REV'n'GE! #39

Retro Emulator Vision and Game



"Il" simulatore di volo

RECENSIONI: TFX - Indiana Jones and the Fate of Atlantis: Arcade Action - Superman: The Man of Steel - Total Eclipse - Total Recall - Realms - 3 in 1 Compilation - 1st Division Manager - Splatterhouse - 20th Century Almanac - The New Basic Electronic Cookbook

EDITORIALE NUMERO 39

Con questo numero che conclude Settembre 2015 ho dato una nuova veste al contenuto cercando di parlare di qualche gioco in meno, ma dedicargli qualche pagina in più.

Ho trovato anche finalmente un sistema di impaginazione dei font che permette di avere del testo meglio incolonnato e più regolare che dovrebbe migliorare anche la sua lettura.

Da questo numero non ci sarà più la sezione “Edicola C64”, “Oriental Games” e la sezione dedicata al Vic-20.

I link video saranno solo per Amiga dato che si è scelto di trasformare Retro Trailer solo dedicato a questa piattaforma, quindi per un po’ rimarrà così. Forse in seguito verranno aggiunti i video dei titoli che si tratteranno nella fanzine.

Credo che la scelta fatta per questo numero e quelli che seguiranno sarà molto interessante per le piccole novità introdotte, qualche aggiunta e rimozione qua e là e una migliore impaginazione generale. Anche i titoli scelti questo mese non sono tanti, ma credo che siano molto interessanti.

Buona Lettura

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

RETRO TRAILER VIDEO

Retro Trailer ha deciso di cambiare progetto e diventare solo Amiga, quindi i video che troverete linkati sono quelli. In futuro potrebbero essere aggiunti solo quelli dei giochi testati su REV'n'GE!

Sommario Numero 39	Settembre 2015
T.F.X.	**5-8**
Indiana Jones and the Fate of Atlantis: Arcade Action	**9-11**
Superman: The Man of Steel	**12-13**
Total Eclipse	**14-18**
Total Recall	**19-20**
Realms	**21-22**
1st Division Manager	**24-27**
Splatterhouse	**28**
20th Century Almanac	**31**
The New Basic Electronic Cookbook	**32**

3000 Kung-Fu Maniancs
(2014, Psytronik Software)



Vorreste giocare ad un nuovo Kung-Fu Master nuovo di pacca?
I Psytronik vengono in vostro aiuto con un titolo che graficamente ricorda un po' Dragon Ninja e Kung-Fu Master in una azione davvero divertente con nuove tecniche di combattimento.

Il giocatore ora può lanciare pugni, calci talmente forte che l'onda d'urto può colpire a distanza anche se questa è abbastanza ravvicinata. Può colpire in tutte le direzioni.

I nemici sbucano da ogni parte: dietro un albero, nascosti tra le sue frasche, si vedono cattivi correre nei corridoi dei palazzi e sbucare alle finestre tentando di atterrarvi senza pietà.

Azione frenetica, tanti nemici che sbucano da ogni dove senza lasciarvi il tempo di rifiatare.
Mettete mano al joystick, procuratevi una bella pomata e divertitevi.



Ah Type (Shoot'em up)

Ah Type è un clone di R-Type perché la grafica presente in questa anteprima lo ricorda molto.

L'astronave assomiglia ad un polpo, ma il poco che si vede non è sufficiente a dare un giudizio perché non ci sono collisioni ne con il fondale ne contro i nemici.
Questa demo giocabile era del 1988 e probabilmente non mai stato completato.
Peccato.



Tornado
(1995, Digital Integration)

Eccolo qui il simulatore di volo concorrente a TFX recensito in questo numero. Tornado non può competere con la grafica texturizzata e i poligoni dell'altro gioco, ma qui c'è molta più varietà nel terreno e paesaggi molto più ricchi di particolari che lo appesantiscono molto di più dell'altro.
Tornado è anche un gioco strategicamente più complesso e molto meno arcade di TFX perché ha una parte di briefing fatta decisamente meglio, in alta risoluzione e molto particolareggiata.
Prima di iniziare un volo o alla fine di questo qualunque sia l'esito c'è una parte descrittiva molto dettagliata su quello che succederà o è successo.

Tornado è uscito per PC, ma anche per Amiga OCS e AGA.

Rimanete sintonizzati su REV'n'GE! che sarà recensito forse nel prossimo numero.



Spirit of Excalibur
(1991, Virgin Mastertronic)

Per chi ama i giochi cavallereschi basati su Re Artù, la Tavola Rotonda, la spada Excalibur di certo amerà questo gioco.
Spirit of Excalibur vi riporterà indietro nel tempo e in un RPG 2D per rivivere i più bei momenti legati a questa stupenda e avventurosa storia.

E' molto simile e forse è un discendente di War in the Middle Earth perché usa lo stesso motore e racconta la storia di Camelot dopo la morte di Artù.

La storia è interessante, la giocabilità forse è davvero entusiasmante e presto lo potete riscoprire solo qui, solo su REV'n'GE!

Il prossimo numero potrebbe già avere una di queste anteprime, ma bisogna vedere un po' cosa sarà disponibile.
Spirit of Excalibur è disponibile anche in versione CD-ROM e quindi un titolo davvero succulento per i palati più intransigenti e di certo non mancherà all'appello.

L'ultima anteprima è "Master of Orion", un altro RPG, ma questa volta nello spazio. E' un titolo davvero colossale e immenso e dietro una giocabilità che sembra così immediata si cela un colosso da far venire il mal di testa anche al più esperto di RPG.

TFX

> "Ritorna uno dei più bei simulatori di volo di tutti i tempi"

TFX è un simulatore di volo militare uscito inizialmente solo per PC e previsto anche per Amiga anche se poi su questa piattaforma lo si è visto parecchi anni quando ormai la Commodore era fallita.
La versione per Amiga non è mai stata commercializzata, ma venne offerta gratuitamente dalla rivista CU Amiga come un allegato alla rivista omonima.

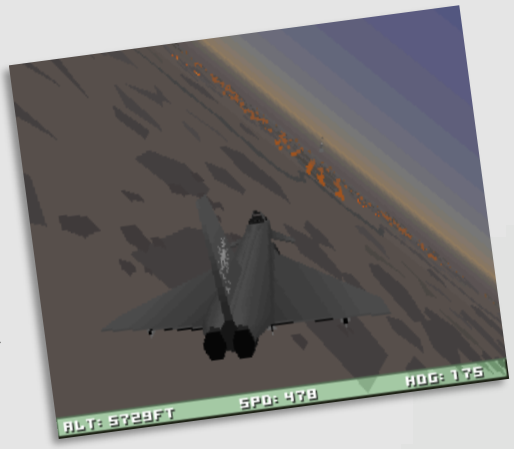
Questo ritardo era dovuto per la situazione della casa madre, all'abbandono delle Software House per questa piattaforma e non c'era più interesse a rilasciarlo perché vista la situazione non avrebbe avuto molte vendite.
CU Amiga lo regalò al prezzo della rivista + Cover CD, un appuntamento che nessun Amighista si lasciò sfuggire.

Una versione Amiga che dimostra che la DID ci ha lavorato sopra molto bene, ma che è stato chiuso in fretta lasciando incompiute alcune ottimizzazioni sulle tre versioni incluse che poi si vedranno meglio durante la recensione.

TFX ad oggi può essere considerato uno dei migliori simulatori di volo militare per PC DOS grazie ad una grafica poligonale texturizzata che mette una certa distanza con la concorrenza anche se per certi versi è strategicamente meno complesso di Tornado il suo concorrente per antonomasia.



Il gioco si avvia in maniera cinematografica con la schermata del titolo e dei crediti accompagnata da una musica piena di atmosfera.
Prima di poter giocare bisogna creare un pilota alla Wing Commander, quindi con nome, cognome e soprannome.
Una volta fatto basta cliccare con il mouse sul nome appena creato per arrivare al menu di scelta del tipo di gioco da eseguire.

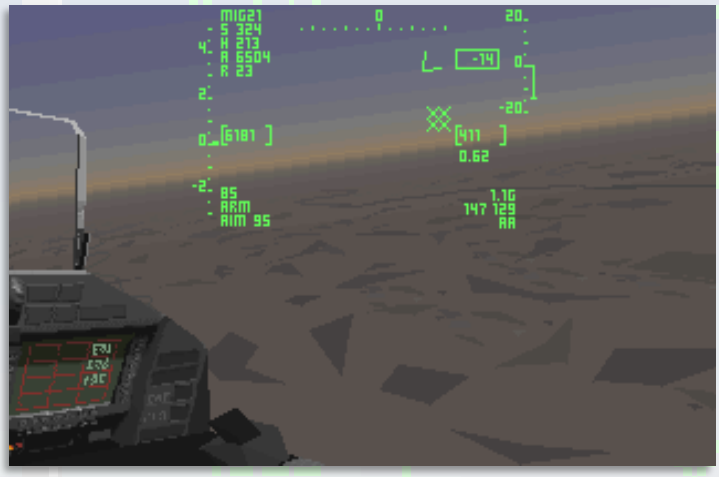


Il menu di scelta permette di giocare alla versione Arcade, all'addestramento, al simulatore, alla campagna ed azioni veloci che inizialmente però non si possono attivare se non dopo aver completato l'addestramento.

Non cambia il gioco in base a queste scelte, ma cambia il modo di giocare, ad esempio, scegliendo Arcade il giocatore ha le classiche tre vite a disposizione per terminare le missioni.

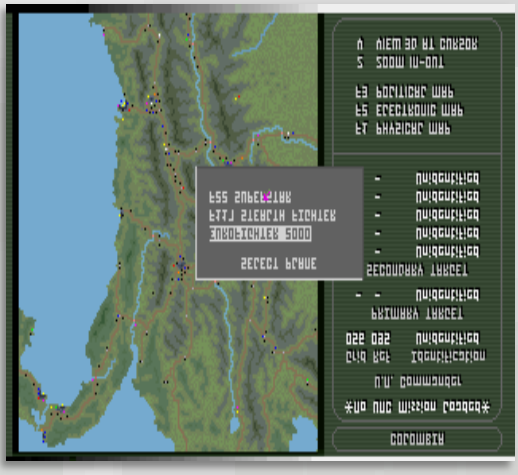
10 sono le prove da superare nell'addestramento e anche se non è una vera campagna militare queste prevedono anche la parte di scelta dell'armamento. L'areo protagonista del gioco, l'EF2000, ha a disposizione un armamentario davvero notevole.
Si può scegliere manualmente oppure cliccare su "*default*" e via all'azione.

Arcade, Training e Simulator sono sem-



plici missioni da superare: nell'Arcade ci sono tre vite a disposizione, nel Training ci sono diversi tentativi per superare ognuna delle 10 prove, ma se si falliscono si viene cacciati. Nel simulatore invece si devono compiere delle missioni sparse per il mondo e si possono ripetere finchè non si riesce a passare. Gli scenari qui sono tanti e c'è pure una partenza da una portaerei in mezzo ad un flotta di navi con un paesaggio di isole che non sono piatte, ma piene di colline e montagne.

La campagna non si sblocca prima di aver superato le 10 prove dell'addestramento, ma superando una sola di queste appare una nuova voce che è "Un Commander" che permette di scegliere tra quattro scenari e di modificare ogni aspetto della missioni. In pratica si tratta di un editor per crearsi la propria missione personale in questi scenari predefiniti.



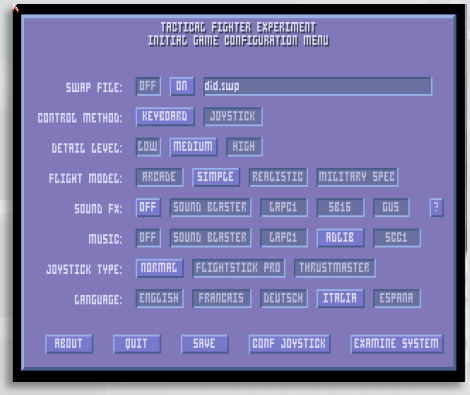
Da questa schermata si può creare e scegliere dove decollare, dove atterrare, gli obiettivi primari e secondari.
Gli scenari sembrano pochi, ma coprono bene una vasta zona e da questa schermata immaginate che ogni punto rappresenta una città, un aeroporto oppure un obiettivo.

Dal punto di vista realizzativo si tratta di un titolo di fascia alta perché è completamente poligonale e gli aerei sono texturizzati e ombreggiati. Il resto della grafica è poligonale senza texture, ma ben ombreggiata e i 256 colori garantiscono una sfumatura dell'area di gioco di grande effetto.
I simulatori di volo hanno diverse visuali esterne e in TFX danno un effetto da stralunare gli occhi: le visuali sono animate nel senso che da quella interna a quella esterna la camera si sposta lentamente per far vedere una nuova visuale e quelle laterali danno una specie di visione virtuale e sono incredibili perché non eliminano il dettaglio del pannello di controllo (al massimo dettaglio) come invece succedeva in altri simulatori.
La versione PC ha anche la musica durante l'azione insieme agli effetti sonori, tanto parlato digitalizzato dei piloti che comunicano tra di loro e quando si usa un arma.
La musica è davvero pregevole perché cambia a seconda delle missioni, ma cambia anche quando si ripete una stessa missione rendendo l'azione meno noiosa. La musica ha un ritmo che spesso permette al giocatore di superare missioni che senza accompagnamento musicale sarebbe frustranti, noiose e dopo un po' tutte uguali.

Gli scenari più tipici presenti nel gioco mostrano un paesaggio prevalentemente piatto per molti chilometri, quindi si potrebbe pensare "*ah ecco, il solito simulatore di volo con grafica piatta*". Non è così perché ci sono missioni in cui ci sono isole, monti, vulcani e asperità del terreno. Non sono accentuate come in CAP, però danno il giusto realismo.

Le missioni sulle portaerei mostrano il mare con le onde, le flotte di navi tutte rigorosamente poligonali.
Tutta questa grafica si paga in termine di richieste hardware.
Non è un gioco dove bastano quelle manciate di MHz dei sistemi di fascia bassa. Richiede come minimo un 386 e grazie al sistema assistito di configurazione si può scalare il motore per farlo girare anche su macchine poco potenti. Per poter giocare come si deve ci vuole almeno un 486DX2, ma meglio avere un bel Pentium se si vuole avere il massimo dettaglio.

Il gioco prevede un simpatico sistema di configurazione che una volta lanciato, analizza automaticamente l'hardware e consiglia delle impostazioni per giocarci al meglio. Questo sistema spesso però esagera perché consiglia, ad esempio, ad un buon 486 un dettaglio basso come su un 386; alle volte il contrario.
Una volta che viene dato un risultato, l'utente può liberamente cambiarlo a suo piacimento.
Questo sistema da un consiglio generico sui cui poi impostare le proprie prefe-



renze.
Questa schermata è una configurazione consigliata per un 386SX, ma se dal punto di vista visivo è bellissimo, non lo è come giocabilità dato che praticamente non si muove, scatta troppo e taglia anche le sequenze animate delle visuali.
Per chi ha un vecchio PC e monta una Ad-Lib può solo ascoltare la musica, perché gli effetti sonori sono gestiti solo da tutte le altre che non sono AD-Lib. Sui PC molto vecchi girava male e non erano supportati del tutto.

Un ultima cosa sulle visuali è che quelle interne sono poligonali e texturizzate al massimo dettaglio e scalano in qualità in base alla configurazione scelta.



La versione per Amiga richiederà un po' più di tempo per essere spiegata perché bisogna dire alcune cose sull'installazione e la configurazione.

La versione per Amiga presente sul CD numero 15 di CU Amiga può essere eseguita direttamente dal CD con il dettaglio predefinito (che non è consigliabile per chi ha un A1200 di base o un CD32).
Il gioco è solo AGA e ci sono tre eseguibili per il gioco: 68000, FPU e 040.
68000 indica la versione senza FPU, la seconda versione è chiara mentre la terza non funziona e manda in guru la macchina.
Dopo vario tempo e discussioni infinite sui vari gruppi di discussione è stato confermato che la versione 040 non funzionava perché il gioco non fu completamente terminato e quindi chi non ha l'FPU usa la versione 68000, mentre tutti gli altri possono usare l'altro eseguibile.

La cosa migliore è installarlo su HD e si può usare l'installer presente nella cartella del gioco, oppure installare la versione chiamata "720 floppy" con una procedura abbastanza complicata perchè va copiata nella RAM Disk o meglio ancora su una cartella temporanea sull'harddisk, scompattata e installata.



Il gioco l'ho provato su una configurazione base, quindi un A1200 con 8 MB di Fast RAM con e senza coprocessore matematico.

Anche su Amiga il programma "config" analizza l'hardware per trovare la configurazione ideale e in questo caso da risultati esagerati in peggio perché consiglia dei dettagli impossibili da far girare.
Di meglio rispetto alla versione PC ha un ulteriore pannello di settaggio in cui è possibile cambiare alcuni aspetti del dettaglio come i colori dell'orizzonte, da 2 a 32, la distanza della visibilità (anche questo appesantisce il gioco perché aumenta la visibilità del paesaggio) e se abilitare o no le texture (anche questa causa di rallentamenti).

Questo gioco è appesantito dai colori dell'orizzonte, dagli zoom sulle visuali, dalle texture, dalle ombreggiature e dalle armi visibili sulla fusoliera.

Il caricamento è abbastanza lunghetto e alle volte si ha la paura che qualcosa si andato storto, ma quando arriva la schermata iniziale con una musica di qualità davvero strepitosa negli strumenti usati ci si gasa.

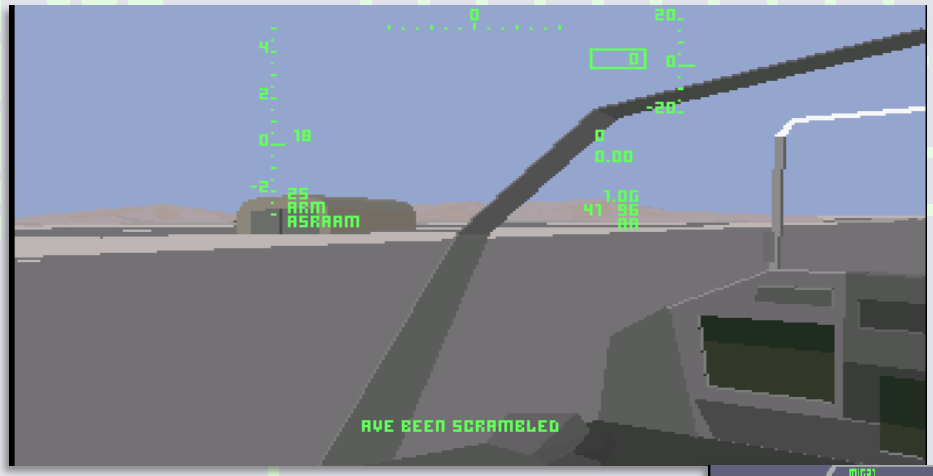
La versione Amiga perde tutti le animazioni dei menu, ma che alla fine non sono poi così importanti.

Molto inquietante la schermata delle azioni di gioco perché mostra bene che questo TFX è in versione BETA e compilata il 2 Febbraio 1995.
La versione per Amiga non è quella definitiva perché in pratica non è stata finita, quindi si può solo giocare ad una Beta che comunque è completa in ogni sua parte.
Manca, tuttavia, quella musica durante il volo e tutte le animazioni dei menu.
Ci sono tutte le belle schermate di intermezzo, ognuna con la propria bella musica. E' evidente che non è la versione su CD, ma una versione floppy copiata sul CD delle rivista.



Con la configurazione di prova il gioco è discretamente giocabile anche se abbastanza lento, abbastanza scattoso e privo di molte animazioni, però la giocabilità c'è.
Ho provato a sbloccare "Un Commander", ma non c'è verso di vincere la prima sfida dell'addestramento. Forse la beta è anche questo. Non sono riuscito a vedere bene ogni aspetto soprattutto la difficoltà.
Dopo aver perso diversi scontri o aver distrutto l'areo 3 o 4 volte si viene cacciati dall'accademia e il pilota radiato. Bisogna quindi ricrearne un nuovo.

Sulla parte grafica dell'Amiga c'è ancora da dire che impostando il gioco al massimo dettaglio se si usano le visuale laterali viene tolto tutto il dettaglio del pannello di controllo, quindi si vedono solo dei poligoni nudi e crudi senza strumentazione.



Amiga= 6,5

E' un buon simulatore di volo, ma ha richieste hardware più esose più della controparte PC. Graficamente perde parecchi dettagli grafici soprattutto sulle visuali e le texture sembrano di qualità inferiore alla versione DOS.

Non è il migliore simulatore di volo per Amiga e non ha l'hardware ideale per farlo girare come si deve.

E' una beta e ne paga le conseguenze per una mancata fase di ottimizzazione.

Impostando il massimo dettaglio si notano delle differenze con la versione PC che è abissalmente migliore come grafica e complessità dei poligoni.
Ho notato che ci sono delle differenze usando l'eseguibile FPU da quello normale e la grafica avendo il coprocessore sembra più colorata, più ombreggiata e le texture sugli aerei più sofisticate.



Questa immagine qui a fianco mostra un A1200 con 8 MB di Fast RAM che cerca di far muovere questo caccia sulla pista di decollo con il dettaglio massimo nella versione non FPU. Non ci riesce perché malgrado sia tutto poligonale e solo ombreggiato non c'è abbastanza potenza bruta per farlo muovere.



Ci vuole il coprocessore matematico per avere una qualità grafica migliore e un processore minimo 68030 e il meglio con 68040 e 68060.

PC= 8

Ha richieste abbastanza elevate però ha una buona scalabilità e la grafica è davvero superlativa in ogni situazione. Texture e ombreggiature davvero belle con musica durante l'azione e tanto parlato digitalizzato in ogni situazione.

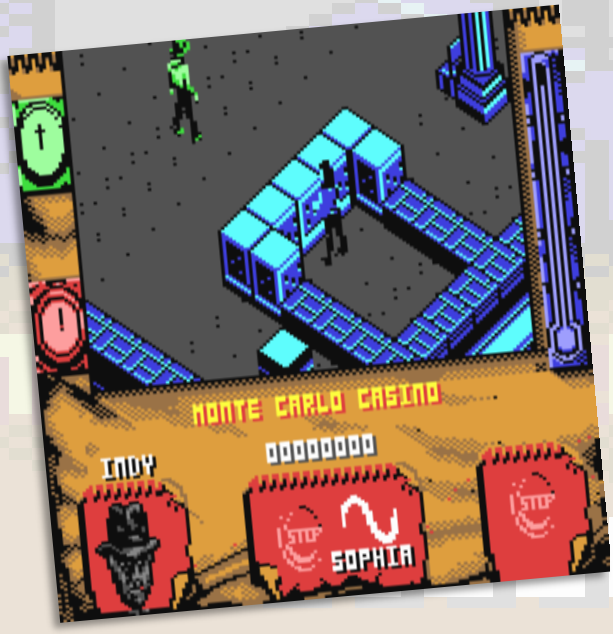
Ha un motore abbastanza buono in scalabilità ed è sufficiente un 486DX33 per il massimo dettaglio per una buona fluidità.

Del resto anche la versione PC non scherza come configurazione anche se già con un buon 486 si ottengono prestazioni davvero eccellenti.





"*Indiana Jones and the Fate of Atlantis: The Action Game*" (meglio abbreviarlo in Indy4a) è la trasposizione dell'avventura grafica in una versione puramente arcade e su piattaforma a 8 Bit.



Devo dire che questo "*Action Game*" inizialmente l'ho conosciuto solo per piattaforme a 16 bit come l'Amiga, l'Atari ST e il PC. E' stato davvero una sorpresa vederlo anche su un Commodore 64 e un Amstrad.

Essendo un gioco di azione cambia anche la visuale che diventa isometrica permettendo in questo modo di avere una discreta visuale di quello che ruota attorno al giocatore.
Come tipologia di gioco c'è meno esplorazione e più combattimento perché in ogni livello ci sono sempre dei nazisti da affrontare e sconfiggere, ma si può anche decidere di evitarli.

In questa versione "*Action*" si possono usare i due personaggi principali: Sophia e Indiana i quali usano le proprie caratteristiche per aiutarsi e raggiungere Atlantide.



Nella versione a 8 bit questo gioco è uscito per il Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum e targato U.S. Gold.

La versione Commodore 64 è molto buona per la musica che riproduce il tema del gioco con una qualità degna di questo hardware ed è la più bella dopo la versione Amiga e PC.
A differenza di altre versioni, soprattutto quella Amstrad, ha una presentazione priva di audio ed essendo formata da varie immagini in sequenza e caricate singolarmente.
Dopo aver giocato alla versione Amiga questo sistema è un po' inutile perché ogni immagine della sequenza va caricata e non fa che aumentare molto il tempo di caricamento del gioco che è solo su cassetta e su due lati, quindi il gioco poi sta sul secondo lato.

Dopo aver premuto il tasto di fuoco sul joystick inizia l'avventura e quello che ci si trova davanti è un po' di sorpresa in negativo perché la grafica è mono colore per gli oggetti del fondale e i personaggi non principali e facenti parti dello scenario, mentre Indy, Sophia e i nazisti sono principalmente verdi.

Il sistema di gioco anche se arcade, quindi pugni e frustate ha anche un inventario per usare degli oggetti che si possono raccogliere. Tra questi ci sono i soldi che in alcuni livelli sono necessari, ad esempio, nel livello di Montecarlo per giocare d'azzardo.



Come ho accennato prima si possono usare i due personaggi principali in determinate situazione oppure in automatico. Se si inizia il livello con Indiana Jones e non si fa nulla per un po' di tempo, l'azione passa automaticamente a Sophia. In realtà c'è una spiegazione logica in questo cambio di personaggio.

In alcuni livelli Indy deve salvare Sophia che è prigioniera dei nazisti e se non riesce a salvarla in un certo periodo di tempo o viene sconfitto, l'azione passa a Sophia che deve liberarsi da sola.

Avendo una visuale isometrica non sempre si una buona panoramica sui livelli e per questo è possibile cambiare angolazione di visuale premendo i tasti "1" e "2" che aiuta parecchio a raccapezzarsi in livelli che sono molto grandi e poco vari e di conseguenza abbastanza labirintici.
Il movimento è inizialmente complicato perché con il joystick bisogna scegliere la direzione da prendere con "*destra*" e "*sinistra*" e poi andando in avanti ci si sposta nella direzione scelta. Tirando la leva indietro si usano i pugni, la frusta o si fanno altre azioni.
E' un sistema inizialmente un po' complicata soprattutto quando ci sono degli scontri da fare nel più breve tempo possibile, ma una volta preso confidenza con questo sistema di movimento si incomincia a vedere il potenziale di questo titolo.

Il giocatore, premendo il tasto "*spazio*" può cambiare il tipo di azione del personaggio, quindi si entra nell' inventario in cui si può scegliere i pugni, la frusta per Indy e i calci per Sophia. Questo menu permette anche di selezionare soldi e gettoni.

Malgrado la grafica sia abbastanza scarna di colori ha una definizione più che discreta e sebbene anche se abbastanza pixellosa si riconosce subito Indiana Jones, Sophia Hapgood e anche i nazisti sono ben riconoscibili con le loro tipiche uniformi con tanto di berretto.

La giocabilità è buona anche se inizialmente il sistema di controllo è da imparare, mentre sulla longevità non è pari all'avventura grafica. E' un buon arcade che riprende le scene già viste nel punta e clicca, ma molto dipende dal giocatore.

Ben diversa è la versione Amstrad CPC che può vantare di una grafica decisamente più colorata e una introduzione molto più simile a quella vista sui computer di fascia superiore.
Animazione tutta d'un fiato senza audio, ma non carica tra una immagine e l'altra.





Area di gioco composta dal pannello di controllo molto colorato, ma un area effettiva di gioco piccolissima e movimenti molto lenti. I colori sono molto buoni perché tutti i personaggi giocanti e non giocanti hanno colori diversi per le varie parti degli abiti anche se in alcuni livelli Indy diventa invisibile perché si confonde parecchio con il fondale.
Rispetto al Commodore 64 dove alcuni personaggi non giocanti erano inanimati, sul CPC hanno delle piccole animazioni come i croupier del casino di Montecarlo.



C'è da dire che comunque i colori sono migliori di quelli visti sul Commodore 64 e anche il pannello di controllo oltre ad avere più colore è anche più definito, quindi certe opzioni sono ora più comprensibili.

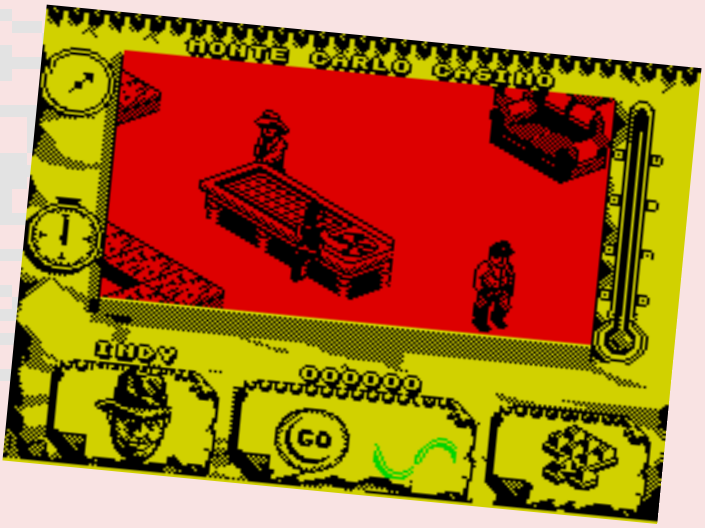
Di negativo c'è da dire che la definizione è molto scadente e la velocità è lenta e scattosa.
L'assenza di audio tra musica ed effetti sonori e una lentezza di movimento rendono quasi vano avere tutta questa buonissima varietà di colore.

Commodore 64= 6,5

Tutto sommato è una buona versione malgrado i colori non siano proprio belli da vedere. E' una buona trasposizione dal punta e clicca all'azione pura e semplice perché ci sono le principali scene e locazioni dell'avventura grafica.

La giocabilità è discreta, mentre la longevità è soggettiva perché di certo la versione "Adventure" è un'altra cosa. Su C64 non c'è ed è sicuramente l'unico modo per giocare a questo titolo.





Amstrad CPC= 5,5

Purtroppo la versione Amstrad, malgrado i buonissimi colori diversi per ogni personaggio, il numero maggiore di animazioni presenti viene rovinato da una grafica lenta e scattosa. Paga l'assenza totale di musica ed effetti sonori e la confusione in alcuni livelli con i colori di Indy con il fondale del colore della sua giacca.

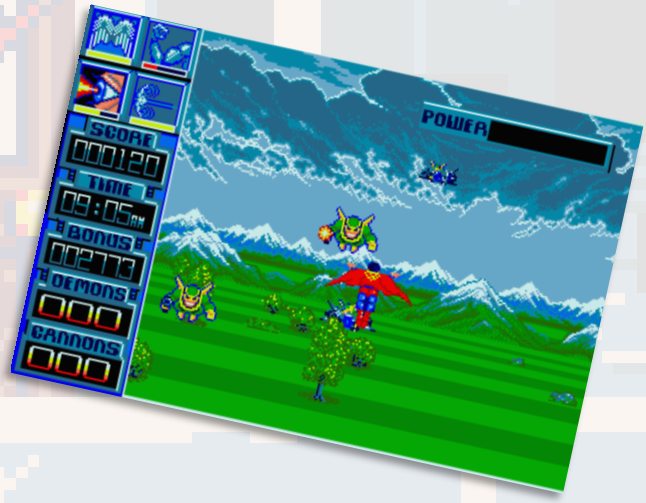
Il gioco esiste anche per lo ZX Spectrum, ma non sono riuscito a far funzionare il gioco.

Allego solo un immagine che mostra una qualità davvero buona nella definizione della grafica che anche se completamente monocromatica e trasparente mette in evidenza molto bene i più piccoli dettagli.

Peccato non essere riuscito a provarlo, ma farò un aggiornamento non appena trovo il modo di farlo partire dall'emulatore più conosciuto per questa piattaforma.



Superman: The Man of Steel è un gioco di azione in terza persona dove il giocatore impersona l'uomo d'acciaio che deve salvare Lois Lane e tutta l'umanità che sono stati rapiti dai due cattivoni di turno: Darkseid e Lex Luthor.



Il gioco permette diversi tipi di azione dove essenzialmente è un Beat'em Up in terza persona e a scorrimento laterale più alcune sezioni dove è uno spara tutto a scorrimento verticale.
Un gioco dove ce ne è per tutti perché è composto da varie missioni che poi sono dei mini sotto giochi che hanno un proprio genere.

Ogni sezione è collegata da un simpatico fumetto che racconta la storia e quello che il giocatore dovrà affrontare poco dopo. Un buon sistema per unire un gioco puramente arcade di vari generi e anche arte grafica di un vero e proprio fumetto tra un azione e l'altra.

Superman ha diversi poteri e nel gioco se ne possono usare quattro, ma non sono poteri infiniti e una volta esauriti bisogna aspettare che si rigenerino.

La piattaforma presa in esame per scoprire questo gioco è l'Atari ST che può mostrare la sua bella grafica a 16 bit e anche la velocità del suo processore soprattutto nelle parti in terza persona.

Anche l'audio sarà all'altezza?
La musica è proprio quella originale ascoltata nella versione cinematografica e la qualità è tipicamente da ST anche se non è malvagia questa volta.

La prima missione è preceduta dal fumetto con una bella qualità che anche se non è pari a quello originale è molto ben fatto e accompagnato dalla musica di Superman che fa il suo buon effetto.
Il fumetto è formato da diverse vignette che sono oscurate e si attivano manualmente con anche il testo nel classico ballon che da proprio la sensazione di leggerne uno vero.

La grafica del gioco è molto buona perché Superman è disegnato e animato molto bene, lo si riconosce bene nel modi di volare, camminare, tirare calci, pugni e usare le sue armi speciali come il raggio laser dagli occhi, il fiato congelante, il super pugno e il super calcio.
Le sezioni in terza persona, alla Space Harrier, sono molto ben realizzate con tante animazioni sia del personaggio principale che dei nemici.
Buona la grafica in generale in queste sezioni.

Meno belle le altre scene a scorrimento laterale che sono quasi tutte uguali, con poca grafica del fondale e per la maggior



parte di queste sequenze si è all'interno di un astronave o un laboratorio con la stessa grafica sia nel disegno che nei colori.

Il controller è penoso perché si usa il mouse che nelle scene in terza persone è ottimo perché permette una sensibilità e precisione come nessun joystick potrebbe fare, mentre nelle altre sezioni che sono la maggior parte è quasi impossibile da usare.
Provate a camminare, accucciarsi e poi spiccare il volo con il mouse in una visuale a scorrimento laterale.
Ironia della sorte o del destino, il giocatore non è d'acciaio come Superman e





quindi se si viene colpiti troppe volte da un nemico si muore.
Da questo punto di vista c'è da dire che il gioco è molto difficile soprattutto per causa del mouse che è fin troppo sensibile nelle sezioni dove sarebbe meglio usare il joystick.



Il difetto maggiore di questo gioco è la difficoltà e la lunghezza perché non sono pochi livelli e la grafica dopo i primi livelli tende a ripetersi, cambiano alcuni oggetti, ma alla lunga si vede sempre la stessa cosa.
Dopo quattro o cinque livelli ci si incomincia ad annoiare un po' nella speranza di vedere qualcosa di diverso.
I fumetti aiutano un poco a staccare la spina dalla monotonia, ma non più di tanto.

Il giudizio non è negativo perché è sicuramente il miglior gioco per Atari ST dedicato a Superman con la musica originale suonata discretamente bene e una grafica con buone animazioni che ricordano molto bene l'eroe in azione.

La difficoltà elevatissima, un controller forse non adeguato a tutte le situazioni tendono ad aumentare la noia per colpa di livelli che a lungo andare tendono a ripetersi un po' troppo.

Atari ST= 6,5

Non è un numero ricco di giochi di alta classifica, ma il caso ha voluto che i giochi scelti non fossero così allettanti come un immagine farebbe pensare.

Superman per ST è un bel gioco per una buona definizione grafica in generale e davvero buona nelle sezione in 3D.

La giocabilità dipende dal controller non sempre all'altezza e la longevità scema con il passare dei livelli che ad un certo punto si ripetono tutti uguali con alcune piccole variazioni.

Total Eclipse

Total Eclipse è un gioco di avventura in prima persona alla Myst, ma invece di usare immagini fotografiche in alta risoluzione da 256 colori o di più, usa una grafica poligonale piena senza ombreggiature o texture.

E' un titolo uscito nel 1988 per i computer dell'epoca e usa il motore Freescape 3D, lo stesso che fu usato per Driller.

La trama del gioco vede una piramide costruita per distruggere qualunque cosa ostacoli il sole e guarda caso è in corso una eclisse solare.
Il giocatore non deve perdere tempo e volare con il suo aereo verso la piramide e trovare un modo per bloccare questo meccanismo prima che la terra venga distrutta.
Lo scopo del gioco è quello di esplorare ogni angolo di questa piramide che ha vari piani alcuni dei quali sono nascosti da particolari marchingegni e sono infestati anche da mummie.
Non solo mostri da eliminare, ma anche corsa contro il tempo, bere acqua per non disidratarsi e trovare della Ank che sono delle chiavi che servono per salvare il mondo.

Un gioco molto avvincente, di esplorazione di una piramide egiziana classica con anche le pareti decorate da quello che sembrano semplici disegni, ma che poi si rileveranno congegni per attivare o disattivare delle porte o delle pericolose armi.

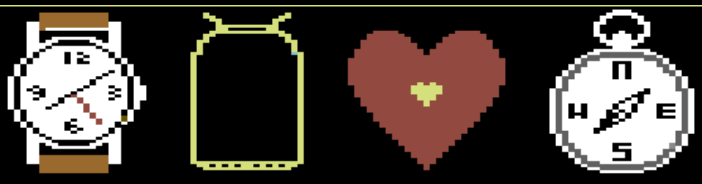




Un periodo che vede la nascita di un genere di avventure poligonali come Driller, Castle Master, The Crypt e lo stesso Total Eclipse che si assomigliano un po' tutti, ma che hanno un successo strepitoso soprattutto sulle macchine a 8-Bit che fanno vedere tanti poligoni come mai se ne erano visti.

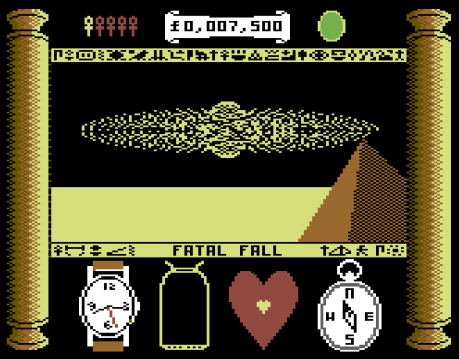
In Total Eclipse si può controllare la situazione dell'eclisse in tempo reale e controllare la situazione dell'energia del giocatore e del tempo che passa.
Il pannello di controllo è disegnato come un papiro aperto dove al centro c'è l'area di gioco effettiva e tutto intorno geroglifici che immergono il giocatore nell'avventura egiziana.

L'Eclisse procede regolarmente con il suo tempo segnato dall'orologio e più passano i minuti e più questa si prepara a diventare totale.
C'è una borraccia d'acqua che deve essere riempita con altra acqua che si trova nella piramide e un cuore che pulsa. Questo cuore rappresenta l'energia.
Perdendo energia cadendo dalle scale o piattaforme in alto, essere colpiti dalle mummie o altre trappole provoca agitazione e al tempo stesso accelera l'eclissi perché sono legati.
Se il giocatore non ha più acqua e il cuore non ce la fa più a pompare regolarmente si muore e si vede la sequenza finale della distruzione della luna e di conseguenza della terra.



La versione a 8-Bit di questo gioco è forse la versione più entusiasmante perché vedere tutta questa mole di grafica poligonale piena sembra quasi impossibile e trasforma, ad esempio, un Commodore 64 in una piattaforma quasi moderna in grado di macinare poligoni su poligoni.

In realtà non è proprio così perché sul computer a 8-Bit di Commodore le cose non vanno proprio tanto bene. La velocità di gioco è molto lenta, ma si era già visto in tutti gli altri giochi che usano il Freescape 3D.
I poligoni sono tanti e di buona qualità, ma usano tanto una retinatura per aggiungere sfumature di colore aggiuntivo, ma al tempo stesso anche per essere più veloce.



Ad accompagnare il gioco c'è anche una bella melodia che ricorda molto un tema egiziano e che con il suo ritmo aiuta nell'esplorazione.

Tornando al gioco ci sono due modalità di esplorazione perché premendo il tasto "*spazio*" della tastiera si passa alla modalità di sparo.
Non ci si può spostare e anche sparare, quindi bisogna raggiungere una posizione e poi commutare il puntatore in un mirino per fare fuoco.
Questo sistema è fatto apposta per questo motore e infatti permette tranquillamente o quasi di avere il tempo di puntare i nemici e anche di sparare ai congegni che attivano le scale nascoste, spostano delle porte o aprono le bare con dentro le mummie.

Un titolo che giocato oggi non è tanto bello perché ormai ci si è abituati alla velocità dei poligoni su hardware moderni. A quei tempi questo gioco non era lento, era velocità di riferimento ed era così.

Oggi guardando questo gioco su C64 ci chiede come fosse possibile giocarci nel 1988 su un Commodore 64, ma nel 1988 anche se si vedeva che era lento, era giustificato.

Commodore 64= 8

Grafica 3D bella e musica d'atmosfera rendono questa avventura davvero unica nel suo genere. E' molto lento da giocare perché muovere tutti questi poligoni costa fatica al povero C64, ma ne vale la pena.

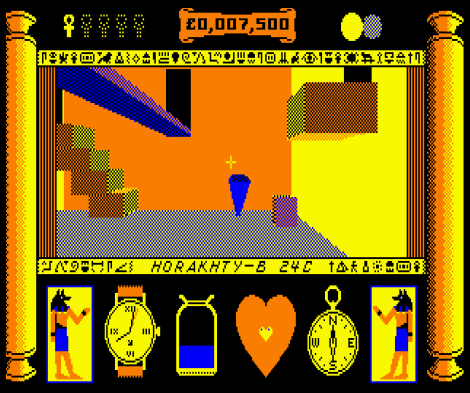
Anche la versione Amstrad CPC 464 è davvero bella perché è molto colorata e questi sono più vivaci e hanno un contrasto migliore tra uno e l'altro.
Non sono solo i colori a renderla davvero speciale, ma la velocità.
E' molto veloce, almeno il doppio del C64 e ora ci si posta davvero bene.
Un CPC che normalmente soffre di rallentamenti e scatti in giochi isometrici, in due dimensioni, a scorrimento, in questo gioco in 3D poligonale è tutta un'altra cosa.



Non fraintendetemi troppo perché si che è più veloce del C64, ma si muove sempre lentamente, però è più reattivo e anche la generazione di poligoni è un po' più veloce e questo aiuta anche nella giocabilità.

Questa versione migliora anche un pochettino nell'interfaccia grafica attorno all'area di gioco che questa volta è anche più larga e più stretta della versione C64. Sembra un wide screen che conferisce alla visuale un certo effetto davvero simpatico.
L'interfaccia è arricchita anche di elementi estetici che non guastano.

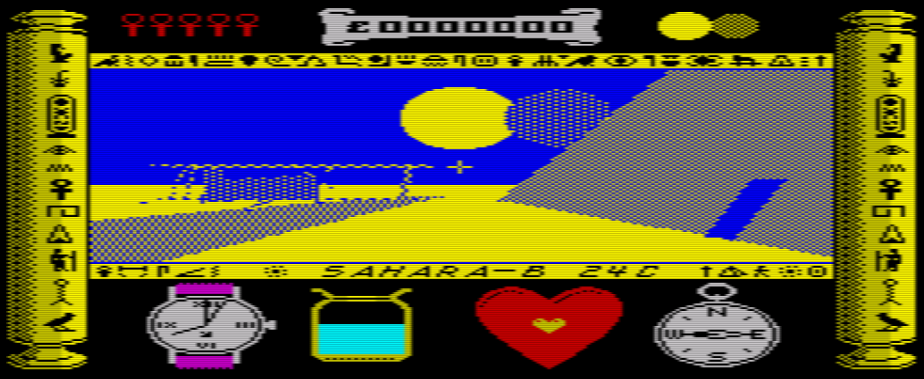
Insomma la versione Amstrad CPC 464 è davvero bella, colorata bene, una buona velocità doppia o più del C64 e un area di gioco che sembra 16:9.
Non c'è la bella musica dell'altra versione, ma gli effetti sonori sono buoni.
Che dire? Sono piacevolmente colpito dal CPC.



Amstrad CPC=8,5

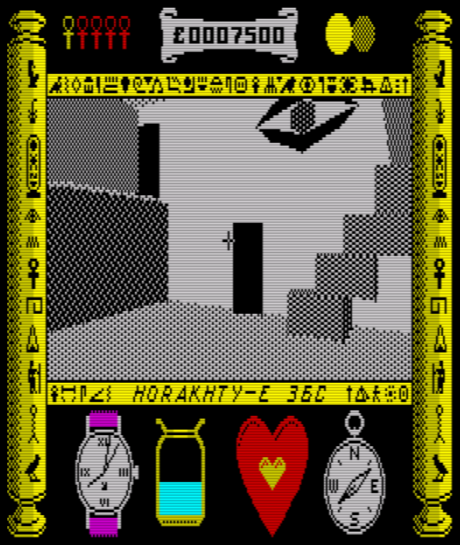
Se la versione C64 era fantastica questa lo è di più. Grafica più colorata, più veloce e uno schermo allargato gli danno un visuale da cinema.

Giocabilità molto buona.



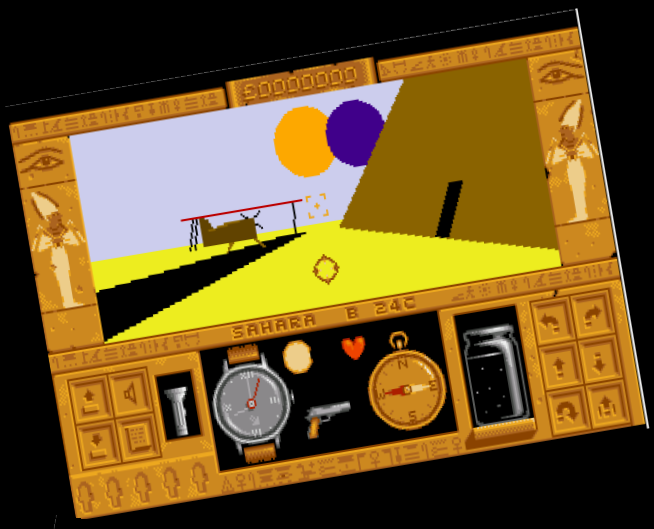
Anche la versione Spectrum è davvero buona anche se la grafica è generalmente in bianco e nero malgrado la schermata inziale fuori della piramide faccia pensare ai colori che si vedono.

Il gioco non cambia rispetto alle altre versioni.
Ha una gestione poligonale veloce come quella Amstrad CPC e quindi anche il resto è uguale con uno schermo abbastanza largo e stretto e niente musica d'atmosfera, ma solo effetti sonori che sono adeguati al tipo di gioco.



Spectrum= 7,5

Non si discosta molto dalle altre versioni a 8-Bit e mantiene lo stesso spirito di avventura ed esplorazione anche se la grafica in bianco e nero visto il colore che c'è intorno stona un pochetto.





La versione Amiga, e in generale quelle con architettura 16 bit, è un po' diversa nell'interfaccia grafica che mette a disposizione delle nuove opzioni e nuovi oggetti che hanno contribuito a creare nuove situazioni che non potevano essere usate anche nella versione a 8-Bit.

Graficamente è una gioia per gli occhi perché l'area di gioco è grande e l'interfaccia ora è piena zeppa di opzioni e nuove caratteristiche. La parte che riguarda l'energia, il cuore e la situazione dell'eclisse sono al loro posto.
E' stata aggiunta la fondina della pistola è che un icona animata che cambia se si usa o meno l'arma.
La borraccia d'acqua ha uno posto specifico e questo ordina molto il pannello di controllo.

Sull'Amiga si può usare una torcia elettrica per illuminare certi passaggi completamente bui.



E’ migliorata notevolmente l’esplorazione perché ora si può usare il joystick per spostarsi e il mouse per usare la pistola. Ora quando il mouse si trova nell’area di gioco la pistola è ben visibile e appena si sposta il mouse nel pannello di controllo la pistola è nella fondina.
Si può giocare anche con i tasti presenti nel pannello a destra che ha i comandi essenziali con in più il tasto per girare completamente la visuale di 360°, quindi vedere cosa succede dietro il giocatore, utile se arriva qualcuno alle spalle.

Amiga= 9

Eccellente in tutto, una grafica bellissima, un interfaccia completa in ogni dettaglio e che a differenza di un papiro ora sembra proprio un pezzo della stessa piramide decorato ad arte.
Grafica non velocissima, ma sfrutta bene la velocità del 68000.

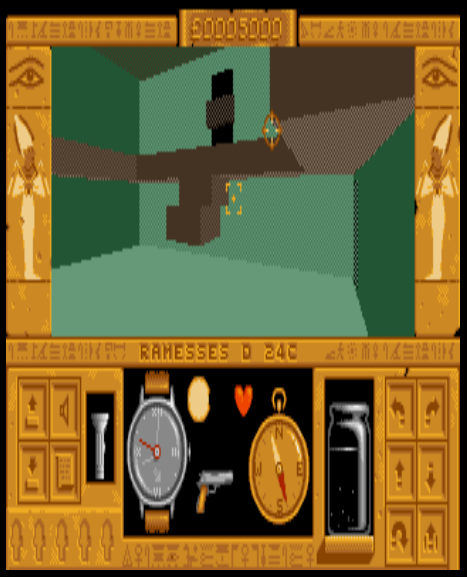


La versione Amiga non ha la musica come opzione predefinita, ma solo gli effetti sonori che sono molto buoni, ma è possibile in ogni momento disattivarli per abilitare la musica, quella stessa ascoltata sul C64 con ora una qualità ben superiore.
Davvero una cosa strana che non si possa sentire musica ed effetti insieme che lo avrebbe migliorato ulteriormente.
Si può anche salvare la posizione, quindi non si è obbligati a ricominciare ogni volta tutto da capo.
Opzione davvero utile quando si sta per concludere il gioco o dopo essere andati molto avanti nell’avventura.

Come per la versione Amiga, anche quella Atari ST si accontenta di solo 512k di memoria e si presenta allo stesso modo



con una interfaccia grafica davvero completa di tutto e molto ben ordinata.
Differenze con l’Amiga sembrano non esserci anche come numero di colori. Differenze invece sembrano esserci sulla velocità.
All’esterno della piramide questa versione è fluida, davvero da non credere a quello che si vede, ma all’interno della piramide la situazione torna sugli stessi livelli di prestazioni.



La velocità è leggermente meglio dell'Amiga per gli 8 Mhz del processore e comunque all'interno della piramide le differenze si assottigliano anche dal punto di vista fluidità.
La musica quando è attiva è buona e sicuramente non è la solita bruttura che si sente. Ottimo lavoro in tutte le caratteristiche dell'ST.

Atari ST= 9

Ottimo gioco anche su ST non delude nemmeno nella qualità audio. Buona la grafica, buona la velocità e bei colori. Procuratevelo e giocateci a lungo.

La versione PC ha una buona scelta di adattatori grafici, quindi supporta la grafica monocromatica Hercules, la CGA a 4 colori, l'EGA a 16 colori, la Tandy a 16 colori (quella tipica dell'Atari ST), l'LCD CGA.
Quindi un titolo adatto ai più svariati PC dell'epoca per essere giocato un po' ovunque.

Avviato il gioco subito una piacevole sorpresa, il titolo del gioco parlato dal computer, quando si cade da una certa altezza si sente il giocatore gridare e quando si muore e arriva l'eclissi ancora parlato che annuncia la fine del mondo.

Sicuramente dal punto di vista audio ha un buon impatto grazie al parlato che compensa la mancanza totale di musica. Gli effetti sono buoni per quello che riguarda il battito del cuore e degli spari.

La grafica, come si vede, è la stessa vista sul CPC e anche la schermata iniziale di scelta del controller ha riferimento all'Amstrad. Probabilmente era un gioco che girava sugli Amstrad PC e realizzato dagli stessi sviluppatori.

C'è da dire che la grafica è quella d'Amstrad CPC con i colori dell'adattatore grafico usato e in questo caso di un EGA a 16 colori.
La velocità è molto buona e basta e avanza un 8 Mhz per avere prestazioni davvero ottime in ogni situazione.

Con la versione PC manca molto poco in potenza per raggiungere una velocità perfetta,
Gioco ideale per chi vuole rispolverare il proprio PC destinato alla pattumiera.

Giocando a questa versione ho scoperto altri tasti che magari sono un po' sottovalutati con le altre versioni: ci si può abbassare e spostare lo guardo in ogni direzione perché ci sono dei pulsante e congegni nascosti alla visuale predefinita.



PC=9,5

Sebbene sia graficamente più scarno, ha una buona giocabilità grazie alla velocità dei poligoni, un buon parlato digitalizzato e la giocabilità quindi ne trae vantaggio.



Eccoci ad un altro gioco Total, ma questa volta non è un avventura esplorativa in Egitto e nemmeno con una grafica tutta poligonale.
Si tratta di un gioco di azione e piattaforme in 2D che è tratto dal film omonimo con protagonista Arnold Schwarzeneger.

Il giocatore impersona Doug Quaid che viaggia tra Marte e la Terra per scoprire la sua identità perduta e deve affrontare poliziotti, soldati e strane creature.





Per difendersi può contare solo sola forza dei suoi pugni, ma ogni tanto può trovare armi supplementari.

Una cosa molto carina di questo gioco sono le scene di intermezzo tra un livello e l'altro che aiutano a capire la storia e mostrano la grafica dei personaggi che ricordano quelli del film, incluso Arnold nella parte di Doug Quaid.

Questa versione per il NES ha le stesse sequenze di intermezzo, ma sono più fedeli al film rispetto alle altre versioni.

Nel gioco il giocatore non controlla solo il protagonista, ma anche altri personaggio come il tassista marziano che trasporta Quaid tra le varie vie della colonia.



La versione NES è decisamente diversa dalle altre versioni perché è molto più interattiva con la grafica circostante.
Se per la versione Amiga, ad esempio, era un classico gioco di piattaforme, la versione NES è un picchia duro dove camminando per le vie cittadine si viene catturati e sbattuti nelle fogne dove bisogna combattere contro dei nemici e poi si può entrare in un cinema dove danno il film "Total Recall".

La grafica è molto buona e abbastanza definita, ma l'aspetto più importante è la giocabilità la quale è molto buona grazie al controller che permette di usare due pulsanti diversi per saltare e tirare i pugni o sparare con le armi che si trovano in giro oppure quelle che lasciano cadere gli avversari dopo essere stati pestati per bene.

Davvero belle le scene di gioco che riprendono fedelmente quello visto al cinema, come nel primo livello quando si viene attaccati dalla moglie.

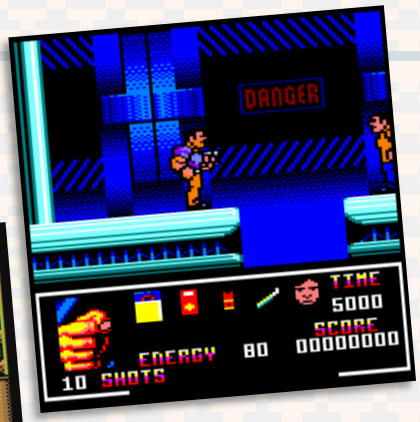
E’ una conversione sostanzialmente a 8-Bit, ma regala una buona scelta cromatica e messa anche bene sullo schermo, una bella interazione con in fondale dato che permette di entrare in edifici e sotterranei.

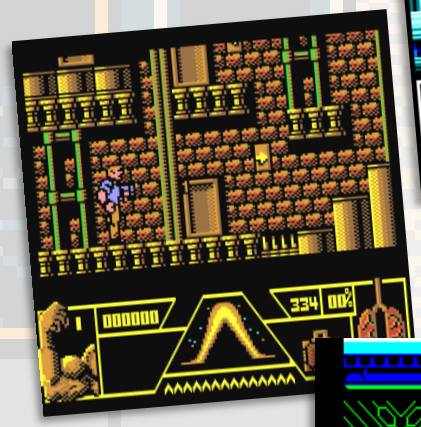
Un titolo sicuramente diverso su questa piattaforma che potrà piacere di più



della sua classica conversione su computer 8 e 16 Bit che è abbastanza diverso e anche più difficile.

Dato che rimane ancora un po’ di spazio su questa pagine voglio far vedere come questo film è stato convertito sulle altre piattaforme.

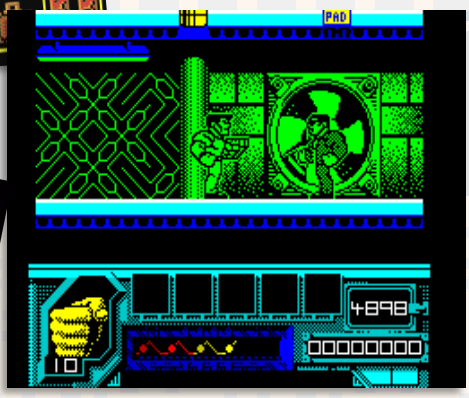




NES= 8

Davvero una bella conversione che in certi aspetti del gioco strapperà qualche sorriso per le belle trovate come quella del cinema.
Ben definita e ben colorata la grafica, ma è la giocabilità il suo punto forte e di conseguenza migliora sensibilmente anche la longevità.







Un titolo che per la maggior parte di home computer non cambia molto la sostanza. Si tratta di un gioco di piattaforma e azione arcade.
Non è come la versione NES che è decisamente più beat’em up a scorrimento laterale.

Anche queste versioni non sono da perdere perché sono molte valide.



Realms è un gioco strategico medievale che si svolge in un regno fittizio dove il giocatore viene nominato Re.
Il regno è minacciato da reami vicini che hanno regole di vita diverse e lo scopo principale è quello di difendersi ed espandersi per conquistare tutti i reami di questo regno.

Il gioco è molto interessante per il suo sistema di generazione di questi regni in grafica frattale di circa 200 mila km quadrati.
Sono disponibili 128 armate con migliaia di membri ciascuno.

Il Re giocatore deve dare ordini a queste armate di conquistare città guadagnandone i suoi tesori e i suoi abitanti.



Realms assomiglia molto nella parte grafica a Populous e Powermonger con una tipica visuale isometrica, ma la gestione strategica qui è più immediata anche se è consigliato avere il manuale sempre a portata di mano.

Finito di caricare il gioco e dopo l'introduzione viene generato il regno e il giocatore deve scegliere se essere un Orco o un Elfo.



La schermata iniziale mostra il regno scelto ed il pannello di controllo principale dove gestire il tesoro e le tasse. Da qui si possono raggiungere le varie citta del regno e l'opzione di salvare o caricare una partita.

La mappa isometrica è molto ben realizzata e mostra in maniera davvero ben definita sia il paesaggio sia le città che però sono viste come delle piccole torri.
Per accedere alla città bisogna cliccare su queste costruzioni e appare una visuale 2D della città dove si possono, in base ai soldi, migliorare le strutture, i sistemi di difesa e migliorare le armate.

Sulla mappa isometrica si vedono proprio i soldati nemici avvicinarsi alle città sotto il controllo del Re giocatore e costruiscono i loro fortini vicino all'icona che rappresenta la città. La grafica di questi soldati è davvero bella e anche se minuti sono dettagliatissimi e si vedono le uniformi, gli scudi, le lance o le spade.

Quando sono pronti ad attaccare, nell'icona a forma di clessidra appare il simbolo della battaglia, due spade incrociate, e cliccandoci si passa alla mappa isometrica di battaglia dove arrivano i due schieramenti.
Anche la musica cambia in un ritmo di battaglia.

La battaglia è complicata perché non viene gestita manualmente, ma quando si clicca sull'icona dell'urlo inizia la battaglia e questa viene decisa dall'effettiva forza dei suoi elementi.



Il giocatore può intervenire con quei pochi comandi disponibili sul pannello.



Per creare delle nuove armate, per creare una flotta di navi in regni formati da isole bisogna entrare nelle città e creare delle nuove armate e addestrarle.
La cosa è semplice perché questa viene fatta acquistando armature, armi bianche o scudi.
Se ci sono i fondi necessari queste vengono automaticamente create e sulla mappa isometrica vengono aggiunte della bandiere.
Queste sono le forze disponibili.

Cliccando su queste appare un puntatore che serve per scegliere dove andare a piazzare gli uomini, creare fortezze e se si punta al mare viene generata una flotta di navi, flotta rappresenta però da 1 sola nave.
1 nave fisicamente visibile sono circa 16 navi.

Il gioco termina quando uno dei due regni distrugge la città principale dell'altro.

AMIGA= 8

Come ogni strategico è difficile e ci vuole tanta pratica e tanto manuale per capire come funziona nelle sue funzioni base, ma una volta che si impara la struttura, come funzionano le varie icone, diventa un bel giochino.

Il gioco è disponibile solo per Amiga, Atari ST e PC e non cambia niente a parte la qualità estetica.

La versione ST ha la stessa bella introduzione e musica sempre presente durante ogni fase del gioco che anche se non di qualità eccelsa fa il suo dovere.



Dopo aver giocato per un bel po' alla versione Amiga e essere diventato matto per capire come funzionava, con l'ST è stato più facile perché sapevo cosa dovevo fare fin da subito.



Quando si inizia a giocare, la città principale ha già una bella armata pronta, ma se non si sa bene cosa stanno ad indicare quelle bandiere non si ha nessuno scampo di riuscire a fare qualcosa di buono.
Una volta sbloccate le armate le si può indirizzare verso gli obiettivi e cercare subito di conquistare qualche territorio nemico.

Una cosa interessante è che nel secondo disco c'è un buon numero di regni pronti ad essere caricati e di ogni tipo e grandezze così come anche tanti scenari sul mare, quindi per creare anche flotte marine.

Anche questo titolo su Atari non sfigura in nessun modo con la versione Amiga per



quanto riguarda colori e definizione dettagliata dei piccoli particolari presenti nelle mappe isometriche.

ATARI ST= 8

Un eccellente gioco strategico che assomiglia a Populous, ma decisamente più abbordabile come difficoltà e forse anche più divertente da giocare.
Ci vuole un pochetto a imparare, ma una volta fatto non vi ci stacchere-te tanto facilmente.

PC= 8

Ottimo gioco anche su PC dove si può scegliere di giocare a 16 colori in VGA, un buon audio e tanta buona giocabilità per uno strategico difficile inizialmente, ma che poi diventa accessibile a tutti.

Compilation

Compilation è una nuova sezione dedicata alle raccolte di giochi, di software, di edizioni speciali su CD o floppy.
Spesso una compilation è più facile trovarla su un CD-ROM dato il grande spazio a disposizione, menu interattivi che permettono di eseguire una scelta facile e veloce.
Queste raccolte sono state varie nel corso degli anni e hanno interessato varie piattaforme.



3 in 1 Compilation è una raccolta della GameTek che include tre giochi: Star Crusader, Nomad e Bureau 13.

Star Crusader è stato recensito su REV'n'GE! sia per PC sia per Amiga ed è simulatore spaziale alla Wing Commander con interessanti caratteristiche di scelta delle astronavi e una sezione addestramento con varie navicelle pronte all'uso.
Non è un titolo però paragonabile come giocabilità a Wing Commander.

Nomad è un altro simulatore spaziale molto interessante perché le aspettative di questo gioco furono molti grandi che poi furono spezzate dalla critica giornalistica, ma è un titolo, secondo me, molto soggettivo perché l'ho provato e devo dire che è molto bello soprattutto per la gestione esplorativa.
Il giocatore è al comando di una nave spaziale e ha diversi uomini che lo aiutano come il capo ingegnere, l'addetto alle comunicazioni, il navigatore e l'ufficiale tattico.
Si viaggia nello spazio, si incontrano altri vascelli, si può decidere di entrare in orbita o di trovare nuovi luoghi da scoprire.
Un titolo che prima o poi dovrò testare per REV'n'GE!.

Il terzo titolo è un avventura grafica che mette il giocatore nei panni di un investigare sugli alieni.
Come il film Men in Black, questo investigatore lavora per il Bureau 13, un ufficio che si occupa di trovare e bloccare queste infestazioni alieni, queste forze del male che cercano di creare scompiglio nella popolazione o peggio conquistare la Terra.

Un avventura che una grafica forse fin troppo esagerata, decisamente un disegno diverso dal solito, anche digitalizzata che potrebbe non piacere ai puristi delle avventure grafiche alla Monkey Island o Indy 4.



PC= 8

E' una bella compilation di giochi su CD che vanta tre titoli interessanti e da scoprire. Non sono top game però al prezzo di uno si può giocare a tre giochi abbastanza lunghi e complessi.

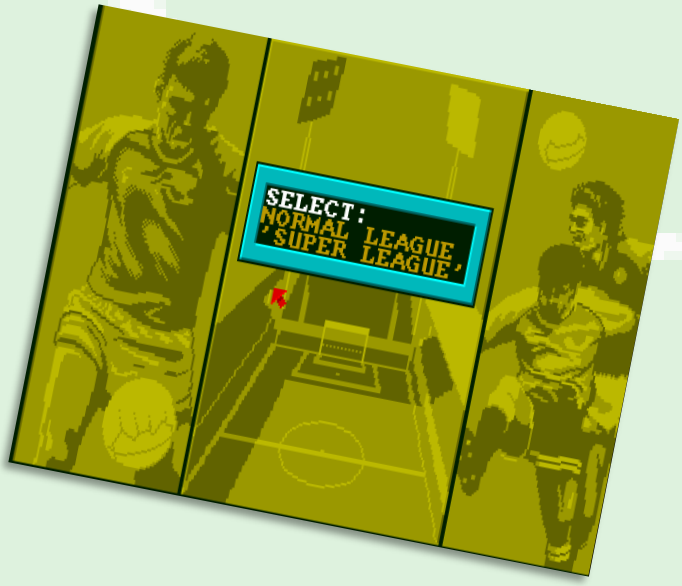


Dopo vari giochi strategici, RPG, simulatori vari è meglio cambiare con qualcosa di più rilassante come un titolo che parla di calcio, lo sport più amato del mondo.

Come dice già il suo nome, 1st. Division Manager è un gioco manageriale sul calcio, quindi niente azioni da giocare in prima persona con il joystick per cercare di fare tanti gol agli avversari.



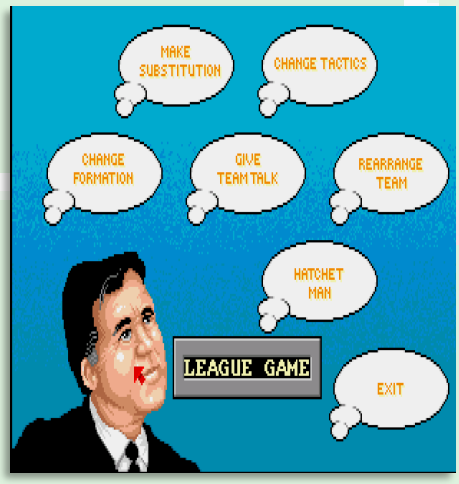
Il giocatore è sia l'allenatore che un dirigente della società di calcio che deve essere scelta tra le quattro divisioni Inglesi e lo scopo è quello di vincere la lega in corso. Se si parte dall'ultima bisogna cercare di arrivare alla prima.



Nella versione Amiga però questa scelta è limitata a due leghe: quella normale e quella "Super". Poco male perché ci sono comunque tantissime squadre da scegliere.

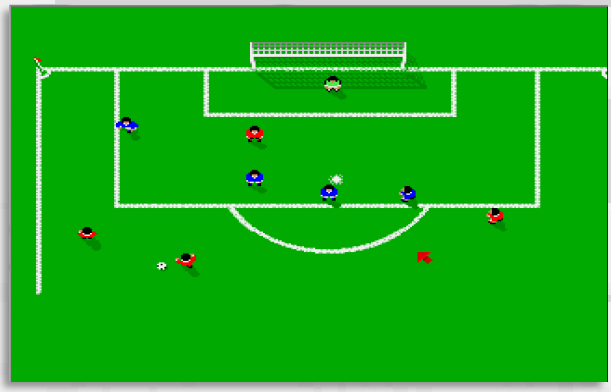
Si tratta di un classico gioco gestionale calcistico con una serie di tavole che servono a impostare ogni singolo fase del gioco, dalla creazione della squadra, alle finanze, alla gestione contratti dei giocatori da vendere, da acquistare o mandare in prestito.

Quando l'allenatore e i dirigenti hanno completato tutte le procedure sulla gestione tattica e monetaria della squadra è ora di scendere in campo per affrontare il campionato.
La parte gestionale è abbastanza semplice e non richiede una conoscenza approfondita della gestione di una squadra di calcio come invece avviene in altri giochi di questo genere.



La schermata successiva permette di iniziare la gara vera e propria, ma prima del fischio di inizio è possibile cambiare la formazione, fare delle sostituzioni dell'ultimo minuto e stravolgere la squadra con altre scelte.

La partita viene vista in due modi: commento dal parte del telecronista e poi questa azione la si vede direttamente



con una grafica che ricorda Kick-Off. La partita è automatica e non si può intervenire in alcun modo. Solo alla fine del primo tempo si possono fare delle sostituzioni e/o cambiare la formazione.

Graficamente e in generale il gioco ha poco da mostrare perché la maggior parte del tempo che ci si spreca è gestionale e testuale.
Solo la partita usa una grafica alla Kick-Off.
Questa grafica però nella versione Amiga è molto bella, ben colorata e anche discretamente animata.
L'estetica in 1st Division Manager non conta e lo stesso vale per l'audio.

Bisogna concludere dicendo che è un buon gestionale, non è complicato e le varie opzioni sono chiare e precise e chi non ha mai visto un titolo di queste genere ci si divertirà perché permette di imparare a conoscere un gestionale calcistico.
Non è complesso come titoli più blasonati, ma questo è l'ideale per iniziare. Alla lunga forse può diventare un po' ripetitivo e noioso, ma ai fan piacerà non poco.

Amiga= 8

E' un gestionale calcistico senza grafica a parte la partita vista come azione principale commentate pochi attimi prima.
Gestione facile e molto comprensiva che aiutano a entrare in questo nuovo modo di conoscere il calcio.

Un poco diversa è la versione Atari ST che si avvia con una schermata iniziale uguale a quella Amiga, ma in più ha una selezione del controller da usare.
Su ST si può scegliere se usare il mouse, il joystick o i tasti. Quindi viene incontro a tutte le situazioni.

La versione ST sembra migliore anche della versione Amiga soprattutto nella grafica della partita per alcuni elementi del campo che sembrano più realistici, ma la differenza tra le due versione è davvero minima.
Anche la versione ST è promossa a pieni voti.



Atari ST= 8

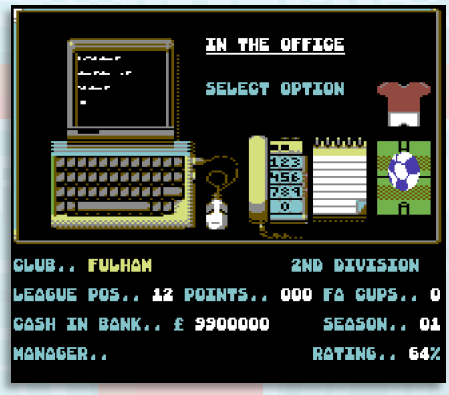
Vale quanto detto per la versione Amiga dato che è uguale in ogni cosa. A prima vista sembra leggermente meglio della versione Amiga.

Ben diversa invece è la versione per il Commodore 64 non solo per la grafica

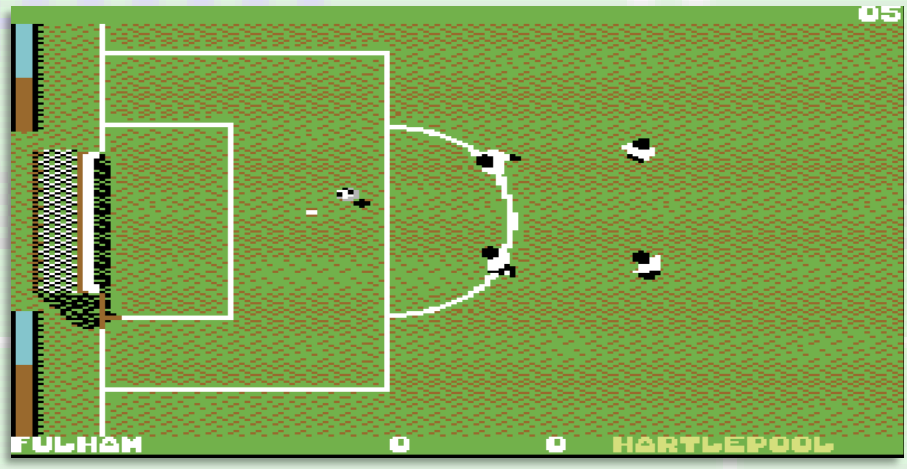


che non ha tutti i fronzoli delle versioni a 16 Bit e in più ha tutte le quattro divisione della Lega Inglese.
C'è da chiedersi perché su Amiga e ST ci sia solo la "*lega normale*" e la "*super lega*".

L'interfaccia di gioco è un poco diversa da quella vista fino ad ora, ma anche questa è molto funzionale e pratica.
Ci sono solo quattro icone: una per la gestione del database, quindi allenamenti, il calendario delle partite e il salvataggio e caricamento del gioco.
Un menu per la gestione finanziaria e il mercato.
Un menu delle varie classifiche.



Una volta che tutte le operazioni di mercato e societarie sono al completo si può passare alla partita vera e propria.



Anche sul C64 la partita giocata sembra avere la grafica di Kick-Off e anche il senso del gioco sul C64 che era orizzontale.
Buona grafica durante la partita, ben disegnato il campo e la grafica qui presente.
Pochi sono i colori perché i giocatori di entrambe le squadre hanno lo stesso colore.
Questo non è un problema perché la visuale in campo serve solo per avere un qualcosa di più del semplice risultato e questa scelta non rovina il gioco anche se un migliore differenza tra gli avversari sarebbe stata ben gradita.

La versione C64 però ha qualcosa di più delle versioni Amiga e ST. La musica è sempre presente durante la fase gestionale. Questa è una voce importante perché anche se la squadra viene gestita testualmente, la musica sopperisce molto alla carenza grafiche di questi menu che comunque sfruttano bene le capacità del C64.

Commodore 64= 8,5

Ben diverso graficamente dalla versione Amiga e ST, ma non per questo peggiore.
Ci sono tutte le quattro Divisioni Inglesi e la gestione è accompagnata dalla musica.
La grafica in campo è buona anche se non c'è distinzione tra le due squadre.



Completamente differente è l'approccio delle versione Amstrad CPC 464 che trasporta il giocatore in un reale ufficio di un dirigente di una società di calcio.
Alla prima presentazione del nuovo aspetto grafico si rimane un poco disorientati anche per andare a cercare le opzioni e menu che ci si era facilmente abituati a trovare.

Questo nuovo aspetto estetico molto bello da guardare in questa versione viene un poco rovinato dalla gestione di questi menu.
Prima di giocare viene chiesto un codice segreto che bisogna spesso digitare per accedere ad alcune sezioni della gestione.
La grafica è colorata poco, quasi non sembra nemmeno un CPC, ma ad esempio è molto carino l'effetto di questi menu che vengono visualizzati come in un terminale con la stessa velocità.

La parte gestionale è stata resa molto difficile e praticamente inutilizzabile da chi non è Inglese perché, ad esempio, non si può scegliere una delle squadre disponibili, ma bisogna scrivere il nome esatto della squadra.
Io ne ho scritto uno a caso e ho iniziato a giocare e questo fa pensare che la versione CPC non abbia il database completo delle squadre oppure permette anche di giocare con squadre fittizie.
Un'altra difficoltà è la fase di mercato in cui il computer chiede il nome esatto del giocatore che si vuole acquistare.
Chi non è Inglese difficilmente potrà conoscere questo mercato del 1991.

La parte della partita è veramente ridotta ai minimi termine con una grafica dell'intero campo di gioco con tutti i



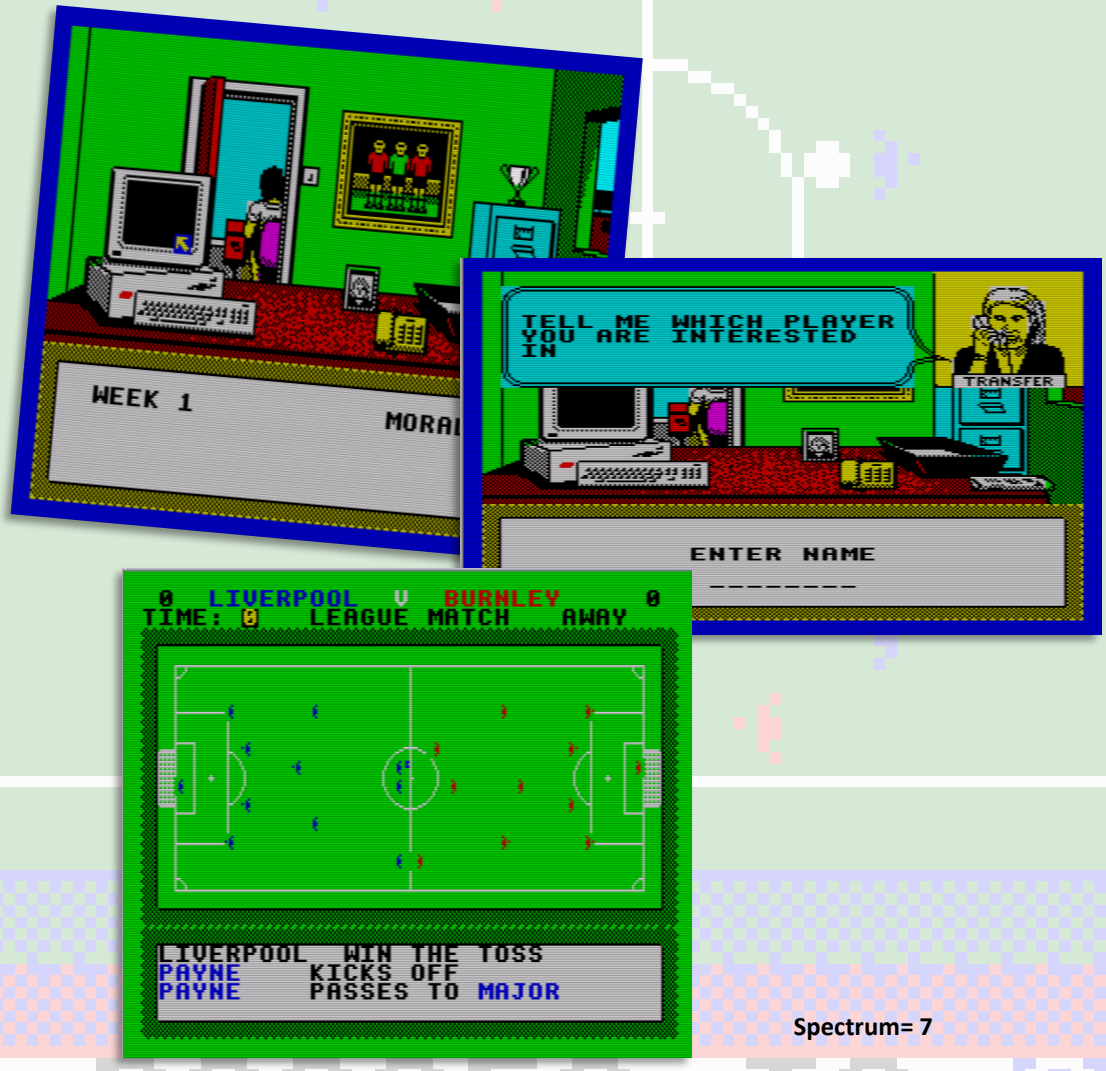
22 giocatori in campo, ma che alla fine non serve a nulla in questo modo. Tutto è stilizzato il più possibile. E' vero che si può assistere ad azioni più realistiche, ma da un CPC ci si aspettava qualcosa di meglio.

Amstrad CPC= 7

Il CPC cambia radicalmente la visuale e complica non poco l'individuazione delle varie sezione di gestione. L'accesso con codice segreto rallenta il gioco e la parte grafica della partita è inesistente.

La versione Spectrum è uguale in tutto e per tutto alla versione Amstrad CPC, ma in questo caso i colori sono più belli, meno stancanti, meno pugno in un occhio.

La gestione è fatta allo stesso modo, richiede un codice da creare per accedere a certe sezioni che riprende la realtà di quando si accede a certi terminali.
Non cambia la conoscenza del mercato Inglese del 1991.
O si conoscono esattamente le squadre e i giocatori di quel mercato oppure si farà ben poco.



Spectrum= 7

Esattamente lo stesso gioco con tutti i pregi e difetti del CPC.

Review



1992, Ving Co
Fujitsu FM Towns

Splatterhouse è il primo gioco della serie anche se però la prima vera apparizione è sul NES.

Rick e la sua ragazza entrano in vecchio maniero, la West Mansion (conosciuta come Splatterhouse) per uno studio scolastico sulla psicoanalisi del Dott. West.



La casa è buia e procedono a tentoni con una torcia elettrica.
In un attimo succede il finimondo. La torcia si spegne, la ragazza urla disperata e Rick sviene.
Quando si riprende ha indosso la Maschera del Terrore che gli da una potenza inaudita.
Qui incomincia il gioco.

Il giocatore è Rick che deve sopravvivere per 7 livelli infestati dei più orridi terrori in un gioco di genere beat'em up a scorrimento laterale.



La versione presa in esame su REV'n'GE! È quella per l'FM Towns che è in grado di far rivivere il terrore non solo nella grafica, ma anche nelle sue doti musicali.

Il gioco è la copia 1:1 dell'originale in tutto il suo splendido dettaglio. Tutto è stato convertito allo stato dell'arte.
Rivedere Rick spiaccicare i mostri contro le pareti con il bastone fa tornare alla mente le giornate passate con il Coin-Op.
Musica davvero bella grazie alle tracce audio ed effetti sonori campionati davvero bene.

Per chi cerca un buon Coin-Op in casa lo trova grazie alla console di Fujitsu, ma vi consiglio di dare un occhiata alla versione NES che è il primo vero capitolo dedicato a Splatterhouse.

FM-Tonws= 9,5

Eccellente in tutto, dalla introduzione che vi farà saltare sulla sedia dopo il grido della ragazza, fino all'azione vera e propria che non ha nessun tipo di difetti.

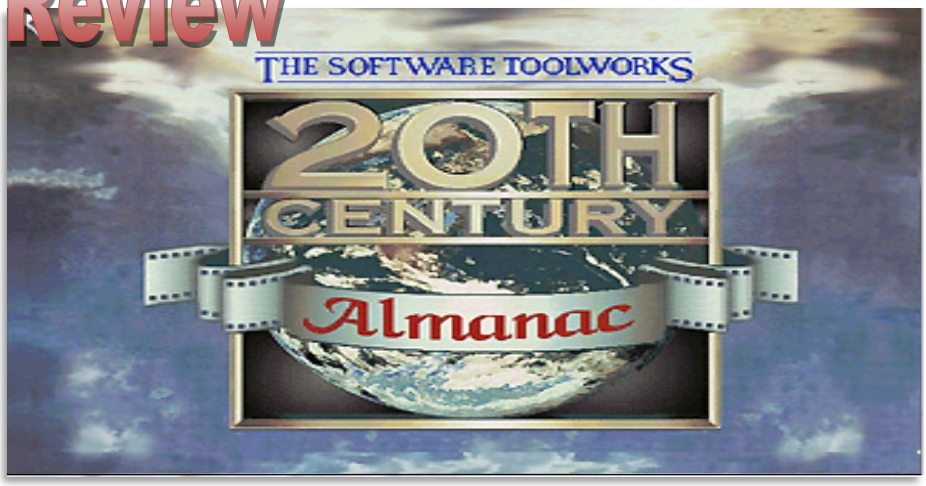
Seiya

Retro Trailer




Multimedia
Compilation
Office

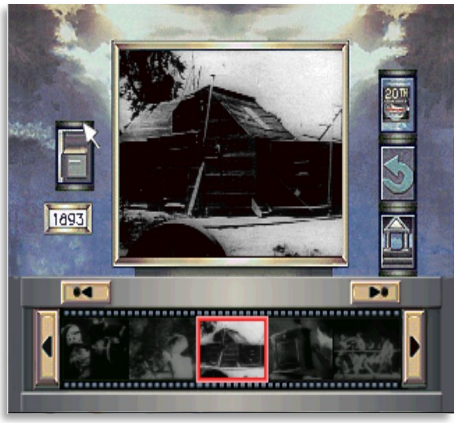
Review



Titoli multimediali non ci sono solo per Amiga e Windows, ma anche per altre piattaforme come 3D0 e CDi. Il programma recensito oggi è il 20th Century Almanac per il 3D0 che a molti farà venire in mente l'Almanacco Sportivo di Ritorno al futuro, ma invece di sport, questo almanacco riporta i più importanti eventi del 20o Secolo.

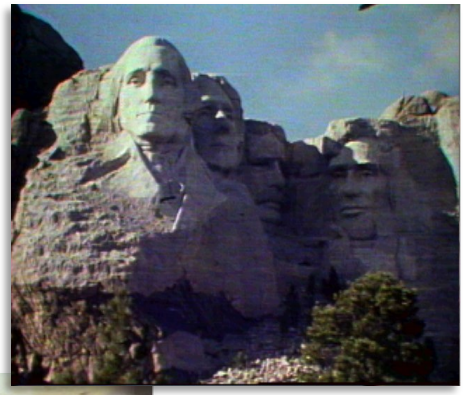
Il programma permette di visionare gli eventi in base ad una linea temporale, in un preciso giorno a scelta, una ricerca geografica per cercare eventi e la libreria con tutti i file multimediali.

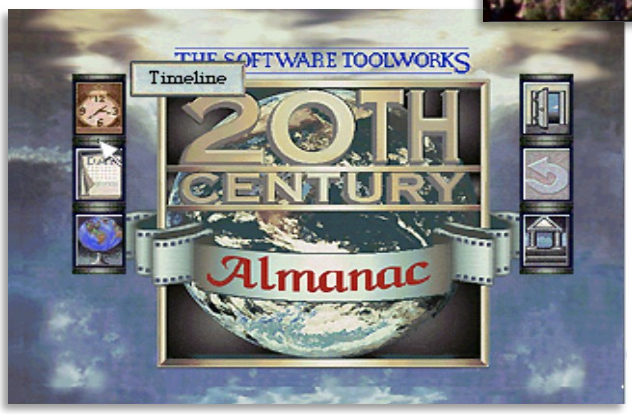
Gli eventi visionabili possono essere testuali oppure immagini o video, ma la maggior parte di quello che si guarda è via testo con immagini originali. Le immagini possono essere allargate con un



semplice click del puntatore. L'effetto Zoom è davvero ottimo e molto raro da vedere su produzioni simile per Amiga, PC o anche Mac.
Il testo relativo all'evento non ha interazione con le parole di nessun tipo.

La qualità delle foto è buona e sembrano proprio le foto originali dei periodi che si è cercato. Quindi le foto dei primi anni del 20o Secolo sono in bianco e nero e quelli più moderni sono a colori.
La libreria può essere visionate per categoria che ha 5 categorie e 4 file multimediali per ognuna delle 35 pagine disponibili quindi tanto materiale da guardare.
I video possono essere guardati da un





menu che contiene 23 pagine di video con 4 video per ogni pagina.
Ci sono quindi 72 video da guardare subito oppure 140 file tra foto e video consultabili in maniera più completa con anche descrizioni testuali.

nero, quelle a colori sono anche queste della qualità delle prime foto a calori degli anni '60 e così vale anche per i video.
Una accuratezza molto buona per ricreare proprio la sensazione di guardare documenti e foto originali.

Con la mappa geografica si può cercare qualche evento tra i vari continenti e ognuno di questi ha tutte le sue nazioni con degli eventi importanti quindi ancora tante foto e video (se si è fortunati nella ricerca).
I video sono di breve durata, ma di buona qualità e originali nel senso che se sono molto vecchi saranno in bianco e



3D0= 9,5

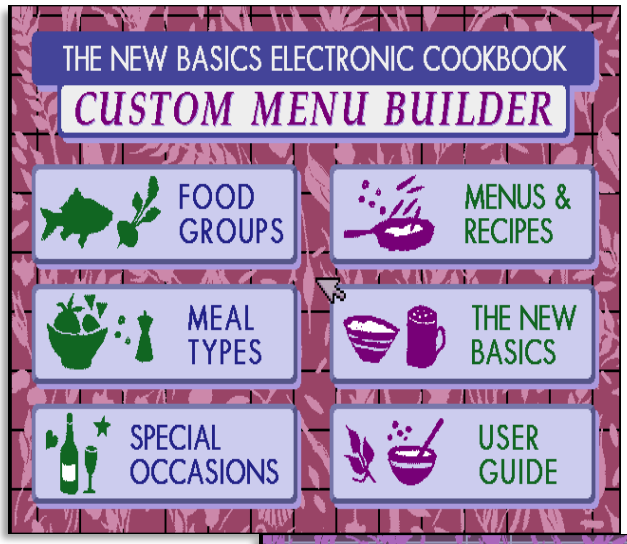
Uno dei più almanacchi interattivi che abbia mai visto fin'ora. Tanti contenuti multimediali tenendo conto di avere 1 solo CD.
La consultazione è davvero ottima, ogni icona ha una spiegazione che permette subito di interagire bene senza perdersi in mille opzioni. E' molto più simile ad un CD multimediale per CD32 che non ad uno per PC Windows.

Review

THE New Basics ELECTRONIC C·O·O·K·B·O·O·K

Questo titolo per CDTV è un prodotto multimediale un po' diverso dal solito perché ha l'utilità di insegnare qualcosa a chi lo usa.
Trattandosi di un prodotto di cucina, di ricette può interessare a chi ama cucinare, scoprire nuove ricette, crearle e magari anche provare a preparare un piatto davvero unico.

Il programma è molto vasto e non solo permette di visionare delle ricette, ma è anche una enciclopedia perché alcune voci relative al cibo hanno una buona descrizione e se c'è un immagine questa viene vista.



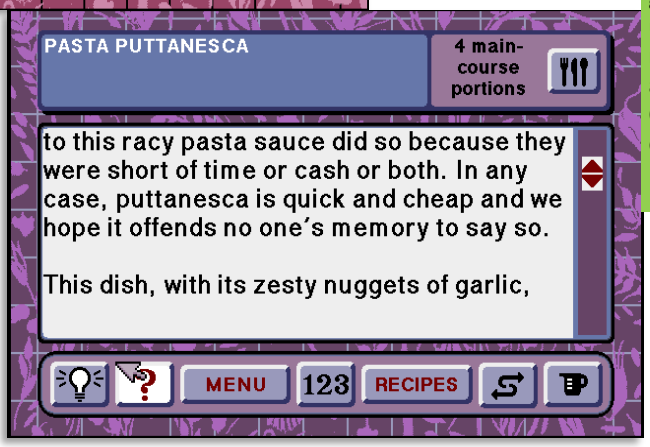
In "**Meal Types**" c'è la possibilità di selezionare delle ricette per tipo o per occasioni. Se si sceglie, ad esempio, "*Dinner*" vengono proposti dei piatti in tema a questa scelta.
Le ricette sono descritte brevemente e vengono indicati gli ingredienti. Ogni tavola ha diverse opzioni (*che come al solito non sono spiegate, quindi bisogna andare un poco a tentativi*) che permettono di esaminare la ricetta in dettaglio, ma la più importante è la spiegazione passo-passo per arrivare al piatto finale pronto per essere mangiato.

Se si sceglie il tato "123" viene spiegato punto per punto come cucinare quel piatto scelto:

"*Prendere un quarto d'acqua e metterlo a bollire in una pentola. Aggiungere sale e girare gli spaghetti. Cucinare fino a quando …*"
Questa funziona è molto utile per sviscerare le ricette e avendo un CDTV in cucina lo si può usare come guida in tempo reale.

Per ogni ricetta c'è anche una tavola di conversione che spiega come convertire certi termini non sempre adatti in cucina come ad esempio "*1 pinch*" o "*1 dash*".

Ci sono poi delle ricette che sono divise per occasioni speciali come Natale, Pasqua, il 4 Luglio, il Diploma, ecc.
Anche questa sezione funziona esattamente come la precedente con piatti tipici di questi eventi.



Le altre icone a sinistra non di discostano dalle altre. Sono altre ricette che sono indicate in base a certi criteri, ma ognuna di queste mantiene la guida passo-passo (davvero molto utile) per preparare un piatto come lo farebbe uno cuoco affermato.

"The New Basic" non sono ricette, ma una sorta di enciclopedia del cibo con immagini e spiegazioni.



L'ultima opzione è la "User Guide", una guida parlata che spiega come usare il prodotto, come navigare fra le ricette, come usare le varie opzioni, i vari pulsanti e il significato di queste 5 tavole.

CDTV= 8,5

Eccellente prodotto multimediale dedicato alla cucina e a tutti quelli che adorano prepararsi deliziosi manicaretti.
Bellissima l'interfaccia grafica, molto funziona, un po' caotica nelle pagine specifiche per opzioni alle volte incomprensibili.
Qualità delle immagini davvero buona.


Al prossimo imperdibile numero
#40
Ottobre 2015