# REV'N'GE! #129

## RETRO EMULATOR VISION AND GAME

3D

GLOSSARIO

## Roar of Revenge

Un Beat'em Up a piattaforme del 2021 che ricorda quelli del passato

## Prince of Persia

La versione per Atari XL 130 è impressionante

ALTRE RECENSIONI: Alpha Omega Run * Morpheus * Chopper Squad * Deviants * Arkanoid 128* Hektik * Raffles * Power Drift MSX * Off Shore Warrior * It's a Mug's Game * Gemini-2 * Power Drift C64 * Scramble * Cobra * Super Scramble * A-10 Tank Killer 1.5 * Robocop 3 * Midwinter * Midwinter II * Once Upon a Time * Glossario del 3D

RECENSIONI CONSOLE: Panic Bomber * Mega Man * Super Tennis

0,00 Euro
25 Dicembre 2021
Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 12

# Retro gaming

## In emulazione!

La tua rivista

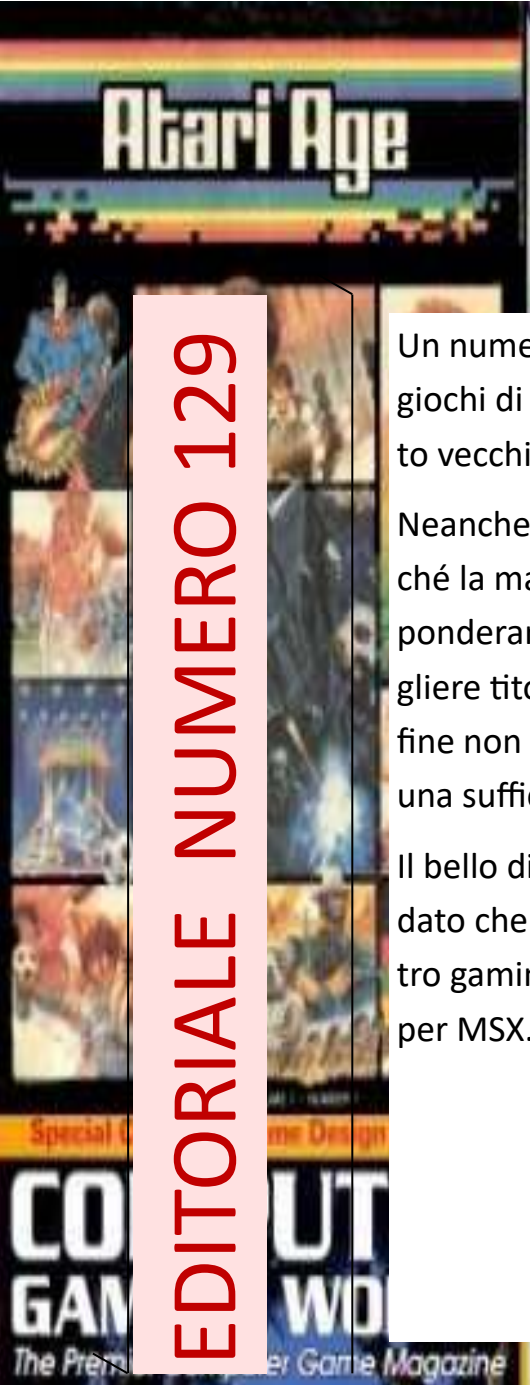
*Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista*

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

**Gratis**



# EDITORIALE NUMERO 129










Un numero di Natale che non è molto in tema al periodo anche perché giochi di questo tipo li ho già recensiti tutti in un numero Natalizio molto vecchio e quindi a parte qualche font o immagini non c'è altro.

Neanche a farlo apposta è venuto fuori un numero "Commodore" perché la maggior dei titoli scelti sono suoi. Un'altra cosa che forse potevo ponderare meglio era il fatto che per questo numero avrei potuto scegliere titoli da medaglia d'oro, grande giocabilità e grafica e invece alla fine non è stato così. In effetti diverse insufficienze e molti giochi hanno una sufficienza risicata pur con dei nomi importanti.

Il bello di queste pubblicazione è anche un po' la casualità nelle scelte dato che mi baso un po' sulle immagini o argomenti su dei forum di retro gaming come la scelta all'ultimo minuto di recensire "Power Drift" per MSX.

Buona lettura e Buon Natale









# ANTEPRIME #130




**Stop the Express - Commodore 64**

Il vostro compito è fermare il treno in questo divertente gioco di azione con grafica e sonoro molto ben realizzati. Il disegno sembra in stile Giapponese.



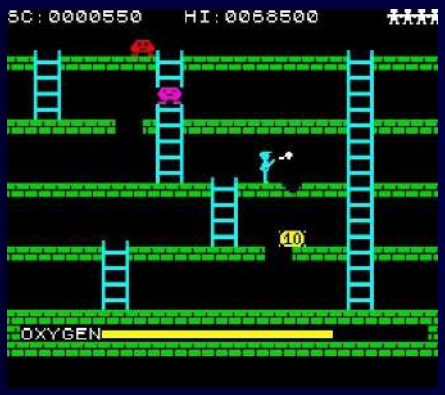

**Choy Lee Fut: Kung Fu Warrior - Amstrad CPC**

Un Beat'em Up in cui dovete mostrare le vostre abilità di guerriero Kung-fu sia durante gli allenamenti sia durante le missioni.
Sembra avere le carte in regola per essere un buon gioco.




**Reach for the Sky - Commodore 16**

Il nome di certo vi fa venire in mente un altro titolo. E' uno sparatutto a scorrimento verticale




**Digger Dan - ZX Spectrum**

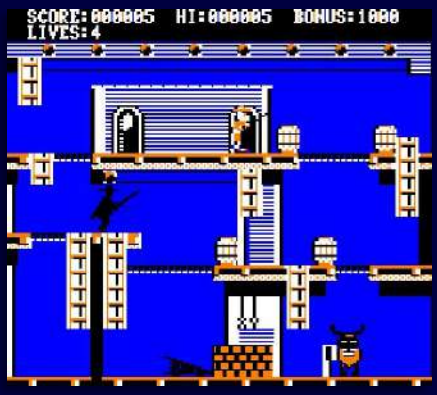
Senza nemmeno farlo apposta ecco un altro clone di *Space Panic* che è identico al gioco Hektik recensito in questo stesso numero. Evidentemente era un titolo che si prestava ad essere la base di giochi su svariate piattaforme.

# ANTEPRIME #130



**RADX-8 - MSX2**

Questo gioco è un semplice spara-tutto a scorrimento verticale che esteticamente forse non mostra bene le qualità di un MSX2.




**Zorro - Apple II**

Un gioco che vi fa impersonare il paladino della giustizia in una delle sue leggendarie avventure. Di fatto è uno gioco di piattaforme con combattimenti a suon di spade.




**Intrigo a Parigi - Thomson**

E' un'avventura grafica in Italiano con una qualità del disegno stupefacente per un 8-bit. Non solo bella grafica, ma anche una qualità del testo che lo rende molto leggibile.



**GFL Championship Football - Amiga**

Un gioco che riproduce uno sport tipicamente Americano che viene esaltato da una grafica in 3D, disegni di grosse dimensioni. E' in soggettiva perché guardate gli altri con gli occhi del giocatore che state controllando.

# 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.





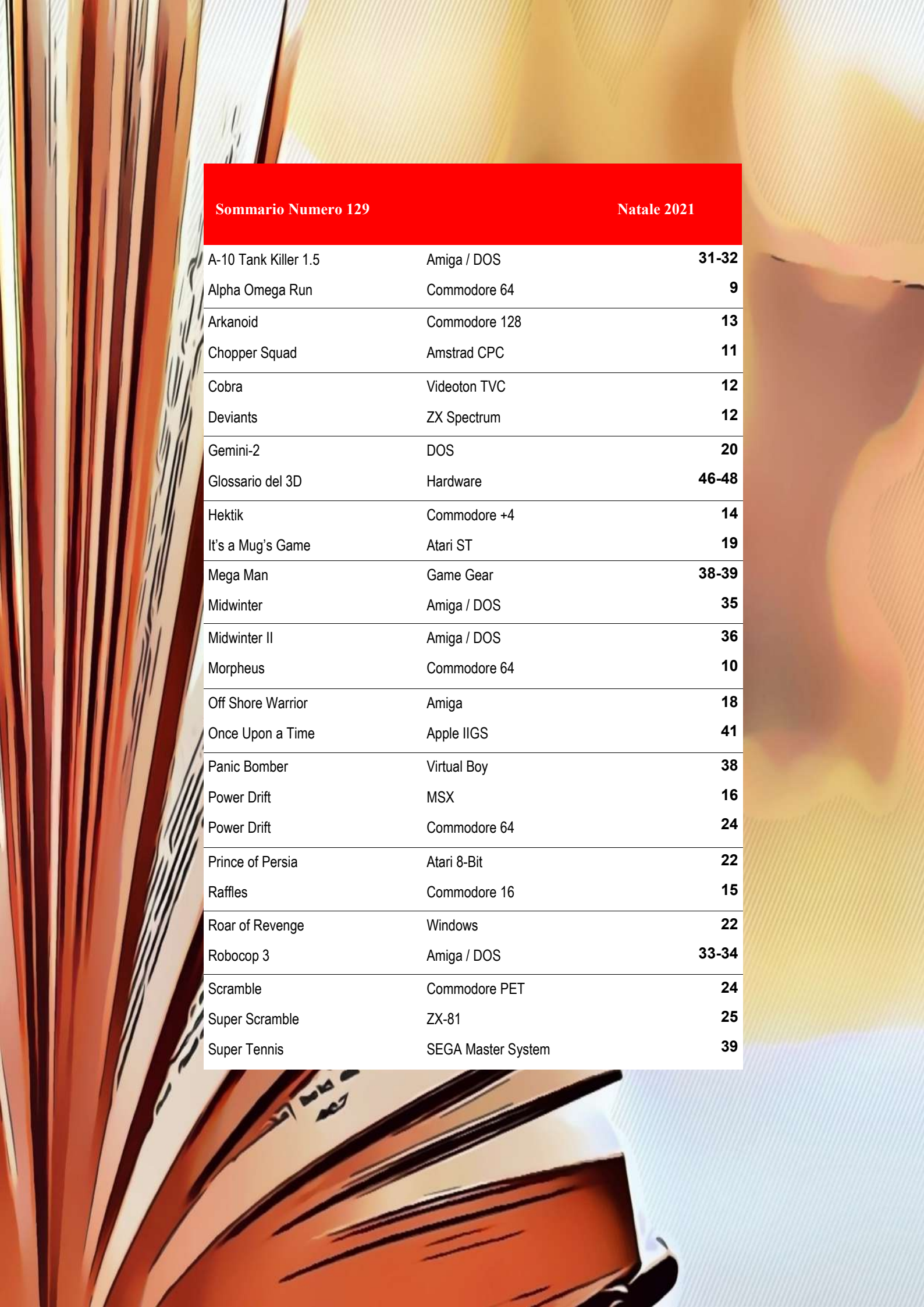


## STATI D'ANIMO



## MEDAGLIE





| Sommario Numero 129 | | Natale 2021 |
|---|---|---|
| A-10 Tank Killer 1.5 | Amiga / DOS | 31-32 |
| Alpha Omega Run | Commodore 64 | 9 |
| Arkanoid | Commodore 128 | 13 |
| Chopper Squad | Amstrad CPC | 11 |
| Cobra | Videoton TVC | 12 |
| Deviants | ZX Spectrum | 12 |
| Gemini-2 | DOS | 20 |
| Glossario del 3D | Hardware | 46-48 |
| Hektik | Commodore +4 | 14 |
| It's a Mug's Game | Atari ST | 19 |
| Mega Man | Game Gear | 38-39 |
| Midwinter | Amiga / DOS | 35 |
| Midwinter II | Amiga / DOS | 36 |
| Morpheus | Commodore 64 | 10 |
| Off Shore Warrior | Amiga | 18 |
| Once Upon a Time | Apple IIGS | 41 |
| Panic Bomber | Virtual Boy | 38 |
| Power Drift | MSX | 16 |
| Power Drift | Commodore 64 | 24 |
| Prince of Persia | Atari 8-Bit | 22 |
| Raffles | Commodore 16 | 15 |
| Roar of Revenge | Windows | 22 |
| Robocop 3 | Amiga / DOS | 33-34 |
| Scramble | Commodore PET | 24 |
| Super Scramble | ZX-81 | 25 |
| Super Tennis | SEGA Master System | 39 |

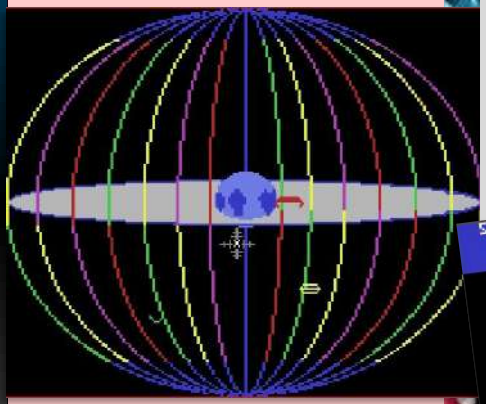

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-




**Alpha Omega Run** è uno sparatutto in 3D nel quale siete il pilota di un'astronave spaziale nel 3012 con lo scopo di difendere un pianeta avamposto dall'attacco di una flotta di alieni che lo vogliono conquistare o distruggere.
Tutta l'azione si svolge su cinque schermate che rappresentano gli scenari in cui dovete sconfiggere tutti i nemici che avete sullo schermo.
Iniziate l'azione nello spazio e vete fare (non sono tanti i giochi per C64 in cui usano campioni di parlato digitalizzato) e una bella melodia musicale.

Di certo quello che interessa al giocatore è il gioco effettivo e questo inizia con una schermata globale in cui avete la visione del pianeta come una mappa in cui dovete cliccare sugli alieni quando si trovano sopra il pianeta. Questa schermata c'è prima di accedere ad ogni scenario.
Sullo schermo avete diverse formazioni di alieni e subito la prima cosa che pensate è distruggerli, ma in realtà non è necessario. Voi dovete colpire delle bombe (delle sfere rosse) prima che esplodano e sono solo queste che vi fanno dei danni. Gli alieni volano per lo schermo distraendovi dal vero pericolo.
Ci sono anche una specie di nuvole che forse hanno lo stesso scopo di distrarvi e quindi dovete distruggerle per evitare altri danni.
Attenzione che le sfere rosse esplodono quasi subito e quindi vanno distrutte appena le vedete.






schermo dopo schermo dovete arrivare all'ultimo che è la difesa della città, ultimo avamposto che gli alieni tenteranno di spazzare via.

Nella pubblicità di questo titolo veniva riportata la qualità grafica come ad alta definizione e la schermata del titolo è ben disegnata e in più c'è anche abbastanza parlato che vi da una breve spiegazione su quello che do-

In effetti è vero che la grafica è molto ben disegnata e essendo statica è stata curata molto bene.
Giocabilità più che discreta soprattutto perché i veri obiettivi non sono gli alieni, ma le sfere rosse (bombe o alieni kamikaze).
Devo dire che è molto difficile colpire queste bombe, ma è una buona sfida.



Bronze

| 1984, NANOSEC | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 7 |
| GIOCABILITA' | 7 |
| LONGEVITA' | 7 |
| GLOBALE | 7,2 |




I negozi hanno dei prezzi, ma stranamente voi non avete informazioni sul vostro denaro. Come faccio a comprare se non conosco il mio budget?

La giocabilità è quella di uno sparatutto che deve ripulire ogni fase e potenziare le armi quando gli alieni si adattano a quelle in uso e migliorare la corazza dell'astronave per essere più resistente.

Forse il gioco è stato troppo ambizioso per quello che vedete realmente sullo schermo.

**Morpheus** è uno sparatutto a scorrimento multi direzionale, ma prima di tutto era un progetto molto ambizioso che ha richiesto 1 anno di sviluppo e l'uso sullo schermo di astronavi di enormi dimensioni e anche la loro progettazione da parte del giocatore. Non fu mai pensato per essere un semplice sparatutto, ma qualcosa di più complesso.

Un entità chiamata Intelligenza ha generato gli Aither (o Universo) creando due aree nello spazio uguali ed opposte e unite da un nucleo centrale; ne vengono creati talmente tanti che diventano una minaccia. Per autodifendersi questa Intelligenza crea i Morphal che diventano i nemici da distruggere che, tuttavia, si adattano alle armi e quindi dovete progettarne di nuove e più potenti.

Lo scopo finale è destabilizzare il nucleo centrale distruggendo Morpheus al 50esimo livello.

La storia è molto più complicata e vi consiglio di leggere il manuale che vi spiega in dettaglio anche come accedere alla fase positiva e negativa. Brevemente iniziata da una fase positiva e dovete cercare di assorbire quanta più energia di questo tipo per poter resistere nella fase negativa. Alternando tra le due fasi dovete superare 50 livelli e poi lo scontro finale.



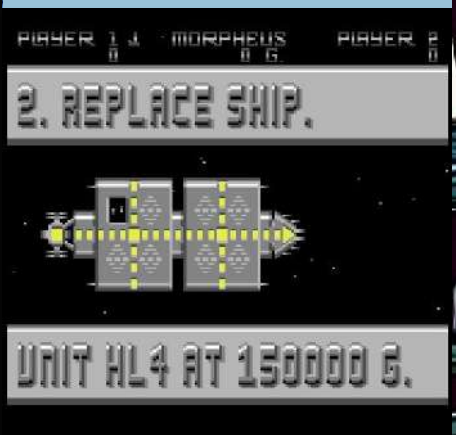

Voi dovete costruire un'astronave che sia molto resistente e abbia armi adeguate per ogni tipo di nemico che incontrate.

Quando premete il pulsante del joystick per iniziare a giocare avete la fase di progettazione della vostra astronave e non è nemmeno tanto difficile perché sono moduli aggiuntivi e armi già pronte che dovete solo applicare. Ovviamente avete un budget iniziate e la progettazione dipende da quanti soldi avete.

Quella che sembra una pista di decollo è in realtà un sistema per gestire le varie parti dell'astronave e infatti per sparare il puntatore deve essere posizionate sulla prua. Potete spostarlo nella varie parti per accedere ad altre funzioni, ma inizialmente non ne avete. Quando iniziate avete solo un cannone frontale e la gestione del motore posteriore.

Nello spazio ci sono stazioni di servizio in cui dovete avvicinarvi ed attraccare. Se avete soldi potete potenziarvi.

Attenzione che avete solo 1 vita.




A parte la storia che sembra davvero creata da uno scenografo Hollyvoodiano, in realtà è un normale sparatutto multi direzionale. La grafica sicuramente è ben fatta e di grosse dimensioni.

Il gioco in se è alquanto banale perché nello spazio vi muovete come se ci fosse la cera. Presa una direzione andate sempre da quella parte e dovrete faticare per riprendere una rotta. I nemici sono veloci e difficilmente ne colpirete qualcuno. Avete una sola vita e dopo un po' vi rendete conto che ci sono giochi migliori come sparatutto.

| 1988, RAINBIRD | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 6 |
| GIOCABILITA' | 5 |
| LONGEVITA' | 4 |
| GLOBALE | 6 |




Questo gioco ha un nome e grafica diversa, ma nel corso della lettura credo che molti di voi si ricorderanno di quale sia. Pensavo fosse un clone di Defender, ma è bastato vederlo in azione per rivedere un bellissimo titolo che giocai anni fa sul Vic-20.

Nel 1994 la terra viene conquistata da un orribile alieno che stranamente lascia libera l'Inghilterra e un pilota di elicottero militare con il nome di Macho (*è vero che fa un po' ridere?*) molto abile nel volo.
Lo scopo è quello di recuperare delle parti per assemblare una flotta di nove aerei per poter sconfiggere questo alieno e liberare la Terra.
Sullo schermo ci sono tre piattaforme di atterraggio e i pezzi che dovete prendere cadono dal cielo; dovete velocemente prenderli e riportare ciascuno di questi nell'angolo in basso a destra dove l'aereo viene ricostruito un po' alla volta.
Gli alieni ovviamente faranno di tutto per impedirvi di completare i nove aerei e per difendervi avete un potente laser.
Avete già capito di quale gioco si tratta?

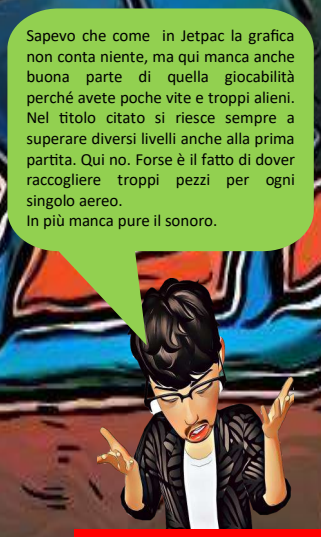






A differenza di *Jetpac* (era quello l'originale) la difficoltà è forse un po' frustrante, non tanto per gli alieni sullo schermo che riuscite ad evitare e distruggere, ma è che voi e gli alieni potete passare da un lato all'altro dello schermo e mentre state per lasciare un pezzo per terra appare un alieno che vi distrugge.
Potete sparare talmente tanto che i vostri laser rimangono sullo schermo a lungo perché sono più lenti della vostra velocità però quell'angolo è sempre letale.
Riuscite a fare ogni cosa, ma perdete vite sempre nello stesso punto e se quattro di queste sembrano tante, non lo sono. Rispetto a Jetpac è decisamente più ostico.
Un'altra cosa negativa l'assenza di audio sia come musica sia come effetti sonori, tuttavia, per il tipo di gioco non è che siano determinanti a migliorare la giocabilità.




| 1985, INTERCEPTOR MICRO | |
|---|---|
| GRAFICA | 7 |
| SONORO | 0 |
| GIOCABILITA' | 7 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 5 |




**Deviants** è essenzialmente uno sparatutto con visuale laterale e anche varie piattaforme per uno scorrimento multidirezionale.
La storia si svolge su un pianeta che in passato apparteneva alla razza che da il nome a questo gioco che dopo aver conquistato tanti pianeti si sono autodistrutti in una guerra civile per il potere. Chi si salva fugge e va su altri pianeti.
Dopo 2000 anni la razza umana si vuole espandere nell'universo e inizia la colonizzazione dal pianeta Krause che è quello dei Deviants. Gli umani vengono subito attaccati da una stazione di battaglia che si trova su un asteroide vicino al pianeta e così' viene inviata una squadra con lo scopo di distruggerla con dei reattori nucleari
La squadra, a parte voi, viene decimata dai Deviants dopo aver impiantato l'ultimo reattore e ora il vostro scopo è quello di attivarli tutti e sconfiggere questi alieni inferociti.




Il gioco ha due sezioni diverse: una è quella in cui dovete correre per i vari schermi uccidendo gli alieni, raccogliendo munizioni e energia perché avete solo una vita.
Quando raggiungete un reattore inizia la seconda sezione che un puzzle-game in cui dovete attivare degli interruttori entro un certo tempo limite. Sicuramente la difficoltà può essere frustrante perché se arrivate al reattore con il pieno di energia, ma fallite a risolvere l'enigma il gioco finisce e dovete ricominciare tutto da capo.
In tempo reale avete tutte le informazioni che vi sono necessarie come le munizioni che vi rimangono, il numero dei reattori che dovete attivare e la quantità di energia che vi rimane prima di morire.
Gli alieni non hanno abilità particolari perché basta il loro contatto a farvi perdere energia, sono molto resistenti e quindi dovete fare molta fatica per evitare una morte precoce.




La sezione per armare questi reattori (nel gioco sono chiamate bombe perché di fatto lo sono) è difficile perché non ho capito come si fa e poi avete solo 20 secondi per riuscire in questa operazione.
La fase arcade non è difficile perché in giro trovate le armi e poi ci sono portali che vi fanno il pieno di energia (200) e potete fare avanti e indietro per gli schermi.
Alle bombe ci arrivate sempre, ma forse meglio non mettere un tempo limite perché se sbagliate con l'ultima bomba prima di finire il gioco, dovete ricominciare tutto da capo.

Il gioco è molto carino con una grafica decisamente colorata per essere uno Spectrum. Questa volta non siete di colore bianco, ma verde come gli alieni e di qualità soddisfacente.
Felice che non sia l'ennesimo gioco silenzioso anche se ci sono sparuti effetti sonori.
Sembra frustrante con gli alieni che sono resistenti al laser e grazie alle ricariche di energia non è un problema che, tuttavia, c'è con le bombe perché non ho capito come funziona l'attivazione e 20 secondi sono troppo pochi.



| 1987, PLAYERS | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 5 |
| GIOCABILITA' | 7 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 6,5 |

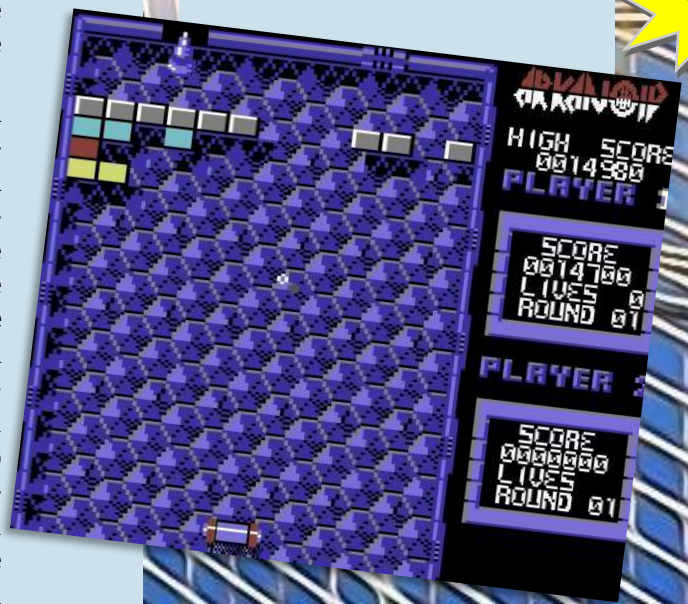



loce e la "**P**" vi da una vita in più.
Una volta che avete ripulito lo schermo si passa ad un nuovo con una formazione di mattoni diversa e più difficile.
Ci sono tre tipi di mattoni: quelli colorati li distruggete con un solo colpo, quelli argentati richiedono due colpi, quelli dorati sono indistruttibili.
Buona distruzione!

**A**rkanoid è un gioco di, relativo, relax perché essenzialmente dovete ripulire lo schermo di tutti i mattoncini presenti per passare ad un nuovo livello.
C'è una storia alle sue spalle per renderlo più attraente e con la voglia di finirlo per vedere la scena finale, ma il bello di questo titolo è di giocare con tranquillità cercando di vincere e non perdere delle vite preziose.
Era difficile creare una trama che coinvolgesse il giocatore e così la racchetta diventa l'astronave spaziale Vault, la pallina che lanciate e ribattete ogni volta è una sfera di energia, i mattoncini sono degli ostacoli che degli alieni hanno messo sul vostro percorso per impedirvi di tornare a casa sano e salvo. Questi alieni di tanto in tanto svolazzano per lo schermo cercando di deviare (sacrificandosi) la sfera energetica e impedire che distrugga un mattone.




Il gioco è basato sull'originale *Breakout* e rimane lo stesso: una racchetta ancorata in fondo allo schermo che si sposta a destra e sinistra, dei mattoni che sono in alto e un colpo alla volta dovete distruggerli tutti.
A differenza dell'originale alcuni mattoncini colorati danno dei bonus che hanno una lettera che indica il tipo di potenziamento: la "**L**" è il laser (ecco la dimostrazione che siete un'astronave) per distruggere i mattoni e gli alieni, con la "**E**" la racchetta si allunga, con la "**D**" la pallina si triplica per lo schermo consentendovi di colpire più mattoncini, la "**C**" è la colla per trattenere la pallina e lanciarla indirizzando meglio la sua traiettoria, la "**S**" rallenta la palla quando diventa troppo ve-




Wow!! Gioco fantastico. La grafica, nei limiti del C128, è fedelissima all'originale. Il sonoro è magnifico e si sente il tocco metallico della pallina.
La giocabilità è stratosferica e tutto il bello e il brutto del Coin-Op è stato ben integrato.
Io lo trovo uno dei migliori giochi sul C128 grazie al fatto che gira in maniera nativa.



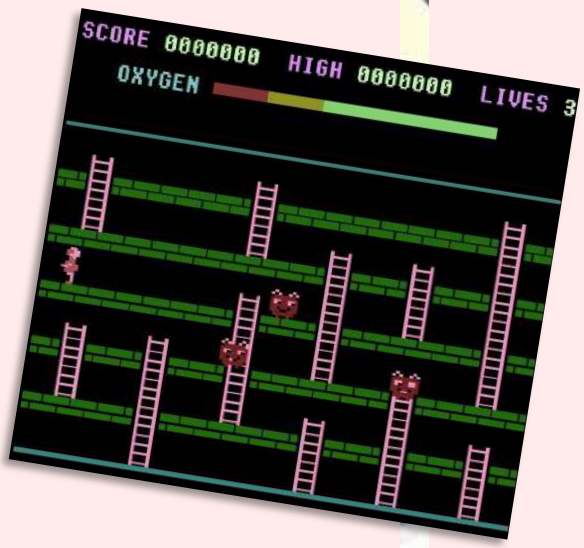
Gold

| 1988, TAITO | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 9 |
| GIOCABILITA' | 9 |
| LONGEVITA' | 9 |
| GLOBALE | 9 |




*Space Panic* sulle Console degli anni 80 deve avere avuto un successo notevole perché è stato fonte di clonazioni e giochi basati su di esso su molte piattaforme diverse inventando nuovi nomi. Forse era meglio fare una conversione diretta.
Tra le altre cose questo gioco è basato molto su un altro titolo di successo, *Lode Runner* da cui prende ogni cosa a parte lo scopo.

Il prodotto che recensisco in questo numero è **Hektik** che è fortemente basato sui due titoli citati pocanzi e lo scopo è molto semplice: dovete ripulire ogni schermata dai nemici prima di poter accedere ad un nuovo livello più difficile.
A differenza di Lode Runner non dovete recuperare dei tesori, ma scavare dei buchi sul pavimento per far precipitare i mostri che vengono distrutti.




Di questi ce ne sono di due tipi: quelli rossi e quelli verdi.
I mostri rossi li distruggete scavando un solo buco, mentre per i mostri verdi richiedono una doppia caduta e quindi dovete creare due buchi su due piani diversi perfettamente allineati.




Sicuramente per i mostri più forti, quelli verdi, c'è da faticare un po' di più per trovare un modo per liberarsene e se questo non bastasse avete anche una sorta di tempo che è rappresentato dalla vostra scorta di ossigeno.
Dovete terminare un livello prima che la vostra fonte di vita scenda a zero.

La difficoltà è calibrata livello per livello iniziando da quelli dove ci sono i mostri, relativamente, più facili da distruggere.
Una volta che un mostro cade in un buco dovete forzarlo a cadere colpendolo con la vanga. Con il joystick però dovete farlo al contrario: per fare un buco dovete sparare e premere in giù la levetta tante volte. Per farlo cadere dovete essere vicini al buco, premere fuoco e tirare in su la levetta diverse volte.
E' una cosa un po' complicata e infatti ci ho messo 3 o 4 partite per capire come fare e al quel punto diventa tutto molto più coinvolgente.

Quando capite come e dove fare i buchi e far cadere i mostri diventa un gioco che vi piacerà parecchio. Non punta di certo ne alla grafica ne al sonoro, ma ad una giocabilità piacevole con una difficoltà calibrata.



Silver

1986, MASTERTRONIC

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 6 |
| GIOCABILITA' | 9 |
| LONGEVITA' | 8 |
| GLOBALE | 8 |




guardie che vi inseguono appena aprite la porta.
Non è difficile evitare i nemici quando c'è ne è uno per stanza. Quando sono in due o più diventa più complicato, ma niente di impossibile.

E' un gioco in cui voi interpretate il re di tutti i ladri (nella cover della cassetta c'è il disegno di un personaggio che in effetti da questa sensazione anche se però assomiglia moltissimo a Mandrake) per riuscire a rubare cinque documenti che sono nascosti in altrettanti appartamenti all'interno di una cassaforte ben costudita dalle guardie.

Il gioco inizia con una mappa che mostra un certo numero di case e strade sorvegliate che dovete percorrere per raggiungere ogni edificio senza farvi scoprire subito dalle guardie che le pattugliano dall'esterno.
Gli edifici sono tutti raggiungibili anche se dalla mappa alcuni di questi sembrano solo per riempire lo schermo.







Appena entrate in una casa avete una visuale mista tra laterale e dall'alto in cui dovete attraversare tutte le stanze piene di mobili evitando con attenzione le guardie e avete solo tre vite prima di essere arrestati per un anno.
I vostri nemici sono degli orb rosa che si muovono freneticamente per lo schermo in modo casuale e voi dovete evitarli, arrivare in fondo alla casa e raccogliere il documento che vi serve, uscire facendo il percorso inverso per raggiungere un nuovo edificio.

Quasi due giochi in uno: girare con l'auto per le vie della città in cerca degli appartamenti e poi ricerca degli oggetti evitando le

Girare in auto per cercare gli edifici in cui entrare e poi al loro interno andare alla ricerca degli oggetti evitando le guardie è un idea carina.
La giocabilità non è dei migliori titoli per il C16 però vale la pena di provarlo.



| 1985, TYNESOFT | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 5 |
| GIOCABILITA' | 7 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 6,5 |




**P**ower Drift è un gioco di corsa automobilistica puramente arcade in terza persona per creare dei paesaggi in 3D veloci e frenetici.



La versione originale era un Coin-op e di conseguenza usava dei chip grafici per la scalatura e la rotazione delle immagini per creare effetti di guida molto realistici che lo fanno diventare uno dei più gettonati del momento.
Creare una conversione casalinga è stato difficile perché sono state rimosse alcune cose. Alcune versioni hanno puntato sulla giocabilità, mentre altre cercando di replicare via software questi chip hanno fallito.

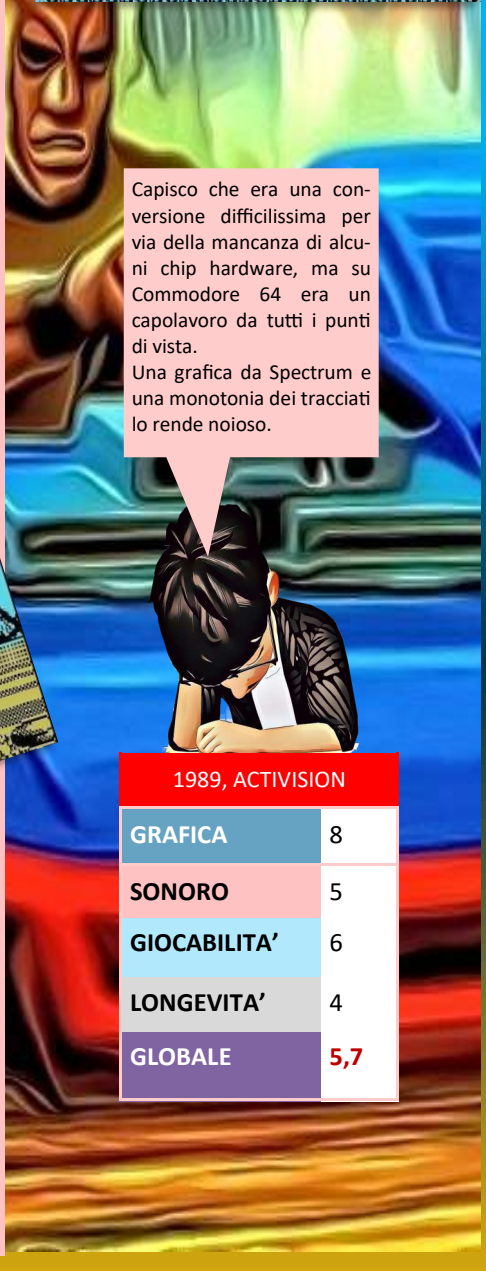
Ci sono 10 tracciati (cinque scenari con cinque piste ciascuno), la scelta di un pilota tra i 12 disponibili che hanno ciascuno una caratteristica solo estetica e anche un modo di mandare al quel paese l'avversario che sorpassate. Una corsa con una leggera vena umoristica.
Gli scenari non sono sequenziali e potete scegliere da quale iniziare e per proseguire dovete qualificarvi almeno al terzo posto. Ci sono quattro giri da fare e non avete limiti di tempo.
Come detto, la conversione su una piattaforma casalinga puntava alla giocabilità e al divertimento. I giochi di guida devono essere anche molto fluidi perché se fanno pochi frame al secondo l'unica cosa che avrete sarà un gran mal di testa.
La guida è arcade perché l'auto ha solo due marce, lenta e veloce. La prima serve principalmente per partire e con la seconda poi gestite benissimo l'intera corsa. Avete una scelta in più di rallentare in curva per evitare un incidente.



La versione MSX è totalmente trasparente e monocromatica, giallo, nero e azzurro, tuttavia, con un buon disegno. Anche se esteticamente non è male, lo è un po' la velocità che, pur rimanendo abbastanza fluida, è un poco lenta.
La pista è formata da alcune sezioni con un terreno diverso che, nell'originale, accentuava una caratteristica 3D e su MSX la lentezza diventa più marcata.

Purtroppo è un titolo noioso perché gli scenari sono tutti uguali: cambiano le piste, ma lo sfondo, gli oggetti e il terreno sono sempre gli stessi a parte quello aquatico dove la grafica diventa ciano e nero. In realtà qui sembra che la pista sia aerea perché non c'è distinzione tra cielo e mare.





Capisco che era una conversione difficilissima per via della mancanza di alcuni chip hardware, ma su Commodore 64 era un capolavoro da tutti i punti di vista.
Una grafica da Spectrum e una monotonia dei tracciati lo rende noioso.

| 1989, ACTIVISION | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 5 |
| GIOCABILITA' | 6 |
| LONGEVITA' | 4 |
| GLOBALE | 5,7 |

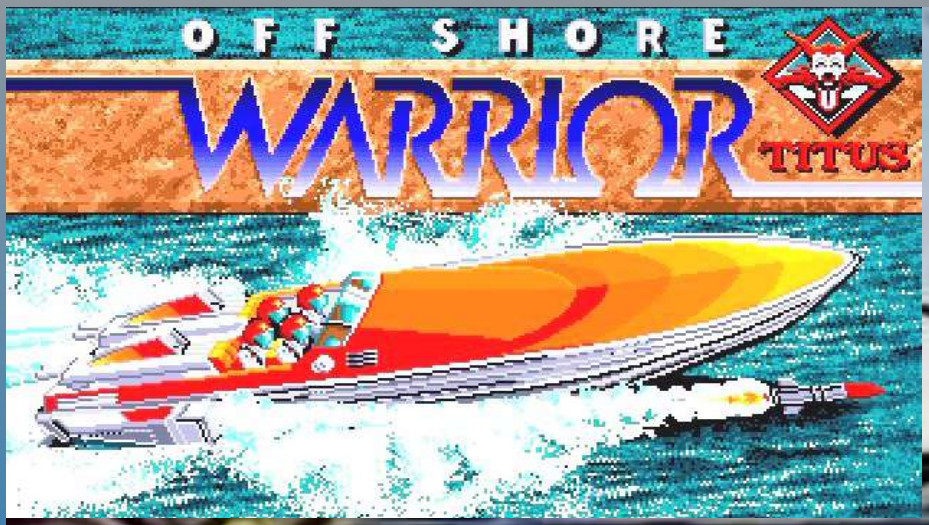
REV'n'GE!



# RECENSIONI

## 16 e 32 Bit Computer






# Off Shore Warrior

è una gara acquatica usando delle potenti barche ottimizzate per questo scopo e dovete qualificarvi a tutti i costi al primo o al secondo posto.

E' una competizione che a dispetto del nome o della grafica che vedete si svolge dal 2049 al 2051 e ci sono quattro corse all'anno.

La vita della razza umana cambia radicalmente quando una Dottrina pacifista aliena prende il controllo della vita Economia, Politica e Sociale della Terra. Guerre e Violenze spariscono definitivamente e allo stesso modo anche lo sport diventa insignificante. La vita è apatica e noiosa fino a quando un gruppo chiamato OFF-SHORE WARRIOR decide di organizzare un evento sportivo acquatico in cui solo i più forti e coraggiosi possono sopravvivere.

Le imbarcazioni sono dotate di armi per distruggere gli avversari.




Malgrado sia totalmente brutale trova il consenso della popolazione che assiste in massa a questo nuovo evento.

Voi siete uno di questi piloti a bordo di queste barche armate di missili in cui cercare di tagliare il traguardo per qualificarvi per la prossima corsa. Le armi sono in numero limitato e non bastano per tutti gli avversari e quindi dovrete superarli con abilità oppure fare in modo che si scontrino contro le rocce intorno ai percorsi.







Voi avete solo una preoccupazione: evitare i missili avversari e non scontrare gli altri motoscafi con la prua perché morite all'istante.

Le gare si svolgono in grandi laghi quindi non c'è il pericolo delle onde, tuttavia, può esseri il vento che potrebbe ostacolare la guida e creare qualche onda anomala.

E' Out Run sull'acqua.
Grafica carina a livello generale, effetti sonori standard e giocabilità buona per quanto riguarda la guida.
Partite dalla quarta posizione e avete solo due missili in una gara non difficile e basta fare un po' di attenzione alle rocce ai bordi del tracciato.
Avete vite infinite, ma difficilmente nelle prime partite riuscirete a capirne il meccanismo scoprendo poi che funziona come Power Drift. Si qualificano solo i primi due. Per i terzi non serve arrivare al traguardo.




1988, TITUS
OCS | KICK 1.2

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 6 |
| GIOCABILITA' | 8 |
| LONGEVITA' | 7 |
| GLOBALE | 7,2 |

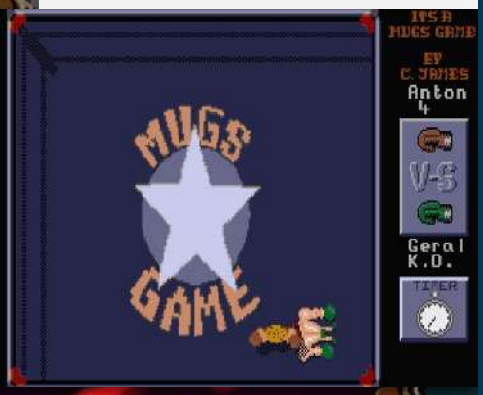
# It's A Mug's Game

Mentre l'alieno "ffsstishlyt' Qw' kl" stava scansionando le onde radio delle galassie vicine intercetta una trasmissione televisiva sulla Boxe e rimane intrigato nel vedere che degli umani combattessero con le mani anziché usare potenti armi.
L'alieno crea la rete televisiva interattiva, Channel X, dove ogni abitante della galassia poteva partecipare al programma "**Mug's Game**" salvando le caratteristiche di ogni pugile.
Ora anche voi potete partecipare al programma rappresentando la Terra usando dei combattenti umanoidi costruiti per questo evento, ma solo se avete un computer Atari, l'unico in grado di ricevere Channel X grazie al suo speciale hardware.




Essenzialmente è un normalissimo gioco della Boxe con una visuale dall'alto in cui dovete vincere usando sia la forza fisica sia la strategia per il fatto che ogni incontro dura ben 8 round. Vincere subito è quasi impossibile e quindi dovete anche imparare a non esagerare e gestire le vostre forze.
Ogni pugile ha le proprie caratteristica di velocità, forza e abilità nel colpire e di certo richiede un po' di pratica per prenderci confidenza.

Le istruzioni del gioco sono in un tono umoristico e fantasioso anche per ogni cosa che non riguarda la trama o lo scopo e vi consiglio di leggerle tutte perché vi farà venire una voglia di caricarlo che raramente succede dopo una lettura di un manuale.
Tutto è stato scritto come se Channel X esistesse veramente e solo l'Atari fosse realmente in grado di sintonizzarsi con esso.
Un consiglio che vi da anche l'autore è di fare bene attenzione come si muovono sul ring i vari pugili perché quelli che iniziano con una certa velocità sono i più forti che cercheranno di bloccarvi in un angolo impedendovi di muovervi e riempiendovi di pugni.
Ho trovato un avversario facile e stavo vincendo bene, ma al terzo round ho vinto per un pugno in più. Ogni round il pugile avversario recupera le forze (come voi) e dovete sempre controllare la sua energia per evitare una sconfitta.







Le istruzioni mi hanno letteralmente entusiasmato per come l'Atari è al centro dell'universo.
Il gioco non è niente male anche se alla fine è solo un incontro a due giocatori umani o contro il computer senza nessun torneo.
Molto carina l'animazione di quando vincete l'avversario per K.O.
Un gioco della Boxe un po' diverso dal solito.



Silver

1993, CHRIS JAMES

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 8 |
| GIOCABILITA' | 9 |
| LONGEVITA' | 8 |
| GLOBALE | 8,5 |




genti tatticamente di un computer. Purtroppo farlo da DOS è complicatissimo e anche quando lo usavo non ci sono mai riuscito.

La grafica è in CGA, il sonoro è il PC-Speaker, ma una giocabilità davvero bella. Provatelo!




Gemini-2 è uno sparatutto in 3D vettoriale che assomiglia molto a *Battle Zone*, ma la vera novità è la possibilità di giocare tra due giocatori in rete con il modem oppure collegando due pc con un cavo null-modem.

Se invece siete da soli e volete provare questo gioco avete solo l'opzione "pratica" che vi permette di sfidare il computer ed è comunque completo con tre livelli di difficoltà per situazioni di gioco.

In quello più facile potete subire tre colpi prima di esplodere; in quello intermedio esplodete dopo un colpo




e questa difficoltà serve a mettere in evidenza la vostra abilità di fuga dal nemico; nella difficoltà più elevata, di nuovo, potete subire fino a tre colpi prima di esplodere, ma ogni colpo che subite vi danneggia una parte della strumentazione e questa difficoltà serve a farvi imparare a gestire il carro armato.

Non a caso la sfida contro il computer è una fase di pratica e quindi avete varie situazioni che potete avere durante le live contro altri giocatori umani.

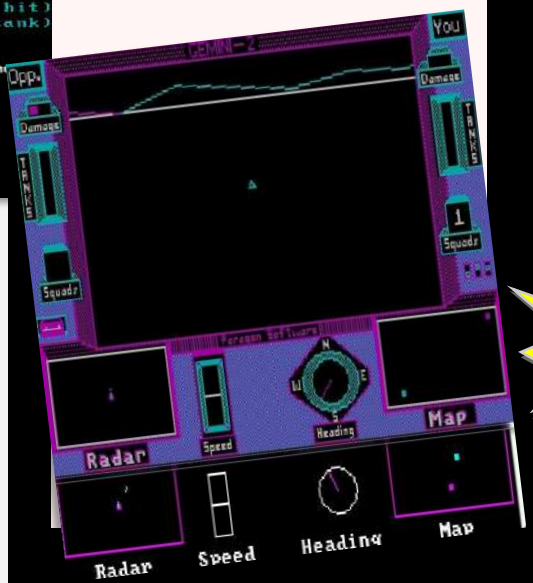
Voi guidate un carro armato in remoto su un pianeta lontano con lo scopo di distruggere 3 squadre di veicoli nemici. Ogni squadra è formata da 4 carri armati.

La visuale è in prima persona dentro l'abitacolo e avete una serie di strumenti da controllare e quello più importante è la TV che vi mostra quello che succede davanti a voi in 3D, un radar, la mappa, la situazione degli scudi, l'indicatore della velocità e i danni vostri e quelli del nemico.

Il carro armato si controlla facilmente con i tasti cursore e "spazio" per sparare. I tasti da "1 a 9" gestiscono la velocità, il tasto "0" del tastierino numerico vi porta ad una frenata di emergenza.

In base al PC che state usando potete rallentarlo con il tasto "<" e accelerarlo con ">".

Sicuramente giocarlo in rete è un qualcosa di veramente speciale perché affrontate avversari più intelli-







1986, PARAGON

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 7 |
| GIOCABILITA' | 10 |
| LONGEVITA' | 10 |
| GLOBALE | 9 |


GIOCHI
RECENTI




# Roar of Revenge

E' un gioco recentissimo di quest'anno che è un omaggio ai giochi classici di genere Beat'em Up che in qualche modo assomiglia vagamente a Rastan soprattutto il personaggio principale armato di spada affilata per distruggere le forze maligne di Leomhann che ha distrutto il vostro Regno e salvare vostro fratello Kenix.
Non vi basta la forza bruta per sconfiggerlo e quindi dovete trovare quattro reliquie che vi daranno un grande potere.

La grafica ricorda molto quella 2D di Rastan, poi c'è una mappa tra una zona e l'altra in stile Golden Axe.
Giocabilità molto facile: si gioca con la tastiera, un tasto per usare la spada e uno per le magie. Durante il gioco avete sempre degli aiuti che provengono dal vostro saggio zio.
L'idea di creare un gioco per computer moderni con una grafica antica, dargli una giocabilità straordinaria come era quando si metteva il gettone nel Coin-Op, è molto buona.
E' un gioco multi linguaggio compreso anche l'Italiano per i sottotitoli e per i testi.






| 2021, SEEP | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 9 |
| GIOCABILITA' | 9 |
| LONGEVITA' | 9 |
| GLOBALE | 9 |




# Prince of Persia

Una recentissima conversione di questo titolo classico per l'Atari 8-Bit che vuole mantenere il contatto con la sua comunità grazie a questo bellissimo e intramontabile gioco di piattaforme.
La trama la conoscete tutti, ma brevemente dovete salvare la principessa catturata dal perfido Sultano che la vuole sposare altrimenti la ucciderà.
La prima cosa che ha fatto notizia è il porting di PoP su Atari XL 130 (richiede 128kb di memoria) e poi una volta caricato vi lascia letteralmente a bocca aperta.
Già dalla schermata di caricamento fa intuire grandi cose e poi durante l'introduzione animata e le scene del gioco sono qualcosa che nemmeno ai tempi dell'originale poteva essere previsto.
La grafica è nettamente superiore con una cura del dettaglio e delle animazioni che oggi è ragionevole pensare per computer moderni. Anche l'audio curato così bene che non sembra assolutamente un 8-bit.
Guardate le immagini e sappiate che è tutto vero.







| 2021 | |
|---|---|
| GRAFICA | 10 |
| SONORO | 10 |
| GIOCABILITA' | 10 |
| LONGEVITA' | 10 |
| GLOBALE | 10 |



# RECENSIONI BREVI









# POWER DRIFT

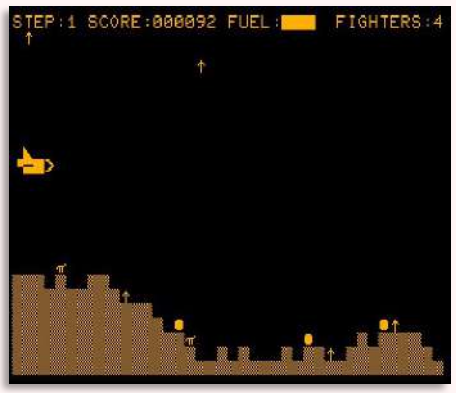
Dopo la non convincente conversione per MSX, vi voglio parlare brevemente di quella meglio riuscita che è quella per il Commodore 64.
Malgrado questo sistema casalingo non ha i chip hardware presenti nel Coin-Op sono riusciti a fare meglio di piattaforme anche più blasonate e potenti.
I tracciati sono fedeli nei colori, negli scenari più realistici, tantissimi oggetti lungo le strade, una selezione di piloti e auto come ci si aspettava. La cosa, tuttavia, più importante è la giocabilità che è la stessa dell'originale con una guida veloce e fluida e la scalatura delle vetture, pur via software, è fatta molto bene.
Ci sono anche i gesti che il pilota fa quando supera un avversario.
Conoscendo i limiti del C64 rispetto ad una macchina Arcade con un hardware ottimizzato l'unica soluzione era questa e ci sono riusciti alla perfezione.



| 1989, ACTIVISION | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 9 |
| GIOCABILITA' | 10 |
| LONGEVITA' | 10 |
| GLOBALE | 9,5 |






# Scramble

Un gioco uscito un po' in ogni edizione, da originale a conversione diretta fino ai vari cloni e giochi ispirati da esso.
Non poteva mancare sul Commodore PET e, almeno da come è scritto il nome, sembra una conversione diretta dall'originale.
E' un semplice sparatutto a scorrimento orizzontale diviso in sezioni continue, ma segnate sullo schermo al passaggio da una all'altra.
Lo scopo non è solo distruggere ed evitare gli alieni, ma fare rifornimento in volo distruggendo dei silos di benzina.

Il PET ci mette l'impegno e lo fa bene perché il gioco è quello. La grafica ovviamente è limitata alle sue caratteristiche e viene sfruttato al meglio.
La giocabilità c'è ed è ben calibrata come lo era l'originale.
Bisogna un po' abituarsi a vedere alcuni caratteri ascii usati come silos, basi, missili e alieni.



| 1981, N. KRUEGER | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 8 |
| GIOCABILITA' | 8 |
| LONGEVITA' | 8 |
| GLOBALE | 8 |

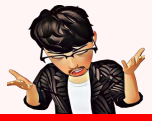


# COBRA




E' un gioco di piattaforme, ma pilotando un elicottero all'interno di quello che sembra un edificio con lo scopo di salvare delle persone intrappolate.
Un elicottero di salvataggio che, da come sembra, non ha armi e quindi dovete sfruttare le varie aperture su pavimenti e muri per trovare un passaggio e salvare le persone.
In vostro aiuto c'è un carro armato guidato dal computer che vi apre dei passaggi chiusi, ma viene fatto in modo casuale e quindi dovete aspettare che arriva.
Quando avete salvato tutti dovete scendere verso il basso e andare in un'altra stanza.
Non potete assolutamente toccare le superfici solide altrimenti perdete una delle vostre quattro vite.

L'idea sicuramente non è male e richiede un costante impegno ad evitare di perdere vite e sbrigarsi a salvare le persone entro un certo tempo limite.
Lo scorrimento non è fluido, ma è necessario che sia così perché non potendo sbagliare nelle collisioni, questo tipo di movimento è importante per salire e scendere dalle aperture.

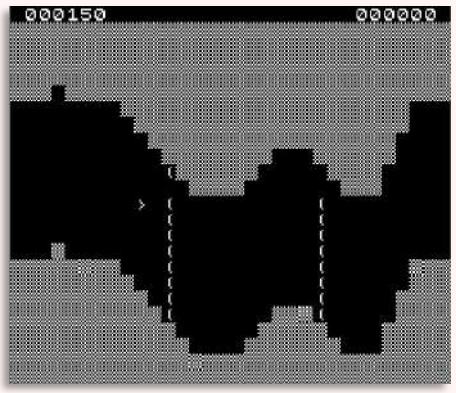


| 1986, C.S. | |
|---|---|
| GRAFICA | 7 |
| SONORO | 5 |
| GIOCABILITA' | 7 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 6,2 |






# Super Scramble




E' una variante di Scramble in cui cambia lo scenario e i tipi di nemici. Ora il nemico da distruggere è una strega e le caverne sono in tema con pipistrelli vampiro, stalattiti che si staccano dal soffitto, eruzioni vulcaniche, ecc.
La strega è molto forte e vi lancerà contro le sue magie e per sconfiggerla dovrete colpirla sul naso.

Anche questo Computer è come il PET e quindi la grafica non conta nulla in qualunque giudizio perché è molto vintage e quindi è la giocabilità il suo punto di riferimento che come l'originale c'è perché bisogna evitare le pareti delle caverne e i vari pericoli.
A differenza di Scramble che con un solo pulsante/tasto sparate laser e bombe insieme, qui ne avete due: uno per il laser e uno per le bombe.
Sicuramente la cosa più difficile nelle caverne sono una specie di muri (immagino siano stalagmiti o eruzioni vulcaniche) che si rigenerano in continuazione e quindi per passare dovete usare tutta la vostra abilità



| 1982, SOFTWARE FARM | |
|---|---|
| GRAFICA | |
| SONORO | |
| GIOCABILITA' | 6 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 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)


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers


www.retro-gamers.it


PRESIDENT

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):






**A-10** Tank Killer è un simulatore di volo che a differenza di altri giochi dovete pilotare un aereo contro i carri armati nemici e questo tipo di mezzo è stato progettato proprio per questo tipo di combattimento.



Questo specifico gioco è la versione 1.5 che è uscita nel 1991 e che aggiunge il nuovo scenario della Guerra del Golfo e migliora la grafica e il suono.
Terminato il caricamento notate subito la differenza perché è cambiata la schermata introduttiva e poi ci sono molte più opzione rispetto alla 1.0.
Questa nuova versione vi permette di selezionare tre set di scenari e ognuno di questi ha sei missioni, quindi decisamente più longevo del precedente e anche una grafica durante i menu molto più bella rispetto alla precedente versione.
Una volta scelto lo scenario desiderato potete decidere di fare una missione veloce scegliendo una di quelle disponibili (c'è una missione di allenamento per imparare a pilotare l'A-10) e l'azione inizia quasi subito perché il briefing è molto veloce (in pratica è un colloquio con un ufficiale e potete evitarla con il mouse).
Dopo il briefing si arriva all'hangar per la scelta delle armi che volete usare o lasciare quelle predefinite.
Questa procedura è praticamente la stessa della campagna completa solo con alcune differenze come la scelta del nome del pilota e per il fatto che le missioni vengono eseguite in successione e la prima è una specie di tutorial obbligatorio che dovete vincere.




**MOTORE 3D**

La grafica del gioco è totalmente in 3D con poligoni ombreggiati e un motore che mostra un scenario molto piatto e abbastanza scarno di particolare sul suolo. Ci sono dei poligoni che mostrano le asperità del terreno e generalmente gli scenari presentano sempre delle colline sparse o catene montuose non eccessivamente elaborate, ma sempre presenti.
La versione PC e quella Amiga hanno delle impostazione totalmente diverse l'una dall'altra per quanto riguarda la gestione della grafica e dei colori.

**AMIGA E DETTAGLI GRAFICI**

Questi sono gli originali settaggi della versione Amiga:

- **16 Colori**, Wireframe, nessuna Ombreggiatura.
- **16 Colori**, Poligoni Solidi, nessuna Ombreggiatura.
- **16 Colori**, Poligoni Retinati, nessuna Ombreggiatura.
- **32 Colori**, Poligoni Solidi, nessuna Ombreggiatura.
- **32 Colori**, Poligoni Retinati, nessuna Ombreggiatura.
- **64 Colori** (modalità EHB), Poligoni Solidi, nessuna Ombreggiatura.
- **64 Colori** (modalità EHB Mode), Poligoni Retinati, nessuna Ombreggiatura.
- **64 Colori** (modalità EHB) Poligoni Retinati e Sorgente Luminosa.

E' uno dei pochi giochi dove si può intervenire fino a questo punto, quindi dalla grafica più semplice, quella totalmente vettoriale trasparente fino a quella a 64 colori con poligoni retinati e sorgenti luminose per dare l'effetto dell'ombreggiatura molto realistica.
E' sotto inteso che impostando il massimo dettaglio avete una grafica molto più bella esteticamente, ma di contro un rallentamento molto più marcato soprattutto con le visuali esterne che mettono in difficoltà anche un Amiga 1200.
Quest'ultimo gestisce bene le visuali interno anche ai settaggi più elevati, mentre quelle esterne rimangono troppo lente.

**VERSIONE DOS**

La versione DOS non ha questi dettagli perché impostando la VGA a 256 colori, tutti i dettagli sono impostati al massimo e non richiede un hardware esagerato per girare molto fluidamente. Già con un 286 di fascia media riuscirete ad avere prestazioni veramente buone.
Non c'è molto altro da dire su questo gioco perché non si perde in fronzoli nelle varie modalità permettendovi velocemente di entrare in azione.






Sicuramente è un ottimo simulatore di volo con tantissime opzioni per la grafica per venire incontro ad ogni configurazione. Purtroppo così non è perché anche su macchine più veloci ci sono sempre problemi di prestazioni.
Probabilmente è uno dei rari giochi non AGA che vi permette di godere di una grafica a 64 colori anche se in EHB.



| 1991, DYNAMIX | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 8 |
| GIOCABILITA' | 7 |
| LONGEVITA' | 9 |
| GLOBALE | 8,2 |

La versione DOS mi ha stupito per la bellissima grafica VGA a 256 colori che gira benissimo anche su un vecchio 286 (almeno a 12 Mhz) con un livello di dettaglio impressionante.
I PC sono le macchine migliori per i simulatori di volo.



| 1989, SIERRA | |
|---|---|
| GRAFICA | 10 |
| SONORO | 8 |
| GIOCABILITA' | 9 |
| LONGEVITA' | 9 |
| GLOBALE | 9 |




La Ocean cerca, grazie ad un motore 3D poligonale, di portare nelle case il film Robocop 3 riuscendoci in parte.
Il gioco segue gli eventi del film che vengono riproposti in cinque scene che solo accessibili in due modi diversi: sequenzialmente se giocate nella modalità "Movie" oppure scegliendoli




liberamente con la modalità "Arcade":
F1) **I terroristi attaccano l'OCP:**
In questa scena Robocop si trova nella torre dell'OCP e deve fermare tutti i terroristi che ci sono ai vari piani.
F2) **Terrorismo nelle strade di quartiere:**
Robocop deve stanare i nemici tra i vicoli della città e stare attento ai civili.
F3) **Inseguimento di un camioncino rubato:**
In questa scena che poi è la prima della versione "Movie" Robocop deve inseguire un camion rubato e aiutare l'agente Lewis in pericolo.
F4) **Robocop vola con il jetpack contro gli elicotteri dei terroristi:**
Questa scena è in pratica un simulatore di volo in 3D e bisogna distruggere gli elicotteri nemici

F5) **Robocop contro il Cyborg Ninja:**
Questa è la scena finale della modalità "Movie" contro il nuovo Robot Ninja della OCP.
La modalità Arcade serve per giocare liberamente a queste scene senza l'obbligo di superare le altre in maniera sequenziale e anche di fare pratica per la modalità "Movie" più bella e ricca di scene di intermezzo in 3D.
La versione per Amiga che si vede in queste prime due immagini è realizzata molto bene e completamente in 3D discretamente veloce grazie al fatto che la visuale è in prima persona e vedete dagli occhi di Robocop che limitando un po' la visione lo rende più fluido che se fosse stato in terza persona.
Come si è visto nel film, Robocop non può colpire gli innocenti e se ne uccide troppi il gioco finisce con la sua morte.
La difficoltà è stata calibrata in questo modo, ossia mescolando criminali e civili nelle scene e dovete essere bravi a distinguere gli uni dagli altri anche se in certe situazioni sarà davvero difficile anche perché certi nemici vi sparano in mezzo alla gente usandoli come scudi.



Nella versione Amiga, tuttavia, questi scontri sono esageratamente difficili perché i terroristi sembrano vedere attraverso i muri data la loro incredibile precisione. Quando si arriva ad un angolo con un altro corridoio e si intravede un mano del terrorista si viene colpiti anche se voi non lo vedete e non potete rispondere al fuoco. Questo vi porta a subire gravi danni.
Un altro difetto di giocabilità è che nella modalità "Movie" si muore molto facilmente. Nel film quando l'auto di Robocop esplode lui ne esce fuori illeso e continua la sua azione, mentre nel gioco se l'auto esplode, Robocop muore e questo alla lunga lo rende un po' frustrante. Le missioni sono anche molto difficili a causa di un sistema di controllo non eccezionalmente preciso.
La scena finale, quella contro il Cyborg Ninja è una battaglia in stile Tekken (con le dovute differenze ovviamente) dove il protagonista deve affrontare il suo nemico.
Questa scena è forse una delle peggiori perché anche se graficamente è eccezionale, come giocabilità siamo a livelli di film comico perché si vede il ninja saltellare di qua e di là con un Robocop che deve inseguirlo da ogni parte cercando di colpirlo e se si mette l'autofuoco diventa tutto ancora più comico.
Questa scena, tra le altre cose, crea anche un fastidioso problema perché ha un inquadratura fissa e se Robocop esce di scena è difficile riportarlo davanti alla camera e quando succede dovete andare a caso per rimetterlo al centro dello schermo.
La versione PC è identica alla versione Amiga come grafica poligonale, più dettagliata come era normale che fosse, ci sono più cose su schermo ed è anche disegnata decisamente meglio. La differenza con l'Amiga è il realismo del personaggio che su PC è davvero eccellente.
Robocop è quasi invulnerabile ai proiettili comuni o ad esplosione normali che ucciderebbero un uomo in carne ed ossa, anche se in alcune situazione scoprirete che non è immortale.
La difficoltà è anche questa diversa dalla versione Amiga dato che i nemici non vi colpiscono se non vi vedono e quindi devono essere almeno in linea anche se questi sono mescolati tra i civili.




brare tutto uguale e la musica del primo livello sembra letteralmente copiata da *Epic*, quindi ottimi campioni audio, ma poca fantasia e soprattutto musica riciclata da altri giochi pubblicati da Ocean.
L'audio della versione PC è qualitativamente molto buono, di poco inferiore alla versione Amiga, ma non c'è quella sensazione di materiale riciclato e le musiche sono meglio adattate alle varie scene.
Robocop 3 è tuttavia una discreta trasposizione del film in video gioco per entrambe la macchine, anche tenendo conto della difficoltà di questa conversione che ha estasiato i giocatori e anche la critica.
Un gioco che non fa gridare al miracolo, ma le scene che meglio rappresentano il film diventano dei giochi standalone nella modalità Arcade che sono una corsa di auto, un simulatore di volo e un piacchiaduro in 3D.

Un'altra differenza è la gestione del controller che sembra più sensibile su PC che su Amiga e quindi con il mouse si riesce a giocare molto meglio.
La scena finale contro il Cyborg Ninja nella versione PC è in prima persona e se da una parte ha un impatto estetico più realistico è molto più difficile per il combattimento.
Ma come gira tutto questo su un PC?
Generalmente il gioco gira bene senza problemi con un 268/12 con 2 MB di RAM con qualche problema di scattosità nelle quarta scena del jetpack perché diventa un simulatore di volo con tanta grafica sullo schermo e il motore 3D non è buono, ad esempio, come quello in A-10 Tank Killer.
Su Amiga è sufficiente il solito Amiga 500 con 1 MB di RAM, ma anche qui con un processore più veloce le cose vanno un poco meglio.




**AUDIO**:
La versione Amiga ha una musica davvero ottima come qualità e sembra proprio quella di un film, soprattutto per gli strumenti adottati, ma ancora una volta c'è la sensazione che sia stata fatto risparmiando energia da parte dei musicisti. La musica nelle varie scene cambia, ma vengono ripetuti i campioni audio che alla fine fanno sem-

La parte in 3D è fatta molto bene, dettagliata e colorata, l'audio è curato allo stesso modo.
Si perde un po' nella difficoltà esagerata in certe scene quasi impossibili da completare.
Esteticamente piacevole, per il resto forse no.

Bronze

| 1992, OCEAN - DOS | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 7 |
| GIOCABILITA' | 6 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 7 |

E' una versione ambigua perché il 3D è realistico e vi immerge bene (a parte la scena finale) come nel film e con la visuale vista dagli occhi di Robocop stesso,
L'audio è riciclato da altri giochi Ocean e si poteva fare molo meglio con un Amiga.
Difficoltà esagerata che poi incide molto sulla giocabilità.

| 1992, OCEAN - AMIGA | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 6 |
| GIOCABILITA' | 6 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 6,7 |




dagli attacchi aerei devastanti.
Ogni turno dura circa due ore e passato questo tempo si passa al successivo.
Il gioco ad ogni caricamento si avvia da una situazione diversa e quindi può capitare di trovarvi a prendere decisioni diverse a seconda del luogo dove vi trovate.
Un gioco complessivamente interessante per il vasto territorio da esplora-re e l'avvio casuale delle azioni, ma alla lunga potrebbe stancare per degli scenari tutti uguali.

**Midwinter** si svolge, in un'era post apocalittica dove il mondo è ricoperto da neve e ghiaccio, su un gruppo di isole abitate da gente che ha abbandonato i continenti molto dopo l'impatto di una cometa che ha modificato in modo definitivo il clima.
Malgrado la situazione il mondo viene governato da potenze economiche, politiche e militari nel quale un despota vuole conquistare le isole protagoniste di questo gioco e l'eroe di turno, John Stark, dovrà impedirlo.
Una volta caricato il gioco sarà possibile gustarsi una demo (versione PC) o iniziare subito le missioni (versione Amiga).
Il menu è molto essenziale, ci sono tutte le opzioni di scelta del controller, quindi se inizialmente si sceglierà il mouse, sarà comunque possibile cambiarlo in seguito e poi vi è una sezione "trainer" dove potete scegliere se allenarvi con gli sci, con un aereo o un veicolo terrestre.
Quando siete pronti ad iniziare l'avventura basterà cliccare sul pulsante "Play" per essere subito nei menu di missione dove ci sono informazioni supplementari sul personaggio principale e le opzioni per la mappa con i vari obiettivi in cui sarà possibile visualizzare gli oggetti, persone e zone particolari per poter attuare la migliore strategia.
Premendo sul pulsante "SOS" arrivate alla schermata delle decisioni e qui dovete decidere se entrare direttamente in azione cliccando sull'icona dello "SCI" oppure rinunciare a questa missione per una successiva.
La missione inizia in uno scenario 3D dove John si trova all'esterno con gli sci e deve muoversi per lo scenario in cerca di persone da reclutare che lo aiutino nella missione per sconfiggere il despota militare.
Spostarsi con gli sci è estremamente lento viste le grandi dimensioni delle isole ed è anche molto rischioso, però durante il tragitto si possono trovare altri veicoli più veloci.
Il gioco supporta l'azione immediata e la missione completa e in questo ultimo caso cliccando sull'ultima icona accedete ad un menu dove potete gestire l'economia dell'isola, entrare nel garage e usare, ad esempio, una slitta per potervi muovere più velocemente sulla neve.
Questo veicolo è dotato di missili che possono essere utili per difendervi






Gli scenari sono tutti uguali: neve e ghiaccio e quindi un po' noiosi. Il motore, tuttavia, è scalabile perché su processori più potenti vi da più soddisfazioni.
Da un Amiga mi aspettavo una qualità sonora di buon livello e invece c'è molto poco e questo delude parecchio.
I turni sono troppo lunghi e diventa noioso in questi scenari.
Per chi ama solo esplorare le isole ghiacciate in cerca dei veicoli da guidare si divertirà per un po'.

1990, RAINBIRD

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 5 |
| GIOCABILITA' | 7 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 6,5 |

La versione DOS ha una grafica a 256 colori e poligoni anche ben ombreggiati per dare una qualità decisamente superiore alla concorrenza.
La giocabilità pur rimanendo uguale alle altre versioni ha qualche opzioni in più che lo rende interessante sia nella pratica sia nel guardare una demo.

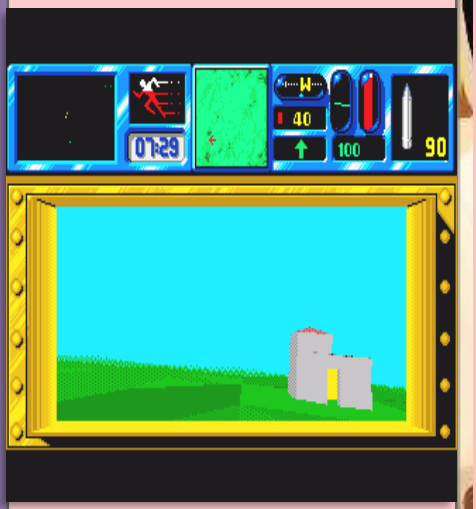
Bronze

1990, MICROPLAY

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 5 |
| GIOCABILITA' | 7 |
| LONGEVITA' | 7 |
| GLOBALE | 7 |

# MIDWINTER II

**Midwinter II** è il seguito del primo gioco, ma è totalmente differente dato che il mondo non è più ricoperto dai ghiacci, comunque, in scenari sempre composti da isole, ora in un clima tropicale (*la neve è bella, ma mica siamo orsi polari eh*).
Lo scopo di questo seguito è di liberare un gruppo di isole tropicali dall'oppressione dell'Impero Sahran.



Anche questo gioco come il precedente fa uso della stessa grafica poligonale in 3D ombreggiata e con le stesse prestazioni.
La cosa che invece (ed era ora) cambia è il menu che è molto più intuitivo di prima e permette anche di allenarsi con i tantissimi veicoli a disposizione di ogni tipo e caratteristiche.
Il personaggio principale ora è Gavin Steel, ma il gioco da la possibilità di usare questo personaggio, di crearne uno totalmente nuovo oppure di caricare un agente da una lista salvata precedentemente.
Per iniziare la campagna però non è richiesto impostare altre opzioni, ma solo che sia scelto un nome, creare un file su disco o su harddisk, poi entrare nella stanza "Control" nella quale dovrete scegliere la missione e poi dare l'ok su ogni pagina del briefing; per iniziare basterà cliccare sull'icona del pollice.
La versione Amiga è praticamente identica come dettaglio grafico al precedente anche se qui non essendoci più neve e ghiaccio presenta una varietà cromatica più ampia. Le prestazioni rimangono le stesse e peggiorano parecchio in presenza di tanti mezzi nemici arrivando quasi a non capire più nulla di quello che succede intorno a voi o addirittura a non riprendere il controllo del veicolo.
La grafica ombreggiata in questo 3D ha un aspetto notevole e sicuramente meglio di tanti altri 3D piatti visti in altri giochi, ma una cosa che è migliorata è il reparto audio con la musica del titolo molto orecchiabile che vi rimarrà in testa per parecchio tempo.
La giocabilità è la stessa, ma rispetto al precedente non è a turni e si può in ogni momento uscire dalla missione corrente e iniziarne una nuova.
Un'altra cosa molto bella è la possibilità di esplorare gli scenari nella sezione allenamento potendo usare tutti i mezzi che il gioco mette a disposizione e come detto sono moltissimi.



La versione PC resta la migliore per una grafica a 256 colori e la quantità esorbitante di poligoni di ottima fattura. E' un gioco vettoriale e quindi ve lo godete davvero tanto.



Silver

1991, RAINBIRD

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 7 |
| GIOCABILITA' | 8 |
| LONGEVITA' | 8 |
| GLOBALE | 8 |

Meglio del precedente gioco grazie ad una grande varietà di veicoli da usare in scenari purtroppo molto lenti. La grafica ombreggiata fa il suo dovere e mostra paesaggi ricchi di poligoni.

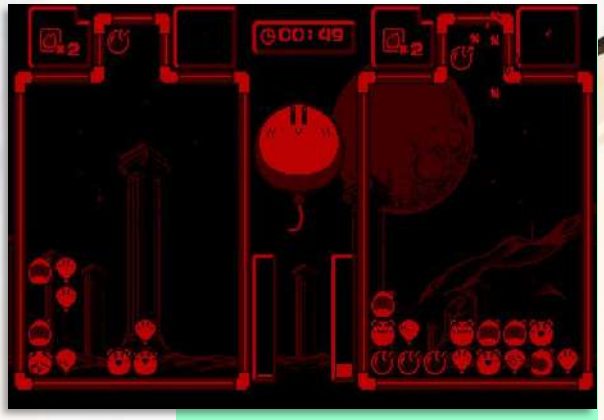


Silver

1991, RAINBIRD

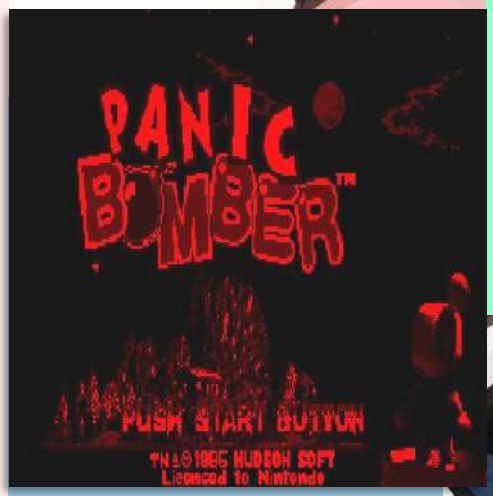
| | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 8 |
| GIOCABILITA' | 8 |
| LONGEVITA' | 8 |
| GLOBALE | 8 |


Console Forever



Ogni 3 oggetti che distruggete ottenete una bomba che si aggiunge ai pezzi che cadono dal soffitto ed esplodono in determinate situazioni distruggendo vari mattoncini.
E' vero che le bombe liberano lo schermo da troppi pezzi, però di contro se sono isolate diventano un altro ostacolo.

A parte lo schermo monocromatico in rosso è un titolo di qualità Coin-Op nella grafica, nel sonoro e nella giocabilità.




**Panic Bomber**

Il protagonista di Bomberman ritorna con questo puzzle-game in cui la leggenda narra di una Statua d'Oro nascosta sull'isola di Even-Mist e la sua ubicazione sarà rivelata solo a colui che troverà le tre Medaglie Celestiali del Potere.

E' un titolo per la Console Nintendo Virtual Boy che usa tutti i personaggi di Bomberman per un tipo di gioco che da sempre piace per il suo livello di sfida.
Si tratta di un puzzle-game in cui nella modalità "normale" cadono dei pezzi dal soffitto a blocchi di 3 che potete girare come volete. Lo scopo è quello di allinearne altrettanti tutti uguali e farli scomparire.




**Mega Man**

Dopo che lo scienziato pazzo, Dr. Willy, ha creato un'armata di robot per conquistare il mondo, un altro robot, di nome Rock, decide di farsi modificare per diventare un combattente per distruggere questi nemici e fermare le ambizione dello scienziato.

La versione per il Game Gear è originale e non esiste per altre piattaforme ed è nato usando come base Mega Man 4 e 5 della versione NES e usando alcune abilità che si sono viste in Mega Man 3. In più può usare il suo cane, Rush, per assisterlo e può caricare la sua arma per diventare ancora più letale.
Ci sono quattro scenari da esplorare e potete scegliere liberamente da




| 1995, HUDSON SOFT | |
|---|---|
| GRAFICA | 10 |
| SONORO | 9 |
| GIOCABILITA' | 10 |
| LONGEVITA' | 9 |
| GLOBALE | 9,5 |



quale iniziare. Ognuno di questi ha un boss da sconfiggere e una volta eliminati tutti accedete ad una fortezza con altri boss da distruggere per arrivare allo scontro finale contro Dr. Willy.

I nemici non sono tantissimi per le varie schermate che sono a scorrimento a zone e per passare ad una successiva bisogna attraverso lo schermo.

I nemici sono indistruttibili quando sono a riposo e li potete colpire solo quando si attivano. Alcuni volano e altri si dividono in più piccoli rendendovi la vita parecchio complicata.

Decisamente molto difficile.

Non avendo lo sparo multi direzionale alle volte i nemici volanti vi creano parecchio problemi se ci sono anche altri mostri nelle vicinanze. E' ostico anche nella difficoltà più bassa. Tecnicamente eccellente!!




| 1994, U.S. GOLD | |
|---|---|
| GRAFICA | 10 |
| SONORO | 9 |
| GIOCABILITA' | 9 |
| LONGEVITA' | 8 |
| GLOBALE | 9 |




**Super Tennis**

E' un gioco sportivo del tennis in cui potete giocare da soli contro il computer oppure fare dei doppi insieme ad un amico uno contro uno oppure due contro due. Sicuramente è anche più divertente.

Le regole sono quelle di vincere dei "Set" che sono formati da, solitamente, 6 "game". Per vincere ciascuno di questi dovete raggiungere i 40 punti. Ogni palla che l'avversario perde vi fa guadagnare 15 punti, poi 30 punti e poi 40. Se entrambi raggiungete 40 punti dovete andare avanti fino a quando ne avete 2 più di lui.

I punti li perdete se ribattete il tiro dell'avversario contro la rete, se sbagliate due volte la battuta e se non riuscite a ribattere il suo tiro.

Per quanto riguarda la battuta iniziale dovete lanciare la palla in uno specifico punto del campo e se sbagliate due volte perdete 15 punti.




Questo Tennis in versione Console è molto facilitato per le opzioni principali mentre i "Set" e i "Game" sono già impostati.

Attenzione all'avversario perché alcuni tiri sembrano impossibili da ribattere e quindi dovete controllare l'ombra della palla per la posizione e poi aspettare il momento opportuno.

Semplice, ma frustrante.

E' impostato per essere più semplice possibile senza troppo opzioni. La difficoltà è ingannevole perché anche quella più facile diventa un po' frustrante nel ribattere alcune palle che di fatto dovrebbero essere punti facili per voi, ma non lo saranno.

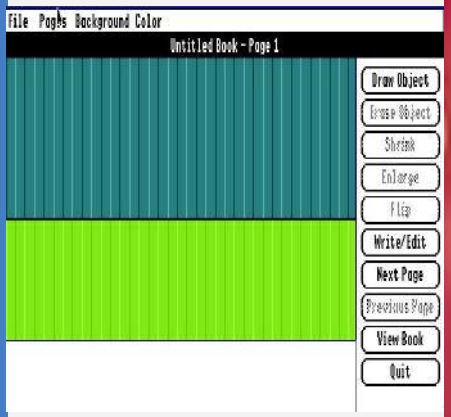



| 1986, SEGA | |
|---|---|
| GRAFICA | 8 |
| SONORO | 8 |
| GIOCABILITA' | 6 |
| LONGEVITA' | 6 |
| GLOBALE | 7 |

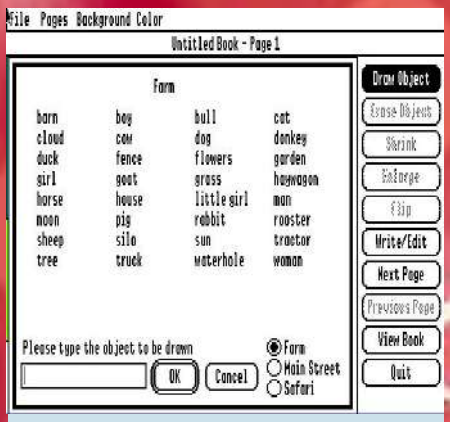

Education
CREATIVITA'
Shift




**Once Upon a Time** è un educativo per insegnare la creatività ai bambini permettendogli di creare dal nulla delle novelle con testo e grafica.
Ovviamente nulla di complicato e per facilitare la costruzione sono stati integrati nei due dischetti delle immagini già assemblate che vanno inserite nelle pagine che verranno create in base alla fantasia di chi le scrive.
Il testo è libero e al massimo potete inserire solo quattro frasi per rendere la lettura veloce e comprensibile.




La difficoltà è creare una storia che abbia un inizio e una fine e che soprattutto venga capita da un qualsiasi lettore e anche cercare di estasiarlo con una grafica che attiri l'attenzione e che il testo sia legato in qualche modo a quello che si vede.
La parte più complicata è imparare ad usare l'interfaccia anche se è stata fatta il più semplice possibile con dei menu a sinistra che rappresentano i comandi principali per mettere sullo schermo gli oggetti, per scrivere o editare una storia, cambiare pagina e infine vedere il libro quando lo avete ultimato.




Ci sono solo tre scenari per la storia da raccontare: Fattoria, Strada e Safari.
Potete mescolare gli oggetti di questi scenari per crearne uno nuovo oppure creare tre storie ognuno in ciascun scenario.
C'è una piccola difficoltà in questa parte che dovete scrivere a mano il nome dell'oggetto quando forse era meglio usare il mouse per cliccarlo, ma forse anche questo è un modo per insegnare ad usare la tastiera e imparare a scrivere.
Il mouse lo potete usare dopo che l'oggetto viene inserito nella pagina e quindi mescolarli e manipolarli per la vostra storia creativa.
Nel menu a tendina potete cambiare i colori agli oggetti e impostare uno sfondo. Potete sempre salvare le vostre pagine oppure stamparle.




Un educativo diverso dal solito perché vi permette di creare una vostra novella usando tanti oggetti e testi per creare anche un piccolo libro da stampare.
Il target è per i più giovani, tuttavia, non vuol dire che anche un adulto non si possa divertire a scrivere una novella per bambini usando oggetti predefiniti.
A me è piaciuto molto, semplice, intuitivo e divertente.

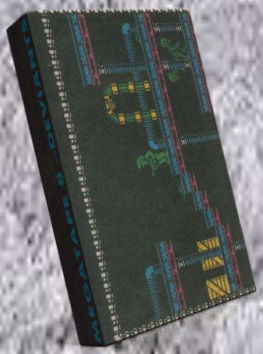



1988, COMPU-TEACH

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 9 |
| SONORO | 9 |
| GIOCABILITA' | 9 |
| LONGEVITA' | 9 |
| GLOBALE | 9 |

# Box Art: Copertine in 3D














Volume 7, Numero 12
Natale 2021

# REV'N'GE!



# Top 3

## Arkanoid



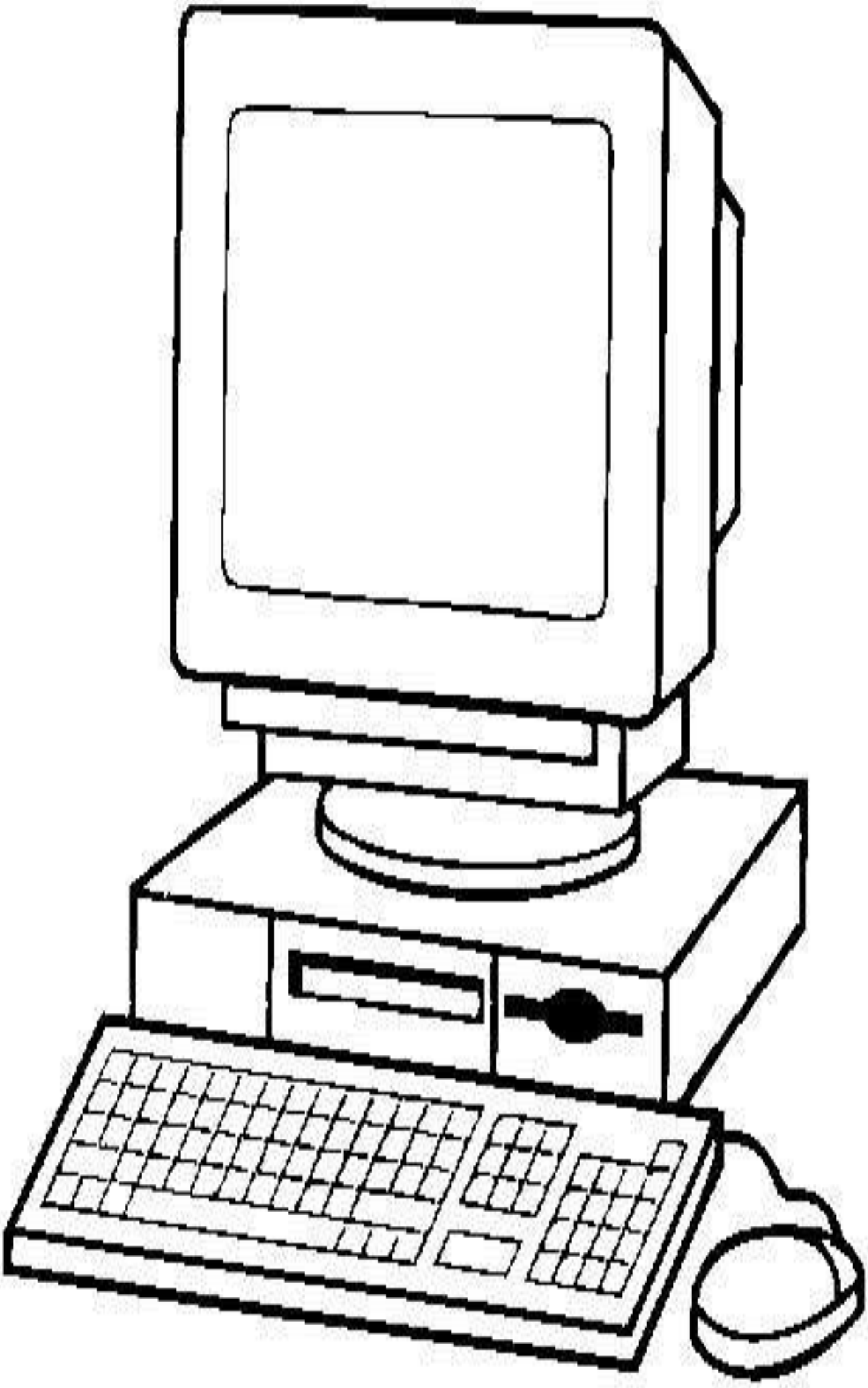

## Gemini-2



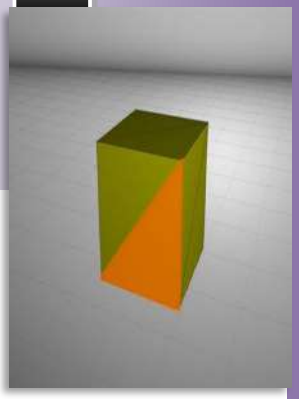

## Prince of Persia




Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



# Termini usati nel 3D



Quando si parla di grafica 3D nei giochi spesso si leggono o si sentono nominare dei termini o sigle che sembrano cose aliene oppure le si conosce perché i giochi le usano, ma non sia esattamente come funzionano.
In queste pagine verrà svelato in un breve dettaglio il loro significato.

**AGP**: è l'acronimo di Accelerated Graphics Port e nel numero 15 e 128 di REVenGE! c'è una sezione dedicata a questo "BUS".

**Alpha Blending**: è una tecnica usata per controllare la trasparenza degli oggetti. A differenza della funzione di blending semplice (detta anche "seeing-through") che sovrappone semplicemente due texture disegnando solo alcuni pixel di ognuna, questa usa invece due texture complete e ne calcola punto per punto la risultante in base alla presenza del "colore alpha", presente nell'Alpha Channel, che determina la trasparenza.

**Alpha Channel**: un pixel oltre ad avere un colore definito dai valori Rosso, Verde e Blue (RGB), può avere in più un altro valore detto Alpha Value, che definisce "quanto" il pixel deve essere trasparente. Spesso un pixel può essere rappresentato con 32 bits di cui 24 per i valori RGB e 8 dedicati al canale alpha.



**Anti-Aliasing**: è una tecnica usata per limitare la scalettatura dei bordi degli oggetti. Consiste nel realizzare un'interpolazione tra i pixel che rappresentano il confine di un oggetto e quelli esterni ad esso: i colori così ottenuti vengono usati per sfumare il contorno dei poligoni e ridurre il contrasto con le zone di colore diverso.

**API**: Application Programming Interface. Le API sono librerie di istruzioni, funzioni e "oggetti" che sono usate per lo sviluppo di applicazioni software. Una API provvede al hardware abstraction layer, che permette di accedere/interfacciare vari device hardware tramite un unico metodo. Quindi una API 3D permette ai programmatori che ne fanno uso di accedere alla potenza delle schede 3D installate che supportano (tramite i driver) tali API 3D.



**Bi-linear Filtering**: tecnica usata per correggere l'effetto mosaico che può risultare dall'applicazione di texture su oggetti 3D dalla forma molto complessa. Il bi-linear filtering è l'equivalente dell'anti-aliasing, però applicato al texture map (motivo di riempimento). Anziché eliminare la scalettatura di una linea qui viene smussata la delimitazione tra un pixel e l'altro calcolando una media pesata dei quattro pixel circostanti. In questo modo l'immagine rimane abbastanza omogenea (benchè un po' sfuocata) anche quando l'utente esegue lo zoom del texture map di un oggetto rappresentato tridimensionalmente (un muro o una porta in un gioco di azione, ad esempio). In mancanza di questa tecnica si vedrebbero di quadratoni dei singoli pixel e non si riconoscerebbe più lo scenario di cui si è fatto l'ingrandimento. A Questa funzione viene talvolta abbinato il posizionamento a livello di sub-pixel o sub-texel (il texel è un pixel all'interno di un texture map).
Questo significa che il singolo pixel può essere posizionato al di fuori dei confini fisici imposti dal pixel rappresentato a schermo, magari a cavallo tra lo spazio di due pixel diversi, usando parte di entrambi per creare il terzo. Nel rendering tridimensionale questo effetto rende più realistica l'immagine ed elimina il movimento a scatti creando dei punti di passaggio intermedi anziché dover saltare da un pixel all'altro mentre l'immagine si muove.
E' un metodo che richiede molta potenza di calcolo e può penalizzare sensibilmente le prestazioni se non è svolto da un hardware dedicato.

**Depth Cueing**: è una tecnica simile al Fogging, tranne per il fatto che i colori degli oggetti posti oltre una certa distanza dall'osservatore sfumano verso il nero anziché verso il bianco (o altri colori). Oltre che per nascondere l'orizzonte e gli oggetti lontani, questa tecnica si usa per conferire maggiore profondità alle scene che rappresentano ambienti chiusi.

**DirectX**: è una API a livello Hal (Hardware Abstraction Layer) che include Direct3D (che accelera il texture mapping e altri processi grafici), DirectSound (per le schede audio), DirectDraw (per la grafica vettoriale) e la coppia DirectPlay e DirectImput. La gestione dei file AVI e MPEG fu spostata da DirectVideo (nella prima versione delle DirectX) a ActiveMovie, un componente della famiglia API ActiveX di Microsoft.

**Double Buffering**: è una tecnica usata per garantire la generazione fluida e costante di un elevato numero di fotogrammi al secondo. Le immagini 3D in movimento sono costituite da una sequenza di fotogrammi 2D generati ogni trentesimo di

secondo e risultanti da decine di milioni di calcoli matematici. Ogni fotogramma viene inviato allo schermo sotto forma di bit "disegnati" in una finestra di memoria del frame buffer. La tecnica del doppio buffering fa uso di due finestre di memoria separate, in questo modo l'acceleratore grafico può visualizzare un fotogramma in una finestra e, nello stesso momento, calcolare il fotogramma successivo nell'altra finestra.
L'assenza di questa funzione può causare animazioni poco fluide o errori di visualizzazione durante il passaggio da un fotogramma all'altro.

**Flat Shading**: modello di illuminazione secondo cui ogni poligono viene identificato con un solo colore che rappresenta la combinazione della luce ambientale e delle caratteristiche cromatiche dell'oggetto. Il risultato è piuttosto scadente in quanto gli oggetti appaiono sfaccettati e lasciano vedere la scomposizione in poligoni.
Il modello spesso utilizzato dai motori di rendering software, poiché è abbastanza "leggero"

**Fogging**: è una tecnica usata per nascondere l'orizzonte di uno scenario 3D e tutti gli oggetti che si trovano oltra una distanza prefissata dall'osservatore. Consiste nello sfumare gradualmente verso il bianco tutti i punti che si trovano oltre un piano verticale predefinito. Questa tecnica permette di migliorare le prestazioni dell'applicazione in quanto riduce il dettaglio della scena, soprattutto nel caso di rappresentazioni di luoghi aperti come avviene di solito nei simulatori di volo.

**FPS (*frames per second*)**: indica il numero di fotogrammi generati in un secondo. Fornisce un'indicazione sulle prestazioni dell'acceleratore grafico: valori accettabili erano tra i 20-30 fotogrammi.

**Geometry Engine**: è il processo che gestisce la manipolazione degli oggetti 3D in uno spazio virtuale in tre dimensioni. Richiede l'esecuzione di numerose operazioni matematiche in virgola mobile, pertanto è svolto generalmente dalla CPU di sistema. Le operazioni più comuni sono: traslazione, rotazione e ridimensionamento, tutte sono realizzate scomponendo le superfici degli oggetti in poligoni semplici, generalmente triangoli.

**Gouraud Shading**: modello di illuminazione secondo cui ogni poligono viene rappresentato in più colori. Il risultato della sovrapposizione della luce ambientale con la superficie dell'oggetto è calcolato su ogni vertice di ciascun poligono, il colore della superficie interna viene poi calcolato per interpolazione dei valori ottenuti sui vertici. Questa tecnica produce oggetti dall'aspetto realistico con superfici molto uniformi, ma richiede una buona potenza di calcolo.
E' il modello presente nella maggior parte degli acceleratori 3D con funzioni di rendering hardware.



**MIP Mapping**: è una tecnica che permette di risolvere il problema dell'effetto mosaico delle texture senza effettuare complesse interpolazioni (Bi-linear filtering). Consiste nel memorizzare tre copie della stessa texture con diverse risoluzioni per poi usare quella più adatta alle dimensioni dell'oggetto.
In questo modo si riduce la necessità di effettuare i ridimensionamenti all'origine dell'effetto mosaico. Questa tecnica, tuttavia, richiede l'uso di molta memoria per la conservazione delle texture.

**Palletized Textures**: sono particolari texture compresse che occupano un minore spazio in memoria. Permettono di realizzare la tecnica del MIP Mapping con una minore occupazione di memoria e quindi a costi inferiori. I formati più usati di texture compresse sono clut-4 e clut-8, rispettivamente da 16 e 256 colori. Clut significa Color Look-Up Table.

**Per-Pixel MIP Mapping**: tecnica che permette di applicare il metodo del MIP Mapping a ogni singolo pixel di ciascun poligono. Per la colorazione di ogni punto dell'oggetto si usa il valore corrispondente della texture che, tra tutte quelle memorizzate, meglio si adatta per definizione alla posizione nello spazio di pixel da rappresentare. Richiedeva molto potenza di calcolo.

**Perspective Correction**: tecnica usata per adattare le texture degli oggetti 3D alla prospettiva derivante dal punto di vista relativo all'osservatore. Senza questa correzione le superfici degli oggetti sarebbero visualizzate con evidenti distorsioni prospettiche. Per ottenere le migliori prestazioni è l'acceleratore 3D che dovrebbe svolgere questa operazione.

**Phong Shading**: è il modello d'illuminazione più accurato. Genera le superfici più realistiche calcolando l'interazione della luce ambientale con la superficie dell'oggetto su ciascun punto di ogni poligono. A causa dell'enorme mole di calcoli che richiede, di solito questo modello non veniva usato per le applicazioni 3D interattive e per i giochi, ma solo per le applicazioni professionali con hardware specializzato.

**Pixel**: Forma compatta per dire picture element. Il più piccolo tra gli elementi che vengono visualizzati in uno schermo. La più piccola area dello schermo che possa accendersi e spegnersi e variare d'intensità indipendentemente dalle altre. Il monitor è fisicamente suddiviso in migliaia di minuscoli punti luminosi ciascuno dei quali corrisponde ad un pixel. Su uno schermo monocromatico il pixel è composto da un solo punto che può cambiare unicamente nell'intensità luminosa. Su uno schermo a colori il pixel è composto da tre punti, uno per il rosso, uno per il verde e uno per il blu, che combinandosi

producono ogni colore, di variabile intensità.
Il numero di colori e di tonalità che possono essere visualizzati a video dipende dal numero di bit che all'interno della memoria video sono abbinati a ciascun pixel. Nel caso di sistemi monocromatici basta un bit (acceso spento), passando ai 256 colori che ci vogliono 8 bit che diventano 24 quando si lavorava con 16 milioni di colori.

**Poing Sampling**: è il metodo più comunemente usato per effettuare il Texture Mapping. Consiste nell'applicare le texture agli oggetti creando i pixel mancanti tramite la replicazione del colore dei punti più vicini sulla mappa di bit originale. E' una tecnica che non offre alcuna correzione dell'effetto mosaico, però garantisce le migliori prestazioni.

**RamDac** (*Random Access Memory Digital to Analog Converter*): Chiamato anche semplicemente DAC, è un particolare chip montato su tutte le schede video VGA e SuperVGA che memorizza al proprio interno la palette di colori e converte i segnali digitali provenienti dal computer in segnali analogici adatti a pilotare lo schermo. Dalla frequenza di lavoro del RAMDAC (misurata in MHz) dipende la frequenza di scansione verticale che verrà usata sullo schermo e quindi la qualità e la stabilità dell'immagine visualizzata alle alte risoluzioni. Questo chip esterno nelle future schede venne integrato direttamente nel chip grafico.

**Rendering Engine**: è il processo che trasforma un oggetto tridimensionale nella sua rappresentazione bidimensionale relativa al punto di vista dell'osservatore. Richiede la manipolazione continua (circa 30 volte ogni secondo) di una grossa mole di pixel; per questo dovrebbe essere svolto da un processore dedicato, ma può anche essere realizzato via software.

**Shading** (o **Lighting**): è il processo con cui si applicano agli oggetti 3D effetti di illuminazione e ombreggiatura

**Texel**: forma compatta per dire texture element, cioè elemento di texture, la "tapezzeria" con cui si rivestono i poligoni che compongono le superfici curve per avere un aspetto realistico. Mentre il pixel (picture element) è l'elemento base per qualunque immagine grafica, il texel è l'elemento base di una texture. La velocità di un acceleratore grafico si esprime generalmente in Mtexel/s (milioni di texel al secondo) e indica il numero di elementi generati con la tecnica del texture mapping nell'unità di tempo.

**Texture**: Superficie di rivestimento, viene generata con algoritmi matematici e può avere qualsiasi forma: marmo, legno, banana, buccia d'arancia e via così. E' anche possibile che sia un immagine fotografica (bitmap) da avvolgere intorno all'oggetto 3D oppure da applicare a una delle sue facce.

**Texture Mapping**: metodo usato per conferire maggior realismo agli oggetti 3D. Consiste nell'applicare immagini bitmap sulle superfici degli oggetti: per esempio si può rappresentare l'interno di una stanza sovrapponendo alle pareti un motivo geometrico 2D che rappresenta la forma dei mattoni. Se non viene svolta da un processore 3D, questa operazione penalizza sensibilmente le prestazioni.

**Tile-based MIP Mapping**: è' l'implementazione più semplice della tecnica del MIP Mapping. In pratica si sceglie tra le copie disponibili della stessa texture quella che approssima maggiormente per dimensioni il poligono su cui dovrà essere sovrapposta.

**Tri-linear MIP Mapping**: è l'implementazione più raffinata della tecnica del MIP Mapping. Per ottenere il colore del punto da rappresentare si usano contemporaneamente due copie di diversa risoluzione della stessa texture: su ciascuna copia si indentifica il punto che meglio approssima il valore da rappresentare e su di esso si effettua un'interpolazione bilineare con i quattro punti circostanti; i due valori che si ottengono (uno per ciascuna copia della texture) vengono a loro volta interpolati per ottenere un valore finale del pixel da rappresentare.
Per gestire in tempo reale i calcoli sulle due copie della texture questa tecnica richiedeva un'enorme potenza di calcolo insieme a una consistente banda passante.

**Z-Buffer**: Una regione di memoria che contiene gli Z-Value, vale a dire le informazioni sulla profondità dei pixel rappresentati a video, ossia la distanza a cui il pixel sembra trovarsi dall'occhio dell'osservatore in un effetto di prospettiva.

**Z-Buffering**: è un processo che permette di stabilire in ogni momento quali sono gli oggetti in primo piano e di rimuovere dalla scena le linee nascoste. Si rivela particolarmente utile in presenza di oggetti 3D che si intersecano nello spazio. Per realizzare questa tecnica è necessario disporre di una quantità di memoria supplementare per conservare le informazioni sulla posizione di ogni punto di ciascun oggetto lungo l'asse Z del sistema di riferimento usato.
Questa tecnica può essere realizzata via hardware o via software: nel primo caso offre prestazioni migliori, ma richiede l'occupazione di una parte della memoria destinata a contenere le texture, nel secondo caso usa la memoria di sistema, ma penalizza sensibilmente le prestazioni.
La soluzione ideale era usare acceleratori 3D che disponevano dello Z-buffering hardware opzionale, attivabile cioè solo sugli oggetti desiderati, che permetteva di limitare la quantità di memoria video usata.

# Al prossimo incredibile numero

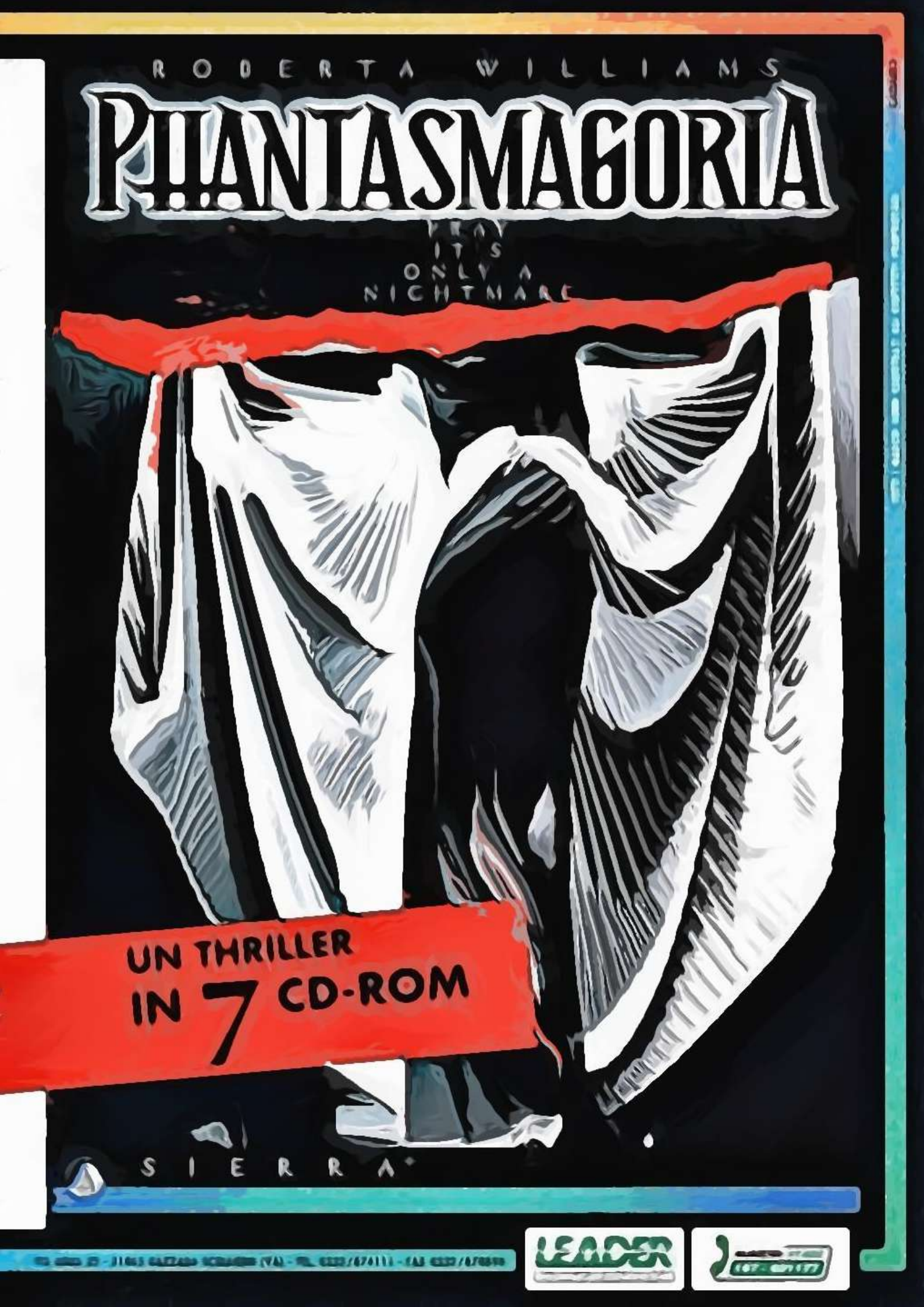
# #130

# Gennaio 2022



# CURIOSITA'

| GIOCO | LICENZA | CURIOSITA' |
|---|---|---|
| **Gemini-2** | COMMERCIALE | Sviluppato per essere giocato in multiplayer in internet via modem oppure con un cavo null-modem tra due PC. La pratica ha le stesse missioni, ma contro il computer. |
| **A-10 Tank Killer** | COMMERCIALE | E' inaccurato perché l'originario aereo usato nel gioco è monoposto, ma la Dynamix ne ha aggiunto un secondo per essere più interattivo. La versione PC è il primo simulatore di volo, almeno dalle parole degli sviluppatori, ad usare i 256 colori in ogni fase del gioco. |
| **Midwinter** | COMMERCIALE | Uno dei cattivi del gioco assomiglia molto al manager del progetto, Hugh Batterbury, ma non fu intenzionale. |
| **Midwinter II** | COMMERCIALE | Il suo vero nome doveva essere **Flames of Freedom** perché il suono della parola "Midwinter" in Tedesco indica una cosa che non ha niente a che fare con il contenuto di questo videogioco. |
| **Robocop 3** | COMMERCIALE | La versione Amiga aveva un "dongle" hardware da collegare alla porta del joystick che per l'Amiga 500 non era un problema, mentre per l'Amiga 600 uscito a ridosso del gioco non era compatibile con questa protezione hardware. |


ROBERTA WILLIAMS
PHANTASMAGORIA
IT'S ONLY A NIGHTMARE
UN THRILLER IN 7 CD-ROM
SIERRA
LEADER