

Numero 1 Dicembre 2023

RetroGames Magazine

Periodico indipendente e amatoriale che divulga informazioni riguardanti il Retrogaming - Anno 1 - Numero 1

COVER STORY



Emulatori su Mac M2
Il processore M2 di Apple è una bomba



In Questo Numero:

Sonic The Hedgehog

Il porscospino approda su C64

Operation Wolf

L'arcade che ci ha fatti diventare tutti Rambo

Raspberry pi 400 Kit

L'home computer anni '80 in chiave moderna

e tanto altro



COMMODOREBLOG.COM



Il Blog del RetroGamer
Moderno

www.commodoreblog.com

Si Comincia

Carissimi, benvenuti su RetroGames magazine. Un nome bizzarro per una rivista che, come tante, nasce per trattare argomenti discussi ampiamente da varie testate sia cartacee che sul web. Sebbene questo sia vero, noi siamo convinti di poter fornire uno strumento gratuito e di facile consultazione che tratti, con passione e professionalità, gli argomenti che tanto ci appassionano.

Per quanto possa sembrare desueto, il Retrogames, in realtà, è sempre attuale e vasto. Le mini console nate nel corso degli anni dimostrano, infatti, che l'interesse verso questo mondo sia tutt'altro che caduto in desuetudine.

Retrogames, poi, non implica che si debba necessariamente parlare di piattaforme obsolete e software ormai in disuso ma, al contrario, si parla di piattaforme tutt'ora in vita grazie a delle community che, quotidianamente, producono software di qualità che, fino a qualche anno addietro, pensavamo impossibili.

Ed è proprio questo aspetto che ci dà la forza e ci stimola a divulgare informazioni che, probabilmente, interessano solo a chi, come noi, ama condividere le proprie passioni. Nessun pretesto dunque. Solo passione messa a disposizione e al servizio di chi vorrà leggerci, supportarci e supportarci. Buona Lettura.



Dave

Lenovo Legion Go

La guerra delle console portatili è in atto.



Che le console portatili siano tornate di moda non mi pare una novità e, a dirlo, non sono io ma i fatti. Se Nintendo, finora, ha potuto dormire sogni tranquilli, da un anno a questa parte, la casa di Kioto, soffre d'insonnia. Lo scorso anno, infatti, Valve ha rilasciato la Steam Deck. A parte i problemi iniziali, adesso, gode di buona fama ma, certamente, non può starsene tranquilla e ignorare quanto, intorno a se, stia accadendo. Se Nintendo ha avuto la lungimiranza di puntare tutto sulle console portatili (o, per meglio dire, ibride) dotandole di SOC NVidia Tegra (ARM), Valve vanta il primato di aver voluto puntare tutto su piattaforma X64. Nonostante, altri brand avessero minato la comfort zone di entrambi le aziende, l'ingresso in campo di Rog Ally di ASUS e, l'imminente uscita della Legion GO di Lenovo, potrebbe rappresentare una seria minaccia per tutte le aziende che sugli Handheld, sta puntando molto. Lenovo, ha annunciato l'imminente uscita della Legion Go che, sulla carta, ha tutte le caratteristiche in regola per mettere in crisi Valve, Asus, AYA e la stessa Nintendo. Con un prezzo non molto diverso da quello delle concorrenti basati su architettura AMD e la sua imminente messa in commercio, sono certo che, Legion GO, anche viste le sue caratteristiche Extra rispetto a tutte le concorrenti. Aspettiamo con ansia l'uscita e seguiremo attentamente, le mosse degli altri. Per approfondire inquadrare il QR a fianco.



Indice

Editoriale.....3

News.....3



Emulatori su Mac M2.....4

Sonic Commodore64.....8

Operation Wolf.....10

Gagoye's Quest.....12

Phantom Gear.....12

Raspberry pi 400 Kit.....14

PIMIGA 3.0.....15

Side Kick 64.....16

The GG Shinobi 2.....17

Rod Land Amiga.....18

RetroGames
Magazine

RetroGames Magazine
Periodico Indipendente e Gratuito
di informazione Videoludica dedicata ai
Computers e Console 8/16 bit in voga
negli anni '80 e '90.

Redazione:

Mic The Biker
Dave The Devil

Sito Web:

www.commodoreblog.com

email:

commodoreblogofficial@gmail.com

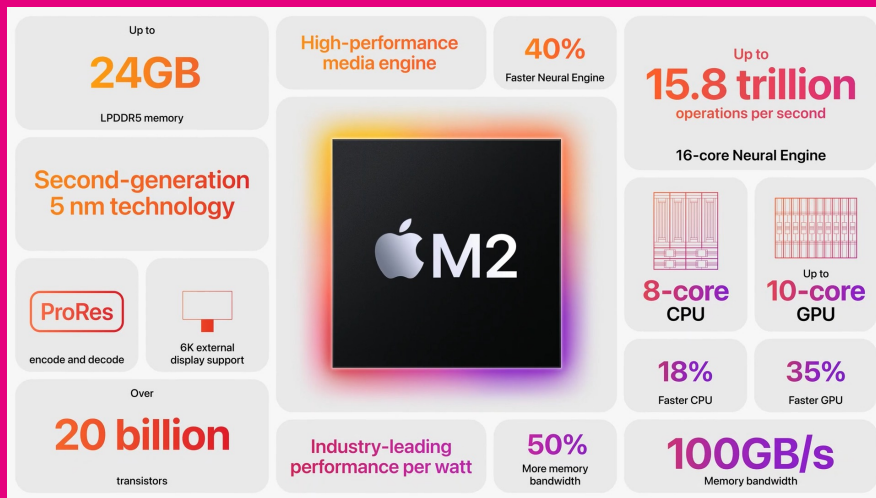
Cover Story

Emulatori sui Mac M2

Abbiamo testato il nuovo processore Apple M2



Che Apple sia sempre stata molto intrapendente nelle scelte non è una novità. Chi, come il sottoscritto, ha qualche anno sulle spalle, certamente, ricorda quando, la casa di Cupertino, decise di abbandonare la piattaforma Power PC per passare alla più diffusa e performante piattaforma X86. Questa scelta, seppur non del tutto indolore, permise ad Apple di poter equipaggiare la sua linea di dispositivi con processori Intel anziché IBM. Molti produttori di software, però, non erano pronti ad accompagnare l'azienda in questa migrazione ma, Apple, pensò anche a questo. Nacque, infatti, ROSETTA, una sorta di Emulatore che serviva a rendere compatibili i software pensati per piattaforma Power PC su X86 e viceversa. Grazie a questo compromesso, i clienti, non dovettero sostituire le macchine, magari acquistate mesi prima, per poter continuare a lavorare. Man mano che il parco Hardware si stabilizzò, l'impegno di Rosetta, fu abbandonato e non era più possibile dare in pasto software per architettura Power PC su hardware X86. Con l'avvento degli smartphone e dei tablet, l'utilizzo di SOC (System On Chip) basati sulla fiorente piattaforma ARM, prese sempre più piede tanto che, tutti i produttori di Smartphone e Tablet, la adoperano. Gli stessi Chip usati da Apple, infatti, si basano su questa architettura. Questo ha permesso ad Apple di acquisire sufficiente conoscenza per poter pensare di adottarli e migliorarli, impiegando componenti aggiuntivi, come il Neural Engine e di adoperarli



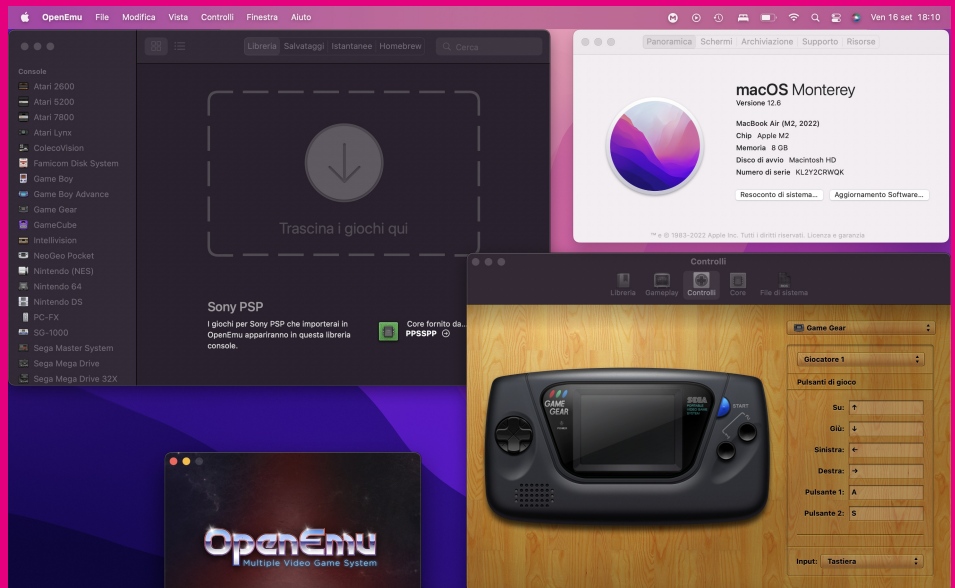
Caratteristiche del Processore Apple Silicon M2

anche nei suoi sistemi Desktop e Notebook. Ed ecco che, nel 2021, la casa di Cupertino annuncia la nascita del processore M1. Un nuovo processore multicore, multithread racchiuso in un SOC e capace di svolgere compiti più disparati velocemente, limitando i consumi. L'M2 è solo l'evoluzione della specie che, a detta di Apple, porta importanti miglorie.

OpenEmu: Il Multi Emulatore per Mac

Uno solo ambiente Software per gestire Emulatori e Roms

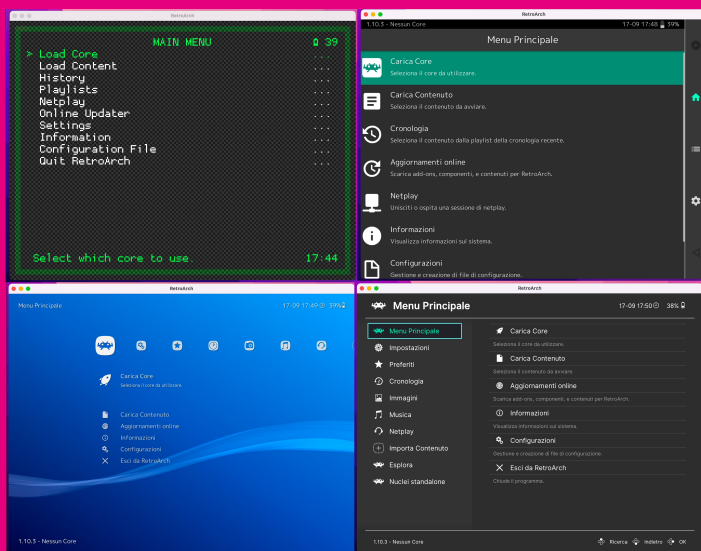
Open Emu è un Software open source nato col lo scopo di raggruppare diversi emulatori che spaziano dalle macchine 8 bit di fine anni '70, a quelle più recenti e di gestire le roms degli stessi grazie ad un frontend davvero ben fatto, facile e ben organizzato. Questo lo rende, al momento, uno dei migliori frontend disponibili per macOS.



Dopo il download, e le giuste autorizzazioni, il software si è avviato normalmente e, con mia grande sorpresa, l'emulazione di Snes, Megadrive, Game Cube, Playstation e PSP risulta fluida e precisa. Discorso totalmente diverso per il Saturn che risulta scattoso, lento e ingiocabile. Sul sito non si fa menzione dei nuovi processori Apple Silicon e questo mi fa pensare che il software sia partito solo grazie all'utilizzo di Rosetta 2 che, ovviamente, non aiuta. Mi auguro questa sia solo una questione temporanea e che la situazione Saturn migliori. Spero che si aggiungano altri sistemi ma, ad ogni modo OpenEmu è perfetto!

RetroArch: Il Multi Emulatore per Tutti

Disponibile per molte piattaforme, RetroArch approda su Apple M1/2

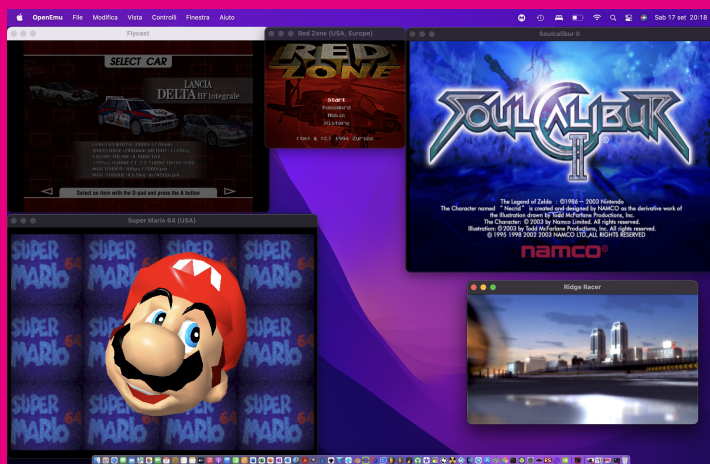


L'emulazione è una cosa seria e gli sviluppatori di RetroArch lo sanno bene. Ecco perchè riescono a fornire un ambiente interamente dedicato al Retrogames completo di tutto. RetroArch è un' applicazione che racchiude al suo interno diversi emulatori, (chiamati Core) uno o più frontend, strumenti per lo scraping delle informazioni sulla collezione dei giochi (info, immagini e video, ecc.), e permette di configurare RetroNetPlay per giocare in multiplayer via rete o internet. Il numero di emulatori è davvero smisurato e, molto

spesso, avrete più emulatori per la stessa piattaforma che torna utile quando, ad esempio, un gioco non è supportato da un dato emulatore. Non finisce qui perchè RetroArch include anche diversi game Engine che consentono di avviare giochi non più supportati ma che hanno segnato un'intera generazione di videogamers. Wolf3D, Quake 1, 2, 3, Doom 1, 2, Prince Of Persia, MineCraft, sono solo alcuni esempi di ciò che offre RetroArch. Sul mio Macbook Air M2, molti dei core disponibili non erano installabili ma



nell'immagine in alto, è in esecuzione con Daytona USA. Tra i core installabili su M2, c'è l'ottimo PPSSPP che fa girare God of War oltre 60 fps con upscaling attivo. Mi sorprende tuttavia l'assenza di un emulatore Dreamcast come Flycast e Redream visto che, installandoli come emulatori a se, garantiscono piena compatibilità con i giochi più impegnativi. Anche Naomi, Wii, e 3DS girano benissimo.. Sono certo che, nelle prossime release, saranno comunque inclusi questi ed altri Emulatori supportati su Intel.



quelli disponibili sono funzionanti, anche yabause che, come si può osservare

Non Solo Multi Emulatori

Esiste un Emulatore per ogni piattaforma.

L'idea del Multi Emulatore è comoda e molto utile qualora volessimo emulare quante più piattaforme possibili. I due software qui proposti, oltretutto, permettono di organizzare i giochi al meglio. Ma se si vuole giocare solo qualche titolo, l'idea del singolo emulatore è senz'altro migliore. Ad ogni modo, il web, pullula di informazioni in merito e, per questo motivo, non ci dilungheremo molto su questo aspetto.

Uno per Domarli Tutti.

Troppi Emulatori ? Ci pensa Emulation Station!

A chi ha troppi emulatori e molte Roms, può tornare molto utile l'impegno di un Front End che lo aiuti a catalogare i giochi e dividerli per categoria, piattaforma, scaricare copertine, video e, cosa non meno importante, avviarli, senza bisogno di aprire l'emulatore. Emulation Station lo fa benissimo. Su un Mac M2 è una delle scelte migliori a patto di voler metter mano ai files XML per impostare tutto.



Ci auguriamo di essere stati sufficientemente chiari e di aver aiutato chi volesse provare a passare del tempo giocando con il proprio mac M2 senza dover partire da zero. Abbiamo tralasciato molte cose ma, siamo certi di aver indirizzato chi si avvicina a questo mondo nel modo giusto.

OpenEmu

OpenEmu è un ottimo emulatore che integra un discreto numero di core ed un'ottima interfaccia grafica. Le roms possono essere trascinate con un semplice Drag'N'Drop e saranno subito riconosciute e visualizzate. Lo scraper è automatico anche se non sempre efficace. La gestione dei controlli è semplice e sempre disponibile così come la funzione pausa che si attiverà cambiando finestra e/o chiudendo il gioco ed alla sua successiva riapertura. Chi non ha grosse necessità troverà OpenEmu l'emulatore perfetto.

VOTO 8,5

RetroArch

RetroArch è un Emulatore Fantastico. Disponibile per moltissime piattaforme, questo software è capace di gestire quasi tutte le piattaforme ludiche conosciute. La funzione RetroNetPlay aggiunge la possibilità di poter giocare a distanza, di condividere i punteggi e di sfidare giocatori di tutto il mondo. Altamente personalizzabile, RetroArch consente di poter sfruttare anche altri software, come Lutro, CannonBall, Gig Tigers, SDLpop, OpenBor e tanto altro. Peccato che per Mac con processori Silicon M1/M2, allo stato attuale, non tutti i core siano supportati.

VOTO 7,5

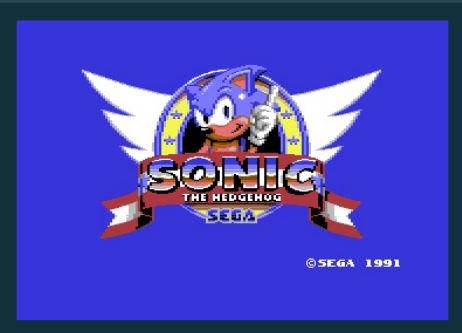


SONIC THE HEDGEHOG

SONIC the Hedgehog

Il Porcospino Blu Corre velocissimo e arriva su Commodore 64

Nessuno ci avrebbe giurato, nessuno lo avrebbe mai detto ma, qualcuno, senza troppo filosofeggiare e senza alcun dubbio, lo ha fatto. Si parliamo di Sonic The Hedgehog, un gioco che sembra arrivare direttamente da Sega ma che, invece, arriva dalla grandissima comunity del Commodore 64.

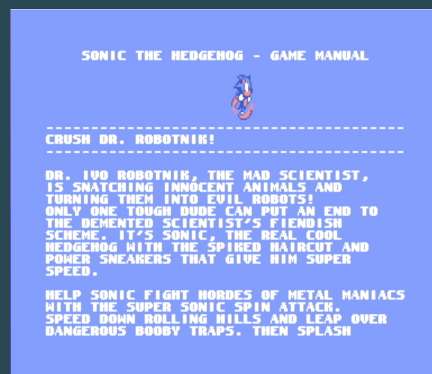


C'è chi crede ai miracoli e chi, invece, li realizza. E' il caso del team di sviluppo che, il miracolo, lo ha compiuto per davvero. Sonic The Hedgehog è qui ed è reale. Come tutto ciò sia stato possibile non è certo un mistero ma, tra le cose che hanno permesso al team di sviluppo di realizzare questa meravigliosa conversione, oltre alla competenza tecnica per portare a termine questo progetto, agli escamotage hardware adottati, c'è sicuramente una grandissima passione. Una passione per il Commodore 64 ed una passione per Sonic che, diciamoci la verità, è un personaggio che si fa amare. L'idea di poterlo giocare sul nostro amato computer è già qualcosa che mai avremmo immaginato. Prima di gioire oltremodo, però, bisogna precisare che, Sonic richiede un accessorio per poter essere giocato sul C64. Questa periferica, poco diffusa negli anni d'oro di Commodore a causa del costo molto elevato, ha permesso a Mr.Sid di superare alcuni limiti hardware propri del Commodore 64. Detta periferica si chiama REU (Ram Expansion Unit) e, come suggerisce il nome, è un espansione di memoria. I fortunati possessori di questa periferica potranno quindi gioire gli altri, ahimè, dovranno accontentarsi di usare un emulatore tipo VICE. Chi possiede un C64 mini o maxi si ritenga altrettanto fortunato poiché, entrambi le console, supportano la REU e i giochi che ne fanno uso. In alternativa, per chi userà il Commodore 64 reale, può adoperare la cartuccia Ultimate II e sfruttare i 256KB di memoria aggiuntiva. Il risultato, però, è davvero spettacolare. Avviando il gioco avrete l'impressione di essere davanti ad un Sega Master System. Tuttavia, nelle fasi iniziali, la prima schermata e quella successiva in cui si sente la voce che accompagna l'animazione del logo Sega, arriva dal Mega Drive, o al piccolo Game Gear che, all'inizio, si comporta allo stesso modo. Tutto il resto è identico alla versione Sega Master System.

L'Avvio di Sonic ed il Manuale.

Dopo aver scaricato Sonic nella versione a voi più adatta, (Esiste l'immagine per disco da 5,14" o da 3,5") potrete scegliere se avviare il gioco o leggere il manuale. Una cosa molto gradita vista la possibilità di modificare le impostazioni in base all'hardware sul quale il gioco dovrà girare. Oltre a

ciò, il manuale, spiega tutte le meccaniche di gioco, i mondi da esplorare, gli obiettivi da raggiungere e gli oggetti che troverete sparsi lungo il tragitto. La guida, oltre a contenere informazioni utili riguardo gioco e sulla sua configurazione, viene arricchita di animazioni e aggiunge le informazioni sul team che ha lavorato al gioco stesso. La lettura di tutto ciò è allietata dalle colonne sonore dei vari mondi che si alternano a loop con un effetto Fade Out, tra un brano e l'altro. Questa, di per se, è una motivazione in più per aprire il manuale di Sonic. Durante la fase di caricamento sarà



possibile, inoltre, scegliere se caricare o meno, tutto il gioco nella REU, così facendo, eviterete fastidiose interruzioni tra un livello e l'altro.

La Trama

L'obiettivo di Sonic è quello di salvare tutti gli animaletti che, il Dr. ROBOTNIK, suo acerrimo nemico, ha catturato per trasformarli in tanti piccoli robotini diabolici. Per farlo dovrà contare solo sul suo coraggio, la sua estrema velocità e sul suo potente attacco rotante. Dislocati nelle sei zone, ognuna delle quali suddivisa in tre livelli, Sonic dovrà recuperare gli animaletti e gli smeraldi dispersi in ognuno di essi. Ad attenderlo, al fine del terzo livello di ogni zona, ci sarà il Dr. Robotnik e, sconfiggendolo, si passerà alla zona successiva. Solo così, i piani del diabolico Dr. Robotnik andranno in fumo e la pace sarà nuovamente ristabilita.

Caratteristiche

L'esperienza di Sonic giocato su Commodore 64 è la stessa di quella che avreste giocandolo su SEGA Master System, con qualche eccezione che, però, si palesa solo con certe certe configurazioni. Ad esempio, le musiche, magistralmente ricreate, hanno una marcia in più grazie al SID che dona più corpo ai suoni. Tuttavia, su un C64 PAL, con frequenza 50Hz, le musiche perdono un po di velocità e diventano

più lente. Cosa risolvibile impostando gli emulatori o i c64 mini e max come C64 NTSC (che lavora a 60Hz). Il resto però, rimane invariato e, lo scroll velocissimo in ogni direzione, ha una fluidità mai vista prima senza l'ausilio della REU. Gli sprite, oltre ad essere animati, sono tutti in alta risoluzione e garantiscono una resa grafica degna di nota. Tutti i livelli presenti nella versione Master System sono presenti anche in questa versione, anche i livelli bonus. Chi ha giocato sonic su Master System e/o Game Gear sà di cosa parlo. Il trasferimento su REU evita fastidiosi caricamenti, comunque possibili nella modalità multiload. Scaricando l'immagine per floppy da 3.5" (formato 1581) si evita anche di cambiare disco. Il gioco è disponibile gratuitamente solo in digitale nei noti formati immagine disco da 5/25 o 3/25.

Le Zone

L'avventura di Sonic si sviluppa lungo sei zone, ognuna delle quali, si suddivide per tre livelli. Nel terzo livello di ogni zona, si affronterà Eggman. Tra un livello e l'altro si può accedere a livello bonus.

GREEN HILL



La zona iniziale caratterizzata da palme, cascate, laghi blue, fiori colorati ed il particolarissimo terreno a scacchi.

BRIDGE ZONE

La seconda zona è caratterizzata da numerosi ponti, molti dei quali, si sgretolano passandoci sopra facendovi cadere



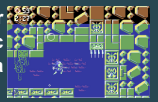
JUNGLE ZONE



La terza zona si caratterizza per la fitta vegetazione, i fiori colorati e le cascate che, ahimè, complicano la vita a Sonic.

LABYRINTH ZONE

La quarta zona si caratterizza per il labirinto subacqueo. Sonic dovrà cercare delle bolle d'aria necessarie per poter respirare.



SCRAP BRAIN ZONE



La quinta zona si caratterizza per l'ambiente urbano ed il suo labirinto metallico stracolmo di insidie e nemici.

SKY BASE ZONE

Base aerea nonchè nascondiglio del Dr. Robotnik e del suo dirigibile. Scovandolo potrete affrontarlo nello scontro Finale.





SPECIAL STAGE



Alla fine di un qualsiasi terzo atto, il porcospino blu, colpirà un cartello e, a seconda della immagine che comparirà su di esso, al termine della giravolta, si avrà diritto ad un bonus diverso: se il giocatore ha con sé almeno 50 rings potrà accedere ad un livello bonus basato su un flipper e potrà raccogliere rings e bonus continue aggiuntivi.

I Power UP

Affrontare nemici di ogni genere e boss di fine livello richiede, coordinazione nei movimenti, un po di agilità e memoria visiva per ricordare alcuni passaggi. Durante gli spostamenti, Sonic, dovrà raccogliere monete, utili a salvaguardare il porcospino affinché non perda una vita qualora dovesse collidere con i nemici, o venisse colpito da un oggetto e ne fosse sprovvisto. In caso contrario si perderanno delle monete, che potranno essere, in parte recuperate passandoci sopra prima che queste scompaiano. Le vite di Sonic cresceranno di una unità ogni cento monete raccolte. Lungo il percorso, poi, ci saranno svariati power up che, conferiscono delle abilità extra. Vediamoli insieme:

Super Ring

Aggiunge 10 Anelli a quelli posseduti.

Shield

Consente di proteggersi dai colpi dei nemici evitando così la perdita dei rings in possesso, funziona anche in assenza di anelli, tuttavia non può salvare il personaggio dal perdere una vita quando cadrà in un burrone senza fondo, annega, viene schiacciato o si finisce il tempo a propria disposizione

Power Sneakers

Permettono di correre più velocemente per un lasso di tempo limitato.

One UP

Aggiunge una vita extra

Invincibility

Farà guadagnare a Sonic una temporanea invulnerabilità dai nemici ma non lo salverà dagli ostacoli di grande entità ovvero i burroni, l'annegamento, lo schiacciamento o lo scadere del tempo

Sonic The Hedgehog

Considerazioni di Dave

Sonic the Hedgehog è arte allo stato puro. Pur non essendo un prodotto ufficiale SEGA, il gioco, sembra uscito direttamente dal Master System. Le qualità grafiche e sonore ottenute grazie all'uso della REU, ha permesso agli sviluppatori di restituirci un gioco identico alla versione dell'otto bit di Targato SEGA. Aldilà della qualità del porting va segnalato che, Sonic The Hedgehog, rappresenta il primo gioco di piattaforme ad avere queste caratteristiche esclusive. Il che lo pone dritto al primo posto tra i platform del suo genere. Se a questo si aggiunge, il divertimento, il fatto che sia stato sviluppato da appassionati e rilasciato gratuitamente, che sia fruibile, seppur solo in digitale, su floppy da 5/25, 3/5, e che sia compatibile con gli emulatori, con hardware reale, con C64 mini e MAXI, le scuse per non giocarlo, davvero, non ci sono. Oltretutto è davvero un bel gioco, divertente e non stanca come spesso accade. Se da una parte può esser vero che bisogna far sempre le stesse cose, dall'altra gli stage offrono un approccio agli stessi che non è affatto ripetitivo. Fidatevi di Dave, se non lo avete ancora provato, Fatelo !!!!



REU Ram Expansion Unit

La periferica che apre la via ad un roseo futuro.



L'arrivo di Sonic su Commodore 64, oltre placare gli animi di chi pensava che il port fosse impossibile a causa dei limiti tecnici del C64, apre una miriade di possibilità che, sono certo, ci regalerà ottimi giochi nel prossimo futuro. Tuttavia la Community si è divisa in due dopo Sonic. Gli amanti del C64 e dei giochi sono a favore dell'uso delle REU, i puristi, ahimè, no. Secondo queste persone, infatti, il C64 con una RUE montata, non è più un C64. Eppure, come si vede in foto, il prodotto è nato da Commodore per il Commodore 64. Può essere usata anche sul 128 ma va fatta una piccola modifica alla REU. L'espansione fu pensata principalmente per chi usava il Commodore 64 come computer da lavoro piuttosto che da gioco. Infatti, GEOS, il sistema operativo a finestre, riusciva a sfruttarla a pieno per ampliare notevolmente le sue possibilità e la sua reattività, sfruttando la comunicazione DMA che permetteva, al processore, di concentrarsi su ciò che stava facendo senza sovraccaricarlo. Anche alcune applicazioni CAD erano in grado di sfruttare il potenziale offerto da questa periferica. Nessuno, visto il costo, l'ha mai usata per i giochi finora... Io non so quale sia il vostro pensiero ma, personalmente dico: REU Forever!!! La REU ha un costo proibitivo, lo aveva già al tempo, ma è possibile acquistare la scheda Ultimate II che è pienamente compatibile con questo accessorio. Il suo prezzo si aggira intorno alle 120€ e, da poco, dovrebbe essere di nuovo disponibile. Se deciderete di acquistarla, giocate Sonic, il gioco è Gratuito e disponibile sul sito CSDb. I giochi con la qualità tecnica di questo Sonic sono tanti per C64 ma questo, merita davvero tantissimo e, pochissimi sono davvero riusciti a spingersi tanto oltre. Senza la Ram Expansion Unit, dunque, parlare di Sonic su 64, sarebbe stato inutile.



Sonic the Hedgehog

Sonic the Hedgehog è un gioco spettacolare sotto tutti i punti di vista, che vogliate giocarlo su Commodore reale o su emulatore è irrilevante. L'importante è averlo e giocarlo a prescindere.

Grafica 9

Sonoro 9

Giocabilità 9

Prezzo. GRATUITO

VOTO 9.0





Operation WOLF

di: Mic The Biker

E' Guerra nelle sale giochi di tuttoil mondo. Rambo, Levati !!!

È ora di fare un poco di sana guerriglia con lo storico Operation Wolf, quel fantastico cabinato dotato di mitraglietta che era onnipresente in ogni sala giochi mondiale. Vi vedo già belli vestiti in mimetica e faccia pittata alla Rambo! Ok allora tutti a bordo della DeLorean che si parte per un viaggio negli anni ottanta!

La Guerra in Sala Giochi

Arriviamo lasciando una striscia di fiamme nel 1987. Nella radio suona a tutto volume Appetite for Destruction dei Guns n' Roses, uscito da poco in quella calda estate. Mike Tyson unifica la corona dei pesi massimi battendo Tony Tucker ai punti dopo 12 estenuanti riprese. In quell'anno si muove il primo passo per arginare il buco nell'ozono abolendo il CFC mentre viene inaugurato il sistema operativo Windows 2.03. In mezzo a tutto questo marasma, Ronald Reagan e Michail Gorbaciov, firmano un trattato per l'eliminazione dei missili a media gittata in Europa e noi, sbarbati videogamer, per la prima volta abbiamo potuto tenere in mano una UZI grazie ad Operation Wolf. Il gioco in questione, sviluppato da Taito nel 1987, ebbe un successo commerciale immenso: divenne il gioco arcade più venduto del 1988 nel Regno Unito e vinse il Golden Joystick Award per Game of the Year.

Il Rivoluzionario Cabinato

Il cabinato era qualcosa di rivoluzionario, era il primo a spingersi a questi livelli: negli anni precedenti i titoli "armati" non mancavano ma non riuscirono mai a sfondare. Spesso il tema trattato era particolare, come in Chiller, oppure non erano semplicemente divertenti. Con Operation Wolf la Taito trovò il connubio perfetto tra appetibilità e giocabilità. Il gioco utilizza un controller, se così lo possiamo chiamare, ottico alloggiato all'interno di una mitraglietta che è la copia della belligerante Uzi. Questa è montata sulla sommità di un basamento cubico che nasconde il meccanismo che ci permette di ruotare ed elevare l'arma. Non è finita qui: un motoriduttore simula il rinculo avvertito dal giocatore quando spara. Il funzionamento è pazzesco: premendo rapidamente il grilletto è possibile sparare un colpo singolo, mentre tenendolo premuto si sparerà in modo completamente automatico. Premendo un pulsante sul corpo del mitra viene lanciata una granata.



La storia

Nel gioco prendiamo il controllo di Roy Adams, un soldato delle forze speciali: dovremo salvare cinque ostaggi tenuti prigionieri in territorio nemico. Ci sono sei fasi a comporre il gioco, ognuna delle quali procede la storia una volta completata. Vedremo perciò Adams interrogare un soldato nemico e apprendere l'ubicazione del campo di concentramento in cui sono tenuti gli ostaggi. E' anche questo un aspetto molto importante all'interno del gioco visto che abbiamo a che fare con uno dei primi giochi del genere a presentare una trama.



Il Gioco

Per completare ogni fase dobbiamo fare soprattutto una cosa: sparare senza sosta ma con criterio, senza sprecare munizioni. Dobbiamo abbattere il numero richiesto di soldati e veicoli come indicato da un counter sullo schermo. Dicevamo prima che abbiamo una scorta limitata di munizioni e granate, per fortuna possiamo trovarne altre durante il gioco. La maggior parte sono in bella vista, altre celate dentro casse, barili, noci di cocco sugli alberi o animali che scorrazzano sullo schermo. Le granate causano gravi danni a raggio, colpendo ogni bersaglio sullo schermo, sia nemico che amico. Tavolta, quando la fortuna ci assiste, troveremo un particolare potenziamento: esso ci consente per una decina di secondi munizioni illimitate e di una funzione rapid fire.

I nemici non stanno a guardare e fanno di tutto per farci andare quanto prima al creatore. Essi attaccano con colpi di arma da fuoco, coltelli, granate, colpi di mortaio e bazooka: manca solo che ci tirino addosso i fichi molli. Per fortuna la maggior parte di questi oggetti volanti non identificati la possiamo colpire con nostro Uzi, facendoli volare in aria. Abbiamo una barra dei danni da tenere sempre d'occhio: essa si riempie lentamente man mano che veniamo colpiti.

Attenzione che sparare a bersagli amichevoli, ad esempio infermieri e civili, aggiunge il livello di danno nella barra. Ci possiamo curare raccogliendo in giro i kit di cura nonché completando le varie fasi. Abbiamo detto prima che il gioco consta di sei fasi collegate tra loro come una specie di film virtuale. Andiamo ora a vedere questi obiettivi nel dettaglio:

Gli Obiettivi:

Base delle comunicazioni - Missione: ostacolare

Questa missione è particolare, visto che il suo completamento riduce il numero di nemici che il giocatore dovrà eliminare in tutte le altre fasi. Fortunatamente per il mercato occidentale non c'è alcun malus visto che è la prima missione in elenco.

Giungla - Missione: intelligenza

Completare questa fase ci consentirà di accedere al campo di concentramento. Si deve catturare il leader nemico per strappargli con le cattive le info per il campo di concentramento.

Villaggio - Missione: riposo

Questa fase, una volta finita, curerà una grande quantità dei nostri danni subiti, a differenza delle altre che ne curano una piccola quantità.

Polveriera - Missione: rifornimento

Una boccata d'aria visto che il completamento di questa fase ci regala una scorta completa di munizioni: un caricatore in arma e nove di riserva. Oltre a questo ben cinque granate aggiuntive fino ad un massimo di otto se ne avevamo di avanzate.

Campo di concentramento - Missione: obiettivo

Qui siamo alle prese con una fase alquanto delicata visto che dovremo proteggere cinque ostaggi mentre tentano la fuga. E' essenziale che almeno uno di essi resti in vita per avanzare allo scenario dell'aeroporto.

Aeroporto - Missione: fuga

Anche qui si devono proteggere gli ostaggi sopravvissuti mentre corrono verso il portello aperto di un aereo in fase di decollo, robe degne di Chuck Norris in Delta Force. Dopodiché

ATION OLF



dovremo abbattere un elicottero che funge da super boss finale, una specie di Apache armato fino ai denti. Riuscire a finire il livello dell'aeroporto con almeno un ostaggio salvato assegna un bonus. Questo varia in base al numero di stage giocati e al numero di ostaggi saliti sull'aereo. Ora, come era tradizione in molti Arcade dell'epoca, il gioco ricomincerà dall'inizio con livello di difficoltà superiore.



Morire in Operation WOLF

Il faticoso Game Over si verificherà dopo uno dei seguenti eventi, con la particolarità di avere in ogni occasione un finale diverso. Quando la barra dei danni sarà al massimo avremo la più classica morte del personaggio. Quando finiremo le munizioni e le granate, saremo fatti prigionieri dalle truppe nemiche. Sarà Game Over, ovviamente, anche quando nessuno degli ostaggi fuggirà dal campo di concentramento. Idem nella fase finale se nessuno di questi sale con successo sull'aereo: in questo caso verremo rimproverati dal presidente in persona per aver fallito la missione. Per fortuna con 200 lire o un gettone era possibile continuare il gioco dall'ultima fase giocata.



Le conversioni PC e Cosnole

Ovviamente un successo simile non poteva non essere convertito su tutti i sistemi più in voga del periodo. Ecco allora che a partire dal 1988 Operation Wolf approda su Amstrad CPC, NES, Amiga 500 e Atari ST, Master System, FM Towns, Commodore 64, PC Engine e ZX Spectrum. L'aspetto più evidente nonché ovvio della maggior parte di queste conversioni è la

Arcade



CBM 64



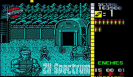
ST/Amiga



NES



Spectrum



SMS



mancanza di armi leggere: solo le versioni NES, Master System e ZX Spectrum la prevedevano. Nel 2005 arriva su su Xbox, PlayStation 2 e Microsoft Windows grazie a Taito Legends: anche in questo caso il supporto per le armi non è disponibile. Nonostante sia un 8 bit, il Master System, è riuscito a restituire una versione quasi perfetta del titolo originale specie se giocato il fucile. Anche la versione ZX spectrum, nonostante i limiti grafici, risulta essere molto divertente. La versione Amiga risente del port diretto da Atari ST, appganti dal graficamente e divertenti solo se giocati col mouse, mentre quella per il Nes, diverte se giocato con la Zapper ma, graficamente, deude molto. Il Commodore 64 vanta un buon port, il primo nel suo genere che, però, manca di acuni elementi tipici della versione arcade.

Operation Wolf - The Game

Considerazioni di Mic The Biker



Ragazzi abbiamo a che fare con qualcosa di veramente storico, un gioco che è rimasto nell'immaginario comune di chi era di casa in sala giochi. Il suo successo commerciale fu mondiale, il suo cabinato con mitraglietta è entrato

drutto nella storia. Nel numero di dicembre 1987 Game Machine posizionò Operation Wolf come "il secondo cabinet arcade verticale di maggior successo del mese". Nel luglio 1988 era in quarta posizione nella classifica mensile dei giochi arcade stilata da Coinslot, dietro a Street Fighter, Continental Circus e WEC Le Mans. Operation Wolf fu il coin op più venduto del 1988 nel Regno Unito e il sedicesimo con il maggior incasso dell'anno. Le conversioni per home computer hanno dominato le classifiche di vendita per quattro mesi, da dicembre 1988 a marzo 1989. Nonostante non tutte le versioni fossero giocabili per via del sistema di mira tutti volevamo avere il lupo in casa sui nostri sistemi. I mesi passavano ma il suo successo non accennava a calare e le versioni per computer vinsero diversi premi ai Golden Joystick Awards del 1989. Per il mercato ad 8 bit fu considerato gioco dell'anno e migliore conversione di Coin-Op, riconoscimento vinto anche per le versioni a 16 bit. Un successo più che meritato, un gioco che ci ha fatto sentire tutti quanti come Rambo, uno dei nostri idoli di quegli anni. Simboli immortali di un periodo che ha scritto la storia e che ci scaldano il cuore quando, seduti sul sedile della nostra DeLorean, ammiriamo silenziosi l'orizzonte e ci perdiamo nei ricordi.



Il Vecchio che Avanza

NEWS

Il mondo è pieno di capolavori che hanno fatto la storia dei videogames e, Operation Wolf, non fa eccezione. Un gioco diventato iconico non può che rimanere intriso nelle menti di chi ha avuto la fortuna di provarlo. Non temete però, un remake in chiave moderna è in dirittura d'arrivo su tutte le piattaforme ludiche attuali. Annunciato da Virtualyz Gaming, che ne cura lo sviluppo, Operation Wolf Return, First Mission, questo il nome del remake, promette di regalare le stesse emozioni del suo antenato direttamente su, Steam, Meta, Switch, PS4, PS5, XBOX ONE e XBOX Serie X.



Operation Wolf

Operation Wolf è un gioco di guerra frenetico, veloce, innovativo e molto divertente. Chi lo adora lo giocherà di certo con piacere, chi non lo ha ancora fatto, lo adorerà.

Grafica 8

Sonoro 8

Giocabilità 10

VOTO 8.6





Gargoyle's Quest

di: Dave

L'Action Platform con elementi RPG per Nintendo GAME BOY.

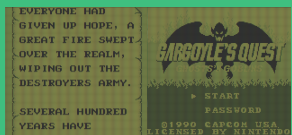
Correva l'anno 1990 quando, in Giappone, Capcom, decide di rilasciare un gioco che vede protagonista un Gargoyle di nome Red Arremer (Firebrand negli USA) personaggio già visto nel gioco Ghosts 'N Goblins (di cui è uno spin-off), per il portatile monocromatico, Nintendo GAME BOY.

Gaming Monocromatico

Chi dice che i bei giochi sono solo quelli che sfoggiano grafica 3D da urlo, probabilmente, non ha mai giocato su console antecedenti alla PS2. Quello che recensiamo oggi, dal mio punto di vista, è uno tra i migliori giochi usciti su Game Boy. La grafica su schermo dot matrix a quattro sfumature è così ben disegnata che, grazie alle bellissime colonne sonore che accompagnano ogni livello, metteranno il giocatore a proprio agio, sin da subito.

Avvio del gioco e Storia

Avviato il Gioco, saremo accolti da una da schermata raffigurante una pergamena sulla quale scorre la storia accompagnata da una colonna sonora dal sapore un po' cupo e solenne, finita la quale, si accederà alla schermata iniziale. Premendo start vedremo Firebrand che viene informato sull'imminente invasione di forze oscure che, attraversando una porta dimensionale, hanno invaso il regno iniziando a distruggere. Così, Firebrand, dovrà entrare in scena prima che il portale venga definitivamente chiuso.



L'avventura ha inizio e, Firebrand, dovrà affrontare i nemici disseminati lungo tutti i livelli e, al termine di ognuno di essi, sarà chiamato ad affrontare il Boss che ne protegge il passaggio a quello successivo. All'inizio il Gargoyle dispone solo del suo salto limitato, della sua capacità di volo ridotta e delle fiamme che può lanciare dalla bocca come unica arma. Anche il suo potere vitale è molto limitato a inizio gioco. Tuttavia, nel corso delle avventure, esplorando villaggi e dialogando con i Re e la gente del posto, Firebrand, potrà arricchire i suoi poteri e aggiungere nuove armi al suo arsenale. Armi che, molto



spesso, sono necessarie per superare alcuni livelli. Non parlo di potenza di fuoco ma di distruzione di alcune tipologie di pareti o, ancora, possibilità di protezione da pareti insidiose con annessa possibilità di scalare. L'esplorazione dei villaggi, così come l'interazione con suoi abitanti, ricorda molto quella tipica di

Zelda, di Pokemon, e di altri RPG. Oltre a ciò, bisogna stare attenti ai tranelli della gente e agli attacchi improvvisi durante gli spostamenti tra un villaggio e l'altro. Questa è una delle caratteristiche tipiche degli RPG classici.



Salvataggi...? No grazie!

La cartuccia di Gargoyle's Quest non dispone di batteria tampone e questo impedisce di poter salvare i progressi a console spenta. Esiste, tuttavia, un sistema di password davvero ben congegnato che bypassa questo limite.

Raggiunto un villaggio bisognerà cercare la stanza del sacerdote che vi comunicherà un codice chiamato "Resurrection Spell" che genererà una password che vi consente di riprendere il gioco dal punto in cui siete. Anche le vite, e le fiale, raccolte, saranno ripristinate. Queste ultime, poi, possono essere cambiate con delle vite extra che andranno ad aggiungersi a quelle in vostro possesso. Man mano che si avanza il costo di ogni vita raddoppia. Cercate sempre il venditore nei villaggi prima di abbandonarlo.

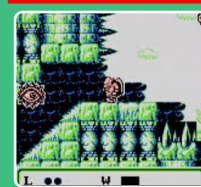


In giro per la mappa...

In Gargoyle's Quest vi capiterà spesso di girovagare per la mappa. Come già detto, durante gli spostamenti, subirete degli attacchi, proprio come accade in Final Fantasy, Zelda ecc. se vincerete le battaglie riceverete un numero di fiale che variano a seconda della difficoltà della stessa e del livello raggiunto. Effettuare un check in questi posti, potrà farvi guadagnare qualche vita extra o ottenere un potere ma, in questo caso, gli abitanti dei villaggi vi daranno degli indizi su dove essi si celino. Il passaggio ad alcune aree, infatti, avviene attraverso alcuni percorsi sorvegliati e particolarmente ostici da superare, senza prima aver ottenuto un determinato potere. Come, ad esempio, il salto in alto o il potenziamento del tempo di volo.



Divertimento allo stato puro



Gargoyle's Quest è un gioco bello e divertente non per questo semplice. Le meccaniche di gioco sono abbastanza semplici e intuitive e, man mano che avanzate, andranno a complicarsi leggermente per sfruttare le nuove armi, e i nuovi poteri. La necessità di cambio arma aumenta sempre di più e questo, complica un po' le cose anche perché, molto spesso, avrete un nemico a cui badare e, magari necessitate di un punto di appoggio. La cartuccia uscì prima del Super Game Boy (L'adattatore Game Boy per Super Nintendo) ragion per cui, il set di colori migliore, qualora vorreste usarla con questo accessorio per giocare sul vostro CRT, sarà scelto tra le combinazioni disponibili. Tuttavia, quella di default sembra la migliore. Ovviamente il discorso vale anche per GBC e GBA qualora vorreste giocare il gioco su questi dispositivi.

Curiosità

Le Musiche e i Suoni di Gargoyle's Quest sono stati composti da due donne: Harumi Fujita e Yoko Shimomura. Quest'ultima oltre a lavorare per Capcom, ha lavorato per tantissime aziende ed è autrice di moltissime colonne sonore che, negli anni, abbiamo amato.

Sequel su GB, Nes e SNES

Gargoyle's Quest 2 - GameBoy

Non molto diverso dal primo capitolo, la versione Game Boy differisce da quella per NES per i colori e per le dimensioni degli schemi di gioco che, ovviamente, sono ridimensionate per adattarsi al piccolo schermo. Il gioco però, anche nel sonoro, è identico.

Gargoyle's Quest 2 - Nintendo Nes

La versione Nes vanta una resa grafica migliore grazie ai colori che danno vivacità al gioco. Il sonoro è identico alla versione Game Boy così come, del resto, sono fedeli anche la storia e il modo in cui questa evolve attraverso i livelli di gioco.

Demon's Crest - Nintendo Super Nes

Considerato da tutti come Gargoyle's Quest 3, Demon's Crest porta tutti i benefici dell'architettura 16Bit sullo SNES. Grafica e Sonoro migliore, più armi, magie, abilità e livello di difficoltà superiore, sono solo alcune delle sue caratteristiche.

Un Capolavoro portatile

Correva l'anno 1994, ero un ragazzino ed avevo il GameBoy. Di solito giocavo al C64 ma, il Game Boy, mi peretteva di divertirmi anche fuori dalla mia stanza. Così, raccolsi tutto ciò che avevo nel salvadanaio e andai a comprare un gioco. C'era solo questo. Lo comprai ma ero scettico... Scetticismo durato pochissimo perché, Gargoyle's Quest è davvero un gioco fantastico. Il Gioco è appagante sotto ogni punto di vista. A partire dalla storia, che, davvero, si sviluppa in modo molto ben bilanciato. Proprio come il livello di difficoltà che, aumenta progressivamente. La cosa che mi ha particolarmente colpito, è la musica o, meglio, le colonne sonore del gioco. Il livelli sembrano costruiti su di esse per quanto si adattano a ciò che, in quel momento, in quell'istante, sta accadendo. Non riesco a trovare un difetto a questo gioco. Forse è troppo breve ma, in tutta sincerità, sul GameBoy pochi giochi erano molto longevi.



Gargoyle's Quest

Gargoyle's Quest è un gioco bello da vedere, ascoltare e giocare. Le colonne sonore, perlopiù cupe, s'intonano perfettamente con le ambientazioni del gioco e creano l'atmosfera perfetta in ogni situazione. La grafica, con i suoi limiti è ben disegnata e tutto riesce ad essere sempre visibile e riconoscibile. Lo stile di gioco, i comandi, la difficoltà ben calibrata, garantiscono ore di sano divertimento in stile old school. Un gioco da provare assolutamente.

Grafica 8.5

Sonoro 9.5

Giocabilità 9.0

VOTO 9.0



Overview >>

Phantom Gear

di: Dave

E' tempo di salvare il mondo nelle vesti di Josephine, Lets'go !!!

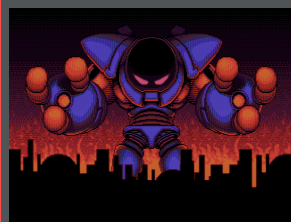
Ricordo che, negli anni '80/'90 i giochi a scorrimento orizzontale, i platform, gli shoot em up erano tantissimi e molto apprezzati oltre che diffusi in lungo e in largo. Alcuni di essi, però, avevano delle caratteristiche particolari che, appunto, li rendeva unici e speciali. Phantom Gear vuole fondere i migliori di tutti in un solo gioco.



Tutto ebbe inizio....

In una spedizione tra le rovine di una civiltà dimenticata, il dottor Valentine e l'ingegnere Agnis, scoprono un antico manufatto che è il contenitore di una grande fonte di energia. Grazie a questa scoperta, Valentine e Agnis hanno utilizzato l'Artefatto per creare nuove tecnologie per migliorare l'umanità. Ma un Fantasma del passato ha iniziato a muoversi di nuovo e a generare il caos nel mondo. Da questo caos nacque una fazione che voleva utilizzare come arma l'Artefatto: la Forza Oculare.

In uno dei loro attacchi al laboratorio di Valentine e Agnis, gli Ocular Force riescono a rubare un piccolo pezzo dell'Artefatto. Purtroppo in quell'attacco anche Agnis perse la vita, lasciando la figlia Josephine sola al mondo. Valentine ha deciso di adottare la figlia della sua amica e di completare il lavoro di Agnis: un set di armature da combattimento per Josephine, così da poter difendere se stessa e il futuro! Riuscirà a farlo? Questo dipende da voi!!!



Avvio del gioco e Storia

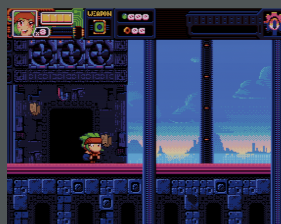
Avviato il gioco, il giocatore sarà accolto da una serie di loghi di developer ecc. Subito dopo, una sequenza animata si fa strada per introdurre la storia. Benché tutto sembri un normalissimo slideshow, bisogna tener conto del fatto che, tutto ciò, stia accadendo su di un SEGA Megadrive. Dico questo perché, vista la qualità con la quale ciò accade, ci si potrebbe confondere e pensare di essere su una macchina moderna piuttosto che su una di trenta anni fa. Tutto è meravigliosamente fluido, chiaro e colorato. Una tavolozza cromatica davvero vivace e non sempre scontata quando si parla di megadrive. Grandioso!

Il Gioco....

Nato come progetto Kickstarter, la nota campagna di crowdfunding online, il team ha raggiunto un numero sufficiente di donazioni utili per lavorare alla realizzazione di un prodotto fuzinate seppur non completo di tutto ciò che hanno in mente di aggiungere. Tuttavia una demo giocabile è già scaricabile dal



sito del progetto stesso. Gli screenshot qui presenti sono stati catturati dalla demo in esecuzione sul mac. L'avventura inizia con Josephine che, armata di pistola, si prepara a difendere se stessa e il mondo intero. Per farlo dovrà muoversi lungo 5 grandi livelli, pieni di nemici e insidie e che, per essere superati, richiedono di affrontare un boss finale. I livelli presenti nella demo, però, sono solo un parziale assaggio di ciò che potrebbero essere se il gioco fosse completo.



Caratteristiche

La nostra eroica combattente dovrà affrontare molti nemici ma, certamente, non lo farà a mani vuote. Avrà infatti un'armatura ed un'arma che potrà cambiare e potenziare una volta scovato il negozio che si cela in ogni livello. Per acquistare potenziamenti ed armi, sarà necessario, però, disporre di sufficienti risorse che potranno essere raccolte lungo i livelli. In perfetto stile retrò, il gioco, si presenta come i più classici dei platform ma, come amano precisare gli sviluppatori, con tantissimi elementi che lo rendono molto simile ai giochi attuali. Ciò che renderà particolare questo titolo saranno i combattimenti frenetici, la moltitudine di armi che potrete upgradare passando dallo store, i boss che saranno tanti e non semplicissimi da sconfiggere e, cilegina sulla terna, la cut scenes che si andranno a sbloccare man mano che si avanza nel gioco e che forniranno preziosi elementi utili a sco-

prirere tutti i dettagli che riguardano la storia che sta dietro al gioco. Questo particolare, soprattutto se si considera il fatto che stiamo parlando di un gioco per Sega Megadrive, la dice lunga sulla qualità del gioco in se e, in un certo senso, giustifica il fatto che, tutto, sia nato da una campagna di crowdfunding avviata a Luglio su Kikkstarter.

Gli Oggetti:

Come anticipato gli oggettiche raccoglierete saranno questi che vedete in basso.



L'arsenale

Le armi a nostra disposizione saranno 5 e, ognuna di esse, avrà un attacco normale ed uno speciale utile a fronteggiare nemici più ostici da abbattere anche per via dei loro posizionamento rispetto al personaggio. Vediamole insieme:

Base, Fireball, Electro, Blast e Melee.



L'attesa sta per finire...

La campagna kickstarter è chiusa e gli sviluppatori contano di riuscire a rilasciare il gioco nei primi mesi del 2024. Il gioco sarà disponibile su cartuccia fisica in diversi bundle che variano di prezzo oltre che nei contenuti. Su Steam è presente una pagina dedicata a questo titolo ma, non è chiaro se si voglia fare un porting diretto o, magari, integrare il gioco in una sorta di emulatore. Resta il fatto che il gioco sembra essere davvero ben fatto e, sono certo, che avrà tutte le carte in regola per diventare un Best Of nonché un Must Have per tutti i possessori di console Sega Megadrive. Le cartucce e le custodie rispetteranno gli standard internazionali a cui eravamo abituati coi giochi US, JAP o EU che varieranno in base alla versione acquistata.

Phantom Gear

Phantom Gear è un gioco davvero stupefendo. Nato dal cuore di appassionati di Megadrive ancor prima che di videogames. Questo aspetto lo si coglie in ogni ambito mentre si gioca. Animazioni, colori, gameplay, sonoro, non saprei davvero cosa non apprezzare di questo gioco. Colonne sonore pazzesche, giocabilità non proprio semplice, ma ottima, varietà di armi, possibilità di sbloccare skill, personaggi nonchè aree segrete. Insomma tutto ciò che serve!!!

Grafica 9.5

Sonoro 8.5

Giocabilità 9.0

VOTO 9.0

TEST

Hard Ware



Raspberry Pi 400 Kit

Bentornati nell'era degli Home Computers!!!

Chi di noi ha una certa età ricorderà con piacere l'era in cui, gli home computer, entrarono a far parte della quotidianità. Vic20, Commodore 64, Spectrum, MSX, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, erano solo alcuni tra i nomi delle macchine più diffuse dell'epoca. La loro caratteristica era semplice, una tastiera da collegare alla TV capace di regalare emozioni e soddisfazioni in ogni ambito...

Il kit perfetto per iniziare

... Poi fu il momento dei PC e, tutto, ahimè, è cambiato. Ma anche i tempi sono cambiati e, come per magia, riaffiora la possibilità di poter rivivere quei momenti in chiave moderna. Raspberry pi, infatti, ripropone il suo straordinario mini computer racchiuso in una tastiera dalle dimensioni contenute ma completa di tutte le porte del Raspberry pi. Aprendo la scatola del kit troveremo subito la tastiera in bella vista ad accoglierci con i classici colori del brand. Sotto di essa, in due scatole diverse, troviamo il mouse ufficiale, e l'alimentatore da 3A, al centro poi, una scheda SD con il logo in bella vista, i cavi sono nascosti nel secondo inserto sul lato frontale. Il manuale, invece, si trova nella parte inferiore della confezione e fa da base all'intero kit.



Specifiche Tecniche

Raspberry pi 400 è, sostanzialmente, un Raspberry pi 4 con una forma diversa, incapsulato in una tastiera. Quest'ultima è stata collegata internamente ad una delle 2 porte USB 2.0. All'interno di essa troviamo un dissipatore passivo costituito da una piastra in alluminio che, oltre a garantire solidità alla tastiera in plastica (di ottima qualità), assicura una temperatura relativamente bassa anche quando, il computer, è sottoposto ad un carico di lavoro eccessivo. L'assenza di una ventola di raffreddamento assicura anche una totale silenziosità, grazie all'efficienza del dissipatore sopraccitato. Ad ogni modo, la scheda al suo interno, tende a riscaldare molto. Tuttavia, le temperature sono sempre al di sotto del limite massimo consigliato, e questo è un aspetto positivo.

ALIMENTAZIONE:
5V DC 3.2A USB-C

DIMENSIONI:
286 * 122 * 23 mm

ALIMENTAZIONE:
5V DC 3.2A USB-C

SCHEDA SD:
Slot Micro SD Card fino a 2TB 400 MBps Per il Sistema Operativo e i dati.

SISTEMA OPERATIVO:
Raspberry Pi OS basato su Debian GNU LINUX.

Con queste caratteristiche, vista la dotazione hardware, il Raspberry pi 400, può tranquillamente essere usato per svolgere le funzioni più disparate. Che vogliate usarlo per i vostri progetti hardware, come media server, come computer da ufficio o come console da gioco, l'home computer marchiato lampone, può fare al caso vostro.



via usb, si collega a tutti i modelli di Raspberry pi. i materiali e le dimensioni, così come i colori e la grandezza dei tasti, sono identiche. Fatta eccezione per il fatto che, questa include tutte le porte usb, le due uscite micro HDMI, l'alimentazione USB-C e la porta GPIO e la porta LAN, tutte disposte sul lato frontale della stessa, guardandola dall'alto avrete l'impressione, di fronte alla tastiera ufficiale. Le dimensioni ridotte consentono di avere molto spazio a disposizione sulla scrivania. Tuttavia la tastiera risulta molto comoda nonostante le dimensioni ridotte anche se, chi la usa, come il sottoscritto, non ha proprio le mani piccolissime.

Contenuto del Kit



- Tastiera Italiana 74 Tasti
- Scheda micro SD 16GB (con adattatore)
- Alimentatore 5V 3A
- Cavo Micro HDMI - HDMI
- Raspberry Pi Official Mouse
- Guida introduttiva (in italiano)
- Computer Raspberry pi 400 (nella tastiera)

Acquistando questo kit, dunque, avrete tutto il necessario per cominciare a divertirvi con il vostro nuovo Home Computer. Collegate il mouse alla porta USB 1.0, l'alimentazione alla porta USB-C, ed il cavo ad un (o due) Monitor HDMI (fino a 4K) e cominciate a divertirvi. Ovviamente anche la scheda Micro SD dev'essere nell'apposito slot posto sul lato frontale della tastiera. E' anche opportuno collegare un cavo di rete o configurare una rete Wifi affinché il sistema operativo scarichi il software necessario.



PROCESSORE:
Broadcom BCM2711 Quad-Core Cortex A72 (Arm V8) 64bit SOC @1.8 GHz

MEMORIA RAM:
4 GB LPDDR4 -3200

CONNETTIVITA':
Dual Band 2,4/5.0 GHz Wireless LAN IEEE 802.11 b/g/n/ac

GPIO:
40 PIN HEADER Orizzontale

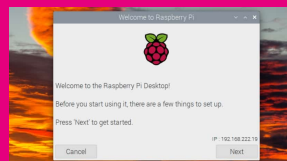
AUDIO/VIDEO:
2x micro HDMI (4K 60Hz)

MULTIMEDIA:
H.265 (4Kp60 Decode)
H.264 (1080p60 Decode)
1080p30 Encode
OpenGL ES 3.0 Graphics

TASTIERA:
Italiana 104 Tasti

Avvio e prime impressioni

Aprire tutto, collegare la tastiera al monitor ed iniziare a lavorare è stata una cosa che ha riportato la mia mente agli anni '80/90 quando, grazie ai grandiosi home computer, tutto ciò era una routine, una consuetudine. Una volta acceso il computer, si configura la rete, l'utente, la nazionalità e la lingua di sistema. fatto ciò, il sistema scaricherà i files necessari alla lingua ed eventuali aggiornamenti e, dopo un reboot, il vostro desktop sarà totalmente localizzato e aggiornato. Nulla di estremamente lungo insomma, nulla che vi impedisca, ad ogni modo, di poter usare, nell'attesa che ciò accada, il vostro nuovo Home Computer 64bit.



La Tastiera

La tastiera presente nel kit è, apparentemente, la stessa tastiera ufficiale che, sempre

Il Mouse

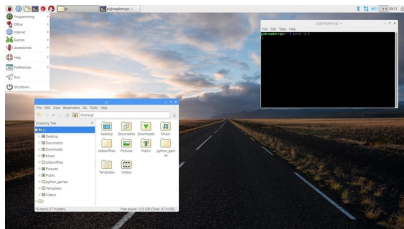


Il mouse presente nel kit, com'è facile immaginare, è quello ufficiale. Sebbene non ci sia tanto da ridire sulla qualità dello stesso, qualcuno potrebbe, giustamente, lamentarsi del fatto che, il cavetto dello stesso sia relativamente corto. Anche perché, dovendolo collegare alla porta usb 2.0, così da lasciare libere le usb 3.0 per collegare periferiche di archiviazione che beneficerebbero della velocità delle stesse, la lunghezza sarebbe appena sufficiente. Nella speranza che questo sia solo un problema che si risolva con prolunghe o cavi più lunghi nelle future release, il mouse risulta comodo e preciso. Ne grande ne piccolo, il mouse, garantisce un look and feel davvero carino ed in linea con tutto il resto.

Raspberry pi OS: Desktop completo

L'ambiente di lavoro è quello che, ormai, tutti conoscono. Raspbian ha cambiato nome in Raspberry pi OS ma, il cuore pulsante, come nelle precedenti versioni, è sempre Debian. L'ambiente usa un'interfaccia utente leggera e semplice da usare e configurare. L'icona in alto a sinistra raffigura il lampone, da accesso al menu che, quando aperto, suddivide il software installato in sezioni. Di base, è installato tutto l'occorrente per poter

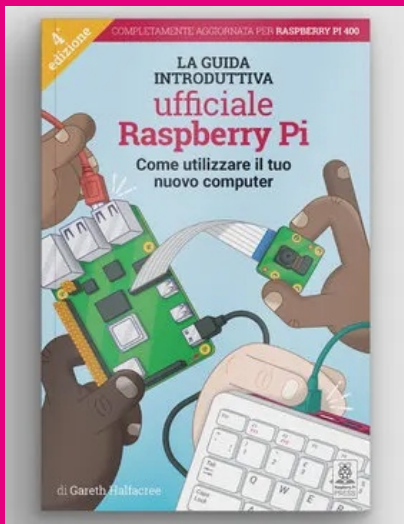
navigare in rete, sviluppare software con python e/o scratch, elaborare testi complessi, database, fogli di calcolo grazie a Libre Office e giocare. E' comunque possibile installare ulteriore software in modo semplice ed immediato. Prerequisito fondamentale è, ovviamente, una connessione internet attiva e funzionante. Trattandosi di un Sistema operativo Linux è facile immaginare che, chi non ha mai avuto a che fare con esso, potrebbe sentirsi disorientato. a tal proposito, la guida cartacea, di cui parleremo a breve, potrà tornare veramente utile.



La guida introduttiva ufficiale RPI

Come utilizzare il tuo nuovo computer.

Con un titolo così, non ci si può che aspettare una guida passo passo all'utilizzo del Raspberry pi 400. Ed proprio così. Il manuale è chiaro, semplice e bello da leggere. Arricchito di illustrazioni che aiutano a comprendere meglio i contenuti, l'autore guida l'utente alle prime armi, in un viaggio alla scoperta del computer, del software in esso contenuto e, come accadeva con gli home computer degli anni '80, a muovere i primi passi con lo sviluppo in Scratch, (Programmazione a Blocchi logici) e Python. Si parte da esercizi ed esempi semplici fino a concetti più complessi. Il tutto con un linguaggio semplice da comprendere anche per un bambino di 8 anni. Superata la fase della programmazione base, l'autore, insegna come ai lettori come collegare e controllare dispositivi elettronici alla porta GPIO. Si passa dalla semplice accensione di un LED, al controllo di Sense HAT, la sonda mandata nello spazio.



Test approfondito con Emulatori.

Come ogni recensione fatta bene, prima di esprimere un giudizio, occorre testare l'hardware ed i software che si intendono usare. Quando ho visto il kit, la prima cosa che ho pensato, voglio perdonarmi, è stato il Commodore 64. Quella forma, la porta GPIO sul lato destro che lo faceva somigliare allo slot cartucce, ho pensato all'uso come gaming. Allora, armato di santa pazienza, ho installato, da console Linux, Retropie 4.7. Da lì ho testato qualche emulatore, a parte i classici che, lo sappiamo, girano benissimo anche sulle versioni Baspberry precedenti. Ho provato i più ostili. PSP, Dreamcast, Nintendo 64 e Sega Saturn. La prima cosa che ho notato è che, la temperatura,

nonostante l'overclock aa 2.2GHZ, è rimasta sempre intorno ai 49-54°C. Davvero un risultato considerando l'assenza di ventole. Ma procediamo con ordine...

Nintendo 64

Ho testato il Nintendo 64 con diversi giochi. In particolare con Golden Eye, che sulle versioni 3B+, girava a fatica, scorreva fluido senza frameskip e limitazioni. Anche Zelda Ocarina of time Era giocabilissimo senza alcun rallentamento.

Playstation Portable PSP

L'emulatore PSP, che si migliora di versione in versione, si comporta in maniera diversa in base alla versione usata. (Quella del Core Retroarch, o la versione normale) Tuttavia i giochi testati girano bene o non girano affatto in base all'emulatore usato. (PPSSPP o PPSSPP Retroarch) In entrambi i casi, God Of War risulta lento in tutti e due gli emulatori. Discorso a parte per quanto concerne Tekken 6 Dark Resurrection che, in entrambi i casi, gira in full speed.

SEGA Saturn

L'emulazione del Sega Saturn non è mai stata ottima sul Raspberry pi. Bisogna però riconoscere che, negli ultimi tempi, vuoi per i miglioramenti degli emulatori, vuoi per l'incremento delle prestazioni grazie al nuovo hardware, la situazione sia migliorata. Tuttavia, il gioco che adoro, SEGA RALLY CHAMPIONSHIP, lunge dall'essere giocabile al 100% indipendentemente dall'emulatore usato.

SEGA Dramcast

Il Dreamcast, già su raspberry pi 3b+, girava discretamente e, come ci si può aspettare, sul pi 400 non fa eccezione andando a migliorare ulteriormente il grado di ottimizzazione e di performance in gioco. Come per gli altri emulatori, anche qui, ogni gioco gira meglio su un diverso emulatore piuttosto che un altro. Ma nel sito retropie, tutto questo è ben documentato. La cosa piacevole è che, finalmente, anche i giochi che fanno uso di Windows CE, funzionano. Quindi anche Sega Rally 2.

Raspberry Pi



Raspberry Pi



Conclusioni:

Il Raspberry pi 400 è stata, per me, una gran bella sorpresa oltre che un grande acquisto. Il fatto che sia tutto lì, pronto ad essere usato è fantastico. Le poche critiche, se proprio le si vogliono avanzare, dal mio punto di vista, sono 2: Il cavo del mouse estremamente corto e la capacità di archiviazione della scheda Micro SD. Problemi questi risolvibilissimi usando un mouse qualunque e sostituendo la scheda micro sd con una più capiente. Fermo restando che, il Pi 400 può anche fare il boot da periferica USB 3, per cui, il problema è veramente superfluo. Detto ciò, se siete titubanti ad acquistarla, vi dico di ripensarci. Tastiera comodissima, accessori buoni ed un manuale che, da solo, giustifica la differenza di prezzo rispetto al kit Standard. Che vogliate impiegarlo come pc per navigare in rete, guardare film, leggere/inviare posta elettronica, per giocare, giochi sia nativi che emulati o che, vogliate usarlo solo per da vita ai vostri progetti hardware, questo kit, è adatto. Esistono distribuzioni specifiche adatte ad ogni ambito in cui vogliate impiegare il vostro home computer che, diciamo la verità, richiama alla mente gli home computers degli anni 80/90.

PIMIGA 3.0



Nell'articolo precedente si è parlato di Rpi 400, del suo particolare form factor che richiama molto lo stile degli home computer degli anni

80/90, e della moltitudine di Sistemi Operativi installabili. Tra questi, il progetto PiMiga è quello che, certamente, installerà chi, negli anni '90, era un felice possessore di un computer Commodore Amiga. Nato dalla genialità e dalla passione di Edwards Christopher, il progetto PiMiga altro non è che un Sistema Operativo Linux che si avvia direttamente con un sistema AmigaOS 3.1 su un sistema preconfigurato intorno ad un amiga 1200 espanso. A rendere possibile tutto questo c'è, ovviamente, UAE il noto emulatore amiga che tutti, conoscono. Unici prerequisiti, per questioni di licenza, sono il bios ed il kickstarter, senza i quali, il sistema non funzionerà. E' chiaro che chiunque sia possessore di Amiga Forever, o del dump delle rom Originali Amiga, dovrà solo copiarle e rinominarle secondo le istruzioni fornite dallo stesso autore affinché tutto fili liscio. Pimiga, dunque, è un insieme di software amiga suddiviso per categorie e davvero molto cospicuo. Il numero di giochi presenti, ad esempio, è smisurato e, la distro, include anche le versioni AGA dei giochi. Da notare che, Pimiga, ormai giunto alla versione 3.0, funziona solo su Raspberry pi 4/400 e, forse, nell'immediato futuro, anche sulla neonata raspberry pi 5. Ma non finisce qui. Essendo una distro Linux completa, l'ambiente desktop permette di lanciare programmi amiga dal desktop linux e viceversa, tutto ciò è reso possibile da un bridge che, oltre a questo, rende disponibile anche la navigazione di internet in

ambiente amiga. Personalmente ho avuto modo di testare Pimiga 3.0 sia sul mio raspberry pi 4 che sul 400. Sulla prima non ho riscontrato alcun tipo di problema mentre, sul raspberry pi 400, ho avuto qualche difficoltà. Infatti, dopo aver acceso il computer, la schermata restava ferma al boot. Problema risolto sostituendo la scheda micro SD (La stessa che su pi 4 andava bene) con un'altra di grado più elevato. A delucidarmi sulle possibili cause è stato lo stesso Edwards.

Nel sistema sono presenti anche altri emulatori, C64, C16, Vic20, Pet, C128, Nes, Snes, Gb, Gbc, Gba, Mame, e questo, di suo, può bastare a far comprendere il target di utenti a cui si rivolge l'OS. Tra le particolarità del

sistema c'è quello che, l'immagine al boot cambia in automatico ad ogni avvio sessione. E' anche presente un nutrito catalogo di Mods che è possibile riprodurre sia con i software nativi (Amiga) sia quelli Linux. I Giochi, poi, sono tutti disponibili da un elenco grazie al quale, si può fare una ricerca per nome, o inserire filtri, come genere, anno ecc. Il formato è Whload per cui non dovrete sbattervi con la sostituzione del disco ogni qualvolta si rende necessario farlo. Insomma se amate Amiga, avete un raspberry pi 400, potrebbe essere una buona idea dare una chance a questo sistema operativo. Per maggiori informazioni vi rimando alla pagina ufficiale del progetto nel quale, oltre ai links per il download, è presente una guida passo passo che illustra i passaggi da compiere per preparare la microSD, trasferire le roms, e configurare il sistema affinché tutto siavfunzionante e pronto all'uso.

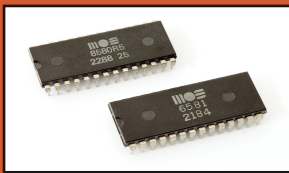


SIDE64
KICK

Sidekick64

L'accessorio indispensabile per gli utenti Commodore 64

Che siate amanti o meno di musica o dei fanatici del Sid del Commodore 64 è del tutto irrilevante, quel conta è che, ogni utente del Commodore 64, sia in possesso di questa fantastica scheda grazie alla quale, le possibilità offerte dal nostro personal comuter saranno triplicate... che dico, quintuplicate. Nato come progetto Open Source, Side Kick 64, ha fatto il suo debutto ed è pronto a ampliare le funzionalità del nostro computer.



Parlare del Commodore 64 senza far menzione del suo SID, è come parlare del nulla. Se l'aspetto ludico sul C64 è stato glorioso, gran parte del merito è proprio del SID (Sound Interface Device). Negli 70/80, i primi computers, erano semplici evoluzioni delle calcolatrici (da qui il nome calcolatori) che, però, potevano essere collegati ad una TV e erano dotati di una tastiera completa di caratteri alfanumerici che, al suo interno conteneva tutti i componenti elettronici ausiliari a far funzionare il tutto. Essendo programmabili, i calcolatori, potevano eseguire svariate operazioni. Spesso erano monocromatici e, l'unico suono che riuscivano ad emettere, era un beep, ovvero un segnale di una data frequenza, generato dalla CPU e inviato all'uscita audio. Con l'avvento dei giochi, però, ci fu la necessità di consentire agli stessi, la possibilità di poter contare su qualità grafiche e sonore migliori. Nato dalla genialità dell'ingegnere (e musicista) Robert Yannes, il SID, risolveva questo limite dando la possibilità agli sviluppatori di poter contare su un triplo oscillatore analogico, capace di generare e modellare 3 forme d'onda separate e di poterle processare digitalmente, grazie a dei filtri, effetti come tremolo, sustain, attack e decay. Il SID, dunque, non era una semplice scheda audio ma un vero strumento musicale programmabile. Il ché lo rese famosissimo al punto che, alcuni musicisti, decisero di utilizzarlo per le loro produzioni. La prima versione, la 6581, era stata rilasciata troppo in fretta e presentava alcuni bug che, successivamente, furono risolti con la versione 8580. Tuttavia, molti artisti digitali, preferiscono la prima versione che, pur essendo più delicata, offriva un suono più caldo e più distorto.

Musica Maestro

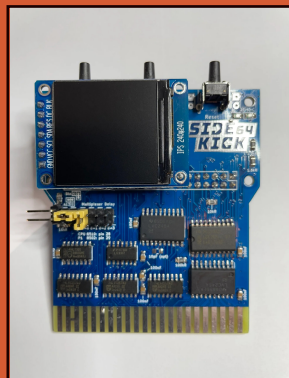
Sebbene la scheda sia compatibile con tutta la famiglia di computers 8bit Commodore, inclusi C128, C16, Plus 4 e Vic20, in questa sede ci occuperemo delle funzionalità offerte sul C64. Partiamo subito col dire che, SideKick, è una Scheda Open Source nata con l'intento di ampliare le funzionalità sonore di base offerte dal Commodore 64. Affinchè funzioni, però, è necessario disporre di una scheda Raspberry pi 3B, 3A o Zero 2. SideKick, infatti può essere considerato uno shield da montare sul raspberry pi e da collegare alla porta cartucce del Commodore64. Le funzionalità aggiuntive, grazie alla rpi, sono notevoli. Molte delle quali sono strettamente legate

all'audio. La scheda permette, infatti, di riprodurre sul nostro amato C64 diversi tipi di files come, ad esempio, MOD, WAV, SID, YM. Oltre a ciò, permette di usufruire di un SoundFont midi. Grazie a questa funzionalità, avremo la possibilità di creare/riprodurre musiche che sfruttino sia il SoundFont che il SID... Contemporaneamente!!!. Nella cartuccia sono presenti alcuni files di esempio. Per farlo bisognerà sfruttare sia l'audio in uscita dalla porta HDMI che quello proveniente dal C64. E' anche possibile creare configurare un sistema DUAL SID (Stereo) o, addirittura, un sistema a otto Sid.



La scheda da vicino

Il nome della cartuccia potrebbe trarre in inganno se ci si sofferma solo al nome, tuttavia, Sidekick, va ben oltre le possibilità legate solo all'aspetto sonoro del computer. Essa infatti aggiunge interessanti funzionalità utili quando si usa il computer per scopi diversi da quelli prettamente musicali.



Lo shield, viene venduto insieme ai suoi componenti che, però, necessitano di essere saldati sulla scheda. Questo denota la natura Open Source della cartuccia anche se, per molti, potrebbe essere difficile assemblare il tutto. Esistono, tuttavia, diversi utenti che, su ebay e siti affini, vendono la scheda assemblata e, completa del case. Essendo compatibile con i modelli di Rpi descritti prima, è necessario assicurarsi di prendere il case corrispondente date le diverse dimensioni dei vari modelli di Rpi. Sul parte superiore della scheda, ci sono tre pulsanti; utili per navigare i menu o per eseguire un soft reset senza spegnere il C64. Una volta collegata collegata all' Rpi



posizionando la scheda Sidekick alla porta GPIO, preparato e inserita la scheda micro SD, basterà collegare la cruccia al C64 nell'apposito slot, accenderlo e, in un attimo, sarete operativi. Il piccolo display visualizzerà il logo e tutte le altre informazioni che, in base all'uso che si sta facendo, cambieranno di volta in volta. Sullo schermo/monitor/tv a schermata iniziale sfoggerà il logo animato di SideKick64 ed un menù che vi consentirà di cominciare a lavorare con le impostazioni prescelte che, saranno disponibili al boot del C64.

Le Funzioni di Sidekick

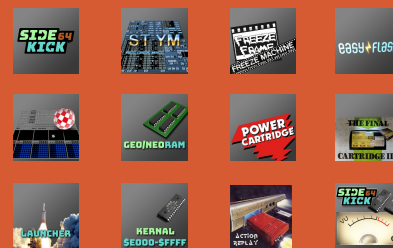
- 1) GeoRAM / NeoRAM
- 2) Freezer Cart. (Action Replay ecc)
- 3) Bank Switching (EZFLASH ecc)
- 4) Kernal Replacement
- 5) Rom Function (Commodore 128)
- 6) SID Multipli
- 7) FM Emulation
- 8) Datel & Sequencer Midi Emulation
- 9) SoundFont-synthesizer
- 10) Audio Player (MOD, YM, WAV, e SID con supporto uscita HDMI a 48 KHz in modalità Dual SID Setup (C64 - C128)
- 11) Ted Sound e Digiblaster per C16/+4

Con queste caratteristiche, è facile intuire quanto, Sidekick 64, sia utile a chiunque voglia usare il proprio computer senza, ad esempio, bisogno di Lettore Floppy Disk o Datasette. Anche solo per lanciare applicazioni e giochi da Sceda Micro SD, questa soluzione, diventa semplice da usare ed economica.



Nell'archivio, sono presenti anche i files .STL per stampare il case di Sidekick in base alla versione di Raspberry pi usato.

Un Display Mille Informazioni



Il piccolo display, sebbene non sia necessario, torna molto utile in quanto, come precedentemente accennato, consente di capire subito quale funzione di SideKick sia in uso. Le immagini sopra sono solo alcune di quelle disponibili e cambiano in base alla funzione in uso. Chi ha dimestichezza informatica più elevata, può anche pensare di far cambiare l'immagine in funzione del gioco usato modificando il codice sorgente del software. In giro per il web si trovano molti video in merito a questa possibilità.



SideKick 64

Considerazioni di Dave



SideKick è una scheda molto utile e, sebbene non permetta di espandere la memoria RAM del C64, (modalità REU) e poter giocare i titoli che ne fanno uso (Sonic The Hedgehog ad esempio) fornisce molte funzionalità che, comunque, tornano molto utili. Chi volesse approfondire può recarsi sul sito:

<https://github.com/frntc/Sidekick64> e scaricare tutto il necessario per e preparare la micro SD da inserire nel Raspberry Pi.

Chi fosse interessato alle funzionalità REU, consideri il progetto R.A.D sempre rilasciato dal team frenetic





<< Review

GG Shinobi 2 The Silent Fury

di: Dave & Mic

Shuriken, Nuchaku, Katane, Ninja e super poteri ad otto bit!!!

Quando si parla di Shinobi si pensa subito alla famosa saga vista in sala giochi a fine anni '80 nata da SEGA e, successivamente, approdata su Mega Drive. Ma non è il caso di The GG Shinobi che, come suggerisce il nome, è nata appositamente per il piccolo portatile a colori. Riscaldatevi guerrieri e preparatevi a combattere.



Il gioco

La saga nasce nel 1991 e, nonostante risultasse un gioco di qualità, non ebbe tantissimo successo anche se, molti hanno accolto favorevolmente la volontà di mamma SEGA di creare una saga esclusiva per la piccola console portatile. Shinobi, nelle sale prime, su Megadrive dopo, riscosse tantissimo successo e, certamente, The GG Shinobi, avrebbe contribuito alla vendita di console ancor prima che di giochi in se. E così è stato. Se col primo capitolo le cose non erano state così, il secondo ha veramente dato una spinta in avanti alla casa madre. Tanto che, The GG Shinobi 2, è stato inserito al 18° posto tra i giochi più belli di sempre. Detto ciò, andiamo a scoprire cosa da origine a questa avventura.

Caratteristiche del gioco



Il gioco, come potete immaginare, è un action game con elementi platform. Il tutto si svolge in 5 mappe. 4 di esse sono subito accessibili e possono essere superate senza alcun vincolo. Ognuna di esse richiede il superamento del boss che, una volta ucciso, libera il ninja che tiene prigioniero e che, dal round successivo, potrete usare al posto di Joe. Ogni Ninja usa una sua arma, ha una sua abilità e, ovviamente, permette di sfruttare il potere dell'elemento conferitogli dal cristallo da lui custodito. Quando avrete liberato i ninja sarà necessario raccogliere i cristalli e, per farlo, è necessario sfruttare le abilità di ogni ninja. Queste ultime vi permettono anche di raccogliere vari potenziamenti posizionati in aree altrimenti inaccessibili.

incontrerete di nuovo i Boss eliminati precedentemente. Quando avrete finito con loro, sarà la volta di Black Ninja. Lascero a voi il gusto di scoprire le sue tante caratteristiche e, chissà, mutazioni...



Conclusioni di Mic...

Il gioco si presenta bene, è un tuffo al cuore. Appena si comincia si sceglie in quale livello cimentarsi e poi si dà inizio alle danze. La grafica lascia a bocca aperta, è un piccolo gioiello di pixel art: se alla sua uscita emozionava ora stupisce per bellezza. Ma la cosa che più mi ha entusiasmato è il sistema di controllo pressoché perfetto. Ho giocato allo sfinito a Shinobi, e posso dire che i controlli di questo secondo capitolo sono di un altro pianeta. La precisione dei salti è gestibile al pixel, e questo in un platform è importantissimo: ho visto troppi giochi belli rovinati da controlli approssimativi. Anche la dinamica di gioco è spettacolare. I nemici non arrivano mai troppo di colpo e, anche usando un'arma a corto raggio, non si corre il rischio di impatti casuali. Tenendo sempre gli occhi aperti si possono vedere anche quelli che si butteranno dal soffitto a sorpresa. I boss di fine livello meritano un discorso a parte perché sono effettivamente ostici ma nulla di impossibile. Dopo un paio di scontri si capisce la meccanica dei loro attacchi e rispettivi punti deboli.

Il parere di Dave



The GG Shinobi 2 è un capolavoro digitale. Bello sotto ogni profilo. Distante dalla saga originale conosciuta su Arcade e Megadrive, questa su Game Gear è qualcosa di incredibilmente valida, divertente e ben realizzata. Grafica sorprendente, Sprite definiti, fondali animati, Boss giganti e musiche degne di nota, questo gioco, entra d'obbligo nella mia collezione preferita dei giochi 8 bit. Un must have sia in versione fisica che digitale, da preservare e tramandare per le generazioni future. Se avrete modo di provarlo, fatelo e ve ne innamorerete di sicuro. Consigliatissimo.



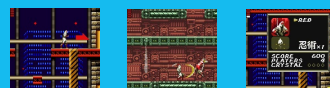
La storia

L'avventura inizia con Joe Musashi, il ninja rosso avrà il compito di portare in salvo i suoi compagni dalle grinfie del malvagio Black Ninja. Stavolta, però, le cose si complicano. Infatti, ognuno dei ninja rapiti, era anche custode di un cristallo dal potere elementale che è stato rubato dopo la cattura. La scuola di Oboro li ha custoditi per migliaia di anni e mai nessuno, prima di Black Ninja, era riuscito a rubarli. Ogni cristallo contiene una forza elementale. Blu: Aria, Giallo: Acqua, Rosa: Fuoco, Verde: Terra ed è protetto dal maestro ninja di tale elemento. Tuttavia, i Techno Warriors, hanno arruolato Black Ninja, un potente maestro di oscure tecniche ninja che, con l'aiuto dei cristalli, darà inizio al dominio del mondo, partendo da Neo City, la città custode degli stessi. In The GG Shinobi 2, Joe, dovrà liberare i compagni e, insieme a loro, recuperare i cristalli, e sconfiggere i Techno Warriors e Black Ninja che, nel frattempo, si nasconde nella sua fortezza.



Final Stage

Lo stage finale, merita una sezione a parte. Contrariamente a gli altri stage infatti, quello finale è totalmente diverso. Una corsa contro il tempo e un mix di azioni e cambio ninja e abilità continuo, sono necessari affinché riusciate a portare a termine la missione. Tranquilli però, a rendere tutto ancor più complicato, ci sono strutture cedevoli, porte che svaniscono, mura pronte a schiacciarsi e a ridurvi poltiglia. L'agilità e una buona dose di precisione saranno di grande aiuto. attenti alle scelte o vi ritroverete a gironzolare di continuo lungo lo stage come se foste in preda ad un loop infinito. L'ingresso in una porta vi porterà in un'altra zona. Ma il tempo a disposizione per cercare di capire come avanzare è molto limitato. The GG Shinobi 2 è bellissimo anche per questo. Superati tutti quanti gli ingressi,



In definitiva cari lettori un gioco che ancora oggi stupisce per dinamica, giocabilità e longevità. Una vera perla per il mercato portatile! Devil Dave & Mic the Biker vi salutano e vi danno appuntamento al prossimo gioco!



The GG Shinobi 2

Una saga riadattata al piccolo LCD del Game Gear che, in questo suo secondo capitolo, è riuscito a conquistare il titolo di miglior gioco mai rilasciato su console portatile. Un titolo meritissimo, per un gioco da provare ad ogni costo.

Grafica 9

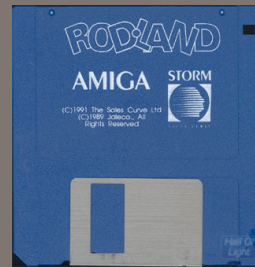
Sonoro 9

Giocabilità 9

Giocatori 1

VOTO 9.0





Rod Land

di: Mic The Biker

Vestiamoci da fatine attempate e sbarchiamo in un mondo Manga-Fatato cul nostro Amiga

Oggi ci si tuffa in sala giochi con la pazzesca conversione per Amiga di Roland. Spesso sui computer domestici le conversioni non sono state fatte al massimo delle possibilità, ci si limitava a sfruttare il franchising in questione. Ma non è il caso di Rodland.

Rod Land by Jelco

Correva l'anno 1990 quando la Jelco rilasciò un arcade colorato e dalla grafica manga style: si tratta di Rodland. Il comparto tecnico del coin op è di livello: si tratta di un sistema Jelco Mega System 1A. Il cuore di questa meraviglia era formato da due chip Motorola 68000: uno principale a 12Mhz e uno dedicato all'audio da 7 Mhz. A quest'ultimo facevano riferimento i chip dedicati YM2151 a 3.5 Mhz) e due OKI6295 a 30.303 Khz. Graficamente era un bel vedere coi suoi 1024 colori su schermo. Me lo ricordo bene nei miei pellegrinaggi in sala giochi, perchè inizialmente lo odiavo alquanto.



Prime Impressioni

Eh si, ai miei occhi questo gioco era semplicemente un clone in chiave manga fiabesca del mio idolo, ovvero, Bubble Bobble. Mi mettevo sempre nella parte dell'avvoltoio che si piazzava al lato del gabinato per vedere la partita di turno e mi limitavo a scuotere la testa di tanto in tanto. Certo, graficamente era un altro mondo ma cavolo la dinamica di gioco per quanto sembrasse differente era quasi identica, i nemici sembravano sradicati da una parte e messi dall'altra. Quando poi vidi il bonus dell'extra che era praticamente il clone dell'extend andai semplicemente via giurando che mai avrei più voluto vedere questo gioco. Ma come sappiamo



tutti bene le promesse di un videogamer sono un po come le promesse dei marinai. Sono parole lascive, dettate spesso dall'attacco al determinato gioco. Sono parole dure, pensate con serietà e dette con occhio

truculento, ma hanno il valore delle monete da tre euro. Semplicemente snobai questo arcade e ne dimentical perfino il titolo.

Rod Land, il ritorno!

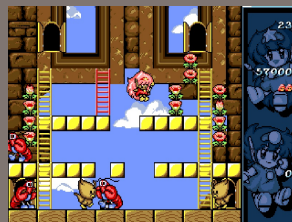
Il tempo passò sornione e una sera del 1991 il fato si presentò alla mia porta mascherato da amico con nuovi dischetti azzurri nello zainetto. Eh si, i nostri venerdì sera all'insegna delle riunioni a rotazione erano un must: birre, Lucky Strike e dischetti azzurri. Come ogni venerdì che si rispetti la prima cosa che si faceva era dare un'occhiata alle novità che ognuno di noi recuperava dai propri spacciatori personali. E quella sera tra i vari titoli c'era anche lui, quel Rodland che mi aveva così tanto irritato in sala giochi poco più di un anno prima.



Never trust a pretty face!

In un primo momento non avevo collegato si trattasse di quel platform, la schermata di presentazione mi passò davanti senza dirmi più di tanto. Ma quando si dipanò la schermata di gioco sul tv domestico ricordo molto bene che mi alzai in piedi e iniziai a brontolare e inveire. Esattamente cari lettori, sembravo uno di quei pensionati che guardano i cantieri pronti ad intervenire dicendo che "ai miei tempi non si lavorava mica così". Prontamente, i miei amici, che conoscevano bene questo mio lato da suocera rompipalle, mi caricarono subito di insulti e mi esortarono a sedermi. Cosa che feci senza esitazioni onde evitare di dare inizio all'incessabile serie di insulti che, inevitabilmente, si sarebbero susseguiti. Rimasi lì, in silenzio, speranzoso di poter trovare qualche difetto che mi autorizzasse a parlare.

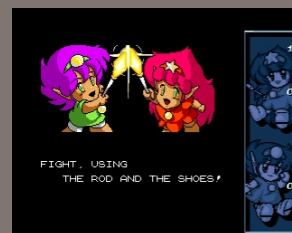
Rod Land per Amiga



Boh pensai, dischetti nello zaino ce ne sono, questa favoletta manga su schermo verrà tolta in cinque minuti. Ovviamente mi tirai indietro come tester, lasciai pacioccare gli altri presenti. Passarono cinque minuti, poi dieci e dopo mezz'ora vedevo due persone che si stavano effettivamente divertendo un sacco. Io ero relegato anche qui al ruolo di avvoltoio, appollaiato sugli schienali dei giocatori, per l'esattezza due. E cavolo, fatemi provare allora! Ed eccomi qui, a parlarvi di questo Rodland che si rivelò, alla fine della corsa, un gioco davvero valido e, soprattutto, divertente!

L'apparenza Inganna

Boh pensai, dischetti nello zaino ce ne sono, questa favoletta manga su schermo verrà tolta in cinque minuti. Ovviamente mi tirai indietro come tester, lasciai pacioccare gli altri presenti. Passarono cinque minuti, poi dieci e dopo mezz'ora vedevo due persone che si stavano effettivamente divertendo un sacco. Io ero relegato anche qui al ruolo di avvoltoio, appollaiato sugli schienali dei giocatori, per l'esattezza due. E cavolo, fatemi provare allora! Ed eccomi qui, a parlarvi di questo Rodland che si rivelò, alla fine della corsa, un gioco divertente!



Rod Land, la trama

Inutile negare l'evidenza, il gioco ha attinto a piene mani da Bubble Bobble, il maestro assoluto del genere. Ma lo ha fatto bene e questo viene apprezzato solo giocando. Protagoniste di Rodland sono Tam e

Rit, due sorelle dalle orecchie a punta che vivono in un bel villaggio incantato. Ma le ombre del male sono celate dietro l'angolo e un evento tremendo cambierà la loro esistenza: la loro madre verrà rapita dai cattivi. Questi ultimi sono guidati da un minotauro che ha portato la madre in questione in cima alla torre dei Maboos con l'aiuto di un'aquila gigante. Tam e Rit, da buone vulcaniane, non si perdono d'animo e armate di verghe e scarpette speciali partiranno al contrattacco alla ricerca della mamma.



La dinamica di Rod Land

Come dite? Non sono vulcaniane e ne romulane? Dai su, non distruggete questa mia bizzarra teoria dell'epoca. Anche perché esse distruggono i periferici nemici in un modo molto poco fatato: usano la bacchetta magica per bloccarli in una sorta di campo di forza magico per poi picchiarli ripetutamente a terra finché non muoiono. L'azione, come su Bubble, si svolge su schermata fissa, da ripulire celermente per passare alla successiva. Procedendo nel gioco mi sono reso conto che il mio astio era prematuro e sebbene l'ispirazione è tutta sul gioco dei draghi spara bolle, la dinamica non si ferma qui.



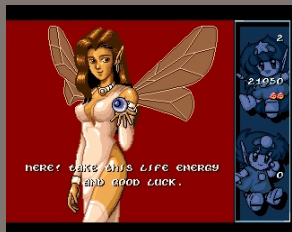
Un gameplay saggiamente mixato

Infatti il gameplay ricorda molto da vicino Bubble Bobble ma anche Rainbow Island: le fatine possono anche creare una scala magica la quale ricorda, a livello di utilizzo, gli arcobaleni utilizzati in "Rainbow Islands" di Taito. Queste scale possono essere utilizzate ovunque i giocatori desiderino, permettendo loro di

raggiungere altre piattaforme o di scappare dai nemici che le inseguono. Quando muoiono i mostri rilasciano dei bonus: oggetti come un razzo, un pezzo di dinamite o quadrati rimbombanti che esplodono al contatto con un mostro. Tutti questi oggetti scoppiano, lanciano o sparano non appena vengono raccolti. Ce ne sono un sacco ed è divertente vedere cosa fa ognuno di loro.

Rod Land: I bonus extra

Oltre a questi pirotecnici oggetti bonus possiamo raccogliere alcune lettere durante le nostre battaglie. L'obiettivo sarà quello di formare la parola Extra per ottenere una vita in più. Meccanismo identico a quello presente in Bubble Bobble, quando formando la parola Extend si otteneva lo stesso risultato. Ma come ottenere queste lettere? Si devono raccogliere prima tutti i fiori che crescono in un livello. In questo modo si attiva il gioco "extra", in cui i mostri si trasformano in cose dall'aspetto strano con le ali che camminano. Colpire i mostri ora non darà i bonus esplosivi ma le lettere per formare la suddetta parola.



Un Boss ogni dieci livelli

Ogni dieci livelli ci sarà da affrontare uno schermo particolare popolato da mostri più grandi che dovranno essere colpiti molte volte per essere sconfitti. Ovviamente non se ne staranno lì a subire le vostre angherie, essi sputeranno fuori dei loro simili in miniatura che ci faranno trovare più arduo il compito.

Nemici poco intelligenti

I mostri non sono particolarmente intelligenti, tendono a seguire semplicemente il giocatore, perciò dimenticatevi la folle e geniale cattiveria dei nemici di Bubble Bobble. Tenderà perciò ad esserci una mancanza di spazio di manovra visto che in poco tempo si rischierà di avere tutti i cattivi alle calcagna: usare la scala in modo efficace e sapere quando colpire meglio i mostri con la bacchetta magica è una strategia chiave. Se i nemici sono a distanza si può allontanarli ulteriormente col raggio della bacchetta mentre se sono vicini e se ne ha uno inglobato e lo si ballonzola qua e là i nemici vicini verranno buttati lontani nonché storditi.



Trasformazione in rodeo

Attenzione che in una partita a due giocatori possono capitare situazioni di manicomio puro. Infatti con una mossa ingegnosa puoi

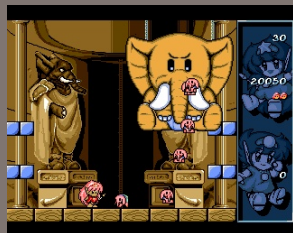
intrappolare il tuo socio e usarlo come mazza per colpire i nemici, oppure lo puoi crudelmente spingere contro di essi. Come potete capire in breve tempo una pacifica partita a due si può trasformare nell'ennesimo bordello di parole molto pesanti, Joystick volanti e posaceneri sulle tempie. Attenzione che in una partita a due giocatori possono capitare situazioni di manicomio puro. Infatti con una mossa ingegnosa puoi intrappolare il tuo socio e usarlo come mazza per colpire i nemici, oppure lo puoi crudelmente spingere contro di essi. Come potete capire in breve tempo una pacifica partita a due si può trasformare nell'ennesimo bordello di parole molto pesanti, Joystick volanti e posaceneri sulle tempie.

Rod Land: la giocabilità

Una delle cose che rende Rodland un gran bel gioco è il suo bilanciamento: il tutto inizia in modo veramente easy da essere divertente per i nuovi giocatori. Allo stesso tempo si mantiene abbastanza difficile da non annoiare chi ci ha giocato in precedenza. La difficoltà aumenta lentamente fino a quando il gioco diventa frenetico. La cosa davvero apprezzabile è che non diventa mai così difficile da diventare frustrante. I nemici presenti, dicevamo, sono davvero molti anche se non dotati di una sofisticata intelligenza artificiale. Andiamo a conoscerli un po' meglio!

I nemici in Rod Lang

Gli SPUDS, descritte dal manuale come patate, si muovono saltando e, solo nelle conversioni per Home Computer, si moltiplicano molto velocemente. Gli SHARKS, come fa intendere il nome, sono degli squali coi piedini e possono lanciare dalla bocca dei piccoli proiettili rotondi. Abbiamo poi i bizzarri SEEDS, esseri verdi simili a gusci che si limitano a girare per lo schermo cercando il contatto con le due protagoniste. Altro nemico tenero ma rompipalle sono i BUNNIES, un ibrido mangia tra un coniglio e un unicorno. Di tanto in tanto arriva pure NESSIE, un serpente rosa pure quello con un corno in fronte, che va alla spasmodica ricerca del contatto con il giocatore.



E' poi il turno dei disgustosi POLYMORPHS, delle brutte sanguisughe rosa con un fiocco giallo in testa. Essi si fermano e tirano fuori la loro lunga lingua per colpire una delle due elfe. Ovviamente non possono mancare i nemici volanti ed ecco allora i WASPS, delle vespe in preda ad un trip che vagano tra i vari piani dei livelli per poi finirvi inevitabilmente addosso. Altri nemici morbidi e pelosi, ecco a voi i BUSHIES ovvero una sottospecie di scoiattolo credo mutato dalle radiazioni viste le abnormi orecchie. Uno dei nemici più odiosi è VOLCANO, una sorta di composizione astratta con una parucca che ha la particolarità di sparare dalla sua testa un proiettile che si muove in verticale, verso la parte alta dello schermo. Ennesimo mostro dipinto di rosa sono i BIRDS, passerotti alla ricerca

spasmodica del contatto fisico. Uno dei mostri più belli sono i LOBSTER, le aragoste matte che vagano e allungano le loro chele killer per stritolarvi. Sempre pronta a colpire a distanza anche le STARFISH, le stelle marine dotate di boomerang. E per concludere la mistica MONKEY, scimmie con lo sclero che saltano molto velocemente per lo schermo alla ricerca di voi poveri players. Come Bubble Bobble insegna non si può tergiversare troppo in un livello. Se si perde troppo tempo ecco arrivare le odiose BLUE MEANIES: esse prendono il posto dei nemici presenti su schermo e vi faranno una faccia tanta essendo esse velocissime e capaci di muoversi liberamente.

Rod Land: la grafica

Rodland è una delle conversioni più belle, colorate e giocabili apparse su sistemi domestici. Graficamente il 16 bit di casa Commodore ci offre una bella serie di schermate fisse all'inizio e durante il gioco e la grafica in game è un fuoco d'artificio: tutto è super colorato, gli sprites ben animati e i fondali hanno una palette veramente azzeccata. Come ci si aspetta da un gioco a schermo singolo su Amiga le prestazioni del gioco sono fantastiche: non c'è alcun rallentamento o sfarfallio degli sprites presenti sul tv. Anche i boss non rallentano mai! Attenzione ai fondali: spesso sono diversi rispetto alla versione arcade ma è il gioco stesso ad essere stato convertito in maniera piuttosto libera. Tranquilli, vedremo la questione più avanti. Rodland è poco assetato di memoria, gira su qualsiasi amiga con 512Kb di base e solo raramente effettua caricamenti in game.

Controlli e Audio.

Dal punto di vista sonoro il gioco presenta alcuni brani piacevoli e coccolosamente carini, adatti all'atmosfera presente. Gli effetti sonori sono ben fatti: i suoni sono chiari e gli strumenti hanno una bella timbrica. La qualità dei campioni è sicuramente superiore alla media di molti giochi Amiga, soprattutto considerando la grande quantità di suoni diversi presenti tutti stipati nel dischetto singolo di gioco. Quello che mi piace particolarmente è il modo in cui i sound fx e la musica si combinano. Nella maggior parte dei giochi Amiga si sente chiaramente quando gli effetti sonori tagliano la musica. L'Amiga ha quattro voci, spesso la musica e gli effetti sonori tendono a interferire tra loro. Qui sono riusciti a mascherare al meglio l'eliminazione di una voce musicale a favore di un fx. C'è da dire che comunque non siamo davanti ad una colonna sonora impegnativa e carica di strumenti perciò il lavoro è stato sicuramente agevole. I controlli sono precisi, non ci sono incertezze di sorta nel recepire i movimenti del joystick.

Amiga VS Arcade

Dicevamo poc'anzi che si nota spesso, paragonando la conversione alla versione Arcade di Jaleco, una marcata differenza nei fondali e



alcune volte nei livelli di gioco. Questo fatto è dovuto al fatto che la versione Amiga consta di 40 livelli mentre quella arcade è più complessa. Il Rodland da bar è strutturato in due parti, entrambe da 31 livelli. Di default si parte con la Parte 1, superati i primi 31 livelli viene rilasciato un codice per giocare alla Parte 2. Dopo aver completato la seconda parte, viene sbloccato il livello 32 con un terzo finale diverso. I programmatori della Random Access hanno semplificato il tutto allungando la parte uno del gioco e facendolo finire una volta sconfitto il potente Boss finale denominato Toro.

Il Parere di Mic



Eccoci giunti alla fine di questa bella gita nel passato, un giro che ci ha permesso di riscoprire un gioco che molti di voi avranno dimenticato e che altri non avranno magari mai giocato. Perseveriamo nel nostro compito di ricerca e riscoperta, facciamo tutti perché è importante tramandare e ricordare i giochi che hanno segnato un'epoca splendida. Mic the biker vi saluta e vi da appuntamento al prossimo articolo.

Il Parere di Dave

Rod Land è un gioco fantastico. Lo ricordo in sala e, quando lo vidi, pensai a Bubble Bobble ed a Parasol Stars (Rainbow Island). All'epoca non avevo ancora provato su Amiga ma, subito, riuscii a recuperare la versione per Commodore 64. Sebbene sia molto lontano all'essere fedele a quello arcade, sull'otto bit di Commodore, fu fatto un ottimo lavoro di porting. Ho provato la versione Amiga dopo aver letto l'articolo... mi sono stra divertito!!!



Rod Land

Rod Land è un gioco davvero ben fatto. Bello, coloratissimo, ben musicato, semplice al punto giusto ma estremamente divertente. Lo è ancora di più se giocato in compagnia di un amico. Essendo un porting che affonda le sue radici in ambito arcade, è facile imbattersi in qualcosa di carino ma poco funzionale. Rod Land per Amiga, però, è una conversione quasi perfetta. Un solo floppy contiene il gioco che gira su Amiga 500 con dotazione standard... Se questa non è perfezione cos'è?

Grafica 8,5

Sonoro 7,5

Giocabilità 10

VOTO **8.6**

A PIG QUEST

14/02/2023



RetroGames
Magazine

RetroGames Magazine
Periodico indipendente
di informazione
videoludica di console
e computers 8/16 bit

PIGGY
18
TEAM

C-64

Mozi



PROTOVISION