

#12

Sommario:

Editoriale	*2*
Risorse Amiga	*3-4*
Quake: La Storia Amiga	*5-7*
Heavy Metal	*8-9*
Defender of the Earth per Sam Coupe	*10*
Airlift e Elite per BBC	*11*
Gallery e Demoscene	*12-13*

Notizie di rilievo:

- La storia di Quake su Amiga
- Le risorse Amiga
- HTML5 e Demoscene

Editoriale del secondo numero di Giugno

Eccomi giunto al secondo editoriale del numero di Giugno, un numero spero ricco di recensioni di varie piattaforme, ma il gran caldo che è arrivato fa un po' scappare la voglia di scrivere per buttarsi in acqua anche se deve essere fredda come l'acqua in un frigo.

Dato che d'estate piace il caldo, voglio scaldare ancora di più l'ambiente parlando di giochi che riscaldano davvero i componenti del sistema.

In questo numero continuo ad andare avanti con un po di hardware per riempire qualche pagina e poi una bella recensione di Quake che scalda letteralmente la stanza dove state giocando.

Dopo però bisogna rinfrescare tutto e quindi ci vorrebbe qualche gioco più fresco, magari con ambientazione sulla neve o anche in mezzo all'acqua.

Ci sono bei titoli per tutte le piattaforme dove la neve e l'acqua sono elementi importanti e come non citare WaveRace o Waterworld con Kevin Costner che diventa protagonista anche del gioco omonimo.

Vedremo se ci sarà spazio..

Per finire una galleria in HTML5 e quattro demo da guardare :)



Primi giorni di Giugno e gran caldo anche per REVenGE!

Il futuro di REVenGE!

Il futuro di REVenGE è incerto perché anche se da una parte non ho mai voluto esportarlo oltre la comunità Amiga italiana, dall'altra è stato fatto apposta per non esserne troppo succube.

Il progetto sta andando discretamente anche se non benissimo e quindi ora come ora avrà un solo anno, quindi a Dicembre usciranno gli ultimi due numeri e poi basta.

Probabilmente Luglio e Agosto faccio vacanza, quindi non so se usciranno dei numeri.

Ora come ora ci sentiamo a Settembre.



AMIGA HARDWARE: LE RISORSE (parte 1)

EMULAZIONE DI ALTRI SISTEMI:

UNIX

- AT\&T Unix System V release 4 (richiede MMU)
- Linux (richiede un 68030 con MMU, 68882, 4 MB di RAM e Hard Disk)
- Minimix
- NetBSD/Amiga (richiede MMU, 68882, 4 MB di RAM e 100 MB di Hard Disk)

MACINTOSH

- A-Max
- Emplant
- ShapeShifter
- Apple II

MS-DOS

- Commodore Transformer (A1000)
- A2088, A2286 e 2386
- Vortex Atonce, Golden Gate
- ECS Power PC
- GVP AT-500 16 MHz
- PC-Task
- IBeM

EMULATORI SOFTWARE

- Apple II
- BBC Acorn
- Commodore 64
- Oric Atoms
- MSX
- Spectrum
- Sinclair QL
- Atari ST

IL FORMATO DEI FILE

INTERCHANGE FILE FORMAT

Creato nel 1985 da Electronic Arts, il formato IFF offre alle applicazioni un formato standard per la grafica, le animazioni, i suoni digitali, i MIDI e altri tipi di dati. La libreria iffparse.library permette le funzioni per manipolare i dati.

I file più comuni di questo formato sono:

- **8SVX**: 8-bit Sample sound Voice è un insieme di dati contenente un suono campionato digitalmente in un formato a8 bit.
- **ACBM**: Amiga Continuous Bitmap
- **ANBM**: ANimated Bitmap
- **ANIM**: ANImation
- **FNTR**; Raster Font
- **FNTV**: Vector Font
- **FTXT**: Formated Text è un sistema di archiviazione
- **GSCR**: General-use musical Score
- **ILBM**: InterLeaved Bitmap è un principio di memorizzazione previsto per tre modi Prima di tutto una semplice immagine che specifica esattamente come dovrebbe essere mostrata, poi una immagine prevista per essere inclusa in un immagine più grande che possiede le sue proprie risoluzioni, palette, ecc. Infine, una immagine vuota con una palette. ILBM può essere usato anche per memorizzare file di animazione. Un'altra delle sue funzioni è quella di far passare più informazioni da un ambiente ad un altro e di memorizzare dati usando più programmi.
- **PDEF**: Deluxe Print page DEFinition
- **PICS**: Macintosh PICtures
- **SMUS**: Simple Music Score è un formato di dati destinato a essere usato per scambiare partiture musicali tra i programmi e memorizzare delle musiche per i giochi. Una partitura SMUS può indicare quali strumenti possono suonare delle note, ma la partitura è indipendente dal sistema e dal software utilizzato per suonare le note.
- **VIDEO**: Deluxe Video Construction Set VIDEO

JPEG

Si tratta di un procedimento standardizzato di compressione delle immagini. JPEG significa *Joint Photographic Expert Group* che è il nome originale del gruppo che ha scritto questo standard.

Questo algoritmo è basato sulla campionatura della crominanza, della trasformazione del coseno discreto e una routine di gestione dell'entropia Huffman (più comune) o aritmetica (licenza detenuta da AT & T, IBM e Mitsubishi).

Con il JPEG si possono comprimere anche immagini digitali a colori e in scala di grigi. Il JPEG non gestisce il nero e il bianco (1 bit per pixel) ne la compressione delle animazioni.

POSTSCRIPT

Il PostScript è definito come un linguaggio per descrivere una pagina e il suo scopo è quello di fornire ad una stampante una descrizione estremamente precisa di documenti da riprodurre.

Questo linguaggio è stato adottato da Adobe e usa una sintassi matematica molta complessa.

L'uso di questo linguaggio è di garanti-

re una qualità di uscita prossima alla perfezione e in più autorizza la modifica delle dimensioni di un oggetto o di un carattere in proporzione e matematico senza nessuna deformazione visiva.

EPS

L'Encapsulted Postscript è un formato che permette d'includere una immagine bitmap in una descrizione nel linguaggio PostScript.

Un file EPS è molto spesso usato per descrivere un immagine vettoriale come le clip-art.

DCS

Si tratta di una variante dell'EPS contenente dei parametri di separazione tricromatica.

Un file in questo formato è costituito da 5 sotto file EPS dove il primo viene utilizzato per la visualizzazione dell' immagine e gli altri 4 per definire i colori.

TIFF

Il Tagged Image File Format definisce una immagine bitmap in modalità RVB o CMJN.

Questo formato è usato nel mondo Macintosh

MPEG

Moving Pictures Experts Group è il nome del gruppo di esperti che ha creato questo standard di video digitali e di compressione audio.

MPEG inizia con una risoluzione relativamente bassa di 352x240 punti, un suono di qualità laser e le immagini sono a colori, ma convertite in YUV dove i due canali di crominanza (U e Y) sono ridotto a 176x120 pixel ciascuno.

Il principio di base è di fornire il movimento da un immagine ad un'altra su una scala temporale e con un DCT (Discrete Cosine Transformation) di organizzare il livello di ridondanza spaziale.

DCT viene eseguita su blocchi in 8x8 e la previsione fatta sul canale luminoso (Y) viene fatta in blocchi 16x16.

In altre parole, poiché si cerca di codificare un blocco 16x16 dell'immagine , si vuole una stretta somiglianza con l'immagine precedente o futura (ci sono metodi di previsione retroattiva in cui le immagini recenti vengono inviate prima di consentire la manipolazione tra le immagini).

I coefficienti DCT sono quantificati e questo significa che sono divisi da valori per eliminare qualche bit superfluo.

La quantificazione può cambiare per ogni macro blocco (quindi il 16x16 e il corrispondente 8x8Y in ciascun U e V) e il risultato di tutto questo, che include il coefficiente DCT, i vettori di movimento e i parametri di quantificazione, sono codificati in Huffman usando delle tabelle fisse.

I coefficienti DCT hanno una speciale tabella Huffman che è bi dimensionale.

Ci sono 3 tipi di fotogrammi codificati:

⇒ I o Intra Frames: Si tratta di un fotogramma codificato come una immagine fissa e non usa nessuna immagine precedente.

⇒ P o Predicted Frames: Questa fornisce la previsione dei più recenti fotogrammi I o P ricostruiti.

⇒ B o Bidirectional Frames: Questo è il risultato dei due fotogrammi I o P più prossimi, uno precedente e uno futura. Si tratta di una interpolazione.

La codifica del suono viene riprodotto su un effetto maschera, cancellando parti dello spettro sonoro inudibile o "nascosto" da altri suoni.

Il formato MPEG come quello JPEG gioca sui limiti della percezione dei sensi dell'uomo.

Per la natura dei suoi principi, l'MPEG perde qualità, di certo minima, ma percettibile, così come i Video-CD (12 cm) che permettono 74 minuti di film in una qualità molto prossima a quelle di una cassetta video.

Tuttavia, i Compact Vido Disk (30 cm) e 1 ora di video per facciata, con registrazione analogica dell'immagine, hanno un netto vantaggio a livello di qualità di immagine e di suono, soprattutto nelle scene movimentate

FORMATI DI CAMPIONATURA AUDIO

Il termine campione è risultato ottenuto con un convertitore analogico/digitale come un digitalizzatore audio.

I dati audio sono caratterizzati da dei parametri che corrispondono alle impostazioni di conversione analogia/digitale quando i dati vengono registrati e le stesse impostazioni devono essere usate durante la lettura dei dati.

◊ Tasso di campionamento

◊ Numero di bit per il campionamento

◊ Numeri di canali





Amiga Quake (Clickboom, 1998)
La storia vista e giocata da un amighista

"Le richieste hardware erano basse, ma era necessario il coprocessore matematico e nessun supporto al PowerPC"

Quake è un gioco di azione in prima persona caratterizzato da un mondo in 3D reale completamente poligonale e con una tessitura grafica impressionante tanto da dare un realismo al gioco senza precedenti.

Il giocatore veniva immerso nella nuova grafica veloce con nemici agguerriti e si doveva arrivare allo scontro finale affrontando nemici di ogni genere e boss di fine livello giganteschi capaci di lanciare fulmini o sfere energetiche esplosive impressionanti.

Andando avanti con il gioco il giocatore deve affrontare come nemici comuni quegli stessi boss di fine livello che mantengono la stessa forza e stessa potenza di fuoco.

Questo nuovo modo di giocare ebbe un successo senza precedenti superando addirittura il successo di Doom che prima di Quake era incontrastato.

Quake ha anche introdotto il gioco online e quindi nelle prime versioni era possibile giocare tra due giocatori via modem che poi è stato esteso anche al supporto di rete moderne; e questo fu l'inizio di battaglie off-line e on-line tanto da creare gruppi e party dedicati a Quake.

Tutto quello che era Quake era fantastico, ma però qualcosa da pagare c'era e il prezzo era molto alto.

Il gioco richiedeva un hardware esagerato per l'epoca e molto costoso, ma per muovere tutti quei poligoni texturizzati ci voleva un processore potente, ma soprattutto un coprocessore matematico molto efficiente e il gioco fu ottimizzato per i Pentium.

L'ottimizzazione fu tale che tutti i possessori di 386 e 486 anche DX2 erano tagliati fuori e non erano in grado di far muovere decentemente il nuovo gioco.

Inizialmente neanche i Pentium ci riuscivamo perché il motore del gioco era molto più complesso della versione finale, ma dopo ottimizzazioni a mano in assembler nei punti critici del sorgente uscì una versione giocabile molto più veloce dove già sui primi Pentium girava molto bene e permetteva di giocarci anche a chi aveva un 486 molto veloce, quindi 486DX2 come minimo e meglio un bel 486DX100.

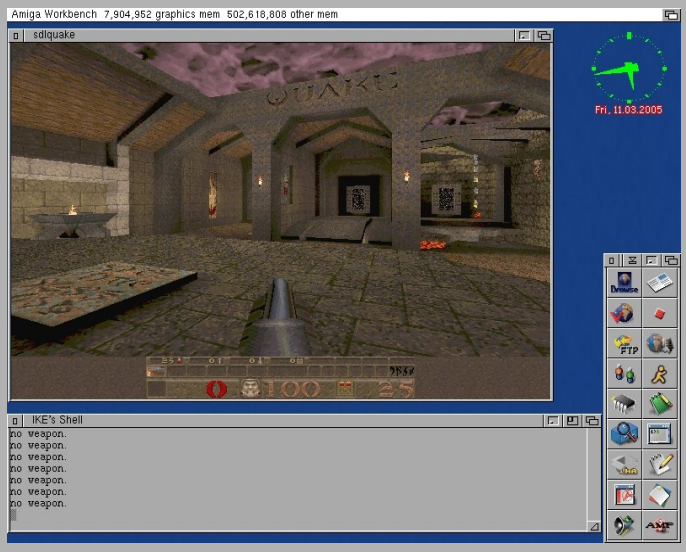
L'Amiga era tagliata completamente fuori dal porting dato che non c'era una macchina tanto potente da farlo girare decentemente e quindi fu scartata completamente l'idea di portarlo.

Alcuni capaci programmatori per Amiga decisero di provare a creare un motore in grado di far girare il gioco su un Amiga 68k e crearono un porting non ufficiale che permetteva di far girare il gioco su un 68000.

Le richieste hardware erano basse, quindi un 68020 con l'AGA, ma era necessaria una FPU e non c'era supporto per le schede grafiche nei per i PowerPC che iniziavano a diffondersi nella piccola comunità Amiga, ma ancora pochi per pensare ad un porting per PowerPC.

L'engine funzionava, ma era lento, non c'era musica o effetti sonori, ma permetteva agli amighisti di giocare a Quake su Amiga e di dimostrare che il porting si poteva fare.





"1 fps su 68040 contro i boss di fine livello.

4 fps durante il gioco e niente audio di supporto"

Il gioco su un' A1200 con 68040 a 40 MHz e 32 MB di memoria era molto molto lento e quindi le prestazioni si aggiravano tra i 2 e i 4 fps di media con punte di 1 fps contro i boss di fine livello e 6 fps nei punti più tranquilli.

Su 68060 andava leggermente meglio, ma giocare in questo modo era praticamente impossibile e poi chi aveva acquistato a caro prezzo 68040 e 68060 non poteva accettare di giocare in questo modo soprattutto sapendo bene che queste due architetture potevano esprimere molto più potenza anche con l'AGA.

A parte questo per giocare a Quake non c'era altra soluzione e quindi chi voleva Quake, doveva giocava in questo modo.

Tra l'altro per giocare a Quake era necessario avere i dati originale del gioco e quindi acquistare la versione PC (che non era di certo regalata) e poi giocare come l'engine permetteva.

Io personalmente ho giocato e finito Quake su un 68040 a 40 MHz in questo modo, ma anche se alle volte era davvero impossibile giocare a 1 fps era pur sempre Quake su Amiga e questo faceva superare gli ostacoli più impossibile e alla fine l'ho finito anche se è stata molto dura.

La cosa più difficile di questa versione era la mancanza di effetti sonori e quindi non si sapeva quando un nemico ti attaccava alle spalle e durante il gioco ci sono dei nemici che sparano sfere esplosivi a ricerca del bersaglio e il modo per sconfiggerli è ascoltare bene i rumori che fanno.

Senza audio l'unico modo era quello di lanciarsi in uno scontro diretto faccia a faccia dove vince il più forte.

Alla fine il più forte però ha vinto :-)

Dopo due anni dall'uscita di Quake per PC e dopo 1 anno che girava questa versione non ufficiale del gioco, arriva la notizia che una software house voleva rilanciare l'Amiga nel mercato giochi e annunciava il porting di Quake che sarebbe uscito in versione CD completa come la versione PC con tanto di tracce audio.

La software house era la Clickboom che poi realizzarono Myst e Mapalm che rappresentano oggi i giochi migliori usciti per Amiga 68k dopo Commodore.

Da quando inizia lo sviluppo del gioco non si hanno più notizie e queste vengono rilasciate di tanto in tanto su Internet, soprattutto nella rete Fidonet o Usenet.

Internet era praticamente fuori portata per molti in quel periodo e su Amiga era ancora peggio trovare notizie anche perché le riviste uscivano a cadenza mensile e queste non erano aggiornate.

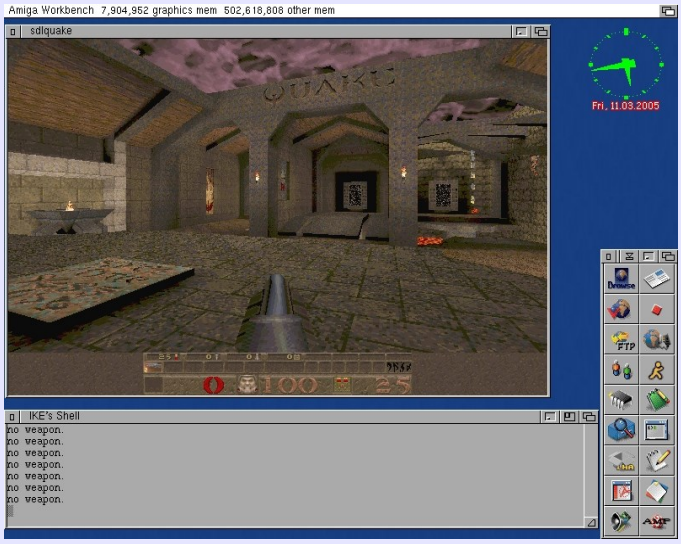
Attraverso Internet e dalla pagina ufficiale di Clickboom escono le prime immagini e richieste hardware per il gioco.

Non fu una bella notizia perché veniva riportato che il gioco su 68060 con AGA girava come su 486DX100 e su questa macchina il gioco non girava tanto bene, anzi più male che bene. Qualcuno cercava di minimizzare dicendo che queste erano le prestazioni dell'AGA e una futura versione RTG avrebbe dato molti più frame al secondo.

Da qui iniziano i primi dubbi su questo porting e Clickboom non dava nessuna notizia su una futura versione per PowerPC e anzi sembrava che non sarebbe mai uscita.

I possessori di PowerPC erano molto contrariati e c'era già nell'aria una possibilità di creare una versione PowerPC non ufficiale come successe





per la versione 68k.

Quando finalmente esce la prima demo del gioco non giocabile la sensazione è che Clickboom sia riuscita nel miracolo e il gioco in effetti gira molto più veloce già su un 68040 a 40 MHz e su 68060 gira molto bene tanto che per l'occhio di un amighista abituato a giocare ai giochi 3D a pochi frame al secondo sembrava davvero veloce come la versione PC sui primi Pentium.

La seconda demo, giocabile questa volta, dimostra che i gioco è più veloce della versione non ufficiale, ci sono gli effetti sonori e per chi compra la versione completa ci sono anche le tracce audio.

In realtà le cose non andavano bene perché la risoluzione era bassa: con l'AGA era 320x256 e 5-6 fps su un 68040 a 40 MHz e 8-10 fps su 68060 era tutt'altro che bene e molti speravano nella versione RTG che avrebbe dovuto raddoppiare o più le prestazioni e non fu così.

Bisognava accettare il fatto che l'Amiga non aveva un hardware per giocare bene a questi giochi e che nemmeno il più potente 68060 poteva paragonarsi ai Pentium e quindi si giocava a queste prestazioni e anche perché non c'erano alternative.

La versione per Amiga però aveva delle cose in più (incredibile eh?) della versione PC.

Le texture della versione DOS era a 8 bit, mentre la versione Amiga aveva anche la possibilità di impostarle a 16 bit e quindi dare una qualità notevolmente superiore, peccato però che non c'era hardware in grado di gestire tale caratteristica ed era necessario un Amiga molto potente e con una bella scheda grafica per poi giocare si a 16 bit, ma a 10 fps.

Una cosa discussa, ma effettivamente mai analizzata dettagliatamente è una voce che diceva il motore della versione Amiga era più veloce di quello PC.

Il dubbio nasce da questo aspetto: nel gioco se ci si fa caso ci sono degli angoli che non sono bene illuminati dalle torce e quindi sono in ombra.

Qualcuno asseriva che nella versione Amiga queste parti buie in realtà non ci sono proprio, che furono rimosse, quindi sono letteralmente dei buchi, quindi mancano delle texture o dei poligoni e questo avrebbe accelerato notevolmente la versione Amiga che altrimenti sarebbe stata molto più lenta di come gira.

In effetti nella versione Amiga queste parti in ombra sono più scure, quasi nere che nella versione PC e non si capisce se c'è qualcosa oppure davvero non c'è nulla, però tutto dovrebbe essere al suo posto e quindi da verificare.

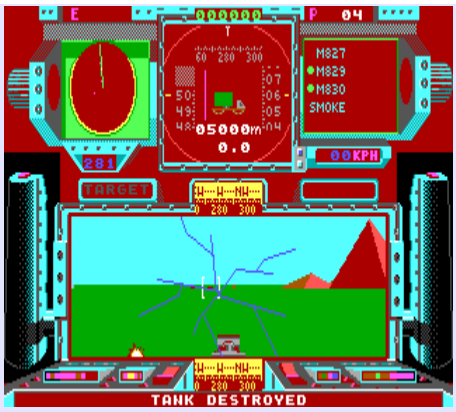
Non ci sarebbe nulla di male tra l'altro perché sono parti buie, in ombra e se veramente hanno trovato un modo per accelerare la versione Amiga eliminando parti che vengono calcolate dalla CPU e poi non vengono nemmeno mostrate è uno spreco di risorse.

Tra l'altro anche le schede GPU tipo Kyro e Kyro II facevano la stessa cosa: non calcolavano i poligoni che erano nascosti e il giocatore non aveva moto di vedere e questo accelerava le prestazioni in modo notevole.

Fateci caso la prossima volta che ci giocate :)

Heavy Metal (1989, Access Software)







E' un gioco militare multi ruolo dove il giocatore inizia la sua carriera militare da cadetto per essere promosso a Genio Tattico.

Per riuscire in questa gloriosa carriera il giocatore deve guidare diversi veicoli e farsi strada tra i numerosi nemici delle varie missioni.

Ci sono tre tipi di veicoli da guidare nel gioco:

- MBT, visuale in prima persona all'interno di un carro armato e con lo scopo di eliminare i nemici a terra
- FAV, con visuale in terza persona distruggendo gli ostacoli sul terreno ed evitando le bombe lanciate dagli elicotteri.
- ADAT, visuale in prima persona in un carro con una postazione anti-area e anti carro dove si dovrà distruggere nemici a terra e in aria.

Il gioco ha due visuali principali: una in prima persona in 3D poligonale un'altra in terza persona in bitmap. .

La visuale in prima persona poligonale è in un 3D primordiale dato che il mondo è completamente piatto e i triangoli poligonali presenti su schermo sono le montagne o colline, per non essere completamente una distesa piatta.

Sicuramente è una delle visuale più belle perché poligonale e immerge il giocatore nell'azione e anche la grafica dell'abitacolo è animata e il radar mostra quello che sta facendo il nemico in un ottimo dettaglio, quindi si vede quando prende la mira verso il giocatore, mentre spara o ricarica le armi o i bunker con i soldati che si preparano a usare i lanciarazzi..

Il gioco non è solo una semplice simulazione di guerra in 3D, ma c'è la possibilità di giocare anche alla parte tattica dove viene chiesto subito che tipo di veicoli controllare e poi si gioca nella mappa strategica, dove si possono muovere le unità e ingaggiare battaglia con il nemico.

Le battaglie sono automatiche e non si può veder l'azione 3D mentre sarebbe stato molto interessante passare alla simulazione 3D per le sequenze di battaglia.

E' un gioco molto interessante perché include due giochi in uno, quindi un gioco puramente strategico anche se notevolmente più semplice di un vero strategico e permette a chi vuole una simulazione pura di combattere in uno dei tre scenari disponibili.

Tecnicamente ci sono diverse incongruenze con le varie versioni soprattutto quella PC.

La versione per Amiga e Commodore 64 dopo il caricamento permettono di scegliere se giocare al gioco strategico o entrare subito in battaglia, mentre la versione PC ha solo una versione di combattimento.

La versione PC EGA a 16 colori è ben realizzata, ha un abitacolo ben disegnato e mostra le animazioni dei comandi mentre ci spostiamo e la parte 3D poligonale è realizzata bene e uguale alla versione Amiga tranne per il fatto che qui le rappresentazioni delle montagne sono meglio realizzate con poligoni pieni e qualche variazione di colore per dare un effetto luce e ombra che fa il suo dovere. La grafica EGA è abbastanza veloce ed è possibile modificare il dettaglio di gioco per macchine meno potenti (mettere i poligoni del fondale completamente trasparenti).

La parte è audio è la parte più carente dato che c'è solo il PC speaker a far compagnia al giocatore, ma poi durante il gioco ci sono solo effetti.

La versione Amiga è la migliore di tutte per quanto riguarda la grafica statica, la grafica dell'abitacolo, la grafica delle animazioni del radar che mostra un dettaglio ancora più notevole e il reparto audio è

un punto forte di questa versione anche se poi durante le battaglie ci sono solo gli effetti sonori che sono ben realizzati.

La sezione della simulazione 3D poligonale è identica in tutto e per tutto alla versione PC (anche qui leggermente meglio la versione Amiga per la palette scelta per terreno e cielo), ma i poligoni che rappresentano le montagne e colline sono trasparenti.

La versione Amiga anche negli altri scenari di battaglia è la versione migliore per quanto riguarda dettagli e numeri di colori nettamente superiore alla versione PC e davvero ben realizzata anche come audio.

Anche la versione Commodore 64 è stata realizzata in maniera impeccabile riproducendo tutto quello che c'è nelle versioni a 16 bit e anche lo scenario in 3D è realizzato molto bene e le animazioni del radar sono notevoli per il piccolo computer a 8 bit.

Durante il 3D niente poligoni come fondale, ma rimangono quelli dei nemici che sono realizzati identici alle versioni Amiga, ST e PC.

Ottimo audio anche per questa versione e possibilità di giocare alla versione strategica.

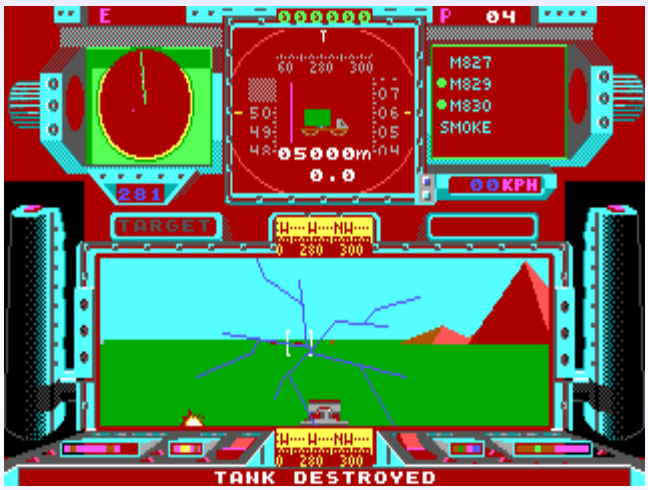


Versione Amiga

AMIGA

E' la versione più bella, più colorata e con la musica di intro e di selezione veramente realizzata sfruttando bene le capacità di Amiga.

Grafica superlativa, un 3D stranamente meno complesso della versione PC, ma molto veloce.



Versione PC DOS

PC DOS

La parte simulazione e arcade è identica alla versione Amiga e ha un 3D più convincente con animazioni del carro armato più realistiche.

La grafica EGA/VGA a 16 colori è ben realizzata mentre per il sonoro bisogna accontentarsi del PC Speaker



Versione Commodore 64

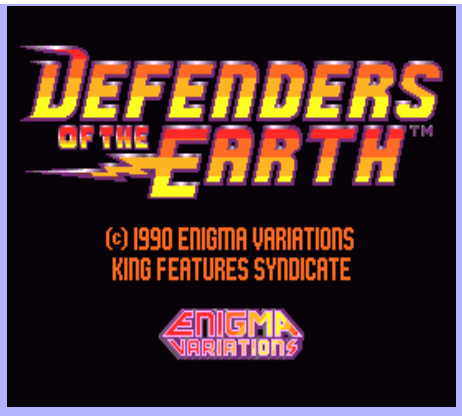
COMMODORE 64

La versione Commodore 64 è un mix tra quella Amiga e PC con ottimo uso del colore e possibilità di giocare anche alla versione strategica.

Buon audio e belle animazioni durante il gioco e un 3D semplice, ma molto convincente.

Defenders of the Earth (1990, Enigma Variations) Versione per Sam Coupe







Defenders of the Earth è un gioco di azione pura basato sulla serie TV omonima.

Il personaggio principale è Flash Gordon che deve affrontare il perfido Ming che vuole conquistare il mondo.

In aiuto di Flash Gordon c'è Mandrake il Mago, Lothar e Phantom.

Flash Gordon e i suoi amici si trovano nel castello di Ming dove deve liberare i bambini catturati da quest'ultimi e affrontare ogni genere di nemico tra cui il gigantesco robot Octon e il serpente Mongor.

Questa versione è quella per il computer Sam Coupe che è una macchina a 8 bit uscita praticamente dopo l'era degli 8 bit e con il tentativo di competere con Amiga e Atari ST.

Il gioco è realizzato davvero molto bene ed è nettamente superiore alla versione di tutti i computer a 8 bit e vanta una grafica dettagliata e molto colorata e prendendo riferimento alla versione Commodore 64 che è un ottima versione, questa è una via di mezzo tra un C64 e un Amiga.

Come audio è decisamente meglio di un Atari ST, ma qui basta veramente poco per fare di meglio, ma è anche leggermente meglio di un Commodore 64.

La cosa che salta di più all'occhio di questo gioco non è il reparto audio che comunque durante il gioco non c'è a parte gli effetti sonori, ma e il dettaglio grafico che è notevole e anche il numeri di colori su schermo è impressionante.

Le animazioni sono ben realizzate e lo scorrimento non ha nessun tipo di problema o rallentamento in nessuna situazione.

Versione Commodore 64



A favore della versione Commodore 64 c'è un numero di oggetti su schermo più numeroso della versione Sam Coupe, ma il dettaglio grafico e il numero di colori sono nettamente a favore della versione Coupe.

SAM COUPE

E' La versione a 8 bit meglio realizzata, più colori, più dettaglio e animazioni fluidissime e il tutto unita ad una difficoltà molto elevata che assicurano ore e ore di divertimento.

Defenders of the Earth è un gioco che può piacere nel tempo e una volta finito può essere rigiocato ancora.

Airlift per BBC (Superior Software,)
Elite per BBC (1984, Acornsoft)







Airlfit della Superior è un arcade dove a bordo di un elicottero dotato di mitragliatrice e bombe si deve sorvolare un territorio nemico e salvare più prigionieri possibile.

Questi prigionieri sono incarcerati in prigioni difese da carri armati e nei livelli più avanzati del gioco anche da caccia nemici.

Per liberare gli ostaggi bisogna distruggere la prigione e poi atterrare nelle vicinanze per far salire quante più persone possibili stando ben attenti a non farsi distruggere dai nemici.

Una volta che l'elicottero è pieno, ma non per questo vuol dire che tutti sono riusciti a salire a bordo, si deve tornare alla base per scaricare i prigionieri e poi ripartire in cerca di altri rimasti a terra perché non c'era posto e abbattere altre prigioni.

Questo gioco per BBC è realizzato molto bene tenendo conto che è uscito nei primi anni '80 ed già con le idee molto chiare su come creare interesse al gioco.

Airlift sfoggia una grafica coloratissima e animazioni ben realizzate e basta guardare l'elicottero come è ben realizzato e il movimento del rotore davvero realistico, ma in generale tutto nel gioco è stato realizzato molto dettagliatamente.

La difficoltà del gioco è crescente anche se il sistema di controllo di default è abbastanza difficile perché bisogna un po' imparare i comandi da tastiera.

Una volta presa la mano sarà davvero divertente distruggere i nemici e portagli via tutti gli ostaggi.

Elite, un nome di un gioco che è talmente famoso che non servirebbe nemmeno da recensire o descriverlo, ma è giusto e doveroso parlare del gioco nato su BBC e poi portato e convertito in tutto il mondo e in tutte le salse. Tutto è nato su questa macchina.

La cosa sbalorditiva è nel 1984 realizzare un gioco che racchiude in se più di un genere: è infatti un simulatore di volo spaziale militare, è un gioco di strategia, è un gioco di commercio.

Durante il gioco si può scegliere se diventare un pirata, se diventare un commerciante oppure esplorare un grande universo pieno di sistemi stellari e ognuno con tanti pianeti da visitare e civiltà con cui entrare in contatto.

Il gioco vanta una grafica dettagliata per l'epoca e come simulazione siamo al comando di una nave spaziale che si può aggiornare con nuove tecnologie oppure acquistare anche navi ben più potenti.

Il gioco è molto realistico perché durante il volo nello spazio tra una destinazione e l'altra bisognerà stare attenti agli attacchi di pirati nemici o anche evitare asteroidi che si potranno incontrare e quindi evitare scontri che possono provocare danni alla navetta.

La simulazione prevede anche la polizia che interviene ogni volta che si è vicino ad un pianeta a una stazione spaziale, ma anche quando vengono fatte delle richieste e non vengono accettate.

Un gioco di dimensioni (come universo esplorabile) gigantesche con universi e tantissimi sistemi stellari tutti visitabili e tantissimi nemici pericolosi da evitare o distruggere.

BBC

Elite su questa macchina da il meglio di se e vanta una grafica dettagliatissima, veloce ed effetti sonori ben realizzati.

Airlift è un bellissimo arcade molto colorato e dettagliato che immerge fin da subito il giocatore nell'azione.



HTML 5

GALLERY

DEMOSCENE

Invece di recensire delle demo, meglio guardarle direttamente e in questa pagina conclusiva voglio linkare qualche demo per Amiga e per PC.

