REV'n'GE! #40

Retro Emulator Vision and Game

Carrier Command

Simulatore o strategico? Forse entrambi i generi

Tornado

Un altro simulatore di volo che ha fatto strage di portafogli

RECENSIONI: Carrier Command * The Prophecy * Supertrux * Storm Warrior * Saboteur * Freedom * Tornado * Casio Daishogai Keiba * 3D Atlas * The Complete Works of William Shakespeare

EDITORIALE NUMERO 40

Altre novità in questo numero dove ho deciso di recensire meno giochi, ma di qualità in modo che si possa lo stesso avere lo stesso numero di pagine o qualcosa di più.

Ho avuto un attimo di esitazione per l'ultimo argomento multimediale perché avevo già usato due pagine per una recensione e non sapevo bene se farne un'altra. All'ultimo minuto ho scelto un titolo che c'è identico per due piattaforme tipiche per queste produzioni multimediali.

In questo numero non si vedrà ancora la sezione console che non sarà come nelle riviste classiche dove venivano recensite solo giochi per questi sistemi, ma quando ci sarà un gioco che è uscito per varie piattaforma, quella specifica per la console sarà riportata in quella sezione.

Il gioco che da la copertina a questo numero è Carrier Command che è il top game scelto per questo numero e che era in dubbio fino alla fine con l'altro titolone di oggi: Tornado.

Tornado è un simulatore di volo che ha fatto piangere molti giocatori, non certo per la sua trama, ma per il fatto che molti hanno dovuto tirare fuori dal portafoglio un bel po' di verdoni per riuscire a farlo girare decentemente.

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.

Sommario Numero 40	Ottobre 2015
Carrier Command	**5-11**
The Prophecy	**12-15**
Supertrux	**16-17**
Storm Warrior	**18-19**
Saboteur	**20-21**
Freedoom	**22-23**
Tornado	**24-28**
Casio Daishogai Keiba	**30**
3D Atlas	**32-33**
The Complete Works of William Shakespeare	**34**

Preview

Project Nomad
1993, Gametek



Project Nomad o Nomad è un simulatore spaziale che piacerà di certo ai fan di Star Trek perché il giocatore è al comando di una nave spaziale con un proprio equipaggio verso la scoperta di nuovi pianeti e con la possibilità di interagire pacificamente o no con altre razze aliene.
Di certo un titolo interessante anche per la buona grafica usata e un sistema immediato di gioco che lascia trasportare l'utente verso nuovi mondi.

Una recensione a breve nel numero 41 o 42.

Rimrunner
1988, Palace Software



Un gioco davvero simpatico che vede il giocatore diventare un alieno tutto verde che deve rimettere in funzione alcune sonde e sarà ostacolato in tutti i modi.
Un titolo caratterizzato da azioni cavalcando una specie di lucertola gigante, sparando raggi contro gli alieni, riparando attrezzature con un bellissimo paesaggio alieno molto suggestivo.

Overlander
1988, Elite System



E' l'anno 2029, la terra ha perso l'ozono e la vegetazione è quasi scomparsa, la vita è dura, ma ci sono alcune persone che la vivono rischiando di perderla in gare automobilistiche in zone desertiche con l'unico scopo di vincere a tutti i costi e con qualunque mezzo.
Overlander è un gioco di guida dove il pilota deve vincere una gara a tutti i costi anche eliminando fisicamente gli avversari.
Un gioco duro, cruento, ma con una giocabilità davvero eccellente con un audio che a me piaceva tantissimo sul Commodore 64 dove le versioni a 16 bit non riescono a stare al passo.

Una recensione nel prossimo numero 41.



3D Atlas '98
1997, ABC World Reference

In questo numero è stata recensito 3D Atlas per il 3D0 e in uno dei prossimi numeri vi parlerò della versione PC dove non cambia assolutamente il sistema di navigazione e l'esplorazione di questo CD è molto facilitato dal mouse e da un interfaccia decisamente migliorata rispetto alla console.

La versione PC ha una vasta scelta di località da visitare, tante belle foto di qualità, diversi video e mappe cittadine che ora sono molto più dettagliate.

Non so quando potrò fare una recensione di questo bellissimo programma, ma cercherò di farla quanto prima.

Nel prossimo numero ci saranno comunque belle recensioni da leggere.
Rimrunner e Overlander sono già due titoli che potrete già leggere nel numero 41.
Molto probabile anche Spirit of Excalibur in versione floppy e CD.
E tanto altro materiale scelto in modo casuale :P



> "E' complicato definire questo gioco perché ha diversi generi in un unico programma"

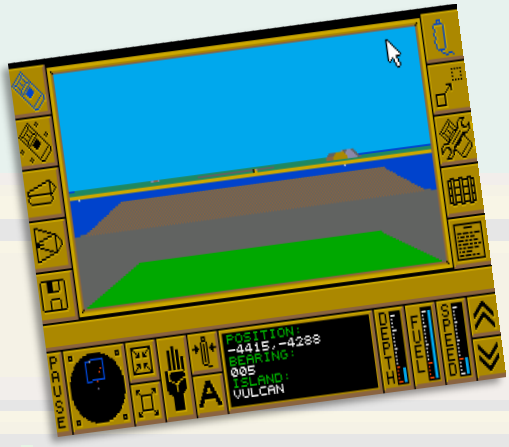
Carrier Command è un titolo che è difficile da definire perché può essere considerato un simulatore di volo, un simulatore navale, un gioco arcade e un gioco strategico.
Diversi generi in un unico programma vuole dire qualcosa di straordinario.
Di straordinario ha una grafica poligonale e azioni in prima persona, quindi elementi di simulazione navale, aerea, azione pura e anche degli elementi di strategia.



Il gioco è uscito per Amiga, Atari ST, DOS, Macintosh, Amstrad CPC, Spectrum e Commodore 64.
Ho lasciato di proposito il Commodore 64 per ultimo perché lo è anche come gioco. Tutto quello che piace in questo titolo è stato eliminato brutalmente in questa versione.
Sul C64 non è un simulatore di volo, non un gioco di azione in prima persona e purtroppo perde anche altre importanti caratteristiche.
Non è tutta colpa della piattaforma perché nel corso di questa recensione verranno messe in luce alcuni particolari che sono costati caro al Commodore 64.

Carrier Command si può considerare un simulatore di volo strategico in un ambiente marino ed è anche uno dei primi ad esserlo in tempo reale.

Il giocatore controlla una modernissima portaerei completa di caccia, di mezzi anfibi, di sistemi di difese laser e una flotta di cloni da esplorazione.
Lo scopo del gioco di costruire delle strutture e sistemi di difesa per creare una catena di isole. A rendere le cose complicate c'è una organizzazione criminale che vuole fare la stessa cosa.



Dato che ci si può spostare tra le isole bisogna decidere quali strutture costruire e quali difese applicare e il nemico può attaccare le isole del giocatore anche quando non c'è.
A questo punto entra in scena la strategia perché bisogna proteggere le isole anche quando non c'è nessuno e avere sempre un canale libero di rifornimento grazie ad un drone che preleva le materie prime dall'isola sotto il controllo del giocatore.

La prima versione in prova è quella dell'Amiga anche se forse non è uscita per prima, però meglio partire da quelle qualitativamente migliori per poi arrivare a quelle peggiori e vedere il perchè lo sono.

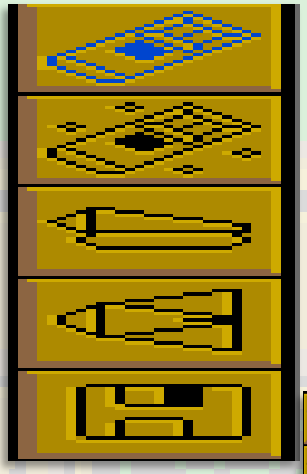
Carrier Command su Amiga si accontenta di solo 512k di memoria e quindi già un ottimo punto di partenza.
Ma ora vediamo in dettaglio cos'è esattamente questo gioco e cosa ci si può aspettare giocandoci su Amiga.
Innanzitutto il gioco permette la scelta se giocare una partita strategica o arcade.
La differenza tra le due azioni è che quel-

la arcade mette il giocatore in mezzo ad una battaglia e deve usare la sua abilità per distruggere il nemico.
In pratica si tratta di vedere come viene gestita la parte puramente arcade dell'intero gioco.
Per scoprire cosa può offrire Carrier Command bisogna iniziare dal gioco strategico.



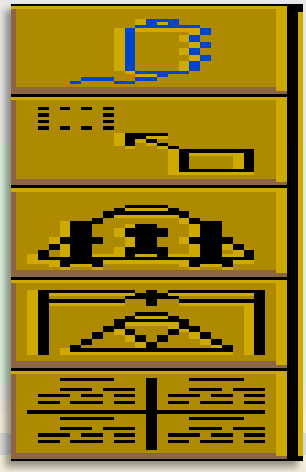
Appena si inizia a giocare vi si presenta davanti un pannello di controllo pieno di opzioni che a prima vista fanno venire il mal di testa perché ognuna di queste nasconde altre opzioni ancora più numerose, ma i disegni indicati su queste icone aiutano un pochettino a capire cosa servono anche se però ci vuole il manuale per capire il loro significato e uso. Se non lo volete leggere bisogna fare tanta pratica.

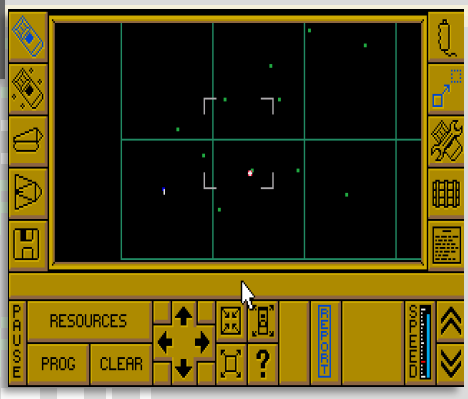
Le icone che ci sono sul lato sinistro del pannello permettono il totale controllo della portaerei: il primo in alto serve per controllare la nave, il secondo serve per controllare il cannone al laser della nave, la terza icona serve per lanciare e controllare il veicolo anfibio, la quarta per controllare il drone e l'ultima opzione è per i salvataggi.



Ognuna di queste quattro opzioni principali modificano il pannello in basso e quello a destra.

Sul pannello di destra il primo pulsante permette di controllare il movimento della nave, il secondo gestisce le armi della nave, il terzo serve per armare il veicolo anfibio, serve per lanciarlo e prenderne il controllo in maniera manuale e stessa cosa per il quarto pulsante per il controllo del drone.
Studiando le varie opzioni il gioco non è difficile e si riesce a giocare bene anche senza usare il manuale.
Tra il controllo della nave c'è anche la mappa che ha un fattore di zoom molto buono e da qui è possibile creare delle rotte che poi vengono gestite dal pilota automatico.





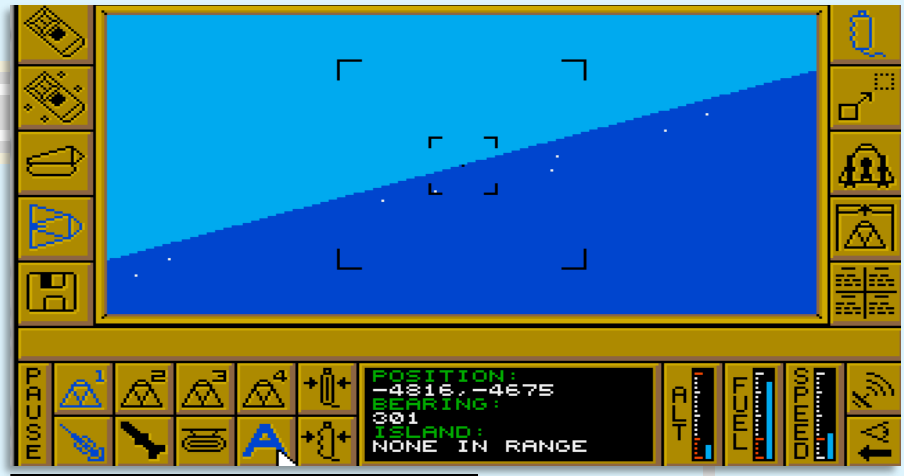


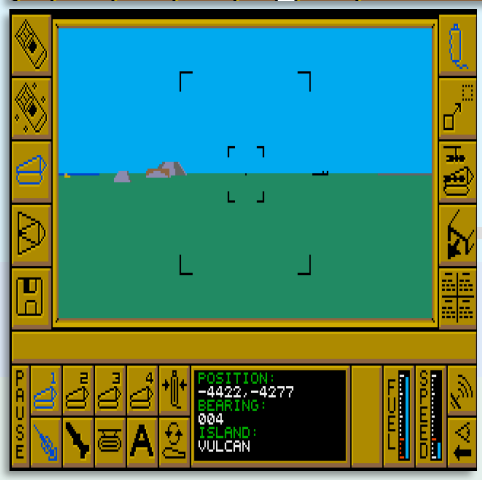
Una delle sequenze più belle del gioco è quella del lancio dei veicoli anfibi e dei droni.
In questa immagine qui sopra si vede la visuale che mostra l'apertura dell'hangar, l'uscita del velivolo e il suo decollo.
Le icone del pannello di controllo in basso sono semplici da usare: nella parte in alto del pannello in basso ci sono i quattro droni e le altre opzioni permettono in sequenza: lancio, rientro, uscita dall'hangar e rientro nell'hangar.
Le icone sono così ben disegnata che sono davvero molto semplici da eseguire.

Una volta in volo si può lasciare fare al computer o prendere il controllo dell'aereo con l'icona del joystick in alto a destra. Il controllo manuale si prende premendo il tasto destro del mouse e il per fare fuoco si usa il sinistro.
Tutto molto semplice in realtà. Il numero delle icone spaventa inizialmente, ma basta davvero poco tempo per capire come usarle tutte e ne sono la prova io che generalmente odio gli RPG e gli strategici pieni di icone.

Se la nave sta usando il pilota automatico per raggiungere l'isola di destinazione, anche il veicolo lo usa. In ogni momento premendo il tasto destro del mouse si passa ad usare il controllo del pannello e modificare ogni opzioni per controllare al meglio quel carro o drone.

Questi veicoli e velivoli non sono guidati da essere umani, ma sono controllati in via remoto dalla nave e se si allontanano troppo dal segnale si perdono e si considerano distrutti.
Questo sistema permette di poter ingaggiare battaglie senza perdere vite umane.





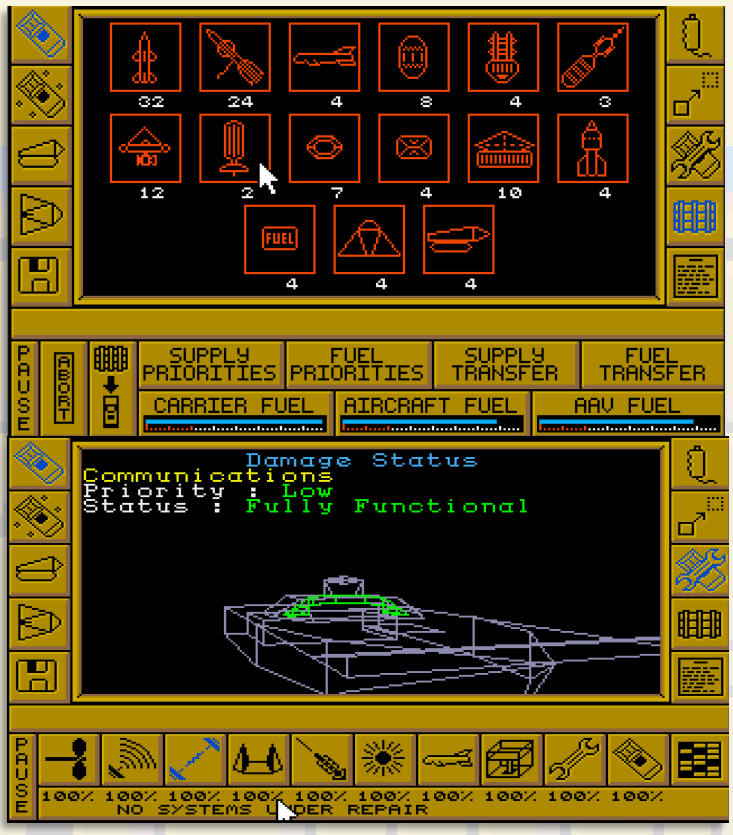
Per ogni risorsa persa o usata bisogna rimpiazzarla e per farlo si può accedere ad un menu dove è possibile richiedere le parti essenziale da rimpiazzare.
Questo menu è indicato sulla colonna di destra con una cassa.

Per ogni danno subito si può procedere con la riparazione dove con una visuale in 3D in wireframe vengono evidenziati, con colori diversi, le parti danneggiate su cui agire.
Per ogni parte da riparare c'è anche una gestione delle priorità.

Un gioco strategico complesso inizialmente, ma una volta imparato ad usare le opzioni diventa bello e divertente e le sequenze di partenza e rientro dei vari veicoli e velivoli con questa grafica poligonale sono davvero spettacolari anche solo per starle a guardare

La versione Amiga è tecnicamente davvero ben fatta, con una fluidità notevole anche se è vero che il mondo è praticamente piatto con qualche ammasso di roccia per far vedere monti o colline.
Ci sono però durante le battaglie diversi veicoli, droni, strutture poligonali. Di poligoni ce ne sono tanti anche per la nave e nelle varie visuali esterne se ne vedono parecchi.
Non sono poligoni molto complessi, però fanno il loro dovere.
Niente musica durante il gioco e solo effetti sonori nella norma.

Non difficilissimo, ma per completarlo bisogna per forza usare il manuale soprattutto per quanto riguarda la creazione delle strutture sulle isole che tra tutte le opzioni che ci sono non c'è quella per costruirle.



Su Amiga è davvero buono, ma devo fare un errata corrige.
Con 512k di memora funziona, ma dopo poco si è bloccato. Quando mi sono arreso per ricominciare da capo si è bloccato durante la generazione della mappa.
Con 1 MB di RAM (512+512) non ho avuto nessun problema.

Amiga= 9

Un gioco poligonale eccellente, fluido, colorato e di una giocabilità davvero unica. Tantissime opzioni che comunque sono di facile comprensione grazie a come sono disegnate.

Non bisogna però sottovalutarlo perché è davvero complesso e il manuale va consultato bene soprattutto per la creazione di insediamenti sulle isole.

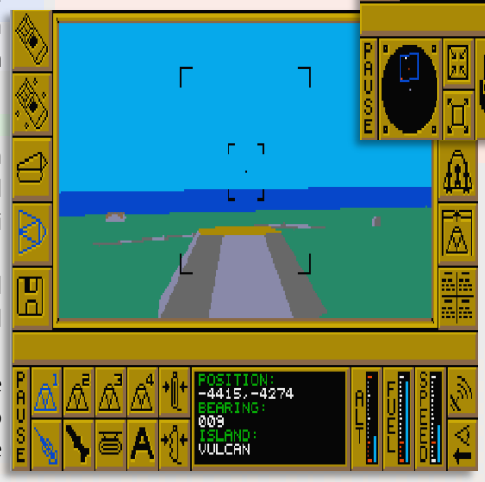


La versione ST ha già qualcosa di diverso fin da subito perché permette di scegliere tra le tre lingue principali europee (*e l'Italiano non c'è quasi mai*).
Per l'occasione ho provato a eseguirlo con solo 512k di memoria per vedere se ho gli stessi problemi come la versione Amiga e funziona perfettamente con questa quantità di memoria.

Il gioco non cambia nulla da quello visto su Amiga sia dal punto di vista estetico che di giocabilità.
Le opzioni sono le stesse e il gioco è quello nel bene e nel male.
Tutto quello che si poteva dire di questo gioco lo si è detto nelle prime pagine e durante la recensione principale.

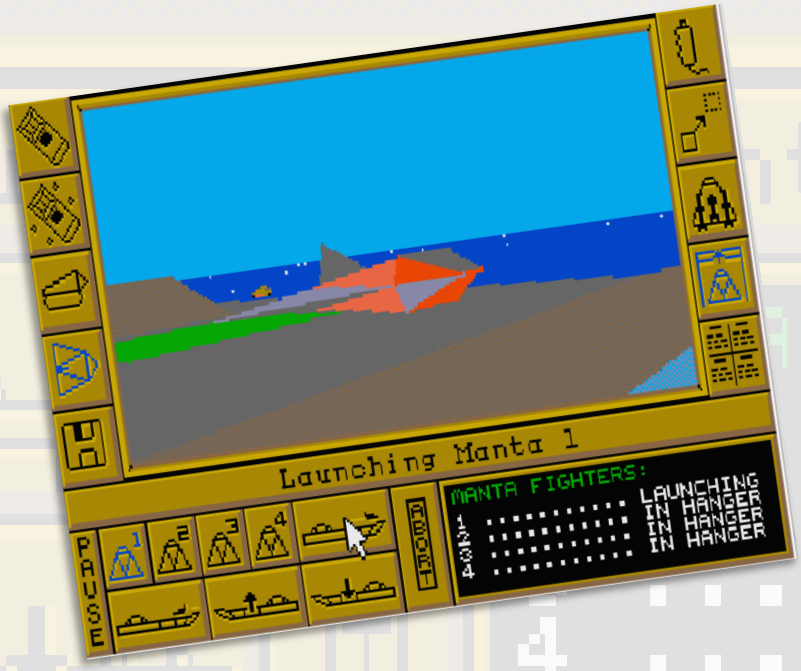
La versione ST mi è parsa leggermente più lenta nelle visuali esterne e quando si sorvolano grosse strutture poligonali, ma a parte questo e la qualità audio tipicamente ST non ci sono grosse differenze.

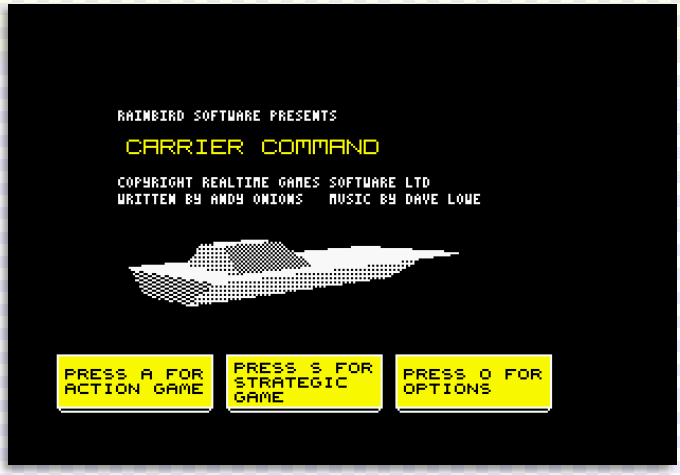


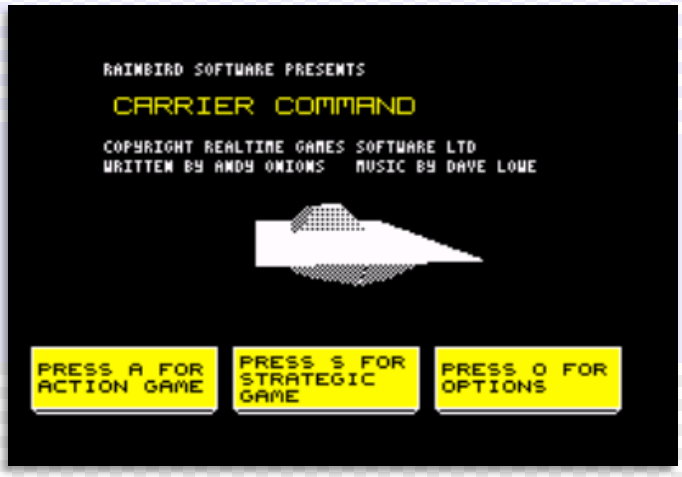


ST= 9

Non ci sono differenze con la versione Amiga per la qualità grafica, delle prestazioni e del buon gioco simulativo e strategico. Anche nei colori le due versioni sono praticamente uguali. .

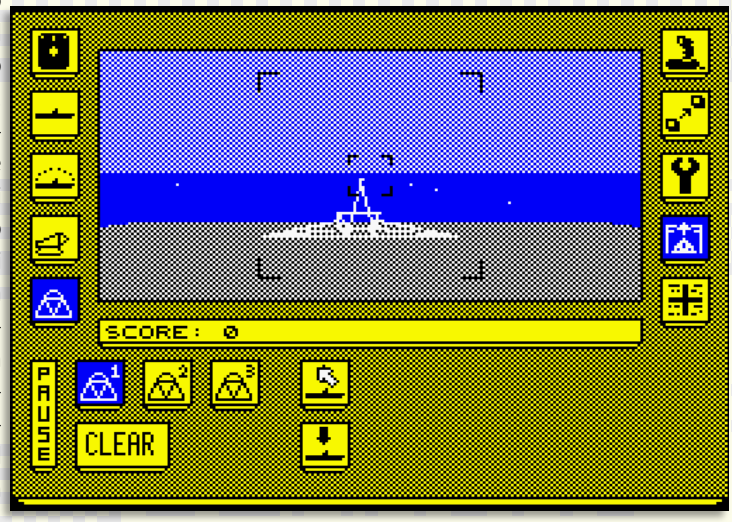






Le due versioni a 8 Bit per Amstrad CPC e ZX Spectrum non sono diverse dal gioco visto sulle architetture a 16 Bit e hanno la stessa grafica poligonale, quindi anche dal punto di vista estetico sono davvero piacevoli da guardare.

In realtà questo gioco gira solo sul CPC 6128 e sullo Spectrum 128k. Non esiste nessuna versione che richieda 64k di memoria e l'unico computer su cui gira con questa quantità di memoria è quella per il Commodore 64 che è totalmente diverse dal punto di vista estetico.



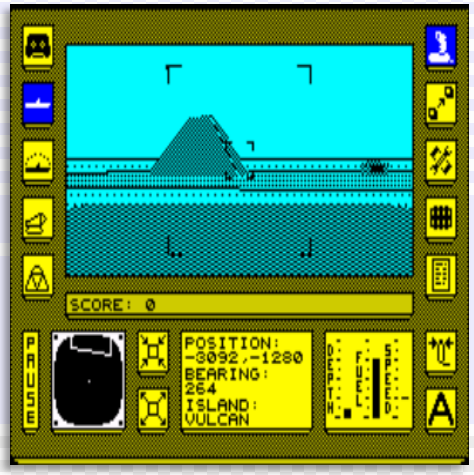
La versione Amstrad è un poco diversa come giocabilità perché non usando il mouse bisogna alternare i tasti con il joystick. Per controllare i vari veicoli in remoto bisogna premere il tasto "C". Ripremendolo si ritorna alla gestione strategica e al settaggio delle varie opzioni.

Le opzioni sono le stesse e anche il loro disegno è molto buono perché si capisce subito come impostare una rotta, attivare il pilota automatico, preparare i veicoli per il decollo e iniziare la missione.

La grafica è principalmente in bianco e nero con un pannello di controllo giallo/nero con la selezione delle icone in blu.
La grafica è poligonale per la nave, ma i droni e gli anfibi son in grafica vettoriale vuota.
Ci sono delle differenze di visuale quando si lanciano i vari droni. Manca l'uscita dall'hangar che viene fatto in modo automatico dal panello di controllo.
Come visuale esterna c'è solo il mezzo che decolla.

Una versione buona che riesce a dare quelle buone sensazioni che si erano provate su Amiga e ST per via di una bellezza estetica poligonale e vettoriale davvero buona e anche discretamente veloce.
Non è per tutti gli Amstrad, ma solo quelli con 128k di memoria.

La versione ZX 128k è ancora più bella della versione CPC perché esteticamente molto più complessa con l'isola iniziale con delle strutture e il vulcano in bella vista. La velocità dei poligoni pieni e dei vettori in wireframe gira meglio che su CPC.
Il resto del gioco non cambia con le stesse opzioni, stessa grafica e i colori sono migliori di quelli visti sul CPC.





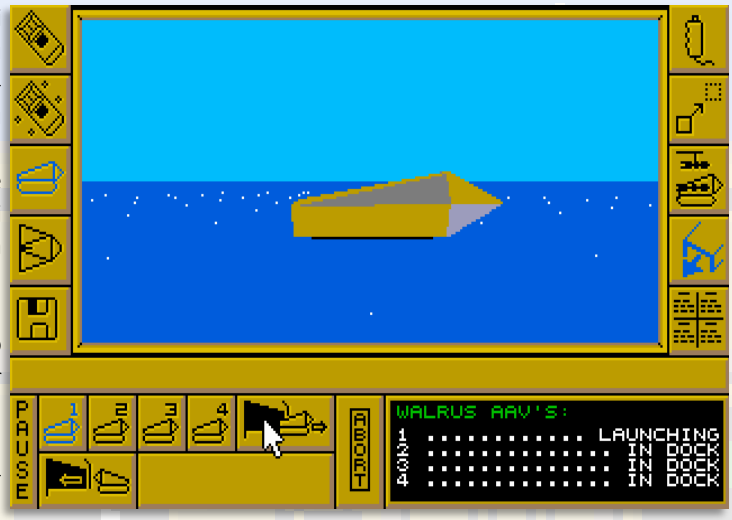
CPC/ZX= 8

Eccellente perché su piattaforme a 8 Bit si può ammirare una grafica poligonale in un gioco davvero bello e che una volta imparato ad usare tutte le sue opzioni diventa un titolo che tiene incollato il giocatore.
Non avrà una qualità estetica da capogiro, ma non perde poi così tanto dai sistemi superiori.





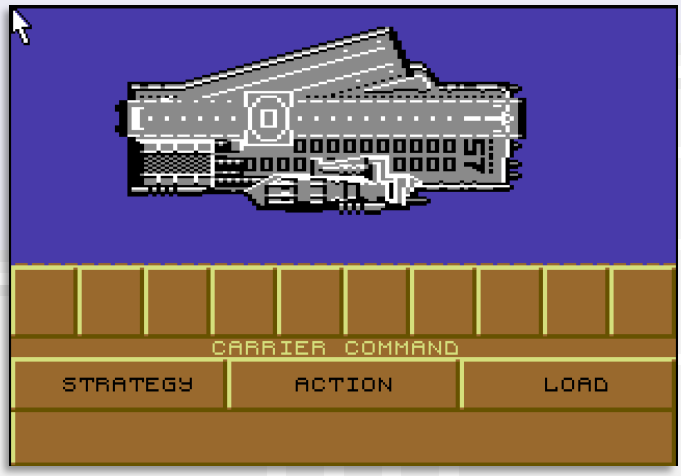
La versione PC è uguale a quella vista su Amiga e ST con grafica VGA a 16 colori. Non ci sono differenze di alcun tipo segno che anche la versione Amiga non usa i 32 colori disponibili.
Buonissima la grafica che a dettaglio medio mostra un paesaggio molto ricco di particolari che non ci sono in nessuna altra versione. Quindi molti più oggetti poligonali su schermo.
La velocità è ottima e di una fluidità davvero incredibile; bastano solo 8 Mhz per goderselo.



Su PC è decisamente meglio, proprio per la velocità e la complessità della grafica che rappresenta davvero la piattaforma ideale per questo tipo di giochi.

PC DOS= 9,5

La versione più bella fra tutte quelle disponibili per questo gioco. Esteticamente molto valido, un dettaglio notevole e una giocabilità senza pari. E' indubbio che il PC è la macchina più adatta a questi giochi.



La versione C64, come si vede bene, è decisamente diversa. Esteticamente è un gioco bitmap e quindi perde completamente i poligoni e le azioni in prima persona.
Di diverso dalle altre versione c'è la musica iniziale.
Non essendo più in 3D cambiano anche la posizione delle icone e un pannello di controllo adattato alla nuova visuale.

Il pannello di controllo è diverso, la icone sono più o meno le stesse, quindi dopo aver provato tutte le varie versioni non ci sono problemi a impostare il gioco come si desidera e iniziare subito a giocare armando i vari veicoli e velivoli, impostando la rotta e esplorando le varie isole.

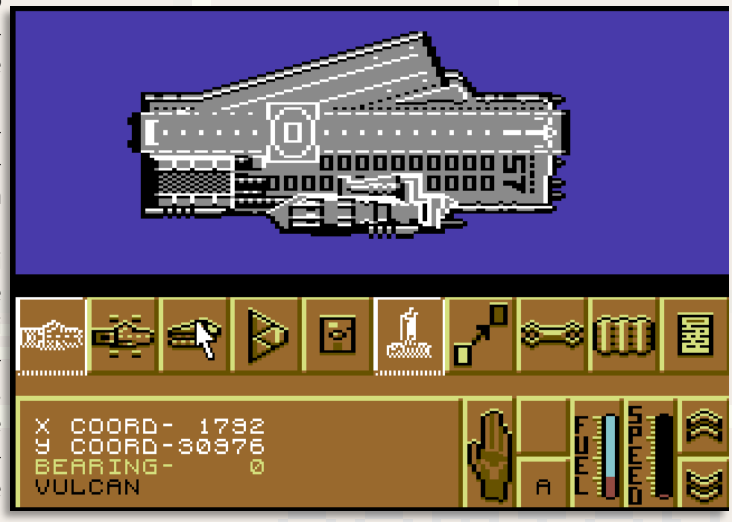
Molto più complicato ora impostare una rotta perché il joystisck non sceglie il percorso, ma fa lo zoom, quindi bisogna cercare manualmente delle isole e puntarle e poi programmare una rotta.
A differenze di quanto vista nelle altre versioni ci sono isole amichevoli e non. Bisogna cercare delle isole compatibili oppure conquistarle.

La fase di decollo ha le stesse opzioni della versione Amiga, ST e PC, ma i mezzi appaiono sulla pista di decollo automaticamente, non c'è nessuna animazione dall'hangar alla pista.

Il controllo remoto dei veicoli e velivoli avviene premendo il tasto "**spazio**" e usando il joystick.
L'azione di gioco diventa un classico shoot'em up a scorrimento multilaterale e bisogna attaccare le isole nemiche e distruggere quanto più possibile. Con il velivolo si va da ogni parte, mentre con il carro armato bisogna seguire i percorsi



obbligati nelle varie strutture che diventano dei labirinti in cerca di bersagli da distruggere.



Il gioco sul C64 perde tutto il fascino che si è visto nella versione 3D.
C'è un po' di confusione nelle icone e nelle opzioni che vanno imparate di nuovo.
Non ci sono nemmeno le belle animazioni delle fasi di decollo e atterraggio che diventano semplicemente un apparire e scomparire del drone.
Meglio il carro armato che esce dalla nave, ma poi è uno sprite fermo che si sposta per lo schermo.

Forse i fan più accaniti del gioco potrebbero passare sopra tutti i limiti del gioco, ma a chi ha conosciuto o visto questo gioco nella veste 3D, rimarranno molto delusi, me compreso.

Commodore64= 6,5

Deludente per l'aspetto grafico che non ha più niente di Carrier Command e diventa anche un mediocre strategico perché aumentano le difficoltà di controllo e gestione.

La parte arcade diventa uno spara tutto a scorrimento multi laterale con una grafica davvero mediocre, così come le isole viste dall'alto che sembrano fatte con un SEUCK.



The Prophecy o forse conosciuto di più come Ween: The Prophecy è una avventura grafica punta e clicca in prima persona come Myst e punta molto alla risoluzione degli enigmi prima di proseguire in altre stanze o locazioni.



Il gioco sperimenta anche la luce e l'oscurità, per imprimere una emozione di paura e pericolo ad una di tranquillità.
Per gli esterni usa uno stile finto seppia, mentre per gli interni usa dei colori chiari e vivaci .

La trama del gioco vede il giocatore nei panni di un mago che deve sconfiggerne uno malvagio e ha solo tre giorni di tempo per fermarlo.
Bisogna cercare tre granelli di sabbia e metterli in una clessidra.

Anche se la visuale è in prima persona, non ci si sposta molto perché si rimane fermi in un paio di stanze e bisogna superare gli enigmi in sequenza per poter accedere a nuove locazioni.

Sullo schermo si vede il puntatore a forma di mano, la vostra, che deve cercare oggetti e interagire per superare subito i primi quesiti che ci sono.



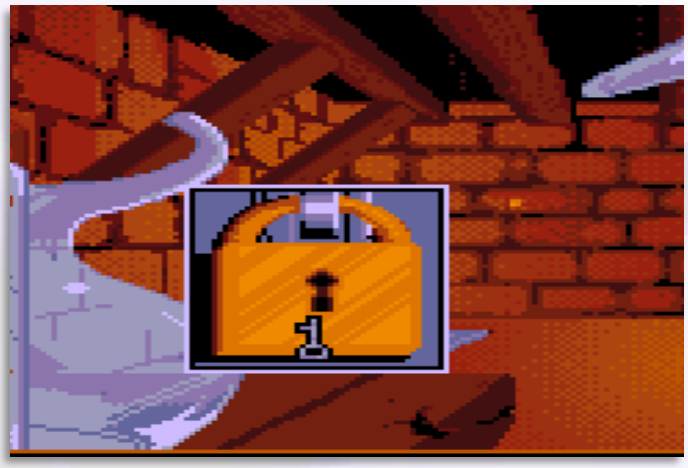
Tre sono le versioni di questo gioco: Amiga, Atari ST e DOS.
Le prime due sono standard, mentre quella PC è in VGA a 256 colori.



Non c'è poi tanta differenza a livello di gioco, di avventura ed esplorazione tra le tre versioni, ma davvero un peccato l'introduzione al gioco che su Amiga e ST è state tagliata, sono state rimosse molte animazioni alcune delle quali digitalizzate da veri attori.

Nella versione Amiga l'intro ha praticamente solo 4 o 5 scene poco animate compensate da una musica ben realizzata, ma a sentirla sembra troppo simile a quella di Reunion.

Il gioco sta solo su tre dischetti e l'accesso al disco è ben fatto perché una volta caricata la stanza tutto quello che si può fare rimane in memoria, ma uscire e rientrare nella stessa stanza de-



Il primo enigma è già molto difficile perché bisogna cercare di trovare una chiave d'oro custodita da un animale e bisogna trovare un modo per liberarsene.
E' molto veloce e schivo, quindi bisogna costruire degli oggetti per risolvere questo prima problema.

ve ricaricarla completamente.
Accedere ad una stanza visitata alcuni secondi prima fa perdere parecchio tempo e diventa anche fastidioso.

L'interfaccia di gioco è un po' all'antica dato che non c'è nessun inventario o lista dei verbi visibili, ma bisogna solo cercare con il puntatore degli oggetti da mettere via oppure usare subito.
L'inventario c'è, ma non è visibile e si può richiamare con il tasto destro del mouse che mostra una lista testuale.
Puntando il mouse verso la parte alta dello schermo ci sono altre opzioni che sono nascoste e non sono tutte attivate e rimane il dubbio che forse non si attiveranno mai e poi vedrete il perché di questo dubbio.
Da qui è possibile dare un occhiata all'inventario, (richiamabile via mouse) e una funzione molto utile: caricamento e salvataggio della partita.

L'interazione tra due oggetti non è tutto schermo, ma si aprono delle piccole finestre nell'area di gioco che mettono in primo piano gli oggetti della stanza con quelli dell'inventario per vedere se funzionano.

Il gioco non prosegue se prima non si superano gli enigmi presenti nella stanza o nelle stanze adiacenti.
Gli enigmi sono abbastanza ostici soprattutto a chi non è abituato a questo tipo di avventure, ma con calma e sangue freddo (*e per fortuna questi 3 giorni sembrano eterni*) si trova il modo di superarli.
Se siete in crisi, in giro ci sono le soluzioni.

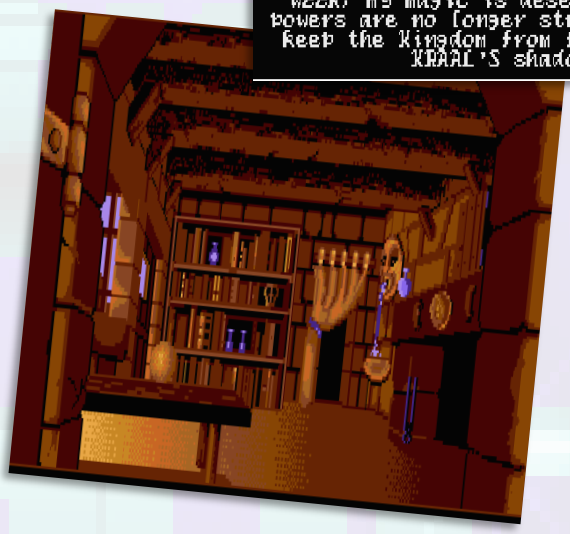
Questa difficoltà sugli enigmi però è buona perché tiene il giocatore impegnato a risolverli ed è un tipo di gioco dove ci si impunta finche non ci si riesce.

Gli oggetti dell'inventario si possono unire tra di loro, ma il sistema per farlo è un po' complicato perché bisogna richiamare l'inventario con il tasto destro, scegliere l'oggetto e poi combinarlo usando l'inventario sul menu nascosto.

Ho passato quasi 1 ora per risolvere il primo enigma, colpa anche i caricamenti tra una stanza e l'altra abbastanza lunghetti.

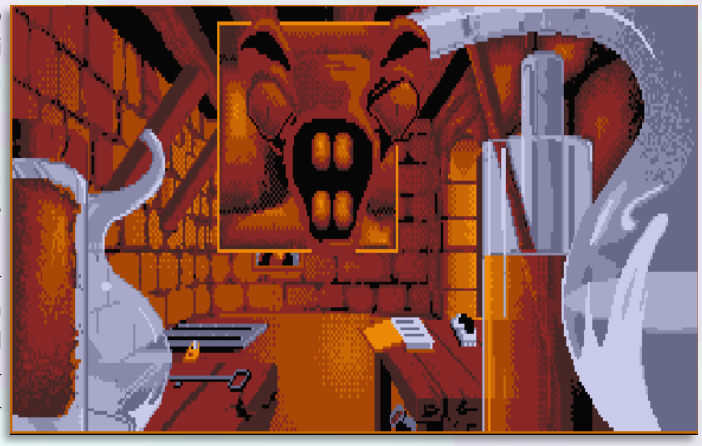


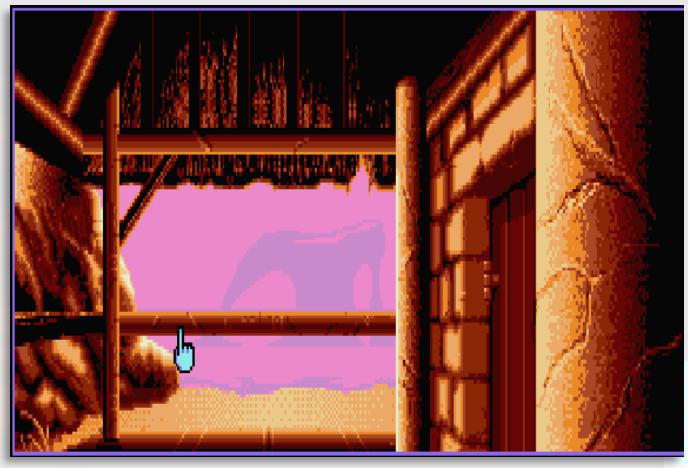
Il gioco ha libertà nell'usare gli oggetti e si possono usare per arrivare a delle soluzioni alternative e combinare oggetti in ogni momento.
Agire liberamente però può portare a non riuscire più a trovare o combinare oggetti essenziali per proseguire il gioco costringendovi a ricominciare tutto da capo.
Prima di usare o combinare oggetti meglio salvare la partita.



Tecnicamente la versione Amiga è buona con effetti sonori e musica sempre presenti che ben accompagnano il gioco. Ci sono tuttavia alcune note grafiche da far notare.
Tra l'esterno e l'interno cambia la grafica dell'inventario e del puntatore.
Quindi l'effetto finto seppia dell'esterno condiziona anche mouse e i colori di riempimento delle finestre di alcuni menu.

Dopo aver speso quasi un ora con la versione Amiga e aver usato un oggetto nel modo sbagliato concludendo di fatto l'avventura, ci riprovo con la versione ST ormai con una certa esperienza nel cercare e usare oggetti.
L'introduzione rimane proprio uguale a quella Amiga a parte l'audio decisamente meglio, più ritmato, più adeguato alla storia che sta per iniziare. Un ottimo inizio musicale da parte dell'ST.
La grafica del gioco non è poi così distante dalla versione Amiga, di colori ce ne è di meno e lo si vede nelle sfumature più drastiche, ma è comunque c'è un ottimo lavoro anche qui.





ben 7 MB; in pratica il 90% dello spazio occupato è solo questa, quindi di una qualità davvero notevole.

Il gioco è provato in una configurazione molto bassa, quindi un 8 Mhz e scheda audio Ad-Lib.
Introduzione decisamente più lunga e molto animata.
Dove su Amiga e ST sono solo testo, su PC sono state aggiunte delle immagini animate che spiegano meglio la criticità della situazione.

Durante la partita non c'è la musica come su Amiga, la qualità degli effetti sonori è tipicamente ST.

Durante il gioco, se si usano gli oggetti nel modo giusto c'è un altro personaggio che viene in vostro aiuto, Urm, un vampiro che serve per risolvere degli enigmi che sono impossibili anche con tutti gli oggetti a disposizione.

Come già detto in precedenza, alcune situazioni sono più difficili di quanto si possa immaginare e alcune soluzioni sono fuori dall'immaginazione per questo tipo di giochi.
Se si sbaglia nell'usare un oggetto non c'è più niente da fare e bisogna ricominciare tutto da capo o dall'ultimo salvataggio.

Graficamente ben realizzato, meno colorato della versione Amiga, ma in certi ambiente gli oggetti sembrano ben più visibili.
Audio solo durante l'introduzione davvero ben fatta ed effetti sonori durante il gioco con qualità ST.

La versione PC invece oltre alla grafica ha 256 colori ha una introduzione da



La grafica a 256 colori non stravolge il gioco, ma aiuta tantissimo nel riconoscere gli oggetti più facilmente tra quelli utili a quelli inutili e le tante sequenze animate di certo immergono il giocatore in prima persona come protagonista.



Anche in questa versione c'è musica ed effetti sonori insieme che aiutano molto nella giocabilità e immersione nella trama.
Non è solo questo. In questa versione ci sono anche scenette divertenti e buffe. Quando si incontrano i due gemelli all'esterno della casa questi vi intrattengono con un buffo balletto con una grafica digitalizzata realizzata da veri attori come si vede anche durante l'introduzione.
L'effetto oscurità dell'esterno qui è molto più realistico, quindi con quel finto seppia viene reso davvero bene, cosa che su Amiga e ST diventa invece un colore diverso e più confuso anche se funziona molto bene.



Il menu nascosto su PC funziona da subito e in questa versione si possono usare 3 jolly che sono degli aiuti, un notepad per prendere appunti e un settaggio per la musica, i font e vedere la data e l'ora dato che è un gioco a tempo.

Su Amiga e ST alcuni di questi non sono attivi, quindi non so se lo saranno in seguito o sono rimasti dalla conversione da PC.

La grafica, come dicevo, in questi 256 colori aiuta a vedere quali sono gli oggetti inutili.
Nella versione Amiga e ST gli oggetti sopra il camino sono di un colore molto colorato che li fa sembrare utili, ma sono per figura. Nella versione PC si vede che sono semplici decorazioni.
Un altro esempio di come i colori, se ben applicati, possano fare la differenza a migliorare anche l'esplorazione.

Quando si prende un oggetto se questo ha una animazione viene mostrata e ci sono degli attori umani dietro questo gioco.
Quando si clicca sul quadro appeso al muro si vede un animazione bellissima di un attrice che fa capire la tristezza e il dolore di questo dipinto.



Un'altra cosa molto interessante di questa versione è che sembra un po' facilitata perché quando si prendono certi oggetti arrivano i due gemelli conosciuti all'inizio del gioco e automaticamente li uniscono nell'inventario al posto del giocatore.



I due gemelli non solo si erano proposti di venire con voi, ma anche di aiutarvi e nella versione PC lo fanno realmente.
Niente di tutto questo su Amiga e ST dove i due gemelli si propongono di aiutare e trasportare gli oggetti, ma non fanno nulla.
L'intervento di questi due personaggi è molto importante perché spiegano la proprietà di alcuni oggetti a prendere altre forme che sono essenziali per terminare il gioco.

Le varie sequenze di presentazione dei vari personaggi c'è la prima volta e sono tutte da guardare, ma se lo si deve rigiocare, viene la voglia di premere il tasto ESC per saltarle. Sono belle, ma allo stesso tempo rallentano un po' l'azione.

Per quanto riguarda la parte tecnica di questa versione si è già detto nel corso della recensione. Aggiungo solo la qualità degli effetti che gracchiano un poco con l'Ad-lib.



PC= 9

E' un punta e clicca in prima persona davvero fantastico con una grafica a 256 colori piena di animazioni i sequenze d'intermezzo sempre puntuali e di grande effetto.
La giocabilità è ottima, è difficile, ma ci sono ben tre aiuti, i compagni di avventura aiutano il protagonista a unire in automatico certi oggetti.
Il gioco gira bene su un 286 di fascia bassa anche se i caricamenti non sono molto veloci, ma decisamente più accettabili di un caricamento da floppy su Amiga o ST.

Amiga= 8

Bella conversione dalla versione PC che però lascia alcune sue caratteristiche che non si possono usare. Il menu ha funzioni inagibili e i compagni di avventura ci sono, ma non aiutano in nessun modo il giocatore o forse lo faranno più avanti, ma di certo sembrano inutili.
Grafica molto buona a 32 colori, ma la differenza con la versione PC è enorme.
Perde gran parte delle animazioni e delle scene di intermezzo.

Atari ST= 8

Molto ben realizzata anche questa soprattutto l'audio nell'introduzione più interessante di quello Amiga.
Durante il gioco la grafica è a soli 16 colori e anche se si vede la differenza con la versione Commodore, questa volta giocandoci non ci farete molto caso.
Per il resto vale quanto detto per l'altra versione. Ci sono delle funzioni che sono riportate da quella PC e sembrano solo di figura.



Supertrux è un gioco (*ma va là? E io che pensavo fosse un nuovo piatto del Krusty Krab!*) di corse non automobilistico che potrà farvi amare o odiare i veicoli impiegati.
Si tratta di una corsa per camion di grossa cilindrata, quegli stessi che compongono gli articolati. In questa gara c'è ovviamente solo la motrice che con tutta la potenza modificata per la gara sono pronti a dare soddisfazione al pilota, ma anche a tutti i spettatori.



La gara si svolge attraverso nove città Europee entro un certo tempo limite.
Ogni tracciato ha le sue caratteristiche e varie condizioni di strada e di meteo.
Alla fine del percorso la strada si divide e il giocatore deve scegliere dove andare. Qui si vede l'ispirazione da Out Run.

La prima cosa che salta all'occhio è la grafica di questo camion con una visuale tipica da dietro, quindi in terza persona e ben fatto non solo nel disegno, ma anche del realismo con cui corre sulla strada, quindi traballando e anche il fumo che esce dal tubo di scappamento.

C'è pochissima grafica di contorno, ma quello che c'è è fatto per rendere l'idea della zona.

C'è un particolare un po' buffo sulla motrice in questione: quando è completamente ferma traballa come se stesse correndo su una strada sterrata. Piccolezze di programmazione, ma ci si fa caso solo usando un trainer, perché in condizioni normali non si fa a tempo a vederlo.

Ritornando al gioco c'è da dire che durante la corsa la strada non è così larga come sembra dall'immagine perché ci sono gli altri camion da superare e spesso lavori sulla strada che la dimezzano, quindi tanta bravura nel guidare tra altri piloti e strade bloccate da lavori in corso.



Molto interessante sono le icone in alto a sinistra che rappresentano i semafori per la partenza, ma anche indicazioni se ci sono ostacoli sulla strada.
Un indicazione in tempo reale come se si stesse usando un buon GPS che informa di tutti gli ostacoli durante la corsa.

Le città dove si gareggia sono rappresentate dal fondale che dovrebbe disegnare delle strutture tipiche: la città di Londra con il castello, la torre dell'orologio e così via, ma da questo punto di vista c'è davvero poco; simboli e strutture tipiche di queste sono abbastanza confuse e minime.
Cambia invece la grafica nei colori tra una città e l'altra.

Tornando alla realizzazione c'è da dire che il camion guidato dal giocatore è ben disegnato, ben colorato e guardandolo bene sembra proprio la copia di Optimus Prime degli Autobot. I veicoli avversari invece sono tutti uguali e non c'è differenza tra uno e l'altro a parte i colori.

E’ un gioco molto difficile perché gli ostacoli improvvisi sulla pista, gli avversari che si incrociano quasi spesso in punti in cui è difficile superarli vi costringeranno a fare gli straordinari o le ore piccole.
Il tempo non è molto per finire il tracciato e ogni scontro porta via secondi preziosi.



Essendo un titolo un po’ diverso dal solito c’è curiosità di vederlo in azione e devo dire che è piacevole giocarci. Non è il solito gioco di F1, non ci sono le classiche auto e questo gli da qualche punto di interesse in più.

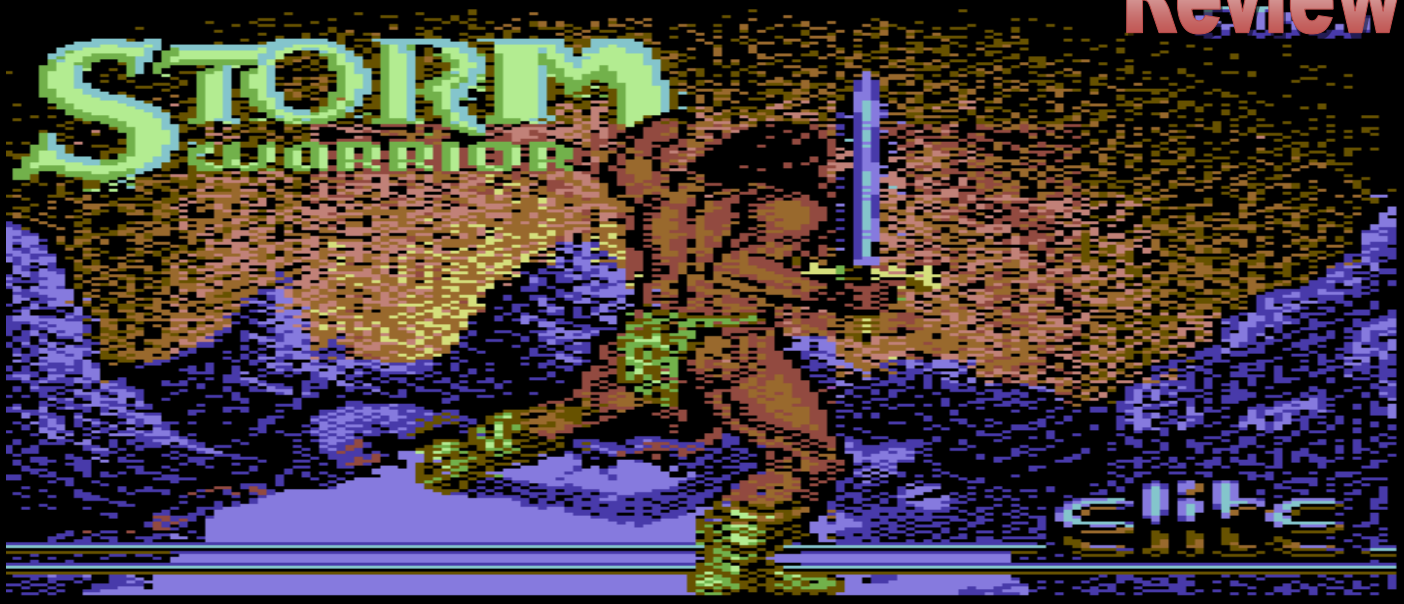
La giocabilità ricorda parecchio Out Run soprattutto quando si divide la strada e la semplicità della grafica in generale non stona. Anzi c’è la velocità, la precisione di guida e la voglia di arrivare in fondo c’è tutta.



Commodore 64= 8

E’ un buon gioco di corse diverso dal solito, molto semplice nella grafica di contorno, ma la giocabilità è meglio di tanti altri giochi di questo genere e si gioca dannatamente bene.

Chi ama correre, ma anche guardare quello che c’è attorno potrebbe stancarsi dopo qualche tracciato, ma io credo che con questo titolo (a parte la difficoltà che alla lunga porta ad un po’ di noia) ci sia la voglia di arrivare in fondo.



Storm Warrior è un beat'em up sviluppato e distribuito dalla stessa Elite Systems per il Commodore64, lo ZX Spectrum e l'Amstrad CPC.
Brevemente il giocatore è un principe che deve affrontare un avventura per riprendersi il regno dopo la vendetta di una strega che ha evocato una terribile tempesta che ha provocato piogge torrenziali, alluvioni, tornadi, uragani e altre calamità.
Per completare la sua missione il principe deve sconfiggere la strega che ha poteri magici.
Questo gioco non ha niente a che vedere con quello che ha lo stesso nome uscito nel 1984.



Il team degli sviluppatori di questo gioco è lo stesso di Forgotten Worlds e la strega inizialmente era chiamata "*Queen of Darkness*".

E' un classico picchia duro a scorrimento laterale in cui il giocatore deve usare la propria spada per farsi avanti tra i vari nemici di ogni tipo, compresi dei draghi.

Le mosse a disposizione sono varie: si può saltare, fare capriole in aria, usare la spada con due tipi di attacchi e anche usare i calci.

Il gioco ricorda anche graficamente Rastan per il tipo di gioco, ma Storm Warrior è decisamente migliore come qualità estetica perché ci sono abbastanza frame di animazione e una definizione molto buona. Le mosse con la spada sono due: un colpo letale alla testa e all'addome.



Il fondale è completamente nero, ma c'è la montagna innevata in mezzo al buio totale che dona quella sensazione di oscurità, di desolazione e di paura.
Si è cercato anche di dare ai nemici un po' di intelligenza perché proseguendo per il livello si nascondono dietro agli alberi o tra le loro frasche e non appena il principe si avvicina sbucano fuori.
I nemici nascosti non sono completamente mimetizzati e quindi si è pronti alla battaglia quando li si vede.

Le collisioni sono un po' incasinate perché non ci sono effetti sonori, ma solo musica (molto bella e ben fatta tra le altre cose) e quindi è difficile capire quando un colpo va a segno.
Se si è troppo vicini la spada passa in mezzo al corpo avversario senza sapere se il colpo va a buon fine.
Basta comunque spostarsi un attimo per trovare la giusta posizione.

A parole sembra facile, ma non lo è perché alcune volte oltre ai nemici con la spada ci sono altre trappole che tolgono energia mentre si duella, quindi bisogna trovare un punto per stare in santa pace e fare a fette il guerriero nemico.
C'è anche l'istinto di scappare, ma non si può superare lo schermo in corso senza aver eliminato tutti i nemici presenti.

La versione Amstrad CPC 464 può vantare una grafica molto colorata e a differenza di quella C64 non ha la musica durante l'azione, ma solo effetti sonori e





questo facilità un poco le cose perché si sentono se i colpi sono parati dalle spade oppure vanno a buon fine.
Molto buona la definizione dei personaggi che sono anche ben colorati così come gli altri aspetto del paesaggio.
Ancora a differenza del C64 il pannello di controllo mostra l'energia che questa volta invece di essere l'immagine della faccia del principe è la spada e devo dire che la scelta è sicuramente migliore.

Un CPC 464 che fa suo questo gioco per i tanti bei colori vivaci, la buona definizione e una buona giocabilità.

Anche la schermata introduttiva è molto carina e ha anche una demo che mostra la grafica del gioco. Cosa volere di più da un Amstrad CPC questa volta?



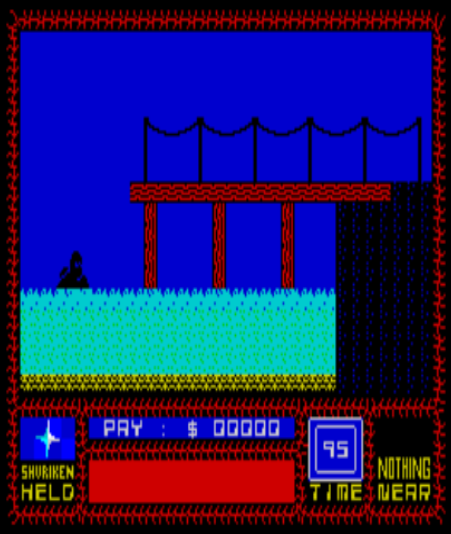
Commodore 64= 7

Davvero un bel beat'em up con la spada e per chi era un fan di Rastan ora può anche buttarlo via perché questo gli assomiglia, ma fatto notevolmente meglio.
E' un po' ripetitivo, però ha una buona giocabilità che dovrebbe durare fino alla sua fine se la difficoltà non vi stancherà prima.

Amstrad CPC=7,5

La versione CPC 464 mostra le sue buone doti con una grafica davvero bella, ben designata e definita.
Ha tanti colori, sono ben messi, sono vivaci e soprattutto permettono di mettere bene in risalto i corpi dei guerrieri e anche del paesaggio circostante.





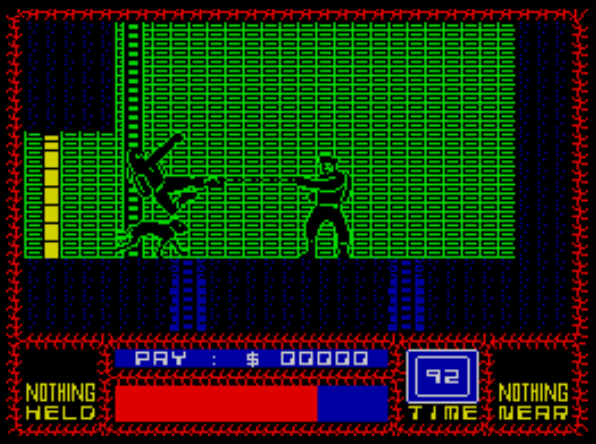
Se avete avuto sempre il desiderio di essere una spia, un infiltrato in una base segreta per sventare i piani di una malefica organizzazione criminale, eccone la possibilità.
Saboteur è il vostro gioco!

Con questo titolo sarete un ninja infiltrato in un complesso nemico che deve essere distrutto e per farlo bisogna piazzare delle bombe.

Essendo un ninja potete usare tutte le sue tecnica di combattimento tra cui i letali shuriken che però non sono in dotazione, ma vanno cercati in giro.
Il complesso che deve essere distrutto è pieno di nemici che sono poi sostanzialmente guardie e cani.

Quando si incontrano dei nemici bisogna combattere con pugni e calci e se in precedenza avete trovato delle armi potete usarle.

Nel gioco ci sono nascosti molti oggetti e armi, ma se ne possono tenere solo uno alla volta e questo rende anche complicato decidere di volta in volta quale tenere e quale lasciare.
La scelta può essere importante se si incontrano dei nemici.
Il giocatore non ha delle vite, ma solo una barra di energia che però può rigenerarsi stando completamente fermi.
Per farlo bisogna cercare delle zone libere dalle guardie e dai cani.
Questa energia si perde durante i combattimenti, ma anche cadendo da grandi altezze.
Come ninja siete molto abili e in grado di cadere ma se sono troppo alte potete anche morire.



Nel gioco ci sono ben 9 livelli di difficoltà, quindi ce ne è per tutti e in versione Spectrum si può scegliere vari controller.

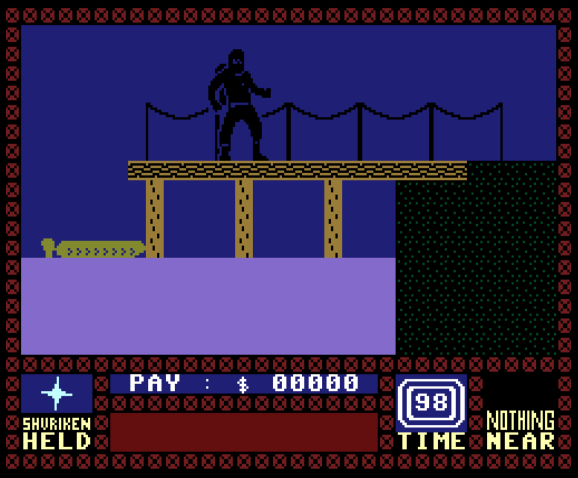
La grafica nella versione Spectrum è tipicamente trasparente, ma questo non è un problema perché il giocatore come ninja è completamente nero, le guardie sono vestite di nero e cani sono Dobermann neri.
Le loro facce prendono il colore dello sfondo.
I livelli sono colorati e la giocabilità è molto buona perché gira bene ed è un titolo dove la cosa più importante è comportarsi come un ninja.

Cercare di raggiungere gli obiettivi senza farsi scoprire.
Se succede combattere con il suo bagaglio di esperienza combattiva.

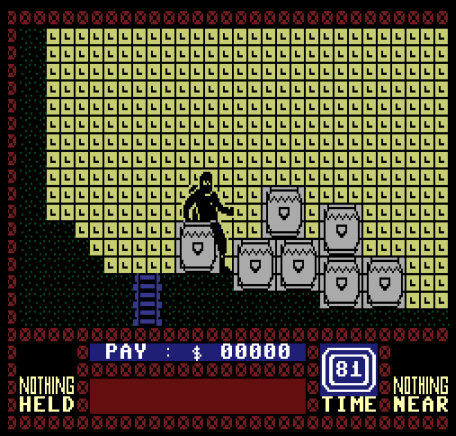
ZX= 8

Bellissimo gioco che era uno dei titoli più gettonati sullo Spectrum. E' probabilmente il titolo da giocare se si ha questa piattaforma perché forse rappresenta il suo più grande risultato. Giocabilità alle stelle e longevità senza fine.

Saboteur esce anche per il Commodore Plus 4 e il Commodore 16.
La versione a 64k è molto colorata e davvero bella, di una giocabilità che lascia stralunati.
Questi due computer non sono stati un grande successo per la Commodore, ma alcuni titoli sono davvero riusciti bene e Saboteur è uno di questi.



Con questa immagine già si vede tutta la sua bellezza e accuratezza grafica in ogni dettaglio.
Come già detto per lo Spectrum, questo è un titolo che probabilmente può considerarsi una killer application per questi sistemi a 8-Bit.

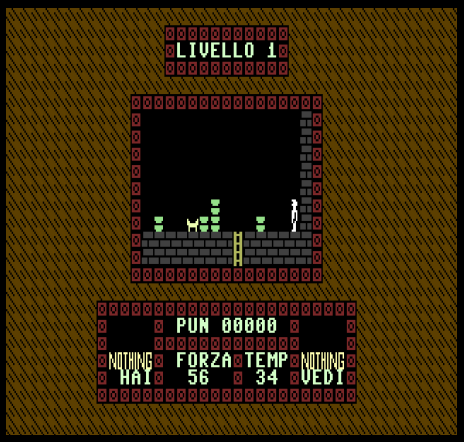


+4= 8

Saboteur è uno spettacolo per gli occhi e una giocabilità davvero unica.
Se avete giocato alla versione C64, rimarrete semplicemente increduli giocandoci su un Commodore +4

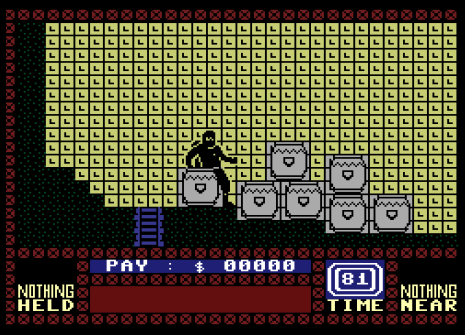
Commodore 16= 7

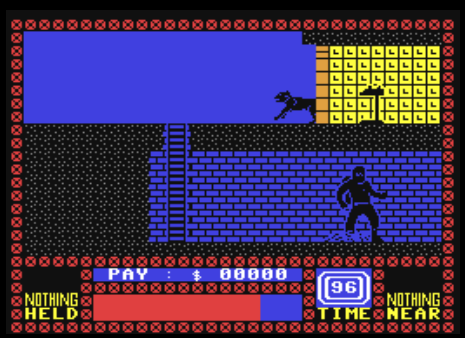
Malgrado l'area di gioco sia piccolissima e i personaggi cambiano sia colore che forma, il bello di questo gioco rimane in tutta la sua grandezza.
Esteticamente non sarà bello, ma la giocabilità e la longevità ci sono.



Ben diverso invece è la versione Commodore 16 che può contare solo su 16k di memoria che deve quindi limitare l'area di gioco il più possibile e anche cambiare radicalmente la grafica che ne viene stravolta.
Il gioco non è stato cambiato perché i livelli sono disegnati allo stesso modo, le piattaforme sono le stesse e gli oggetti sono più o meno nascosti negli stessi punti.

Notate qualche differenza con la versione per Commodore 64?







Freedom è un avventura grafica punta e clicca della Coktel Vision, un'azienda che ha una buona esperienza in giochi di questo tipo e che può essere considerata come un indice di qualità.
Diversi giochi per ST, rispetto ad Amiga, funzionano solo con 512k di memoria, ma questo titolo ne richiede di più, almeno 1 MB.

La schermata introduttiva è animata e durante il primo caricamento e successivo si può ascoltare una melodia di buona qualità di genere africano che non è caso.
Il gioco narra la storia degli schiavi Africani che lavorano nelle piantagioni ai Caraibi che si ribellano ai Francesi.

Il giocatore deve scegliere uno dei quattro schiavi Africani, due uomini e due donne che hanno ciascuno una propria abilità che devono usare per attuare questa ribellione.
Ogni personaggio ha un proprio carattere che poi riversa sugli altri.
E' il giocatore che dovrà decidere però come procedere nel gioco.

E' un' avventura grafica punta e clicca, un gioco strategico con anche elementi di azione quando c'è un confronto diretto contro i propri aguzzini.
A differenza di altre avventure quando si sceglie un personaggio si può modificare i suoi parametri come il carattere, il temperamento e altre abilità come quella di arrampicata, di combattimento e l'abilità di forzare le serrature.
Questo è un settaggio tipico di un RPG e in effetti chiamarlo semplicemente avventura punta e clicca è molto riduttivo.

Al primo avvio del gioco appare la mappa generale della piantagione con le abitazioni di questi schiavi con una visuale dall'alto e un piccolo personaggio che si sposta tra le case. Questa parte ricorda molto "*Iron Lord*".
Quando si preme il tasto "Return" la visuale passa a quella in prima persona



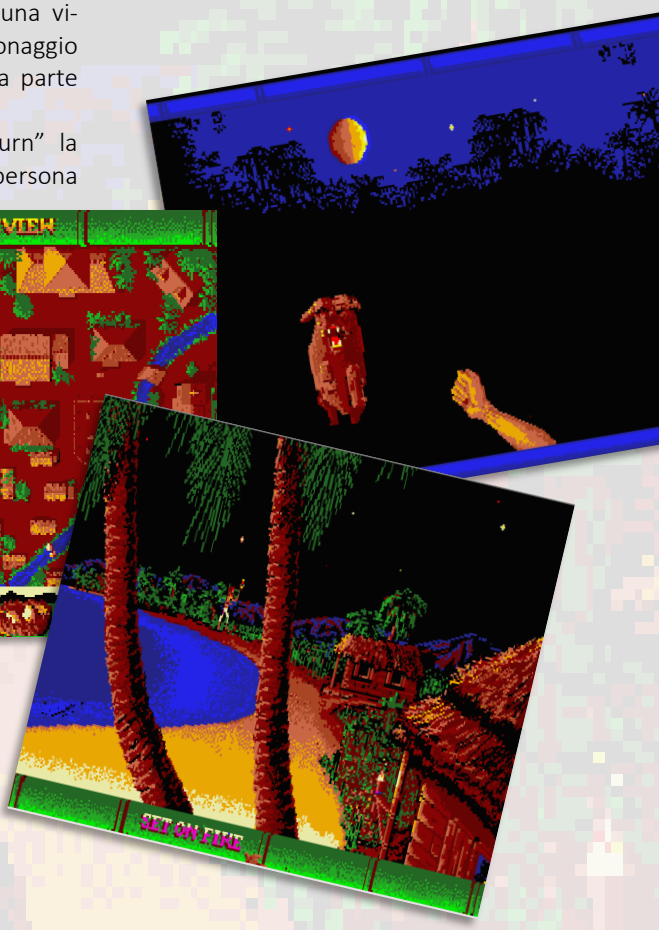
che permette di scegliere una casa e parlare con i suoi inquilini.
Alcuni sono ben disposti ad unirsi al giocatore per ribellarsi, mentre altri sono titubanti e impauriti perché la loro situazione è già complicata così com'è e l'idea di ribellarsi fa ancora più paura.
Bisogna quindi andare a cercare chi è disposto a lottare per conquistare la libertà.

La zona abitativa della piantagione però non è libera perché ci sono i cani che pattugliano la zona e impediscono il passaggio.
Per creare lo scompiglio in certe zone si può dare fuoco a dei campi, si possono forzare le serrature di certe abitazioni, di arrampicarvisi oppure di dargli fuoco.

Se ci si avvicina troppo a certe abitazioni dei guardiani o dei padroni, i cani possono abbaiare e suona la campana di allarme.
A questo punto si entra in una fase di combattimento in prima persona dove si vedono le braccia del giocatore e il cane che gli si lancia contro con una visuale ben fatta anche di prospettiva perché si vede la bestia da lontano avvicinarsi e diventare sempre più grossa.

Se si viene sconfitti la pena è la morte più orribile che si possa immaginare.

E' un gioco interessante perché è in parte avventura punta e clicca, in parte è un RPG. in parte è un beat'em up in prima persona e anche alla Street Fighter II.
La grafica è discreta e anche ben disegnata nel complesso però si nota una sgranatura un po' troppo evidente, ma il dettaglio è buono.
Ci sono anche tante animazioni di quando si da fuoco alle piante o alle case che lentamente prendono fuoco. Ci sono i combattimenti in prima persona. I colori sono anche tipici per ricreare ambienti caraibici.



SET ON FIRE

Guardando un po' la versione Amiga non ci può lamentare più di tanto perché sono praticamente uguali. Le sfumature sono più unite, ma generalmente il dettaglio è lo stesso.
Non sono riuscito a fare una immagine del combattimento alla Street Fighter II, ma vi possono assicurare che è fantastico perché quando si svolge nei pressi di un fiume si vede il riflesso dei due avversari nell'acqua ricreato alla perfezione e anche il fondale è animato con un iguana mentre sta cacciando la sua preda.



Un gioco su ST che va giocato per rendersene conto da soli. Se avete voglia di un titolo che contiene 3 o 4 generi tutti insieme questo è titolo che fa per voi.
Ci sono elementi di strategia, RPG, avventura punta e clicca e anche combattimenti alla Street Fighter II.

Atari ST= 6,5

E' un bel gioco, su questo non ci piove, ma è un po' diverso dalle altre avventure e forse mescolare diversi generi da una parte lo rende entusiasmante, ma anche tremendamente difficile.
A differenza di altre avventure qui si muore facendo la cosa sbagliata. E' vero che lo rende più veritiero, ma alla lunga poi diventa anche stancante perché bisogna poi ripetere sempre le stesse cose.
Ci sono 4 personaggi e 3 caratteri diversi, quindi una combinazione di 12 possibilità diverse, ma poi è il giocatore che cambia le carte in tavola.

La parte grafica è discreta e i colori anche se riproducono bene l'ambiente sono alle volte troppo pochi e lo rendono dispersivo nei dettagli.

Tornado



Tornado è il simulatore di volo che più di tutti gli altri compete con TFX, non dal punto di vista grafico perché ha dei poligoni più semplici e il paesaggio è coperto di appezzamenti di terreno più vario, ma molti di questi sono retinati così come alcune parti degli aerei.
TFX ha poligoni texturizzati e visuali interne ed esterne più elaborate.

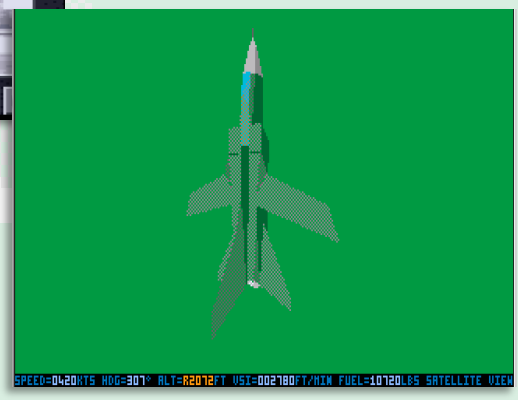
Tornado e la sua espansione "*Desert Storm*" è considerato il migliore tra i primi simulatori di volo militare.
Il gioco contiene anche un editor che permette di creare mappe dinamiche che riflettono i risultati dell'ultima missione.
E' possibile anche creare attacchi sincronizzati che consistono in voli multipli di Tornado.

Se con TFX ci si può lamentare delle richieste hardware, con Tornado è meglio che ci pensate 10 volte se avete una macchina abbastanza vintage. Tornado anche se dall'aspetto sembra più tranquillo non è lo assolutamente perché di grafica anche senza texture ce ne è tanta, molto di più di quella vista in TFX.

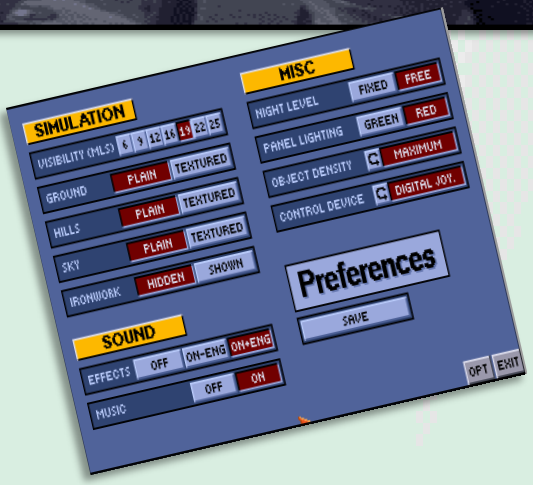
Per la versione Amiga il gioco è uscito in versione OCS e AGA.
La versione OCS è su 4 dischetti avviabili, mentre la versione AGA è su 5 dischetti che richiedono l'installazione su HD.



La versione Amiga OCS sia avvia stranamente nel più assoluto silenzio, ma la spiegazione è che l'audio è disattivato come opzioni predefinita. Una volta caricato il gioco la si può riattivare ascoltando così' una eccellente melodia di ottima qualità.



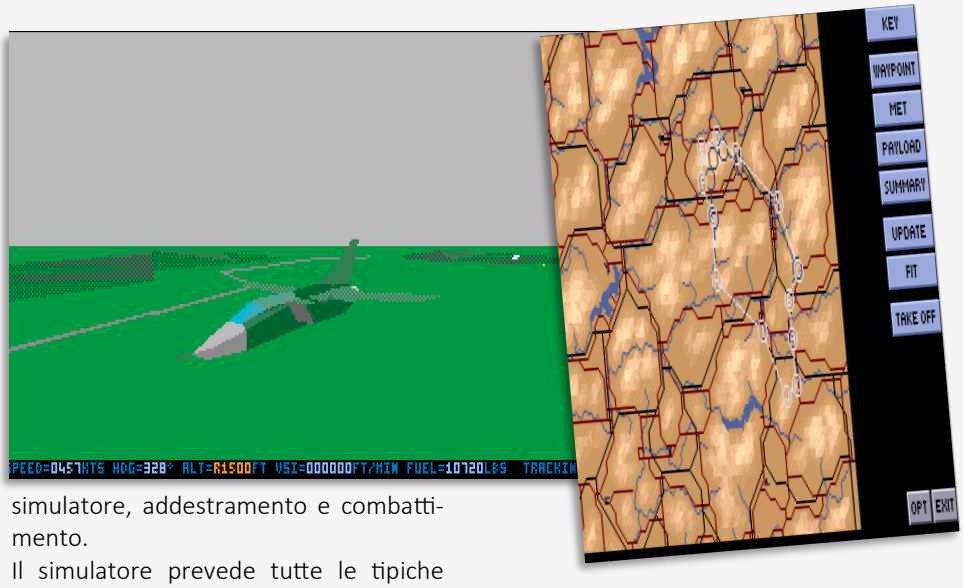
In Tornado le pianificazione delle missioni sono molto dettagliate e l'azione è dinamica. Tutto il contrario invece TFX dove i briefing sono più sbrigativi e l'azione di gioco anche se tipica del simulatore di volo è più arcade,
Di certo chi cerca il simulatore di volo puro al 100% deve scegliere Tornado essendo ben consci che dal punto di vista prestazionale è molto pesante.



Per provare la versione OCS ho deciso di lasciare le impostazioni predefinite e vedere un po' come gira.

Il menu principale permette di guardare una demo, di partecipare a missioni single oppure partecipare alla compagna completa.
Le missioni singole possono essere giocato come IDS e ADV in modalità semplice e difficile.

La compagna prevede altre opzioni:



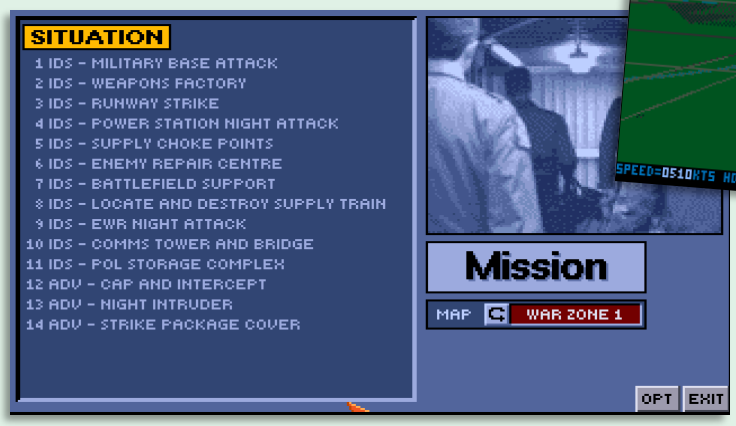
simulatore, addestramento e combattimento.
Il simulatore prevede tutte le tipiche situazioni in cui ci si potrebbe trovare. Da qui è anche possibile modificare i parametri della simulazione oltre la durata della stessa.

L'addestramento prevede 10 missioni che non possono essere modificate e quindi vanno affrontate e superate.

Il combattimento prevede altre opzioni (*wow, c'è da perdersi in tutti questi sotto menu*) che stanno ad indicare un livello simulativo altissimo e probabilmente anche unico.
Si può giocare in due in un duello aereo, si possono affrontare le missioni singole oppure la campagna completa.

La campagna è la parte più completa perché ci sono 3 zone di guerra con 8 missioni ciascuna, quindi ce ne è da giocare per molto tempo.
La campagna completa prevede una fase di briefing lungo e complesso in cui è possibile controllare ogni cosa prima del decollo.

Quando si è esaminato ogni cosa si può entrare in azione sulla pista pronti a spiccare il volo.
La simulazione ora è totale e realistica perché non appena sarete decollati ecco un allarme che sta indicando qualcosa, poi un altro che sembra lo squillo di un telefono.
In realtà si tratta di un allarme di prossimità che indica che qualcosa ci sta per colpire e quindi si devono usare delle contromisure adeguate.
Se si termina la simulazione nel peggiore dei modi appare una schermata di riepilogo e poi di nuovo al briefing per ripeterla.



Ma come gira questo gioco su un Amiga di base?
Noooooo, Argh..non ve lo dirò maiiiiiii, fatemi di tutto, legatemi, torturatemi, ma non ve lo dico!!
Ah ah ah! Lo volete davvero sapere come gira?
Il gioco è fluido come mai si erano visto prima su un Amiga a 7 Mhz. E' qualcosa di incredibile.

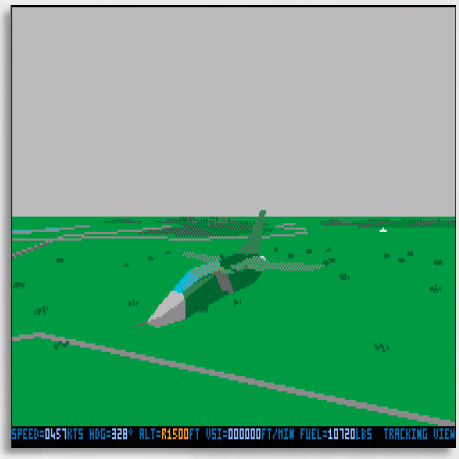
Ci avete creduto per davvero?

Ebbene il gioco gira orrendamente lento, ma nemmeno a parole vi potreste immaginare quanto è lento.
Ma partiamo con ordine.
I caricamenti da disco sono lenti, carica per ogni cosa e prima di entrare in azione sarà passata almeno una buona mezzora se volete partire subito con la campagna.
Sorvoliamo però per i caricamenti per la mole di dati.
Wargh argh argh!!
Un'altra barzelletta. Ma quali dati?
La grafica è retinata, il mondo è praticamente piatto con alcune poligoni triangolari sparsi qua e là che sono anche fatti bene e con una parvenza di ombreggiatura, ma non possibile che giri in questo modo.
A dettaglio minimo il gioco farà 1 frame al secondo, forse anche qualcosa di meno.

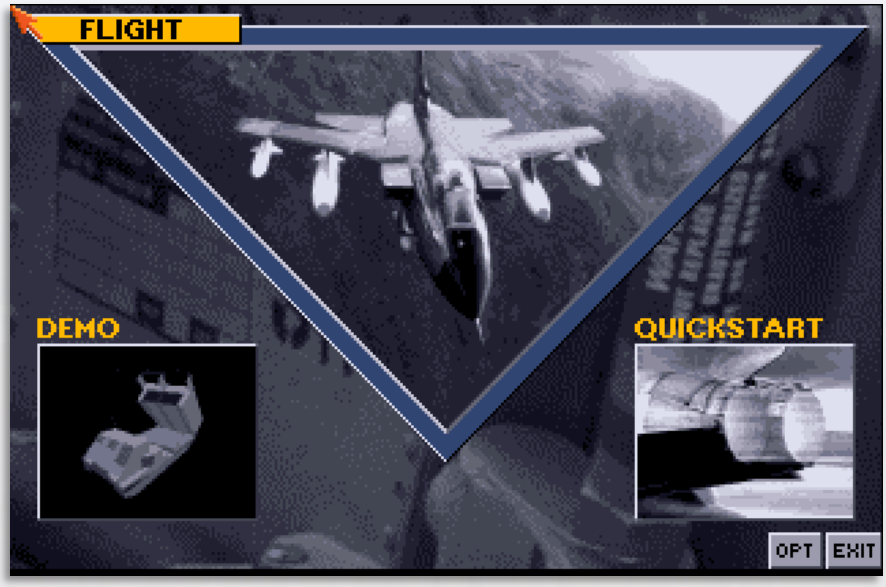


Una volta di fronte a queste prestazione si diceva letteralmente: “Ah, ma ci sono le statistiche a fine missioni, c’è una fase pre-volo di una complessità e accuratezza militare e quindi si può pagare lo scotto delle prestazioni scadenti”.

Diciamoci la verità: Tornado è potenzialmente un capolavoro, ma come gira a dettaglio praticamente nullo è da prendere e lanciare dalla finestra.
Come sarà al dettaglio massimo?
Dato un occhiata voi stessi:



Il mondo rimane praticamente piatto con qualche poligono sparso qua e là, sono state aggiunte le siepi e rimangono le retinature sull’aereo.
A dettaglio minimo e dettaglio massimo io non ho visto differenze di prestazioni; come dire che il dettaglio è un po’ farlocco.



Vediamo ora come si comporta invece la versione AGA che è obbligatorio installare su HD.
Non si poteva avviare un gioco del genere su 5 dischetti, mentre per la versione OCS invece si, su ben 4 dischi sempre in continuo caricamento e pure lento.
Vedrete ora cosa vuol dire avere un gioco del genere installato sul fidato HD.

Con la versione AGA le impostazioni sono messe come predefinito al massimo, quindi con la grafica piena di “texture” e con audio già attivato. La visuale però rimane al minimo.
Ovviamente i caricamenti sono quasi istantanei e con il nuovo chipset sono state migliorate le grafiche di alcuni menu che sono obiettivamente più belli.

Devo dire che prima di ammirare la grafica durante la simulazione ero un po’ scettico; mi sono dovuto ricredere perché si vede bene la qualità AGA con i 256 colori che migliorano sensibilmente il paesaggio, ma anche lo stesso abitacolo dell’aereo.





La velocità è molto buona, non è fluidissima, ma rispetto alla versione sull’Amiga 500 sembra un altro gioco. Si gioco bene, i comandi rispondono in modo preciso e quasi istantaneamente consentendo una giocabilità davvero molto elevata anche con la visibilità massima.
Il dettaglio “Texture” aggiunge anche molti oggetti sullo schermo e si muove come già detto davvero in modo fantastico su un 68020. Chissà come gira bene su un 68030 o 68040.



Amiga= 8

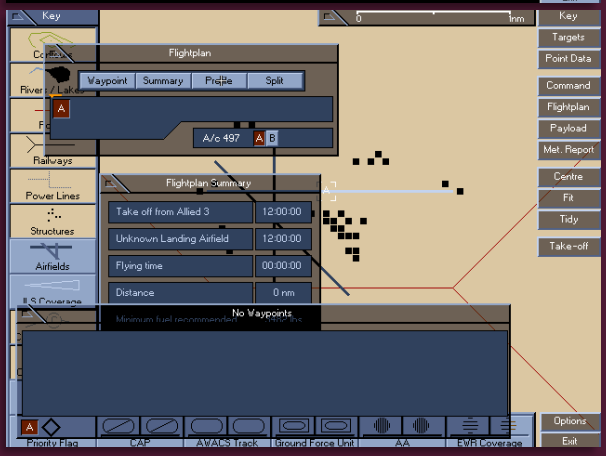
E’ un ottimo simulatore di volo molto complesso con una parte pre-volo davvero accurata in ogni sua parte.
La versione OCS è senza voto perché tutto rovinato dalla velocità pari a zero che impedisce di giocarci.
La versione AGA è fantastica, molto veloce e abbastanza fluida al massimo dettaglio con 256 colori che mettono in mostra cosa si può fare con questo chip.
Divertimento assicurato, molto longevo per le tantissime missioni.



La versione PC però ha anche delle differenze con la missioni della campagna rispetto alla versione Amiga.
Ci sono tre zone di guerra, ma su PC ci sono solo 2 missioni per zona.
La parte grafica è eccellente grazie ai 256 colori e ad un paesaggio decisamente più ricco di particolari della versione Amiga. C'è molto di più, è molto più realistico, ci sono appezzamenti di terreno di colore diverso e anche le catene montuose che si vedono in lontananza dimostrano che il mondo è meno piatto di quando viene mostrato nella versione Amiga.
Anche le montagne hanno appezzamenti di colore diverso e gli avvallamenti del terreno sono moltissimi, quindi è tutta un'altra cosa.

La versione DOS per PC è molto simile alla versione Amiga AGA per quanto riguarda la simulazione 3D, mentre ci sono delle differenze nella parte delle varie modalità di gioco.
Le cose tra le due versioni cambiano quando si accede alla modalità "Combat" dove c'è l'editor che si chiama "*Command*" e ricorda abbastanza l' "Un Command" di TFX.





Questo nuovo pannello permette di creare a piacimento la propria missione decidendo tutti gli aspetti del gioco dalla pianificazione fino alla scelta dei due tipi di tornado: IDS e ADV.

Si può scegliere la pista dove decollare, gli obiettivi della missione e la pista di atterraggio.

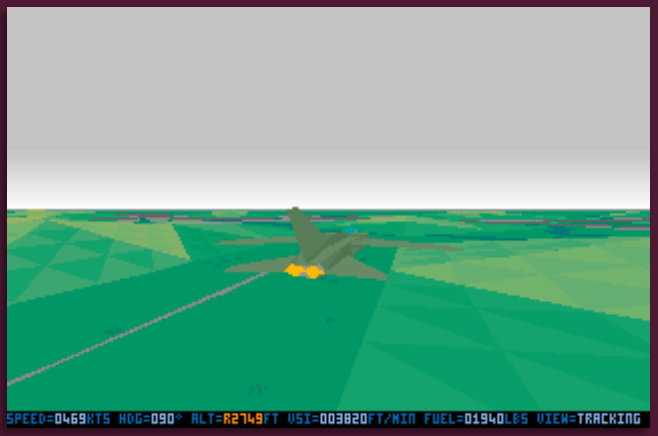


Tutto viene gestito da una mappa in alta risoluzione che permette un buon ingrandimento del territorio mostrando in dettaglio tanti particolare come anche le strutture, proprio per fare un piano di volo molto preciso.

Ogni aspetto di questa modalità può essere modificato.

Un'altra caratteristica di Tornado è quella di poter vedere una rappresentazione grafica dei vari aerei amici e nemici in tutte le visuali e poi vedere anche delle vere fotografie di questi.

Prima del commento finale vi lascio con alcune immagini del gioco che mostrano la qualità della versione PC e di quella Amiga AGA in "*Review*" e altre immagini dalla versione PC

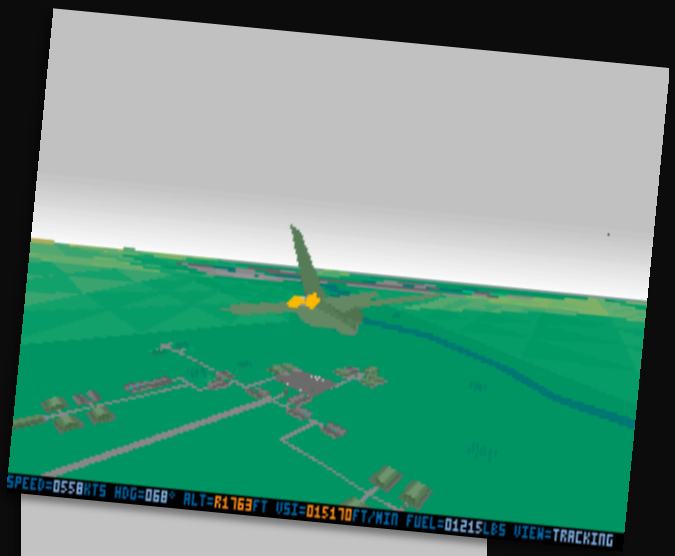


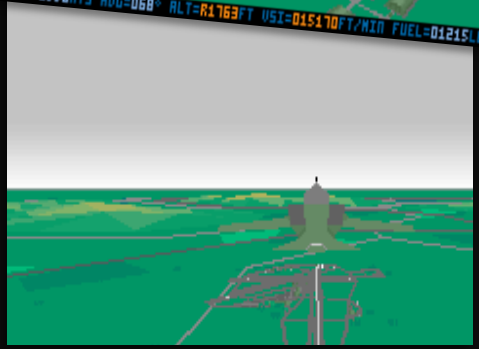












PC= 9

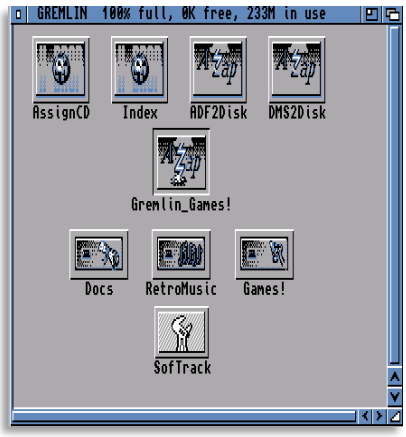
Sicuramente è la versione più bella in assoluto perché ha una grafica molto buona durante il volo con tanti appezzamenti di terreno diversi e una sensazione di un mondo molto meno piatto da quello che sembra invece nella versione Amiga.
I vari strati di colore del terreno e anche delle montagne e le numerose strutture sul terreno lo rendono molto vero.

La versione PC ha una diversa impostazioni delle missioni e un editor davvero potente che vi permette di creare una missione modificando ogni aspetto nel prevolo.

Forse le richieste hardware potrebbero farvi scegliere TFX, ma se avete un PC 486, un pensierino lo si può fare.

Compilation

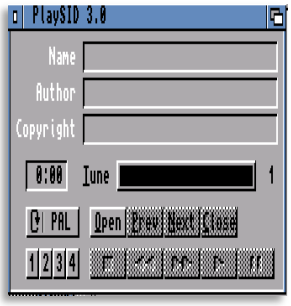
Best of Gremlin è una compilation di giochi e musica per Amiga su CD. Si tratta di giochi che possono essere eseguiti direttamente da questo supporto, giochi pronti al trasferimento da ADF al disco reale e giochi compressi in DMS e pronti per essere scompattati su un dischetto reale o virtuale.



I giochi in questa triplice scelta sono sempre gli stessi, quindi è l'utente che deciderà come avviarli.

Questi giochi sono abbastanza vecchi e alcuni non si avviano da CD e altri non sono compatibili con il 68040 e il 68060.

Non solo giochi, ma anche musica. Nel CD sono stati inclusi due player musicali: AModPlay e PlaySid3.
Il primo è un semplice player multiformato e controllabile via ARexx.
Il secondo è un player di SID con una comoda interfaccia grafica.



Per ogni gioco c'è anche allegata una documentazione che sono informazioni dettagliati sui giochi e trainer.

Solo 18 giochi, ma di un certo livello qualitativo per far passare dei bei momenti di svago.



Di certo qualcosa di più da un CD compilato nel 1999 ci si poteva aspettare, ma anche così non ci può lamentare.

Amiga= 7

Non è una compilation da top score perché solo 18 giochi su un CD sono molto pochi anche se la caratura di questi è molto buona.
C'è la possibilità di trasferire i file ADF di questi giochi direttamente su un disco reale o eseguirli direttamente, ma in questo modo si creano tre o quattro doppioni e tanto spazio perso.
Tuttavia non c'era altro modo per farlo. In questo modo si accontentano più persone.

Review



Casio Daishogai Keiba è un gioco di scommesse sulle corse di cavalli per MSX e malgrado il titolo sia completamente in Giapponese è invece in Inglese, quindi molto facile da giocare.

E' un titolo molo semplice. Si può giocare in due modi:

Nella *modalità Play-Jockey* il giocatore diventa il fantino e deve vincere la gara. Per farlo deve spronare il cavallo a correre più veloce degli altri.
Lo può fare tirando delle frustrate, ma non può farlo all'infinito; una barra di energia indica quante frustrate può supportare il cavallo.
Se termina questa energia non c' è più modo di vincere la gara.
Non è facile perché il computer è veloce senza usare la frusta, quindi bisogna saper amministrare questa funzionalità nel modo migliore.



Nella *modalità Bet* il giocatore deve scegliere una corsia che ha dei valori in base al cavallo che sta ci sta correndo.
L'azione di gioco è automatica e dipende dalle caratteristiche del cavallo e del fantino.
In questa modalità non si gareggia una sola gara, ma diverse gare con terreno sabbioso e in erba con ogni volta delle variazioni di terreno sporco e ostacoli.



Molto carino il gioco, decisamente meglio giocare alla modalità in cui si può interagire perché stare solo a guardare dopo un po' stanca.
Nella sua semplicità, bella la grafica, ben completo tutto il resto che sta intorno al campo di gara.
I cavalli che sono poi i veri protagonisti sono anche ben animati.

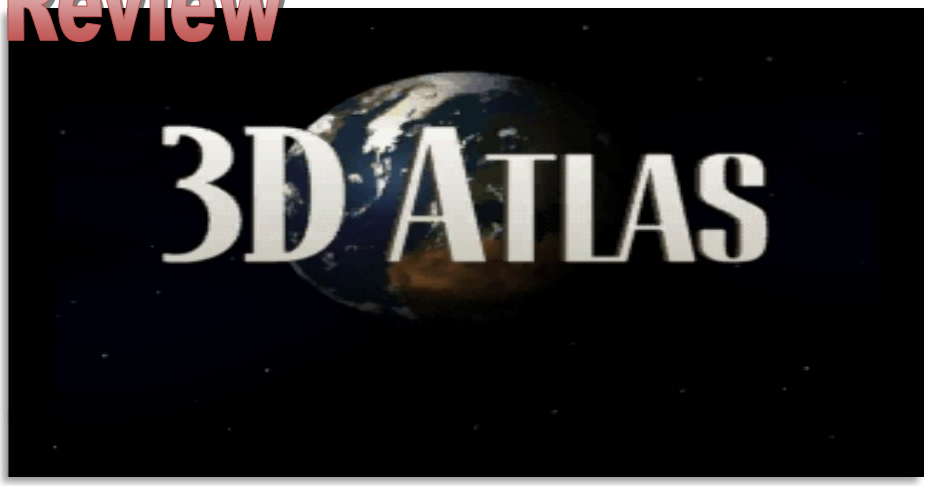
Un bel giochino per passare qualche ora serenamente.

MSX= 7

Molto carino e nella semplicità della grafica mostra bei colori e belle animazioni dei cavalli.
Un po' noiosetto nella modalità Bet perché bisogna puntare e guardare.


Multimedia
Compilation
Office

Review



3D Atlas per il 3D0 confonde un po' per il nome perché di 3D ce ne è poco durante l'esplorazione. L'unica cosa in 3D il mondo nella pagina principale che può essere ruotato e zoomato.
Si può vedere sia la mappa geografica, politica e ambientale.

Questo prodotto multimediale non è una vera e propria enciclopedia classica anche se i menu e il sistema di ricerca sono simili.
3D Atlas è più un documentario dove una volta scelto cosa esplorare ci sono video, immagini, animazioni dove un narratore spiega all'utente cosa sta guardando.
Esattamente come guardare un programma scientifico alla televisione.

Il programma permette di vedere stati-



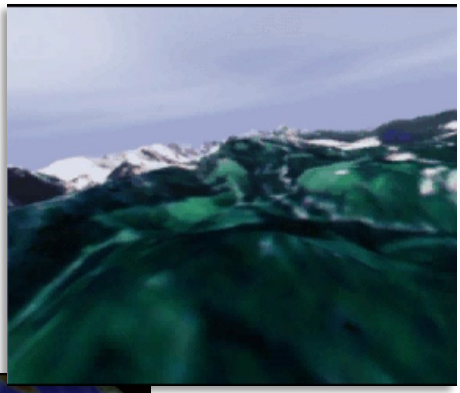
stiche varie sui più disparati argomenti, tipo il tasso di accrescimento della popolazione o le vendite di automobili e il loro numero nei diversi stati del mondo, compresi i grafici.
Si possono vedere dei filmati narrati dei biomi della terra, quindi la situazioni climatiche e naturalistiche del deserto, del mediterraneo, delle montagne, della riforestazione, della savana, della taiga e della tundra.



Questi sono dei video che mostrano la situazione.

Ci sono le mappe delle città, mappe satellitari di alta qualità, ma non si può fare molto se non scrollarle e niente ingrandimenti. Solo il solito narratore che spiega cosa l'utente sta guardando.
Solo quattro città, le più importanti del mondo: Tokyo, San Francisco, New York e Londra (*Peccato manchino città come Parigi e Roma*).

Ci sono diverse animazioni che riguardano il pianeta Terra nella sua composizione sia rocciosa e della sua atmosfera. Un esplorazione decisamente tecnica, meno umana. Del resto il titolo riguarda l'Atlante, quindi l'esplorazione della Terra come pianeta e l'evoluzione di questo con i danni o le migliori fatte dall'uomo.
Si può vedere brevi documentari sull'Energia Nucleare, l'Inquinamento, la si-

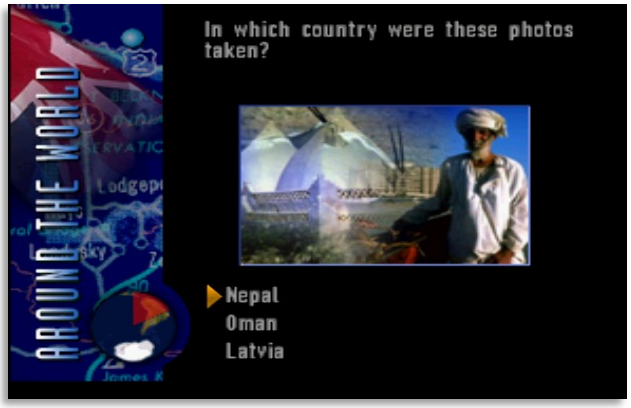


tuazione dell'Ozono o la popolazione di questo pianeta.

C'è la possibilità di vedere animazione accelerate di alcune situazione interessanti che riguardano la crescita dell'urbanizzazione, la situazione dei mari ghiacciati, quindi la velocità di congelamento e scongelamento, eruzioni vulcaniche pericolose per le ceneri lasciate nell'atmosfera, o sostanze riprese dallo spazio.

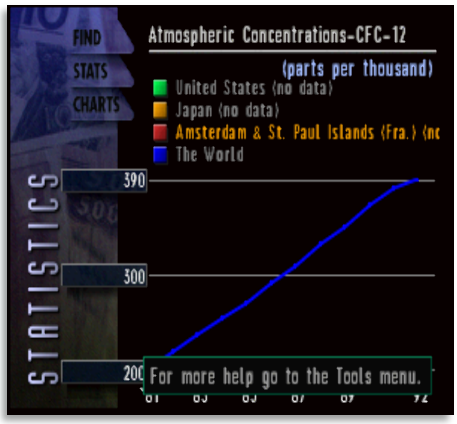


Sempre per quanto riguarda l'esplorazione filmata ci sono i voli in 3D.
Non si tratta di 3D in tempo reale, ma di video che riprendono alcune zone del pianeta con questa grafica in tre dimensioni.
Sono brevi documentari che raccontano alcuni caratteristiche delle zone che sono state prese in esame: le Montagne Rocciose, l'Himalaya, le Alpi e le Sheep Montains



Ci sono anche le statistiche che sono la parte più noiosa perché sono pieni di numeri e grafici. Sono interessanti perché mostrano i risultati delle ricerche specifiche sulla popolazione, sull'energia, lo sviluppo tecnologico, ecc. Si tratta di numeri con eventuali grafici.
Di certo sarà la parte meno visitata, ma dato che è presente si può provare a vedere se vi viene un po' di mal di testa.

Se si risponde bene a tutte le domande di quella città, si passa alla successiva con un bel filmatino che racconta il viaggio.
Molto carina questa parte e che richiede una buonissima conoscenza mondiale non solo geografica, ma anche politica e ambientale.





3D0= 9

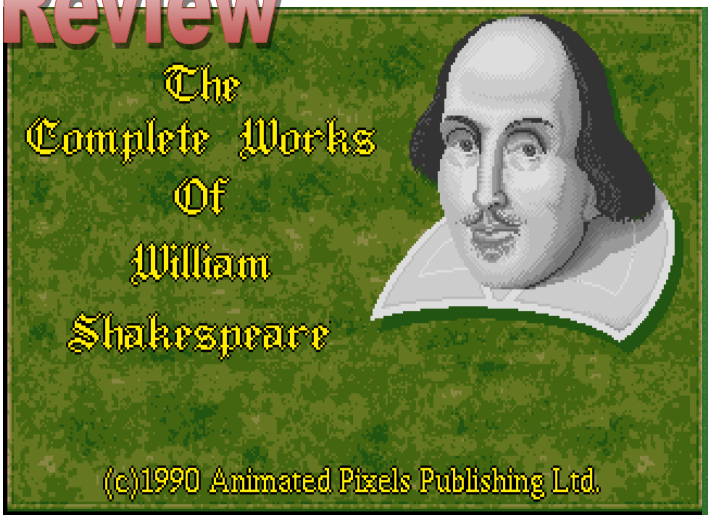
E' un'altra ottima produzione multimediale che sembra un documentario televisivo perché molte delle esplorazione con foto, video e animazioni sono narrate scientificamente bene.
Non ci sono parti testuali a parte le statiche e i grafici.
Tantissimi i contenuti da visionare di ogni genere che riguardano il pianeta Terra.

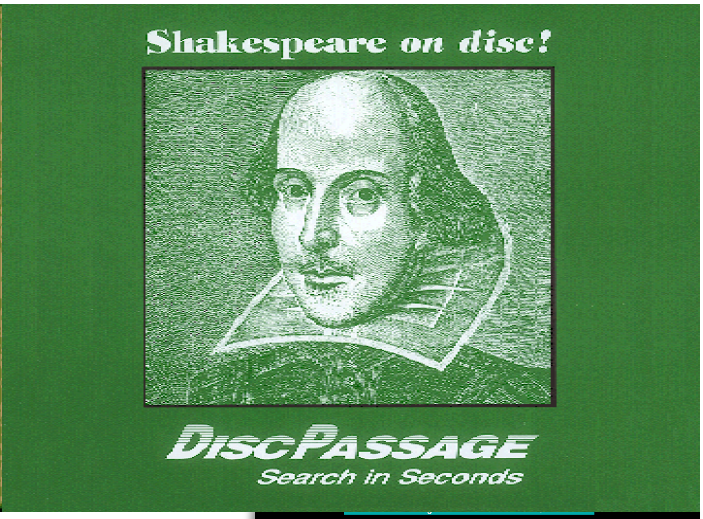




In alcune produzioni multimediali c'è un gioco che riguarda i temi trattati e non può mancare nemmeno qui.
E' un Quiz dove il giocatore inizia la sua avventura di esplorazione del mondo dalla città di Lima e deve proseguire rispondendo bene ad una serie di domande.

Review





The Complete Works of William Shakespeare è la racconta multimediale completa delle opere del noto scrittore Inglese.

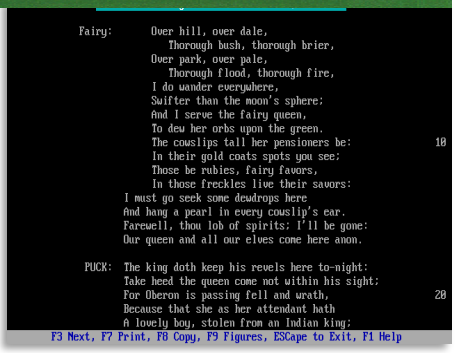
La versione Amiga CDTV ha tutti i 44 volumi completi da leggere e ci sono anche delle tavole disegnate che mostrano alcune delle scene più famose.

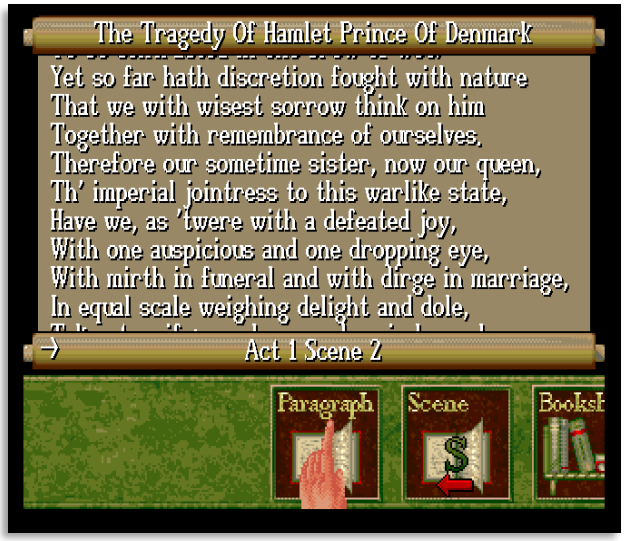
I libri possono essere consultati in vari modi: in sequenza scegliendo il titolo oppure in modo esteticamente più interessante con una libreria con tutti i volumi disegnati come tali.

Una volta scelto il libro che si vuole leggere si apre il libro come in figura e se prevede delle immagini le si può vedere scorrendo la barra delle opzioni sottostante oppure andando nella galleria.

Per chi vuole conoscere le opere di questo personaggio ha ben due scelte: usare la versione CDTV con la sua bella interfaccia e possibilità di vedere anche delle immagini dell'epoca oppure usare la versione più sobria con solo testo del PC.

Due programmi interessanti usciti per due piattaforme diverse che cercano di far leggere tutto il lavoro di William Shakespeare.





CDTV= 8

Un CD che raccoglie tutti i lavori di Shakespeare in una bella interfaccia grafica molto leggibile e comprensiva con l'aiuto di immagini.

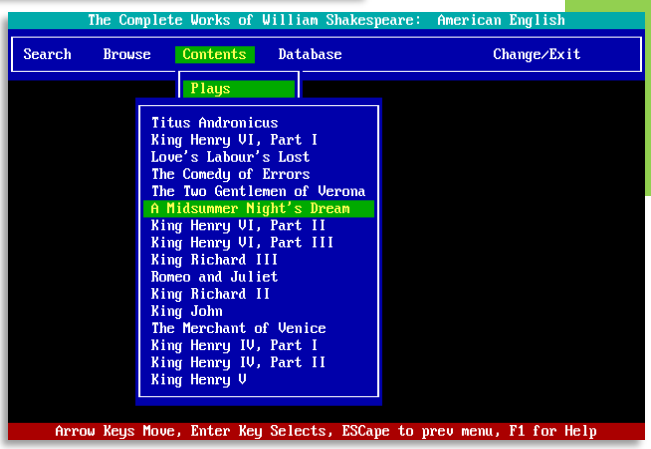
PC= 8

La grafica qui è un file manager per DOS, ma offre una lettura più immediata, più veloce di tutte le opere del grande scrittore senza perdersi in fronzoli. La grafica è importante, ma probabilmente per queste tipo di titoli non lo è .

La versione MS-DOS è uguale a parte l'interfaccia grafica che è quella di un file manager tipicamente DOS.

La lettura è esteticamente meno accattivante della versione CDTV, ma alla fine importa solo la lettura.

La versione PC è quella più semplice da leggere perché una volta scelto il libro questo c'è tutto.




Al prossimo imperdibile numero
#41
Ottobre 2015