REVENGE

Retro Emulator Vision end Game

#14

SPECIALE ESTATE

EDITORIALE NUMERO 14

Ed eccoci al secondo numero estivo, ma questa volta sarà un numero più ricco per quanto riguarda le piattaforme provate.

Anche questo numero sarà più o meno incentrato sull'impaginazione e lo stile del precedente numero e su questo aspetto devo precisare che lo stile è e resterà questo anche perché da quando ho iniziato a scrivere recensioni ho sempre usato questo stile e quindi non ho intenzione di cambiarlo.

Devo ricordare che non si tratta di una rivista commerciale o quant'altro, ma tutto frutto di un lavoro amatoriale di ogni cosa: dalle immagini alle prove dirette quindi tutto nasce dal mio punto di vista.

Può capitare che il giudizio espresso su alcuni giochi possa essere discordante da quello che si leggeva anni fa anche perché i giochi provati sono visti oggi dove abbiamo spesso dimenticato che negli anni 80 vedere un gioco in 3D fare 5 fps era fluido, mentre oggi ci viene quasi un colpo a vederli.

Spero che questo numero possa essere ancora più interessante da leggere rispetto agli altri anche per un nuovo sistema di recensire i giochi e l'hardware vintage.

Buona lettura a tutti

Sommario

Midwinter	3-4
MidWinter II	5-6
Wing Commander	7-8
Hardware Vintage	9-12
A-10 Tank Killer 1.5	13-14
Dune 2, Jack the Ripper, Legend of Kyrandia	15, 16-17, 18
Lotus III, Fighter Bomber	19-20, 21-22

Microplay, 1989-1990 per Amiga, ST e PC



Brrr che freddo questo Mindwinter..la razza umana è proprio messa male nel 2099, speriamo proprio che non sia questo il suo futuro.

Il gioco si svolge, in un'era post apocalittica dove il mondo è ricoperto da neve e ghiaccio, su un gruppo di isole abitate da gente che ha abbandonato i continenti molto dopo l'impatto di una cometa che ha modificato in moto definitivo il clima (*ma sarà davvero definitivo? Io dico di no*)

Malgrado la situazione il mondo viene governato da potenze economiche, politiche e militare e un despota vuole conquistare le isole protagoniste di questo gioco e l'eroe di turno, John Stark, dovrà impedirlo.

Una volta caricato il gioco sarà possibile gustarsi una demo (versione PC) o iniziare subito le missioni (versione Amiga e ST).

Il menu di gioco è molto essenziale, ma ci sono tutte le opzioni di scelta del controller, quindi se inizialmente si sceglierà il mouse, sarà comunque possibile cambiare in seguito e poi vi è una sezione trainer dove si può scegliere se allenarci con gli sci, con un aero o un mezzo terrestre.

Quando si è pronti ad iniziare l'avventura basterà cliccare sul pulsante "Play" per essere subito nei menu di missione dove ci sono informazioni supplementari sul personaggio principale e le opzioni per la mappa con gli obiettivi vari in cui sarà possibile visualizzare gli oggetti, persone e zone particolari per poter attuare la migliore strategia.

Premendo sul pulsante "SOS" si arriva alla schermata delle decisioni e qui si deve decidere se entrare direttamente in azione cliccando sull'icona dello "SCI" oppure rinunciare a questa missione per una successiva.

Se si inizia la missione si entra subito in uno scenario 3D dove John si trova all'esterno con gli sci e deve muoversi per lo scenario in cerca di persone da reclutare che lo aiutino nella missione per sconfiggere il despota militare.

Spostarsi con gli sci è estremamente lento viste le grandi dimensioni delle isole ed è anche molto rischioso, però durante il tragitto si possono trovare altri mezzi più veloci.

Se si decide di non uscire per farsi un giro per l'isola, basta cliccare sull'ultima icona per ritrovarsi in un menu dove si può gestire l'economia dell'isola, entrare nel garage e usare ad esempio una slitta per potersi muovere più velocemente sulla neve.

Questa slitta è un mezzo dotato di missili che possono essere utili per difenderci dagli attacchi aerei devastanti.

Ogni turno dura circa due ore e passato questo tempo si passa al successivo.

Il gioco ad ogni caricamento si avvia da una situazione diversa e quindi può capitare di trovarci a prendere decisioni diverse a seconda del luogo dove ci si trova.

Può quindi capitare di essere catturati e non ci son alternative valide per continuare il gioco e quindi meglio ricominciare o aspettare il passare del turno.

Un gioco complessivamente interessante per il vasto territorio da esplorare e l'avvio casuale delle azioni, ma alla lunga potrebbe stancare.

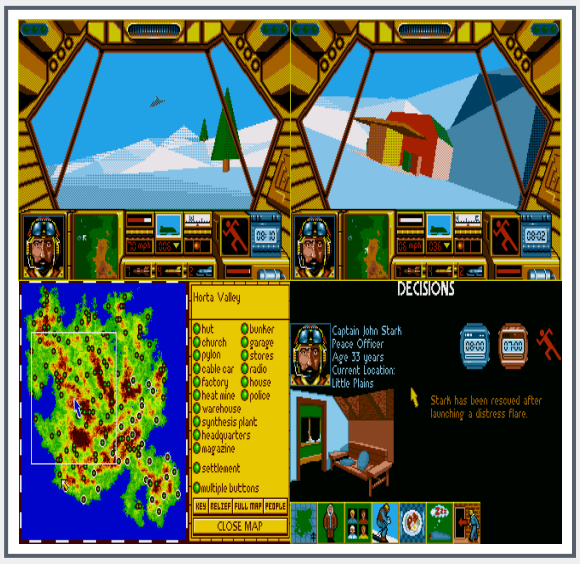


Versione Amiga: 7

La versione Amiga è identica in tutto e per tutto alle altre versioni, ma ha un 3D decisamente lento e i pochi colori usati hanno costretto ad usare troppe retinature per cercare di creare maggiori sfumature per dare una maggiore sensazione di profondità, ma malgrado ciò lo scenario mostra un discreto motore 3D scalabile che su macchine più veloci darà risultati migliori.

L'audio è nella norma con gli effetti durante il gioco e assoluto silenzio nelle altre sezioni compresa l'introduzione.

Un gioco complessivamente carino soprattutto per la parte esplorativa, ma come già detto durante la recensione, la durata dei turni potrebbe annoiare dopo un po' vista la ripetitività degli scenari dove c'è solo neve e ghiaccio e qualche occasionale costruzione.



Versione ST: 6,5

La versione ST è identica in tutto e per tutto a quella Amiga e vale lo stesso discorso.

Forse la versione ST è leggermente più veloce e quindi i comandi da mouse rispondono un po' meglio, ma generalmente siamo sugli stessi livelli.



Versione PC: 8

Si tratta della versione migliore per una scelta maggiore di opzioni come la possibilità di vedere una demo del gioco o di scegliere quale veicolo usare durante l'allenamento.

Il gioco è anche a 256 colori che rende la grafica 3D ombreggiata molto bella senza bisogno di ricorrere a brutture per migliorare e rendere più vero il motore 3D.

Per quanto riguarda tutto il resto, audio e giocabilità, vale il discorso fatto per la versione Amiga e ST.

MIDWINTER II

Rainbird/Microprose, 1991 - Amiga, PC, ST

Midwinter II è il seguito dl primo gioco, ma è totalmente differente dato che il mondo non è più ricoperto dai ghiacci, ma in uno scenario sempre composto da isole, ma in un clima tropicale (*la neve è bella, ma mica siamo orsi polari eh*).

Lo scopo di questo seguito è di liberare un gruppo di isole tropicali dall'oppressione dell'Impero Sahran.

Anche questo gioco come il precedente fa uso della stessa grafica poligonale in 3D ombreggiata e con le stesse prestazioni.

La cosa che invece (*ed era ora*) cambia è il menu che è molto più intuitivo di prima e permette anche di allenarsi con i tantissimi mezzi a disposizione di ogni tipo e caratteristiche.

Il personaggio principale ora è Gavin Steel, ma il gioco da la possibilità di usare questo personaggio, di crearne uno totalmente nuovo oppure di caricare un agente da una lista salvata precedentemente.

Per iniziare la campagna però non è richiesto impostare altre opzioni, ma richiede solo che sia scelto un nome da darle e creare un file su disco (*mi raccomando di non usare il disco di sistema :-P*) poi entrare nella stanza "Control" dove bisognerà scegliere la missione e poi dare l'ok su ogni pagina del briefing; per iniziare basterà cliccare sull'icona del pollice.



La versione Amiga è praticamente identica come dettaglio grafico al precedente anche se qui non essendoci più neve e ghiaccio presenta una varietà di grafica più ampia, ma le prestazioni rimangono le stesse e peggiorano parecchio in presenza di tanti mezzi nemici arrivando quasi a non capire più nulla di quello che succede o a riuscire addirittura a riprendere il controllo del mezzo.

La grafica ombreggiata in questo 3D ha un aspetto notevole e sicuramente meglio di tanti altri 3D piatti visti in altri giochi, ma una cosa che è migliorata è il reparto audio che ora si sente molto bene durante la presentazione e durante ogni opzioni ed è suonata davvero bene e irraggiungibile sulle altre macchine dove è uscito questo gioco.

La giocabilità è la stessa, ma rispetto al precedente non è a turni e si può in ogni momento uscire dalla missione corrente e iniziarne una nuova.

Un'altra cosa molto bella è la possibilità di esplorare gli scenari nella sezione allenamento potendo usare tutti i mezzi che il gioco mette a disposizione del giocatore e come detto sono moltissimi



Versione Amiga = 8

Ottima versione anche se la grafica è davvero brutta rispetto alla versione PC, ma usare così tanti mezzi danno la voglia di giocarci almeno finchè ci sono mezzi da provare.

Audio impeccabile, ma solo effetti nella norma durante il gioco.

MIDWINTER

Rainbird/Microprose, 1991 - Amiga, PC, ST



Versione PC = 8

E' la versione migliore insieme a quella dell'Amiga e il gioco non diventa più bello perché ci sono più colori. E' esteticamente più accattivante, più fluido (*be se avete un bel 286 da 12 MHz in su*), ma la longevità è data da quanto tempo ci si mette a usare tutti i mezzi a disposizione.





Versione ST = 7

Identico in tutto e per tutto alla versione Amiga e vale quanto già detto. L'audio in questa versione è ben fatto ma qualitativamente è messo abbastanza male, ma questo è un tallone di Achille per la quasi totalità dei giochi ST.



Di Wing Commander se ne era già parlato a suo tempo sempre su REVenGE! nello speciale dedicato a questo gioco, ma ora invece viene recensito di nuovo con una recensione normale senza extra e senza speciali.

Wing Commander è un simulatore spaziale di volo militare dove gli Umani sono in guerra contro la razza guerriera Killrathi.

Il gioco è strutturato in modo che si raggiunga la fine sia che si perda sia che si vinca, ma superando con successo ogni missione la fine sarà epica e soprattutto comporterà la liberazione della popolazione di questa regione di spazio, mentre con continue sconfitte il gioco finisce, ma con la vittoria dei Killrathi che assoggetteranno la regione e cacceranno gli Umani o li renderanno loro schiavi.

Si riesce tuttavia ad arrivare allo scontro finale previsto anche perdendo alcune battaglie, ma l'importante è riuscire a avere più successi che sconfitte, soprattutto vincendo delle specifiche battaglie che rappresentano un punto di avanzamento nella guerra.

Wing Commander è come un film e non è un gioco dove passata una missione si passa subito all'altra, ma tra queste c'è una sezione di svago (*per una coca-cola offro io, ah ah*) dove ci si può intrattenere con gli altri piloti al bar oppure farci una partita al simulatore di volo.

Tecnicamente il gioco è molto complesso perché è tutto in 3D e le astronavi madri e i caccia sono stati abilmente renderizzati e poi sono state applicate texture che danno una qualità notevole malgrado la bassa risoluzione adottata.

Le musiche sono dinamiche e cercano di dare una maggiore sensazione di trovarci davanti a qualcosa che va oltre il gioco e sembra proprio di trovarsi di fronte un film.

Wing Commander è stato portato più o meno bene su diverse piattaforme anche se qui si è provato solo la versione Amiga, PC e SNES.

La versione Amiga è una versione ben realizzata tenendo conto delle molte limitazione dell'hardware, ma per questa versione sono riusciti a fare un miracolo facendo un porting che inizialmente sembrava impossibile.



Dal lato grafico Amiga viene spremuta al massimo (la versione OCS) usando tutti i colori che questa macchina era in grado di offrire anche se però risente della poca potenza e da notare che il gioco richiede solo 512 K di memoria, ma con 1 MB di memoria in totale ci sono delle animazioni e grafica aggiuntiva che inizialmente con 512 K di RAM non ci sono.

Prestazionalmente è molto lento in versione base, quindi con un Amiga 500, ma diventa molto veloce e fluida già a partire da un Amiga 1200 che permette di vivere un po' di più e gustarsi la grafica anche se non in versione AGA che comunque è disponibile con la versione per CD32.

La versione CD32 è identica in tutto e per tutto alla versione PC, quindi 256 colori, ma che avrebbe potuto sfruttare il CD per avere delle tracce audio che invece non ci sono.

L'audio viene suonato molto bene anche se è stata la parte più difficile da portare perché nella versione orinale le musiche svolgono un ruolo molto importante nella scenografia e i limiti hard-

ware di Amiga hanno messo a dura prova i musicisti che hanno dovuto scendere a molti compromessi per riuscire a farci stare tutto.

La versione PC è la versione di partenza anche se inizialmente doveva essere



molto più complessa e quindi può fare sfoggio di tutte le caratteristiche che la Origin aveva in mente: grafica a 256 colori, tutte le animazioni, musica d'atmosfera cinematografica e anche dinamica.

Come prestazioni è veloce e fluida (al tempo ci voleva almeno un buon 286) e basti pensare che su un veloce 486 era talmente veloce che bisogna trovare il modo di rallentarlo. (*addirittura?!).*

Wing Commander in versione PC è praticamente la perfezione in senso assoluto, non ha nessun difetto degno di nota.

VERSIONE PC = 9

Un gioco praticamente senza difetti, ottimo dal punto di vista grafico: 256 colori, belle animazioni, una scenografia cinematografica e un reparto audio molto bello che rende l'azione più coinvolgente.

VERSIONE AMIGA = 7

Ottima conversione dal punto di vista del motore 3D, ma che lascia un po' l'amaro in bocca per quanto riguarda le prestazioni su un Amiga base e la mancanza di una versione AGA per A1200/A4000.

VERSIOME CD32 = 7,5

Questa è la versione che porta la grafica del PC su un Amiga e mostra quello che invece doveva essere fatto dopo la versione OCS. Peccato non aver sfruttato le capacità del CD-ROM disponibile con il CD32.



La versione SNES lascia davvero affascinati da come è realizzata bene anche se, come si è letto nello speciale, si è dovuti scendere a dei compromessi per fare stare tutta la grafica nella poca RAM della console.

E' realizzata molto bene ed è tecnicamente una via di mezzo tra la versione PC e la versione Amiga ed è stato fatto un lavoro enorme per farci stare tutto, ma si notano delle differenze e delle mancanze in alcune situazioni.

Mancano alcune sequenze, altre sono state semplificate, ma durante il gioco vero e proprio la grafica e le animazioni ci sono tutte e Wing Commander è Wing Commander ovunque.

La parte audio è notevole, praticamente sembra quasi identica alla versione PC anche se ascoltandola sembra anche meglio e da questo punto di vista il SNES è una console che ha un buon chip audio che in alcuni giochi mostra tutta la sua qualità.

VERSIONE SNES = 8

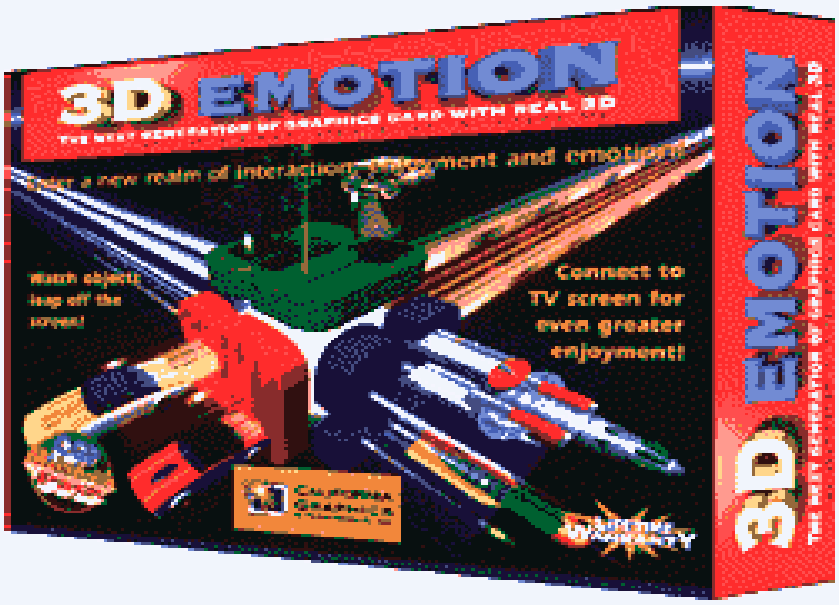
Non è che questa sia meglio delle altre, ma è stato fatto uno sforzo enorme per fare stare nella console tutto l'immensità dei dati di questo gioco.

Una versione che ha comportato comunque dei tagli e dei trucchetti che ad occhio non si vedono subito, ma che sono stati fatti.

Un voto che rispecchia l'ottimo lavoro svolto su questa conversione.

Hardware Vintage

CALIFORNIA GRAPHICS
3D EMOTION RUSH



Si trattava di una scheda grafica Voodoo Rush dove la parte 2D veniva gestita dal processore Alliance AT25, mentre la parte 3D da una 3DFX.

La scheda era molto criticata perché aveva un 2D veramente lento, mentre le prestazione 3D erano ottime come tutte le Rush. In più questa specifica scheda aveva dei difetti di visualizzazione nel 2D e su molti monitor provocava delle riflessioni verso destra dei caratteri e degli oggetti e dava una visione miope a certe risoluzioni.

La scheda poi nel 2D era molto lenta ed era usabile solo fino a 800x600 quindi era problematica nell'uso, però non su tutti i monitor faceva questo scherzo e quindi bisognava anche essere un po' fortunati.

CARATTERISTICHE TECNICHE

La scheda aveva una bella confezione, ma molto scarna e la poca documentazione non era nemmeno localizzata in italiano e non aveva CD-ROM, quindi tutto fu relegato su due dischetti: programmi e software.

Tra le caratteristiche più importanti di questa scheda è che era dotata di ben 6 MB di memoria EDO a 30 ns di cui 2 dedicati esclusivamente alle texture. Aveva anche un uscita TV che funzionava più che discretamente, un entrata per DVD e una per degli occhialini 3D speciali.

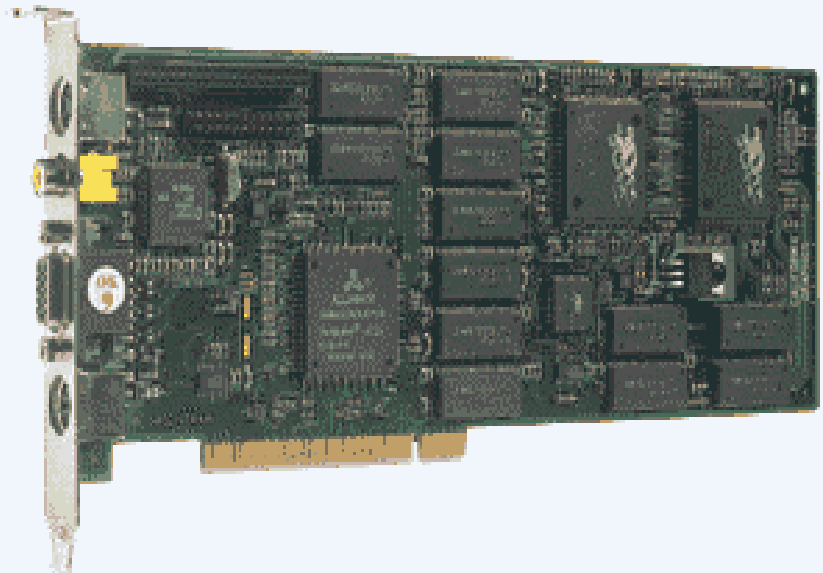
La scheda aveva inoltre un pettine per future espansioni come un sintonizzatore TV.

La scheda costava 449.000 lire e di certo non era molto economica al tempo soprattutto per i problemi che creava nel 2D.

Quindi era una scheda che per chi giocava con il PC poteva essere acquistata subito perché tanto nei giochi era molto buona, mentre chi doveva usarla per l'ufficio era meglio cercare altre soluzioni oppure aspettare che la casa trovasse una soluzione al problema.

BENCHMARK

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



Il chip Promotion AT25 che era un evoluzione del chip AT3D montato nella maggior parte delle schede Voodoo Rush, a differenza dell'AT3D, mancava di tutte le funzioni 3D (che comunque avendo un Rush non serviva usarlo), ma aveva un 2D potenziato, un miglior accesso alla memoria video, ma era incompatibile con le Direct3 quindi richiedeva almeno le DirectX 5.

I problemi con i monitor erano imputabili ai bios ancora immaturi quando la scheda fu presentata al pubblico.



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

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

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

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

L'M3D coesisteva con i moduli Rainbow Runner, le schede aggiuntive che si inserivano sulla Millennium II e sugli acceleratori serie Mystique così da avere un PC potente nel 3D e con funzioni video innovative come l'editing video con compressione MJPEG ad alta qualità, la video-comunicazione su rete, l'acquisizione di video e fotogrammi, l'uscita video dal PC alla TV, la riproduzione hardware MPEG-1 e MPEG-2.

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

3DFX O M3D?

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

Funzioni 3D Dichiarate	3DFX Voodoo	Matrox Mystique	Matrox M3D
Texture Mapping	SI	SI	SI
Correzione Prospettica	SI	SI	SI
Bilnear Filtering	SI	NO	SI
MIP mapping	SI	NO	SI
Fogging	SI	NO	SI
Depth cucing	SI	SI	SI
Alpha blending	SI	NO	SI
Z-buffering	SI	SI	SI
Texture compresse	SI	SI	NO

Tra i due chipset ci sono delle differenze:

- La compatibilità

Ottimale per entrambi, ma 3DFX aveva un parco software molto alto

- Il prezzo

Migliore quello della Matrox che però non aveva alcune caratteristiche.

La vera differenza però tra 3DFX e il PCX2 era lo Z-buffering hardware e il sistema di comunicazione sul bus PCI.

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

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

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

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

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

Il secondo aspetto, il sistema di comunicazione sul bus PCI, di fatto eliminava uno



dei difetti più gravi del 3DFX, la necessità del cavo passante.

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

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

DIAMO ALTRI NUMERI

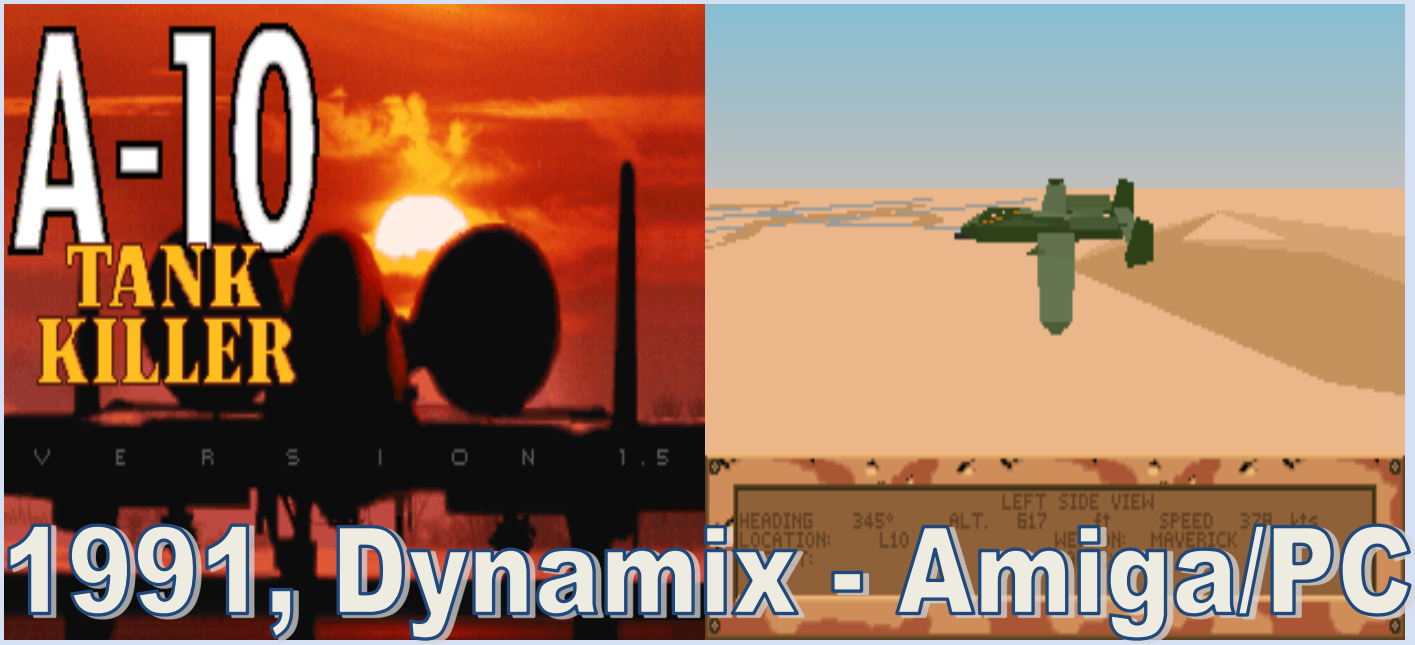
La scheda è stata provata sui giochi Hellbender e MTM della Microsoft.

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

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

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

E anche per questo che la M3D non riuscii mai a imporsi dato che richiedeva un processore molto potente unito ad una scheda 2D molto veloce.



1991, Dynamix - Amiga/PC

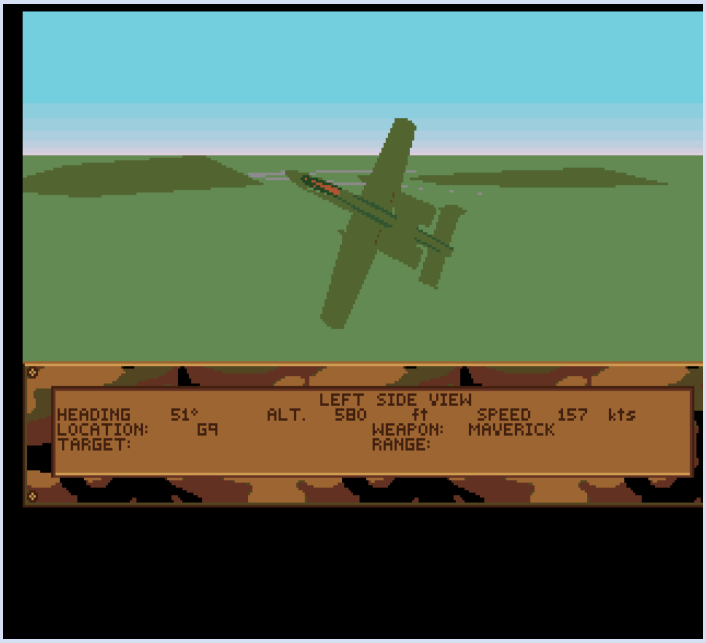
A-10 Tank Killer è un simulatore di volo che a differenza di altri giochi si deve pilotare un aereo contro i carri armati nemici e questo tipo di mezzo è stato progettato proprio per questo tipo di combattimento.

Questo specifico gioco è la versione 1.5 che è uscita nel 1991 e che aggiunge il nuovo scenario della Guerra del Golfo e migliora la grafica e il suono.

Una volta caricato il gioco si nota subito la differenza ancora prima che venga evidenziata la nuova versione perché è cambiata la schermata introduttiva e poi ci sono molte più opzione rispetto alla 1.0.

Questa nuova versione permette di selezionare tre set di scenari e ognuno di questi ha sei missioni, quindi decisamente più longevo del precedente e anche una grafica durante i menu molto più bella rispetto alla precedente versione.

Una volta scelto lo scenario desiderato si può decidere di fare una missione veloce scegliendo una delle missioni disponibili (c'è una missione di allenamento per imparare a pilotare l'A-10) e l'azione inizia quasi subito perché il briefing è molto veloce (in pratica è un colloquio con un ufficiale e può essere saltato a colpi di click di mouse). Dopo il briefing si arriva all'hangar dove si deve scegliere le armi che si vuole usare o lasciare quelle di default. Questa procedura è praticamente la stessa della campagna completa solo con alcune differenze come la scelta del nome del pilota e per il fatto che le missioni vengono eseguite in successione e la prima è una specie di tutorial obbligatorio che va superata.



GRAFICA E SONORO

Il gioco è completamente poligonale con poligoni ombreggiati e un motore che mostra un 3D molto piatto e abbastanza scarno di particolare sul suolo. Ci sono dei poligoni complessi che mostrano le asperità del terreno e generalmente gli scenari presentano sempre delle colline sparse o catene montuose quindi poligoni complessi sono sempre presenti. I dettagli dei mezzi sono abbastanza ricchi e se si sceglie di giocare con la grafica VGA a 256 colori il dettagliò sarà al massimo quindi con una buona visualizzazione.

La versione Amiga da questo punto di vista ha delle impostazioni diverse: ci sono ben 8 livelli di dettaglio in cui si può agire, ma in pratica si può scegliere se giocare a 16, 32 o 64 colori (tramite la modalità EHB) con grafica super dettagliata con tanto di ombreggiature.

Inutile dire che impostando il gioco al massimo dettaglio si ha un gioco graficamente molto vicino alla grafica della versione PC, ma purtroppo queste impostazioni sono ingestibile su un processore abbastanza lento anche a dettagli più bassi, mentre su un A1200 di base decisamente meglio anche se le visuali esterne a questo dettaglio restano ingestibili.

Il sonoro è per entrambe le versioni davvero ottimo sia durante i menu sia durante il gioco.



AMIGA E DETTAGLI GRAFICI.

Questi sono gli originali settaggi della versione Amiga:

- 16 Color, Wireframe Shapes, No Shading.
- 16 Color, Solid Fill Shapes, No Shading
- 16 Color, Dithered Fill Shapes, No Shading
- 32 Color, Solid Fill Shapes, No Shading
- 32 Color, Dithered Fill Shapes, No Shading
- 64 Color (EHB Mode), Solid Fill Shapes, No Shading
- 64 Color (EHB Mode), Dithered Fill Shapes, Noi Shading
- 64 Color (EHB Mode) Dithered Fill Shapes, Light-Source Shading

E' uno dei pochi giochi dove si può intervenire fino a questo punto, quindi dalla grafica più semplice alla più complessa e anche scegliere il numero dei colori da usare.

La versione PC non ha questi dettagli perché ad esempio impostando la VGA a 256 colori si hanno tutti i dettagli e non richiede un hardware esagerato per girare al massimo dettaglio.

I caricamenti si fanno sentire in base al processore quindi se si ha un 286 i caricamenti non saranno molto veloci, ma durante il gioco non ci sono problemi.

Non c'è molto altro da dire su questo gioco perché è un gioco istantaneo che anche nella modalità compagna non si perde molto in fronzoli permettendo subito di entrare nel vivo dell'azione e di certo è un buon punto a favore, ma magari potrebbe non piacere a tutti gli amanti delle simulazioni super complete di tutti i dettagli anche strategici.

VERSIONE AMIGA = 7

Simulatore di volo 3D ben realizzato e con sei missioni per ognuno dei tre scenari a disposizione che gli danno una lunga longevità. Graficamente permette una vasta selezione di dettagli e possibilità di scegliere anche il numero dei colori da usare fino a 64 , anche se in questo caso è stato usata la modalità EHB.

Un giudizio non molto alto per la lentezza del motore 3D anche su macchine più veloci dove avrebbe dovuto essere decisamente più performante.

VERSIONE PC = 8

Questa versione è ottima sotto tutti i punti di vista sia per i dettagli e per i 256 colori che girano molto fluidamente con un 286 con 1 MB di RAM (comunque almeno un 12 MHz è il minimo per giocarci bene) anche se le visuali esterne sono leggermente più lente, ma non come la versione Amiga.

Buon sonoro e tante missioni con cui divertirsi per un altro bel successo della Dynamix dopo l'ottimo Red Baron.





1992-1993, Westwood Studio - Amiga, PC, Genesis

Dune 2, il seguito di Dune, a differenza del primo, è uno strategico di guerra in stile Command & Conqueror e quindi bisogna trovare e usare le risorse per costruire basi sempre più grandi e protette per spazzare via gli avversari per diventare gli unici a poter avere dei diritti sulla potente spezia che è la vera protagonista di questo gioco.

Nel gioco si possono usare tre fazioni differenti, ognuna caratterizzata da propri edifici e tipi di armamento diverso dagli altri.

A differenza di altri giochi simili c'è sola una campagna per ognuna delle tre fazioni e si combatte fino alla completa distruzione della fazione avversaria.

Nella versione parlata, Il gioco è stato anche tradotto in Italiano, ma solo nei testi.

Non ci sono differenze tra le tre piattaforme dove è uscito il gioco e la versione che colpisce di più è forse quella Megadrive dove giocare ad un gioco pensato per tastiera e mouse su una console poteva essere molto difficile e invece ne è uscita una bella versione molto dettagliata.

La versione PC può sfoggiare i suoi 256 colori, ma che paga una certa lentezza su precessori un po' lenti, mentre la versione Amiga è più o meno identica alla versione PC a parte i colori.

Grafica e scrolling su Amiga sono allo stesso livello di un PC di fascia bassa.

VERSIONE PC = 7

Bellissima introduzione lunga e ben animata con musica e effetti che spiega bene la storia del gioco. Grafica ben dettagliata, mezzi ed edifici ben realizzati.

Buona giocabilità anche grazie ad bella grafica molto dettagliata e con musica in sottofondo anche se su macchine lente (vedi 286) lo scorrimento della mappa e dei mezzi e il caricamento non è velocissimo, ma è comunque accettabile.

Longevità forse non eccessiva per 1 campagna per fazione, ma le missioni sono tante.



VERSIONE AMIGA = 7

Vale tutto quello detto per la versione PC a parte il fatto che la presentazione è molto più povera, ben animata, ma sono state tagliate diverse scene e animazioni.

Per il resto è uguale con una grafica dettagliata e musica ben realizzata in sottofondo durante il gioco.

Stesso livello di longevità.

VERSIONE MD = 8

E' una versione da console e molto è stato tagliato a partire dalla presentazione e durante il gioco tante opzioni a bordo schermo sono sparite, ma il gioco è bello, ha una giocabilità eccellente e uno scorrimento di mezzi e della mappa veloce e senza intoppi.

La qualità della musica è buona e forse anche meglio della versione PC e Amiga.

Un RTS che sorprende su una console non adatta a questo genere di giochi.



Jack the Ripper è una avventura grafica un po' atipica rispetto a questo genere perché non c'è un personaggio che si sposta per lo schermo in cerca di oggetti, non è tipo Myst o Labyrinth of Time, ma è un avventura poliziesca, dove nel gioco si impersona un detective che deve cercare di trovare Jack lo Squartatore indagando sulla scia degli omicidi che compie.

Non c'è un inventario classico, non c'è modo di interagire con i personaggi, ma l'unica cosa che di deve fare è cercare gli indizi sparsi per la città di Londra, ma soprattutto nelle zone dove viene trovato un cadavere, quindi cercare in quella zona tutto quello che può essere notato e poi su quello continuare la ricerca.

L'interfaccia utente è un po' scomoda perché non è richiamabile sullo schermo di gioco, ma è un menu fisso che bisogna attivare (di default è nascosto) e ci sono alcune azioni come richiamare la mappa per andare in giro per la città di Londra, oppure in zone già prestabilite come Scotland Yard o il proprio studio, oppure cercare gli indizi automaticamente e/o prenderne nota.

Di questo gioco si conosce solo la versione PC della GameTek uscita esclusivamente su CD, quindi con musica, grafica di alto livello e completa, mentre la versione Amiga non è mai ufficialmente uscita quindi esiste solo una versione tutorial.

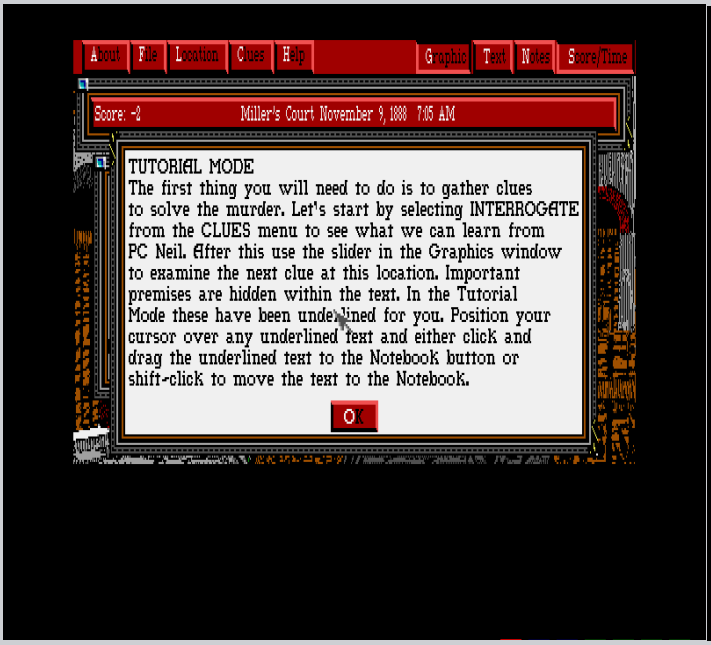
Devo dire che non conoscevo assolutamente che questo gioco fosse uscito anche per Amiga ed è stata una grande sorpresa anche per il fatto che il gioco era fattibilissimo su Amiga.

La versione PC e Amiga sono uguali come interfaccia e come sistema di gioco, ma la giocabilità nella versione Amiga non esiste perché il gioco vero e proprio non c'è.

JTR è molto difficile anche perché è completamente diverso da altri giochi del suo genere come già detto e quindi bisogna giocare al tutorial e seguirlo bene perché spiega cosa bisogna fare e anche l'ordine corretto per eseguire una ricerca, un indagine o anche prendere nota e confrontare gli indizi trovati.

Nella versione Amiga il tutorial è limitato a sole 2 locazioni usando la mappa di Londra, ma però lascia l'amaro in bocca per il buon gioco che avrebbe potuto essere e vista la realizzazione non poteva che essere così.

La versione PC è nettamente superiore, ma la giocabilità è la stessa e sarebbe





stato un gran gioco anche su Amiga.

Tra questa pagina e la precedente potete vedere le quattro immagini della versioni amiga, mentre a fondo pagina potete vedere quelle della versione PC.

VERSIONE AMIGA = 7

Potenzialmente una bella avventura, ma anche come versione “mai rilasciata” rimane comunque un gioco da giocare anche solo nella modalità tutorial e dovete almeno provarci perché è difficili anche così’.

La versione Amiga si trova su Amiga Classix 4

VERSIONE PC = 8

Un avventura diversa dalle altre, molto difficile che metterà a dura prova anche i più bravi detective. Per fortuna c’è un ottimo tutorial che aiuta a capire come giocare.

Versione PC, CD-ROM









The Legend of Kyrandia (LOK da ora) è un avventura grafica punta e clicca della Westwood Studios che propone un gioco nello stesso stile delle avventure Sierra e Lucas anche se meno umoristicao demenziale. Anzi si potrebbe dire che LOK è un avventura più seria perché tratta della lotta tra il bene il male anche se questo male è rappresentato da un buffo essere, ma come si dice l'abito non fa il monaco.

Il personaggio malefico è Malcolm il giullare che in passato uccise il Re e la Regina per impossessarmi della Kyragemma e poter così regnare come nuovo sovrano, ma i maghi lo fermarono con la loro magia e lo imprigionarono nel castello consumando però tutto il loro potere.

Dopo anni, Malcom riesce a fuggire e medita vendetta contro tutti e l'unica speranza è Brandon, il figlio del Re e della Regina uccisi.

Brandon però non sa nulla della sua vera famiglia dato che per proteggerlo suo nonno Kallak, capo dei maghi, lo ha cresciuto come un contadino, ma ora è giusto il momento che sconfigga Malcom una volta per tutte.

Malcom nel frattempo raggiunge Kallak e lo trasforma in pietra lasciandogli però gli occhi in modo che possa versare quelle lacrime che lo stesso Malcom non avrebbe mai versato per il regno o le persone che ha ucciso e soprattutto vuole che Kallak veda come lui distruggerà tutto quanto.

L'avventura parte da qui.

Un avventura ricca di colpi di scena e soprattutto grazie alla magia che Brandon scoprirà durante il suo cammino per diventare un vero mago e poter sconfiggere Malcom.

E' un avventura grafica classica con un inventario tipico, ma senza verbi dato che le interazioni vengono eseguiti direttamente cliccando il mouse sugli oggetti, sopra un personaggio o su un enigma da risolvere.

Graficamente è un gioco realizzato molto bene, ben dettagliato e con un bel sottofondo musicale a tema, ci sono tante animazioni nelle varie schermate e alle volte è bello fermarsi a guardarle.

Sia la versione PC che Amiga sono realizzate molto bene e quest'ultima anche se non ha i 256 colori su schermo è molto vicina alla versione PC e le differenze non si notano più di tanto giocandoci uno a fianco all'altro, ma se si gioca alla versione PC dopo 1 mese dalla versione Amiga si nota quando i 256 colori siano davvero tanti e come cambia la giocabilità perché si scoprono dei particolari che prima non ci si faceva caso.

VERSIOME AMIGA/PC = 8

Un gioco realizzato molto bene, bella grafica, bella musica, buoni effetti sonori e belle animazioni per entrambe le versioni.

E' stata provata la versione Amiga in WHD che replica i caricamenti da floppy e quindi i passaggi da uno schermo all'altro sono abbastanza lenti e pallosi, mentre la versione PC ha caricamenti lenti su macchine poco potenti che però sono sufficienti a rendere grafica e animazioni molto fluide (286 con 1 MB di RAM).



LOTUS III
THE ULTIMATE CHALLENGE



1992,Gremlins - Amiga, CD32, PC, ST, MD

La Gremlins nel 1992 se ne esce con un gioco di corse davvero strepitoso e che è il migliore della serie.

Si tratta di Lotus III ed esce per varie piattaforme come Amiga, PC, ST, CD32 e Megadrive (*anche se qui come al solito venne usato un nome che creò confusione*) sotto il nome di Lotus II RECS.

E' un gioco di corse che tra le altre cose ha un editor per creare nuovi percorsi e essendo l'ultimo ha molte più funzionalità dei predecessori come una grande varietà di piste e di musiche.

E' un gioco nato su Amiga e quindi qui rende meglio delle altre versioni sia come fluidità, velocità, ma anche come musica ed è uno dei pochi giochi che dal punto di vista musicale riesce a far tenere l'orecchio sugli altoparlanti.

Non ci sono grosse differenze tra una versione e l'altra perché la giocabilità è la medesima e anche la grafica si mantiene sugli stessi livelli.

La versione ST è identica alla versione Amiga, ma ha un audio pessimo, gracchiante e ricordo troppo un Commodore 64 ed è un peccato perché i temi musicali presenti in questo gioco meriterebbe di essere riprodotti come sulla versione Amiga.

La versione PC è identica alla versione Amiga, ha un buon audio di buona qualità anche se la versione Amiga rimane una spanna sopra. Risente molto della velocità del processore e infatti il minimo era un 286, ma meglio se si aveva un 386 per evitare certi rallentamenti.

Su un 286/12 con 1 MB di RAM il gioco è abbastanza fluido negli esterni, ma sotto i tunnel, rallenta vistosamente.

In più è forse meno colorata della versione Amiga sulle macchine. Nella versione Amiga ci sono macchine bianche, azzurre, rosse e verdi nel primo tracciato futuristico a tempo, mentre nella versione PC ci sono solo macchine bianche e gialle.

Qui però c'è una introduzione filmata molto carina che manca nella versione Amiga sia floppy che su CD.

La versione CD32 non esiste o meglio esiste un Lotus Trilogy che contiene tutti e tre i giochi e usa le tracce audio.

Il tracciato futuristico a tempo su CD32 è davvero uno spettacolo per le orecchie perché usa una traccia audio davvero bella e da ascoltare anche senza giocare.

La versione CD per PC invece non cambia niente dalla versione floppy (*un CD letteralmente sprecato*) perché non cambia niente ne come grafica, animazioni e non ha nemmeno le tracce audio. Esiste, ma è come se non esistesse in pratica.

La versione Megadrive è realizzata molto bene come velocità e grafica, mentre l'audio lascia un po' a desiderare in corsa, mentre durante l'introduzione è molto bella e simile alla versione PC anche se quest'ultima è fatta meglio.

Durante la gara la musica non è un granchè.

Ci sono più colori delle macchine rispetto ad ogni altra versione.







VERSIONE AMIGA/CD32 = 9

E' sicuramente la versione più bella, più veloce, più fluida e con un audio in questo caso da far invidia su tutti gli altri hardware dove è uscito questo gioco.

La versione CD32 è identica alla versione OCS, ma ha in un solo CD tutti e tre i giochi e può contare sulle tracce audio davvero belle.

VERSIONE PC/CD = 8

Praticamente la seconda migliore versione dopo quella Amiga soprattutto per il reparto audio e in pratica è un ottimo gioco da non perdere assolutamente.

Unico appunto è che risente un po' della potenza del processore, ma basta sapere che sono sufficienti i 12 MHz di un 286 per giocarci discretamente bene.

Peccato per la versione CD praticamente inutile.

VERSIONE ATARI ST = 6,5

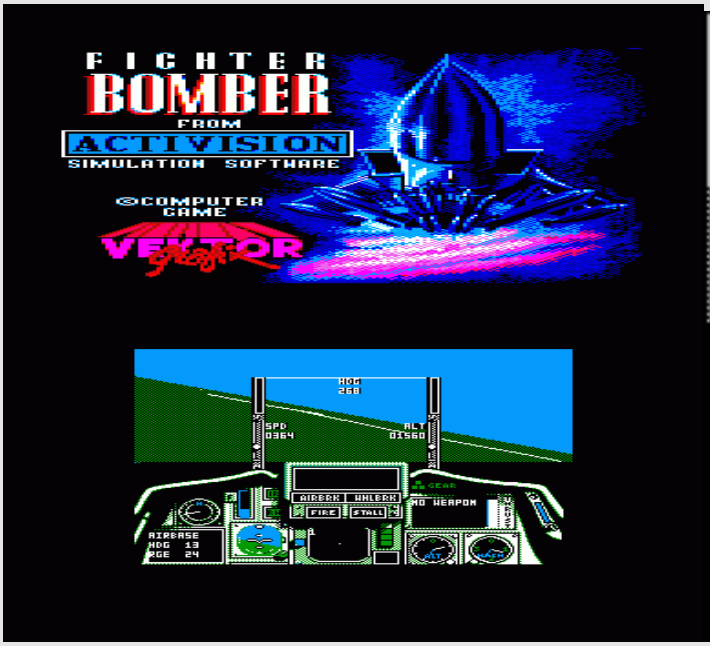
Non sembra molto simile versione Amiga per quanto riguarda la grafica e anche nel reparto audio non ci siamo proprio. La musica è la sua nemesi e in questo gioco malgrado i temi siano quelli ascoltati su Amiga e PC qui sono suonati come un Commodore 64 e forse anche peggio.

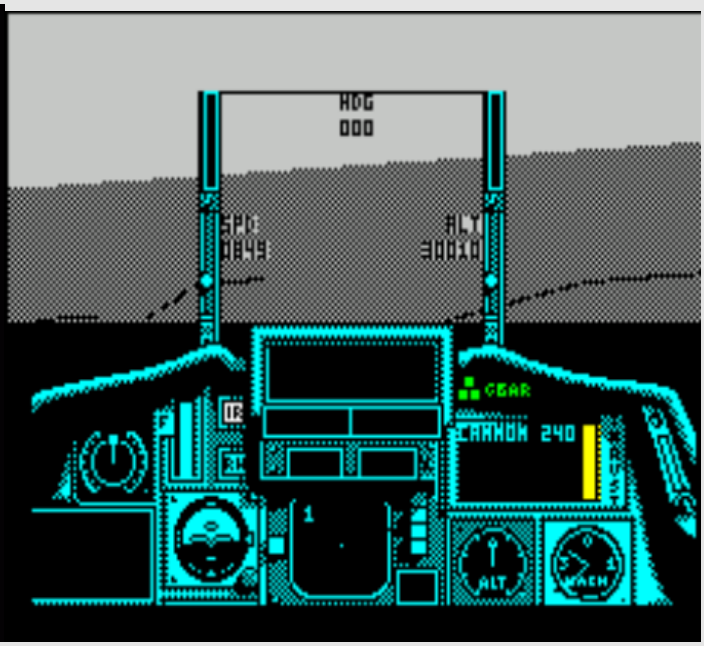
Graficamente sembra anche leggermente peggio delle altre versioni e anche leggermente meno fluida che la versione Amiga.

VERSIONE MEGADRIVE = 8

Ottima conversione, bella grafica molto dettagliata che ad occhio sembra anche meglio delle altre versioni, molto veloce e fluida, ma rovinata un po' ad un audio che poteva essere fatto molto meglio soprattutto visto cosa riesce a tirare fuori su altri giochi dello stesso genere.

Di certo la versione Amiga è stata fatta così bene che la conversione è stata durissima.





La Microprose nel 1989 realizza un simulatore di volo ritenuto al tempo uno dei migliori in circolazione perché portava la grafica vettoriale su tante piattaforme comprese quelle a 8 bit che era quasi impensabile soprattutto per i dettagli ricreati, il gran numero di arei disponibili da pilotare e poi tanti caccia nemici che si possono incontrare durante le missioni.

Per la precisioni di sono ben 6 caccia diversi da pilotare e una volta caricato il gioco si può scegliere se fare una missione veloce oppure una campagna completa con 16 missioni e la possibilità di crearne di nuove.

Tutto questo diventa una mole di dati immensa e il bello è che è stato trasmesso su macchine non molto adatte a questo tipo di giochi soprattutto vettoriali come lo Spectrum, l'Amstrad o il Commodore 64.

Sicuramente il gioco su queste macchine è qualcosa di sbalorditivo e la versione a 8 bit migliore è quella per Commodore 64 dove la grafica poligonale è stata convertita in maniera eccellente come le foto dimostreranno.

VERSIONE COMMODORE 64:

Il gioco su Commodore 64 è qualcosa di notevole non per la simulazione in se, ma per la realizzazione tecnica davvero incredibile nel 1989. Vedere un gioco su Commodore 64 a vettori pieni è davvero un emozione senza precedenti. Su una macchina a 16 bit vedere una grafica simile è normale, ma vederla su un 8 bit è un evento unico.



Di certo non sono tutte rose e fiori perché su questa macchina è stato fatto un miracolo quindi la grafica ha un senso di monotonia, molto grigia.

Le visuali eterne ci sono e qui si nota il caccia in 3D con poligoni pieni con tanto di terreno che scorre in basso.

E' una grafica tuttavia molto lenta soprattutto con le scene esterne però bisogna ricardare che questo tipo di grafica è dura da gestire per un processore a 3,5 MHz.

VERSIONE AMSTRAD CPC:

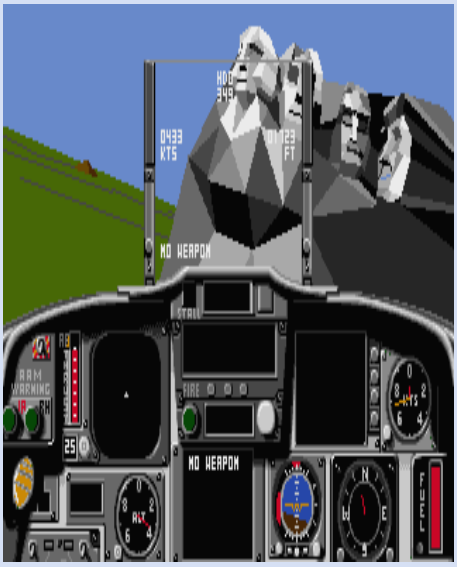
La versione Amstrad CPC si presenta subito con una presentazione molto colorata, come i giochi Amstrad CPC hanno abituato e ha colori molto più vivaci durante il gioco come si vede dall'immagine in alto a sinistra.

I colori sono più reali anche se graficamente la versione C64 sembra realizzata decisamente meglio e più dettagliata.

VERSIONE ATARI ST:

La versione ST rappresenta l'evoluzione del gioco a 16 bit e la differenza si vede subito dall'intro e dai crediti animati con una grafica notevole e ben animata. Si possono già ammirare in 3D i vari caccia disponibili e di quelli nemici, ma il gioco non è tanto diverso dalle versioni a 8 bit e infatti durante il volo il paesaggio sottostante non è tanto migliorato. Ci sono differenze poligonali, quindi questi sono più puliti, più realistici delle versioni a 8 bit, ma si nota ancora superficie troppo squadrate.





Tutta la grafica rende il gioco molto scattoso soprattutto con le visuali esterne e quando si sorvola la pista di decollo con un paio di hangar e la torre di controllo i rallentamenti sono pesantissimi (*giocarci oggi abituati a vedere un altro tipo di fluidità sembra che siano scattosi o lenti, ma bisognerebbe mettersi nella testa di chi ci giocava nell'89 dove non si era mai visto una grafica del genere e la velocità non aveva molti termini di paragone*).

Tuttavia ciò non toglie che con questa versione si poteva già vedere di cosa era capace una macchina superiore ad un Commodore 64.

VERSIONE AMIGA:

La versione Amiga si presenta molto similmente alla versione ST anche se sembra più definita con colori più brillanti e già con la musica da subito nei crediti iniziali anche se da la sensazione di essere un po' casinista e quindi viene la voglia di passare immediatamente oltre.

Questa versione sembra leggermente meglio della versione ST anche per quanto riguardo il dettaglio e la velocità e facendo la stessa missione e volando sopra le stesse zone, la versione Amiga ha più dettaglio.

Ad esempio la città con l'Atari ST sembra non avere nessun edificio, mentre con la versione Amiga si vedono le case sparse qua e la e anche lungo le strade ci sono delle costruzioni o dei parcheggi.

Con la visuale esterna stesso discorso, abbastanza scattoso, ma anche qui leggermente meglio la versione Amiga e qualche tocco di classe in più.

Andando a sbattere contro l'hangar questo esplode insieme all'areo cosa che nella versione ST non succede, ma dato che l'azione è talmente scattosa può essere che invece di colpire l'hangar abbia colpito solo il terreno anche se però il fumo dimostra che dovevo aver colpito l'hangar.

Tra queste due versioni, la versione Amiga è la migliore anche nella fluidità delle anteprime dei caccia.

VERSIONE PC:

La versione PC è ancora una volta (*normalmente i giochi 3D su PC non hanno rivali, difficilmente un Amiga o un Atari ST nel 3D possono fare meglio di un PC qualunque esso sia*) la versione migliore perché vanta un dettaglio molto più ricco delle altre versioni moderne e sul terreno ci sono più oggetti ed ad esempio la città è una città con molti edifici, case, chiese (*non c'è comunque tanta roba, meglio essere chiari, ma comunque più della versione Amiga e ST*) e la velocitò è buona e con un PC da 12 MHz (*e con un 286 è già ottimo*) non ci sono problemi in 3D.

C'è da dire però che la palette del PC è decisamente inferiore a quella vista su ST e Amiga i quali mostrano un cielo e un terreno molto più realistico della versione x86.







VERSIONI 8 BIT: 7

Una conversione impossibile effettuata alla grande portando un sacco di poligoni pieni facendo quello che nessuno ha mai fatto. Il miglior simulatore di volo per le macchine a 8 bit anche se un po' lento.

Divertimento assicurato.

VERSSIONI 16 BIT: 8

Macchine moderne esaltano il gioco come non mai con tanta grafica dettagliata che cercano di riprodurre il paesaggio meglio che si può. Si è ancora gli inizi e il paesaggio è ancora piatto, ma questo gioco da l'inizio ad un susseguirsi di successi.


Fine del secondo numero estivo che conclude questo speciale


Ci si legge al prossimo numero!