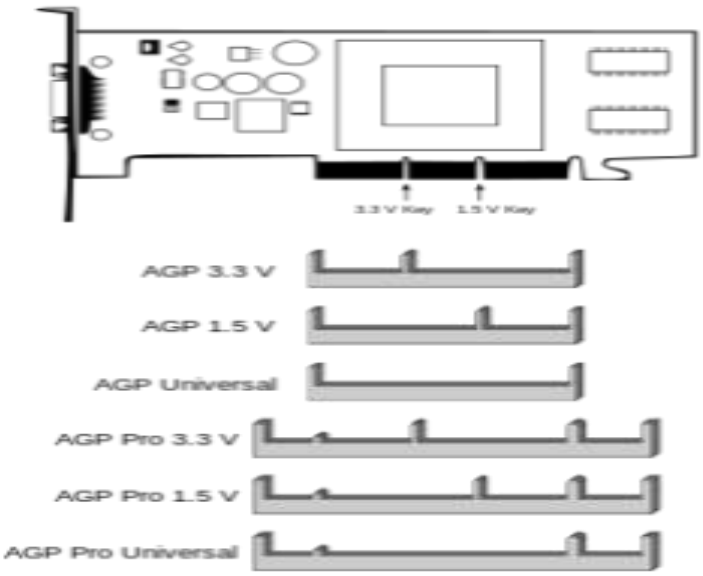


AGP



L'AGP derivava dal bus EISA, ma il protocollo di comunicazione derivava da quello PCI.
Distinguere il connettore AGP da uno PCI su una scheda madre era molto facile. Il connettore AGP è leggermente più piccolo di quello PCI e guardando la scheda madre nella classica posizione è posizionato a destra dei connettori PCI, inoltre è leggermente più distante dalle feritoie di espansione. In pratica, è posizionato molto vicino al chipset e alla memoria di sistema (per ridurre la distanza tra questi componenti e ricordando che i segnali viaggiano a 66 MHz, dove anche 1 cm in più avrebbe potuto provocare problemi).
L'AGP aveva delle caratteristiche migliori rispetto al PCI: era installato su una porta completamente indipendente da quella PCI e viaggiava ad un clock di 66 MHz contro i 33 MHz del PCI, e con l'AGP 2x si potevano trasferire bit sia nella fase di salita sia nella fase di discesa del segnale di clock, simulando quindi un clock di 133 MHz. In più aveva segnali di bus per gli indirizzi e per i dati distinti e non condivisi con il PCI e ciò consentiva di usare, per esempio, la modalità "sideband".
L'AGP poteva usare la modalità "pipeline" che permetteva all'AGP di continuare ad accettare richieste anche se il precedente trasferimento non era ancora concluso, e la modalità "sideband" che era in pratica, l'uso di una "banda" di comunicazione extra da 8 bit che si affiancava alla "banda" principale da 32 bit.
Questa sideband poteva essere usata dalle schede grafiche predisposte, per inviare gli "indirizzi" di alcune richieste di trasferimento senza intasare la banda principale che magari nel frattempo era impegnata in un grosso trasferimento di file.
Quali erano i principali vantaggi dell'AGP?

- Banda passante raddoppiata o quadruplicata.
- Il bus PCI a 33 MHz aveva una banda massima di 132 MB/sec, mentre la prima implementazione dell'AGP a 66 MHz aveva una larghezza di banda di 200-300 MB/s e quella a 133 MHz (AGP 2x) riusciva ad arrivare anche a 512 MB/s.
- Il bus PCI era liberato dalla gestione della grafica e di questo ne giovavano la maggior parte delle periferiche di sistema.
- Uso del UMA (Unified Memory Architecture); in pratica la velocità dell'AGP consentiva di usare la memoria di sistema anche per la grafica (memoria condivisa), quindi una tecnica più avanzata, ma già vista (e disprezzata) nel chip 430VX.

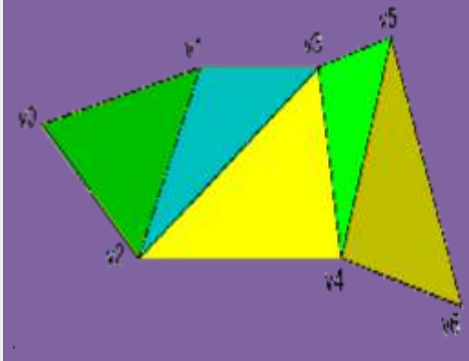


Ovviamente queste erano le caratteristiche sulla carta, ma non erano tutte rose e fiori.
Come già detto, l'AGP nella modalità 2x riusciva a trasferire flussi di dati a ben 512 MB/s, ma quella era la larghezza di banda dell'allora bus di sistema dei PC che viaggiavano normalmente a 66 MHz.
Quindi ci si trovava davanti a due scelte. O accedeva la CPU alla memoria o accedeva il chipset per un trasferimento tra memoria e scheda grafica. Poiché la CPU aveva , come è logico, la precedenza, il trasferimento AGP avrebbe dovuto attendere il momento propizio, in cui la CPU era impegnata in altre cose che non chiamavano in causa la memoria di sistema (lavorando direttamente nella cache L1), per "sparare" texture e bitmap o altro più velocemente possibile prima del ritorno della CPU.
Quindi quei famosi 512 MB/s teorici non sarebbero mai stati completamente disponibili per trasferimenti AGP 2x.
Qualcuno ipotizzava che si poteva risolvere overcloccando la velocità del bus di sistema. Quindi portando il clock di sistema a 83 MHz, la larghezza di banda della memoria aumentava a circa 660 MB/s, ma al tempo stesso (sempre che la scheda AGP reggesse) questa sarebbe diventata la larghezza di banda dell'AGP 2x.
A fine anni 90, i chipset AGP (a parte il SiS 5591) avevano il bus PCI e AGP sincrono a demoltiplicatore fisso (2 per il PCI e 1 per l'AGP) e questo significava che overcloccando il bus di sistema a 83 MHz anche l'AGP avrebbe funzionato a 83 MHz.
Questo problema era praticamente irrisolvibile anche perché di lì a poco sarebbe uscito l'AGP in modalità 4x con una banda di 1 GB/s, ma con PC con il bus a 100 MHZ e quindi di nuovo gli stessi problemi di poter usare tutta la banda disponibile.
L'unica soluzione era di poter contare in futuro di bus asincrono tra PCI e AGP e memorie molto veloci tra i 200 e 400 MHZ (ma poi sappiamo come è andata a finire).

L'AGP quando praticamente era ancora agli inizi presentava già altre perplessità e una di queste era che il sistema operativo doveva supportarlo altrimenti il sistema lo avrebbe rilevato come un PCI a 66 MHz.
Windows 98 avrebbe dovuto supportare pienamente l'AGP anche nelle modalità più potenti, mentre chi usava Windows 95 era nella situazione peggiore dato che era possibile usare l'AGP, ma in modo provvisorio.
Per attivare la funzione DIME (Direct Memory Execute) bisognava installare la più recente versione del VxD di gestione della memoria "VMM32.VXD" che si trovava nel file USBSUPP.EXE che era nell'ultima versione di Windows 95 Osr2.
Dopo di questo bisognava installare il VGARTD.VXD che si trovava nei dischi (o nel CD) forniti con la scheda grafica.
Un'altra perplessità era che i giochi 3D avrebbero dovuto essere ottimizzati per sfruttare a fondo le capacità dell'AGP dato che i giochi 3D precedenti all'AGP erano ottimizzati per sfruttare il bus PCI con "solo" 2 MB di memoria locale per le texture.

APPROFONDIAMO L'AGP!

La domanda nasceva spontanea su questo AGP: "*Ma a cosa serve tutta questa larghezza di banda in più, alle schede 3D che hanno la memoria per le texture a bordo?*"
Il bus PCI pure avendo una larghezza di banda massima di 132 MB/s, nella realtà, riusciva a gestire solo circa 70 MB/s. Dato che il settaggio dei triangoli (normalmente) era gestito dalla CPU del computer, la fase successiva di tale processo era il trasferimento delle coordinate e caratteristiche di ogni triangolo dalla memoria di sistema alla scheda 3D. Tali dati occupavano almeno un centinaio di kbyte (ad essere ottimisti), quindi viene facile intuire che il bus PCI può gestire al massimo circa 700k di triangoli al secondo.
C'erano però delle tecniche per diminuire l'uso della larghezza di banda del bus:



Comprimere i dati:

Ottimizzazione nell'uso dei poligoni, perché spesso i triangoli sono "messi insieme" per formare un poligono e invece di inviare i dati dei tre vertici di ogni singolo triangolo si invia solo quelli strettamente necessari per creare tale poligono, evitando di ripetere quelli in comune.
Quindi se per esempio un poligono è formato da quei triangoli (come in figura) invece di trasferire una serie di coordinate per 15 vertici (3 * n triangoli), se ne inviano solo per 7 vertici (2 + n triangoli), con un "risparmio" nell'uso della larghezza di banda di circa il 53%. Tale tecnica aumenta di efficienza man mano che i poligoni aumentano di complessità (aumento di triangoli). Se un poligono è formato da 100 triangoli, invece di 300 serie di parametri se ne invieranno 102 con un risparmio del 66%.

Spostare il settaggio dei triangoli dalla CPU alla scheda stessa:

In questo modo si riduce la quantità di dati che deve passare attraverso il bus PCI.
Queste tecniche migliorano la situazione, ma il problema di fondo era sempre quello, il bus PCI per la grafica avanzata era "lento".
I mondi 3D stavano diventando sempre più complessi e avrebbero richiesto una banda enorme e l'AGP per un po' di tempo l'avrebbe fornita.

DIME (Direct Memory Execute):

Con questa tecnica il chip grafico aveva sempre la possibilità di "lavorare" direttamente sulla memoria di sistema, senza usare la costosa memoria grafica locale (la memoria delle schede video). Questo significava che si potevano usare texture più grandi a risoluzione esagerate senza i limiti della ridotta memoria video. C'era anche la possibilità di usare la tecnica DIMEL, ossia di usare la memoria di sistema insieme alla memoria video. La scheda grafica avrebbe usato sempre la sua memoria, ma nel caso non fosse sufficiente avrebbe potuto usare quella di sistema e allo stesso tempo avere prestazioni più elevate.

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
CASTLE BOY	MAI RILASCIATO	C'era una pubblicità su ZZap 61 in cui doveva essere venduto come parte di una GEM Compilation. Non fu mai rilasciato.
CHILLER	COMMERCIALE	Uno dei 10 giochi più venduti di Mastertornic. Gli scenari del gioco furono presi dal video musicale *Thriller* di **Michael Jackson.**
GOLDRUNNER 2000	COMMERCIALE	Un gioco nato come una sfida. Qualcuno diceva che non poteva essere portato sul CoCo e l'autore ha dimostrato il contrario.
TRACK & FIELD 1	COMMERCIALE	La versione MSX aggiunge un "1" perché poi uscirà un Track & Field 2 solo per MSX.
DEUS EX MACHINA	COMMERCIALE	Simulazione di vita sperimentale ideata da *Mel Croucher*
VETERAN	COMMERCIALE	Nel 1989 questo gioco, in Germania, fu messo tra i titoli indegni.
THE GOONIES	??	E' stato ricompilato dai sorgenti MSX per girare nativamente sotto DOS senza usare l'emulazione.
WARRIORS OF LIGHT	P.D.	RPG in 3D che fa uso di audio DMA e Blitter per la grafica. Richiede come minimo 2 MB di memoria, ma ce ne vogliono almeno 4 per evitare l'errore "Out of Memory".
MYST	COMMERCIALE	E' una nuova versione del gioco classico che sfrutta le nuove DirectX 12, ma scrivendo "-dx11" dopo l'eseguibile vi permette di farlo girare anche su windows 7.
RED BARON	COMMERCIALE	Per la versione DOS era uscita prima quella a 16 colori e la Dyamix la cambiava gratuitamente in quella a 256 colori per chi provava che aveva acquistato il gioco. In seguito la versione a 16 colori fu resa gratuita perché Red Baron II uscì molto in ritardo.
BILL ELIOTT'S NASCAR CHALLENGE	COMMERCIALE	Aveva un noioso sistema di protezione perché il testo era nero su una pagina rossa ed era difficile da leggere di sera con la luce artificiale con la conseguenza di forti mal di testa.
NASCAR RACING	COMMERCIALE	Pur essendo commerciale alcuni piloti reali avevano dei contratti che non gli permettevano di essere inseriti e quindi alcuni molto famosi non c'erano. Pur richiedendo il più potente 486 per girare bene in 320x200 furono vendute più di 1 milione di copie. La versione in 640x480 era disponibile solo su CD-ROM.
STAR TREK - STRATEIC OPERATIONS SIMULATOR	COMMERCIALE	Fu annunciato sull'Intellivision, ma non fu mai realizzato. La versione per il Ti99/4A ha il parlato sintetizzato.
READER RABBIT	COMMERCIALE	Rabbit Algebra nella serie educativa "Peasant's Quest Preview" è una parodia di questo gioco.

AL PROSSIMO INCREDIBILE
NUMERO 129

NATALE 2021



FOR THE COMMODORE VIC-20™ HOME COMPUTER

STAR TREK™

STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

VIDEO GAME CARTRIDGE





USE WITH JOYSTICK CONTROLLER OR KEYBOARD

YOU'VE SEEN STAR TREK ON YOUR TV SET BEFORE, BUT NEVER LIKE THIS

Now *you* can command the fate of th

Enterpris

game

Starf

Crui

bas

ene

aw

ga

• O

s

• UNI

• CONT

WARF

ENER

• INCLUDES

• FROM SEGA

YAR'S REVENGE GAME

Copyrig

STAR TREK is

VIC-20 i