REV'n'GE! #21

Retro Emulator Vision and Game



Elite

Esploriamo l'universo tra otto galassie e 2048 pianeti

Hardware Vintage: 3Dfx col turbo

Overcloccare una 3Dfx è facile, provare per credere!

Giochi in breve

Quattro giochi brevemente descritti per hardware di altri tempi

RECENSIONI: Robocop - Elite - Enduro Racer - Eliminator - Lunar Lander - Encyclopedia of War - Emylin Hughes International Soccer - International Soccer - Multimedia - Wonder Boy

EDITORIALE NUMERO 21

E anche questo numero è stato preparato a tempo di record andando oltre i due numeri al mese, anche se poi per il numero dei contenuti offerti, impiego circa una settimana a fare le sue 20-30 pagine.

In questo numero ancora diverse belle recensioni di giochi che di qualità ne sprizzano da tutti i pori e che tra alti e bassi sono stati giocati da milioni di persone sia nelle sale giochi che in casa sul proprio computer o sulla propria console.

Non manca la sezione di hardware vintage che sto lesinando per farla durare il più possibile, quindi tra un po' ci saranno due pagine in meno da leggere :-P

Ho deciso di togliere quelle paginette di pubblicità che in questa fanzine ci stanno come il cacio a merenda e anche per il fatto che non sono molto bravo a farle. Vedo di aggiungere qualche galleria o link a qualcosa per alternare la lettura.

Ancora titoli multimediali che sono davvero tanti e che spero di riuscire a trovarne anche per piattaforme diverse da quelle Amiga e PC.

Buona Lettura

RETRO TRAILER VIDEO

Ancora link ad AmigaPage per guardare i video dei Trailer che ho fatto.

Speriamo che questa iniziativa piaccia anche perché con i PDF è bello fare anche questo.

Sommario

Robocop / Elite	**3-9 / 10-17**
Mini Recensioni e Anteprime sul prossimo numero	**18-19 / 20**
Emilyn Hughes International Soccer / International Soccer	**21-22**
Hardware Vintage: Overclock 3Dfx	**24-25**
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV	**27**
Giochi in Breve	**28**
Enciclopedia Multimediale Grolier per CD32 / Grolier Multimedia Encyclopedia 1995 per Windows 3	**29-31 / 32-33**
Wonder Boy	**33-36**



1988-89, Data East e Ocean

Arcade, Atari ST, GameBoy, Amiga, Commodore 64, Apple II, PC, MSX, NES, Spectrum, Amstrad CPC, CoCo

Robocop è il gioco che fu creato dopo il successo cinematografico e esce nel 1988 in versione Arcade dove il giocatore impersona il protagonista che deve avanzare per 9 livelli che rappresentano le scene principali del film. In questa prima versione ci sono sequenze bonus e di intermezzo con le voci originali digitalizzate direttamente dal film originale. La musica del film viene riprodotta per intero.



La Ocean si assicura la licenza di Robocop. Per la versione Arcade ne concede un parte alla Data East e il gioco per gli home computer fu convertito dalla Ocean stessa.

Robocop è un gioco di azione pura dove il giocatore deve passare i vari livelli eliminando i vari nemici che trova sul suo cammino e può farlo usando i pugni o la pistola. Durante i vari livelli ci sono anche armi supplementari. Alla fine di ogni livello c'è un boss da affrontare e uno di questo è ED-209, ben noto ai fan di questa serie.

Sicuramente una delle attrattive di questo gioco è la sua realizzazione che mostra il personaggio principale molto dettagliato. Emozionante la sequenza dove smette di tirare pugni e si apre la fondina della pistola dentro l'armatura della coscia, proprio come nel film.

I fondali del gioco sono stati riprodotti molto bene per dare la giusta sensazione di immedesimazione del giocatore nei vari livelli.

La musica, il tema di Robocop, è presente, suonato molto bene e in questo gioco è coprotagonista perché ricrea l'emozione provata guardando il film.

Questa versione Arcade è di certo una trasposizione davvero ben riuscita di un film perché non è semplice trasformare un successo cinematografico in un gioco vincente da sala giochi.

La Data East c'è riuscita e anche la Ocean è riuscita a centrare l'obiettivo su alcune piattaforme per home computer.

Commodore 64



Le versioni a 8 bit sono decisamente un po' diverse dall'originale e dalle versioni a 16 bit.

Questo Robocop è diverso nel disegno dei livelli, nella giocabilità, nell'audio. Praticamente è tutto diverso. Ed è un gioco terribilmente difficile, direi quasi impossibile senza trucchi.

Finito di caricare appare la schermata introduttiva con la bella scritta di Robocop e subito si ascolta una melodia sconosciuta, mai sentita nel film o nella versione Arcade. E' una bella musichetta, orecchiabile, ma che centra con Robocop lo sa solo la Ocean e questo vale per tutte le altre versioni a 8 bit.

Da qui è possibile scegliere se ascoltare la musica durante il gioco o gli effetti. La musica durante il gioco non è quella del film ovviamente, ma ne è stata usata una nuova, mentre gli effetti sono solo il "bang" delle pistole (tutte con lo stesso effetto).

Il gioco ha una giocabilità pessima perché è molto difficile dato che ogni finestra che c'è sul fondale è perennemente piena di nemici che sparano all'impazzata e non c'è modo di evitare i colpi. Tra l'altro non ci sono le classiche tre vite, ma una sola.

Una volta arrivati in fondo non c'è un boss di fine livello e si passa al successivo che comunque non ha niente a che vedere con la versione Arcade.

La grafica è molto veloce come nello standard della macchina, i colori sono abbastanza buoni anche se non particolarmente vivaci; gli sprite sono definiti bene. I fondali sono ben disegnati anche se ogni tanto regna un po' di confusione per la scelta dei colori.

Per chi non ha mai visto Robocop in vita sua è un bel gioco, difficilissimo, ma per qualche ora ci si giocherà volentieri perché il personaggio è di forte richiamo.

Per tutti gli altri sarà un disastro per la giocabilità inesistente per via di una difficoltà estrema, un audio che non



centra niente con la serie, con una grafica buona, ma non eccellente.

Di certo le caratteristiche tecniche di questa macchina non permettevano di osare di più, ma forse si poteva aggiustare qualcosina sulla difficoltà e su alcuni nemici con una potenza di fuoco più simile all' Arcade come hanno cercato di fare nelle altre conversioni.

Amstrad CPC



La versione Amstrad si presenta subito molto bene, con una schermata introduttiva mono colore, ma abbastanza definita, mentre nella schermata dei titoli è abbastanza spartana e si ascolta la stessa melodia che c'è su C64, anche se molto peggio come qualità. Si può scegliere se giocare con la tastiera o il joystick, ascoltare la musica o solo gli effetti.

La versione Amstrad questa volta è clone della versione C64 per quanto riguarda l'audio, con le dovute differenze qualitative, mentre per la grafica questa è decisamente meglio colorata e forse anche più definita perché il personaggio principale è ben disegnato e i nemici sono molto più vari e alcuni di questi richiedono più colpi per essere abbattuti.

La struttura sembra molto simile alla versione Commodore perché i livelli si presentano più o meno allo stesso modo con lo stesso fondale, ma con colori decisamente più vivi.

I fondali sono ben colorati anche se c'è da dire che su Commodore 64 sono disegnati decisamente meglio e molto più definiti, ma alle volte troppo ripetitivi. Qui sono più approssimativi, ma meglio colorati e più fedeli alla versione originale.

La presentazioni dei livelli però è in stile Arcade perché viene elencata la prima

direttiva dove si ascolta il parlato digitalizzato di Robocop che riporta le tre prime direttive da rispettare. Davvero bello per il piccolo Amstrad quello che riesce a fare.

La giocabilità è messa un po' a dura prova anche qui per la difficoltà perché diversi nemici richiedono più colpi per essere abbattuti e anche perché le munizioni finiscono abbastanza in fretta lasciando Robocop solo con i pugni in attesa di trovare delle munizioni in giro.

Sicuramente è più giocabile della versione C64 anche per il fatto che qui ci sono anche tre vite a disposizione che lo rendono più longevo nel tempo.

MSX



La versione per MSX è rigorosamente monocromatica, anche se in questo modo però ha un dettaglio notevole sia per quanto riguarda il personaggio principale sia gli avversari.

Anche per questa versione i nemici sono decisamente più vari, esattamente come visto sul CPC, dove alcuni di questi richiedono più colpi per essere abbattuti. Se un avversario si avvicina troppo lo si colpisce anche con i pugni proprio come accadeva nell'originale.

Come visto nella versione C64 e CPC, la musica c'è, ma non è quella del tema di Robocop ascoltata in sala giochi ed è un peccato perché è una bella melodia.

La giocabilità di questa versione è buona per la buona fluidità della grafica, ma anche per il fatto che bisogna stare attenti a non farsi colpire dagli avversari perché quando Robocop viene colpito rimane stordito per qualche secondo e viene massacrato di pugni e colpi che fanno drenare la preziosa energia.

Per portare a termine il gioco ci sono tre vite a disposizione, ma se si perde anche in fondo al livello si ricomincia tutto da capo rendendo quasi inutile averne più di una perché in pratica si ricomincia da zero.

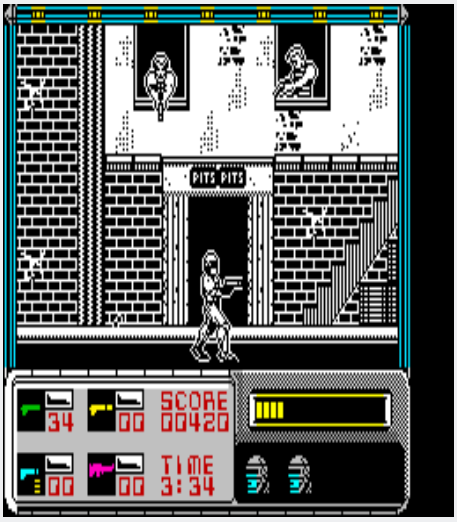
Spectrum

La versione Spectrum è identica in tutto per tutto alla versione MSX o forse è il contrario.

Fatto sta che per questa versione vale esattamente tutto quello detto per la versione MSX.

La versione 48k non ha la musica durante la schermata dei titoli e durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori.

La versione 128k ha invece la musica sia nella schermata dei titoli sia durante il gioco.



Apple II



Davvero strepitosa questa versione per la macchina a 8 bit della Apple. Il gioco è proprio lui, lo stesso gioco che si è visto in sala giochi e i livelli sono stati riprodotti molto fedelmente sia nella grafica del fondale sia nei tipi di nemici e il loro stile di attacco.

E' una macchina a 8 bit e quindi la grafica è abbastanza semplice, spartana, pochi colori disponibili, ma tutto viene amalgamato e messo su schermo molto bene, decisamente meglio degli altri home computer visti fino adesso e alla fine risulta la migliore trasposizione del gioco originale su un 8 bit.

La giocabilità è discreta perché il gioco soffre di una certa scattosità, ma l'azione è molto fedele all'Arcade con Robocop che inizia il livello 1 con i pugni e la pistola che esce dall'armatura della coscia, esattamente come l'originale (*fantastico!!*) nello stesso punto.

La difficoltà è più elevata che in sala giochi, ma la buona fedele conversione lo rendono più bello da giocare e l'impegno aumenta di conseguenza per vedere fino a quanto questa conversione è fedele.

Di negativo è la mancanza di musica, ma durante il gioco ci sono gli effetti sonori che sono anche questi molto buoni.

Tra gli home computer a 8 bit, questa è sicuramente la versione più bella.

AMIGA



La versione Amiga, quindi la versione a 16 bit, mostra tutta la sua qualità già dalla schermata introduttiva che vede Robocop in primo piano con una grafica digitalizzata molto bene e dove l'eroe cita le tre direttive in maniera davvero pulita.

Il gioco è un ottima conversione perché tutto è stato riprodotto molto fedelmente fin dalla presentazione dei vari livelli presentati dal notiziario.



L'azione vera e propria si svolge esattamente come si giocava in sala giochi, il tutto accompagnato dalla buona musica che riproduce molto bene il tema di Robocop.

La grafica è davvero molto colorata sia nei fondali, sia negli sprite dei vari personaggi, mezzi in movimento e le animazioni sono tutte presenti.

La versione Amiga però ha un area di gioco più piccola del suo solito, perché questa è incorniciata da una interfaccia che abbellisce di certo, ma al tempo stesso riduce l'area di gioco.

La struttura dei livelli è davvero convincente soprattutto perché è uguale all'originale e i nemici sono posizionati nello stesso ordine e attaccano allo stesso identico modo, quindi chi ha giocato alla versione Arcade sa già come deve comportarsi e come affrontare particolari tipi di nemici.

Sulla giocabilità c'è da dire che è leggermente più difficile che l'originale perché alcuni nemici che si evitavano abbassandosi, nella versione Amiga non funziona. Facendo la stesse azioni negli stessi momenti dell'originale non si riesce ad evitare di essere colpiti e alla lunga si riduce la possibilità di arrivare in fondo al livello.

Comunque vista l'eccellente conversione, una difficoltà maggiore dovrebbe garantire una certa longevità, almeno fino a quando non verrà finito.

Tuttavia Robocop è un gioco di un certo fascino e ogni tanto una partita la si fa ben volentieri.

Atari ST



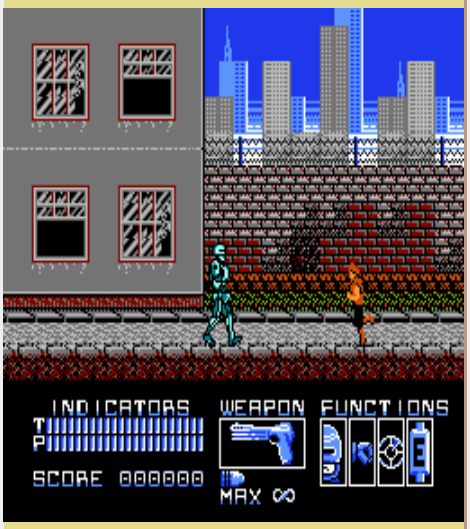
Anche per l'Atari ST il gioco si presenta davvero alla grande con una presentazione dalla grafica dettagliata e colorata con un Robocop che cita le tre direttive con una voce identica all'originale.

Per tutto il resto vale quando detto per la versione Amiga, per quanto riguarda la grafica, le animazioni, i fondali e i colori usati.

La sola differenza è l'audio. Di certo in questo gioco l'ST da il meglio di se con una qualità molto buona per la musica, anche se inferiore alla versione Amiga. Gli effetti sonori invece sono gracchianti e che non rendono giustizia alla buona qualità di tutto il gioco.

Anche su ST la difficoltà è la stessa e quindi una buona longevità e che dovrebbe garantire una partita anche dopo averlo finito.

NES



La versione NES è una libera conversione perché viene adattato alla console; la struttura dei livelli cambia radicalmente anche nello scenario, ma rimane comunque una buona conversione di Robocop.

Sull'azione vera e propria questa cambia per i tipi di nemici che non si comportano più come in sala giochi o nelle varie conversioni dove stanno appostati alle finestre o attuano strategie di attacco vari.

In questa versione NES ci sono cani che attaccano, teppisti che saltano fuori dalle finestre per attaccare dall'alto, motociclisti che tentano di investire Robocop ed elicotteri super corazzati.

Dell'originale rimane che inizialmente si inizia solo con i pugni e a metà livello si tira fuori la pistola e si procede con questa fino alla fine.

Alla fine di ogni livello c'è un Boss molto tosto che va affrontato con una determinata arma. Quindi ci saranno avversari che dovranno essere sconfitti con i pugni oppure con le armi da fuoco. Questa strategia viene suggerita dal gioco che mostra l'arma ideale da usare per alcuni nemici.

La velocità è buona, molto fluida, la grafica è ben colorata: gli sprite principali e i vari mezzi sono stati ben disegnati.

L'audio è davvero ben fatto, con la musica che riproduce bene il tema originale di Robocop con effetti sonori buoni.

E' un buon gioco dedicato a Robocop che rimane legato alla serie con il personaggio, ma che cambia la struttura di gioco pur cercando di tenersi stretta la trama e lo scopo.

Radio Shack TRS-80 Color

Robocop per il CoCo è praticamente la stessa identica versione della versione NES anche se decisamente inferiore come qualità, numero di colori e fluidità.

Malgrado sia una versione che ha un dettaglio decisamente povero, mantiene una buona giocabilità e anche leggermente meglio della versione NES. Qui ci sono ben due tasti per il joystick (se lo avete) ed è possibile usarli entrambi.



Questa macchina è inferiore al NES e la conversione del gioco ne risente soprattutto nella ricchezza di sprite contemporaneamente su schermo e complessità delle animazioni di questi ultimi.

I vari nemici hanno un bagaglio di offesa molto inferiore a quello visto su NES; attaccano molto linearmente senza troppe sorprese e spariscono alcuni nemici di grosse dimensioni.

La giocabilità è buona perché la difficoltà non è molto elevata e tirando pugni e fuoco a ripetizione non c'è scampo per nessuno. Può essere negativo alla lunga, ma facilita la voglia di andare avanti.

La musica è molto simile a quella NES anche se non si è agli stessi livelli ed è presente solo ed esclusivamente durante l'azione.

Bella la schermata introduttiva con la voce di Robocop.



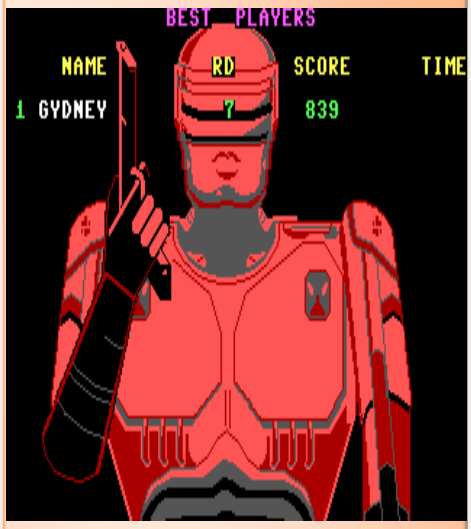
PC

La versione PC risente del periodo in cui è uscito, quindi una grafica CGA, Tandy ed EGA.

Innanzitutto c'è da dire che il gioco è la perfetta trasposizione del gioco originale ed è molto fedele al Coin-op per la struttura dei livelli, del disegno e del comportamento dei nemici come i boss



di fine livello.



Il gioco inizia esattamente come in sala giochi con la schermata dei crediti con Robocop in sottofondo con la sua bellissima armatura che sfoggia la palette dell'EGA.

Questa versione ha anche una breve introduzione alla storia del personaggio, quindi dalla morte violenta dell'agente Murphy fino alla nascita di Robocop. Si tratta tuttavia di una sequenza molto elementare formata da tre immagini con una breve descrizione, ma comunque fa il suo dovere per introdurre al personaggio e alla storia.

Come detto, il gioco è quello visto nella versione Arcade anche se è stato semplificato nel fatto che Robocop ha fin da subito la pistola e pugni li usa solo per distruggere le casse o quando si trova vicino ai nemici.

Questi si presentano nel gioco molto similmente a come avviene nella versione da sala giochi anche se alcune sequenze di attacco sono state rimosse o semplificate, ma nel globale è una versione abbastanza fedele.

La grafica è, nei limiti dell'EGA, molto ben definita con il personaggio principale disegnato abbastanza bene anche se si ben lontani dalla grafica vista su Amiga o ST, ma l'azione Arcade c'è tutta e che fa passare in secondo piano la grafica.

A facilitare la giocabilità c'è anche il fatto che oltre ad avere una barra di energia, ci sono ben tre vite a disposizione e quando si muore, si riparte esattamente dal punto in cui si viene eliminati, facilitando moltissimo il superamento del livello. E questo sistema aiuta molto durante il combattimento con i boss di fine livello.

Il sistema di controllo è abbastanza buono, ma per colpire gli avversari in obliquo bisogna per forza usare il tastierino numerico.

Per quanto riguarda l'audio questo è presente ed è identico alla sala giochi come melodia anche se la qualità è quella del cicalino interno.

MSX, Spectrum 128k=6,5

Spectrum 48k=6

Sono entrambe completamente monocromatiche, ma hanno un dettaglio grafico davvero molto vicino all'originale e anche una giocabilità davvero alta con nemici di vario genere e possibilità di usare i pugni quando un avversario si avvicina troppo per essere colpiti dai proiettili.

Buona la musica e anche la velocità in gioco.

La versione Spectrum 48k differisce solo per la mancanza di musica.

Commodore 64= 6

E' un bel gioco se di Robocop si conosce solo la pellicola cinematografica.

Per chi invece lo conosce non è un gioco che fa venire la voglia di portarlo a termine per via di una difficoltà davvero esagerata, un design dei livelli e musiche che non ricordano assolutamente la versione originale e grafica non eccelsa per essere un Commodore 64.

La fluidità della grafica compensa la superficialità in tutto il resto.

APPLE II= 7,5

E' la versione migliore tra le conversioni su architettura a 8 bit perché è la più fedele.

Il design degli sprite, dei fondali e la struttura dei livelli è uguale alla versione originale anche se ci sono decisamente pochi colori e meno raffinatezza negli sprite che non minano assolutamente l'azione. La velocità soffre di una certa lentezza.

Peccato per la mancanza completa di musica durante il gioco, ma gli effetti sono molto buoni.

Tra gli 8 bit è di certo la versione da ricercare e da giocare.

Amstrad CPC=6,5

Identico in tutto e per tutto alla versione C64 anche se ha un miglior audio digitalizzato, molti più colori su schermo e sprite più definiti.

I livelli sono strutturati allo stesso modo, ma ci sono diversi nemici con varie caratteristiche e sono molto più difficili da abbattere che garantiscono la voglia di finirlo o almeno di vedere quello che c'è dopo.

AMIGA=8,5

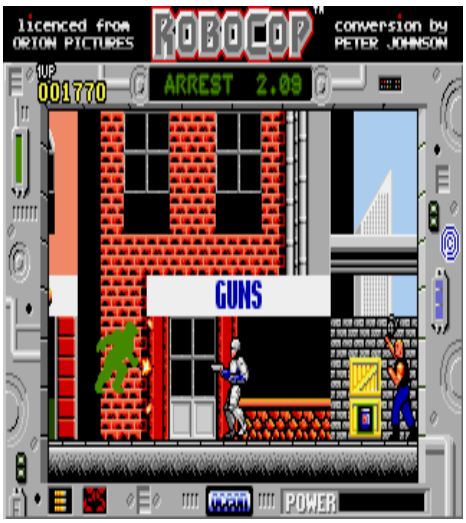
E' la versione migliore fra tutte perché è una conversione fatta come si deve e davvero identica o quasi all'originale, sia per le sequenze statiche, il parlato digitalizzato e la musica davvero ottima che riproduce la melodia dell'Arcade come nessuna delle macchina in prova è riuscita a riprodurre.

Velocità ottima e senza mai impuntamenti rendono questa versione quasi perfetta.

Atari ST=8

Anche questa versione è davvero eccellente e identica alla versione Amiga anche se perde qualcosina per quanto riguarda l'audio con gli effetti davvero poco convincenti.

Un'ottima conversione che tra l'altro ha un parlato digitalizzato davvero eccellente e almeno nella schermata introduttiva addirittura sembra più pulito e meglio parlato della versione Amiga.





NES=7

Si tratta di un gioco basato su Robocop perché è completamente diverso anche se lo scopo e la trama sono le stesse. Sul NES è stato cambiato molto per meglio adattarsi alla console.

Tanti e vari i nemici presenti di vario genere con ognuno una propria difficoltà e decisamente difficile per l'alto numero di questi.

E' una buona sfida che di certo piacerà perché mostra un Robocop leggermente diverso da come ce lo saremmo aspettati.

CoCo=6,5

Era difficile qui fare una buona cosa visto l'hardware, ma vedere questo titolo su questa macchina è davvero bello. Il gioco è la copia della versione NES oppure il contrario e i livelli sono esattamente gli stessi.

Questa versione soffre di una certa lentezza, una grafica poco colorata e non molto definita, ma la giocabilità c'è ed è la cosa più importante.

La musica è presente solo durante il gioco mentre nel titolo c'è solo il parlato digitalizzato che cita: "Robocop".

PC=7

E' Robocop ed è la copia fedele o quasi dell'originale anche se lo è di meno delle versioni per Amiga, ST e Apple II, ma mantiene la stessa struttura e lo stesso modo operandi dei vari nemici anche se non esattamente uguale, ma davvero convincenti.

La grafica si muove su schermo bene anche se i colori sono limitati alla palette EGA che sono quindi molto pochi e la musica è quella del cicalino interno che comunque suona molto bene la famosa melodia.

La giocabilità è buona e garantita dalle tre vite a disposizione. Quando si muore si riparte dallo stesso punto e aiuta molto durante lo scontro contro i boss di fine livello.



1984, AcornSoft, Firebird, Imagineer

Elite è un simulatore di volo, più precisamente è un simulatore di volo spaziale militare perché ci sono molti combattimenti. E' un gioco in cui il giocatore può decidere la sua carriera che può essere militare, può essere mercenaria, può essere di natura commerciale oppure di semplice esploratore.

Questa simulazione divenne subito molto popolare e con un successo strepitoso perché al giocatore non veniva data nessuna scelto sul tipo di carriera da fare, ma lo decideva chi giocava come comportarsi e dalle azioni che faceva durante il gioco.

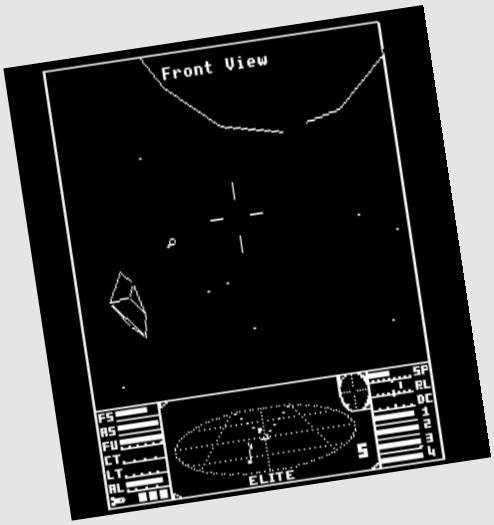
Quindi iniziare il gioco sparando a destra e a manca contro tutti senza discriminazione porta alla conseguenza di essere considerato un criminale e inseguito perennemente. Stessa cosa anche decidendo di fare il commerciante e quindi viaggiare tra i vari sistemi solari con materiale illegale vietato dalle leggi di un preciso pianeta o sistema.

Oltre ad essere un simulatore di volo è anche un simulatore di vita perché il giocatore deve vivere, deve guadagnare il denaro per comprare una sua astronave, i prodotti che vuole commerciare. C'è anche il problema che per viaggiare per lunghe distanze ci vuole il carburante, motori interstellari sempre più potenti e inizialmente non sono disponibili per il budget iniziale. Con calma e pazienza va accumulato per poter commerciare ed esplorare l'intero universo previsto dal suo creatore.

Altri modi per trovare facilmente il denaro è accettare delle missioni militari che sono ben pagate e in alcune versioni del gioco queste non sono disponibili nella galassia di partenza, quindi bisogna raggiungere la seconda galassia più vicina.

Elite ha un universo un po' particolare con soli "otto" galassie con 256 pianeti ciascuna. Sulle macchine a 8 bit per motivi hardware, molti pianeti venivano generati proceduralmente, ossia attraverso un algoritmo anziché manualmente e questo creava non solo il pianeta, ma tutto quello che lo riguardava e quello che era importante per il giocatore. Questo sistema però provocava dei problemi perché alcuni pianeti veniva generati a distanza elevate e con nomi inappropriati.

Elite fu considerato il padre di questo genere, ma in realtà nel 1974 esisteva un gioco di solo testo, Star Trader, dove



il giocatore doveva viaggiare tra diverse galassie cercando di guadagnare soldi commerciando sei tipi di prodotti. Il giocatore poteva usare una mappa stellare per viaggiare tra una galassia e l'altra.

Elite riprende il concetto di Star Trader aggiungendo tutto quello che nel 1974 non si poteva fare; creando quindi un universo più grande e giocabile in prima persona.

Il gioco ha una trama che parla della storia del giovane pilota, Alex Ryder, il cui

padre Jason fu ucciso quando la loro nave fu abbordata dai pirati. Alex cerca vendetta, una nave super corazzata per aiutarlo in questa impresa ed entra quindi in questo universo che include combattimenti, viaggi interstellari e dei mortali alieni chiamati Targoidi.

In questo universo diventa un abile commerciante, anche grazie alla sua copilota Elissia Fields, una specie aliena, ricercata in molti sistemi.

Tutto questo però non basta dato che il suo unico scopo è la vendetta per la morte di suo padre, ma non ha ancora l'abilità per affrontare i suoi nemici, quindi deve commerciare, comprare armi migliori e una nave molto più potente.

BBC/Electron (1984)

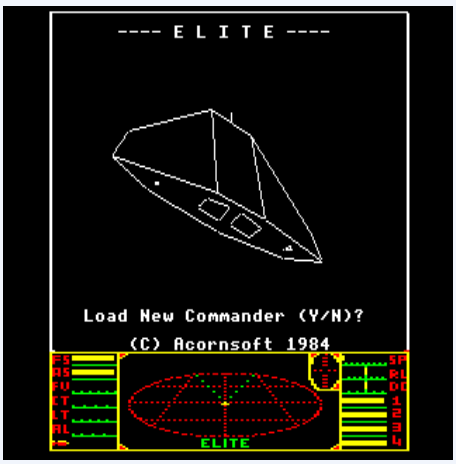
Il gioco fu inizialmente rilasciato solo in tre versioni: BBC Cassetta, BBC Disco e Acorn Electron.

L'area di gioco occupa i due terzi dello schermo, mentre la restante parte è occupata dal quadro dei comandi.

La versione BBC mostrava i suoi 4 colori nella parte bassa dello schermo, mentre il gioco vero e proprio era in bianco e nero. La versione Electron era completamente in bianco e nero.



L'Electron che aveva un hardware molto limitato perdeva il sole e i Targoidi. La versione BBC su disco aveva molte



astronavi e ad ogni salto iperspaziale ne venivano aggiunte altre.

Ho provato la versione su disco per il BBC. Durante il caricamento c'è una schermata a colori e il gioco si apre con l'area di gioco dove viene mostrata una grafica poligonale in wire-frame molto veloce e davvero dettagliata con la parte informativa a colori.

Inutile perdersi su cosa è Elite per le varie conversioni perché è già stato detto tutto nella recensione principale.

La versione provata purtroppo è priva di musica e ci sono solo gli effetti sonori durante il gioco che sono realizzati molto bene.

La grafica è in bianco e nero nella sezione di volo e gira molto bene, veloce, fluida anche quando su schermo ci sono grossi poligoni. Il sole è rappresentato bene, poligono solido bianco.

Il gioco ha una giocabilità buona anche se il suo sistema di controllo è abbastanza difficile perché il volo a destra e sinistra in realtà si vede lo scenario ruotare a destra e sinistra e in questo modo bisogna cercare di centrare l'obiettivo. Inizialmente un po' complicato prenderci la mano soprattutto con la tastiera anche se è messa abbastanza bene.

Se potete usare il joystick il tutto sarà gestito molto meglio e anche la giocabilità se ne avvantaggia.

Ci sono diversi tasti con cui prendere confidenza, ma il manuale è molto esaustivo, quindi dopo una buona lettura o usandolo anche durante il gioco si riuscirà a fare qualcosa di buono.

Bisogna fare attenzione che sparare vicino alle stazioni spaziali non sarà accettato e quindi potreste essere presi di mira dalle difese planetarie che sono poi le astronavi della polizia che vi attaccheranno senza sosta.

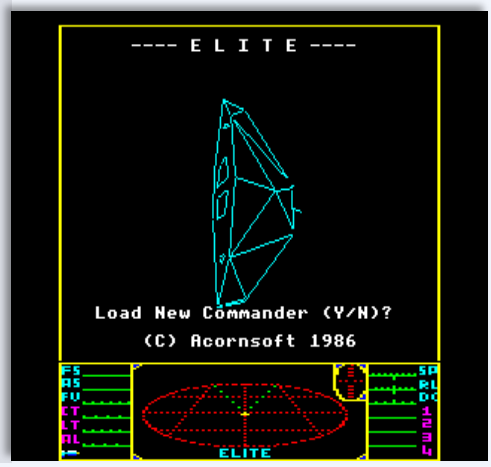
La versione Electron è identica tranne per il fatto che è completamente in bianco e nero.

Esiste anche una versione "master" che è a colori anche nell'area di gioco e anche molto veloce.

Qui la grafica colorata, pure rimanendo in wire-frame è davvero nitida, soprattutto nel menu delle opzioni perché i colori sono messi bene, evidenziando meglio le varie informazioni.

Su questa versione appena arrivato nei pressi del pianeta Diso sono stato attaccato da molte navi nemiche tra cui Targoidi e deve dire che è la prima volta che vedo in azione questi alieni, dato che li avevo solo sentiti nominare nei manuali. Normalmente l'impero Targoide non arriva mai nello spazio abitato dagli umani.

La versione BBC Master è davvero un piacere per gli occhi.



Commodore 64 (1985)

La versione Commodore 64, macchina a 8 bit, si presenta davvero bene con una schermata introduttiva coloratissima e dettagliata; la schermata principale mostra un area di gioco in bianco e nero con il quadro comandi molto colorato e in pratica una via di mezzo tra la versione BBC e quella Master.

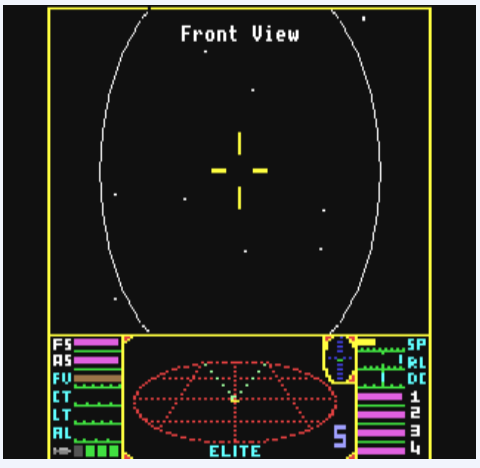
In più qui c'è la musica nella schermata prima di iniziare a giocare, mentre durante il gioco ci sono solo gli effetti, tranne quando si attracca ad una base dove ritorna la musica, una musica classica.

C'è da dire che la versione C64 è un po' inferiore come qualità grafica rispetto al BBC perché ci sono stati anche qui dei tagli come la rotazione dei pianeti.

Sulla versione BBC si poteva vedere il pianeta girare dato che ci sono alcuni elementi del pianeta che aiutano a vedere che sta girando, che ha un orbita che funziona.

Qui sono sfere e basta e anche i nemici su schermo sembrano leggermente inferiori come quantità di triangoli che li formano.

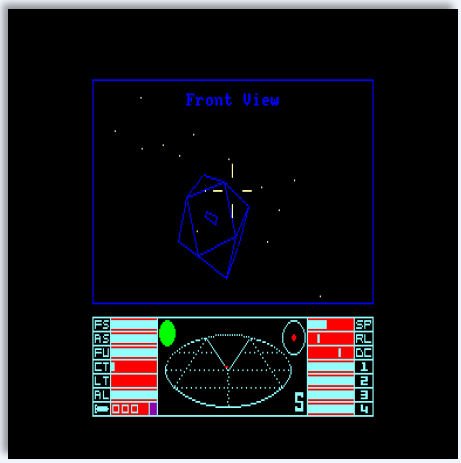
La velocità di gioco è discreta, ma non fludia come sul BBC.



Di questo Elite esiste anche la versione per Commodore 128 che rispetto alla versione C64 non cambia niente sia per quanto riguarda la grafica in gioco che nel quadro comandi però i font sono molto più definiti, quasi in alta risoluzione.

Link Video

AMSTRAD CPC (1986)



La versione Amstrad è tecnicamente come l'originale, quindi con grafica Wire-frame, ma l'area di gioco una grafica colorata con i vettori blu, il sole giallo, i pianeti di colore diverso, ma trasparenti e anche i raggi laser sono di un colore diverso. Già all'avvio del gioco con la sequenza di iperdrive questo gira ad una velocità tale che risulta piacevole e si intravede già in lontananza il pianeta che si avvicina.

Durante il gioco vero e proprio si una sensazione che sia stato fatto un ottimo lavoro sulla grafica. La velocità della grafica non è sensasionale, ma risulta abbastanza buono anche siamo sugli stessi livelli della versione C64 soprattutto quando ci si trova molto vicino ad oggetti in 3D di grosse dimensioni.

Tuttavia la velocità in generale sembra leggermente più veloce che su C64.

Il quadro comandi invece è abbastanza spartano con solo due colori che sul fondo nero sono anche un pugno sugli occhi.

La musica è presente nella schermata dei titoli ed è anche ben suonata, mentre durante il gioco ci sono solo gli effetti.

C'è da dire che dopo aver provato le altre versioni, questa è stata una piacevole sorpresa soprattutto per il numero di colori presenti contemporaneamente su schermo.

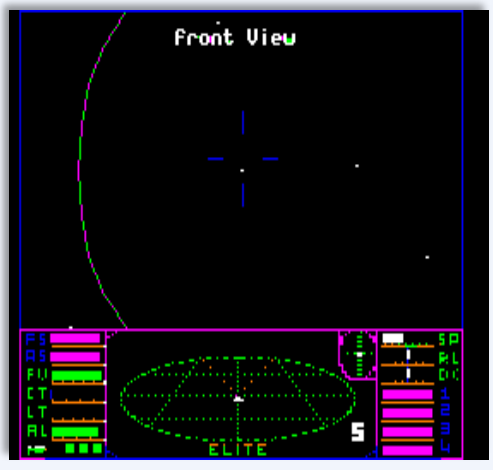
APPLE II (1985)

Devo dire che mi aspettavo parecchio di più da questa versione, ma è davvero una conversione che non convince molto.

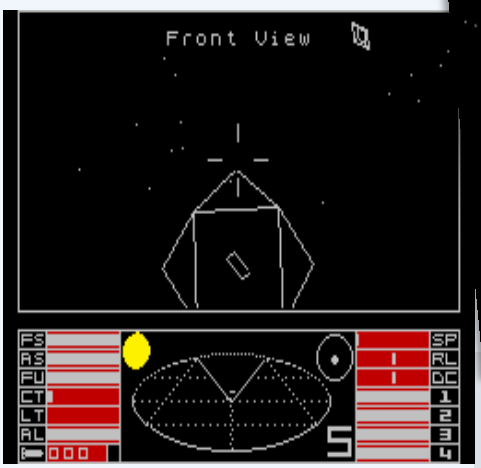
La grafica è discreta nel quadro comandi che è ben colorato e abbastanza definito, mentre nell'area di gioco i contorni dei vettori della grafica 3D hanno un colore indefinito, bianco in lontanza e da vicino sembra sfarfalli un po' troppo; insomma un wire-frame buono da lontano, ma pessimo da vicino.

Niente musica ne durante il gioco ne durante la presentazione e gli effetti in gioco sono orrendi, davvero mai sentito effetti così mal fatti e da fare accaponare la pelle.

Il peggiore Elite mai visto. Se si vuole distruggere un mito, caricate la versione Apple II



Spectrum 128k (1985)





Questa versione è praticamente identica alla versione Amstrad e lo si vede dal quadro comandi che è lo stesso, mentre la grafica 3D, in bianco e nero, funziona molto bene sia come visibilità sia come velocità.

Qui la grafica è come l'originale e come la versione C64, quindi tutto bianco e vettori trasparenti per astronavi, basi spaziale e pianeti, mentre il sole è rappresentato da una sfera bianca a tinta unita che vale per tutte le stelle presenti nel gioco.

Niente musica nemmeno per la versione 128k, mentre gli effetti sonori sono nella norma. Questi sono purtroppo non molto sincronizzati quando si apre il tunnel dell'iperspazio, quindi prima si sente il suono e poi parte l'animazione.

Di certo è poco preciso, ma non toglie nulla al gioco e alla sua giocabilità.

Per quanto riguarda lo Spectrum esiste un gioco chiamato Elite III, ma in realtà si tratta del classico primo gioco, ma ha un interfaccia davvero migliore e cambia anche un po i colori del quadro comandi che sono più rilassanti anche se rimangono sempre solo due.

Durante il gioco ci sono molti più astronavi nemiche contemporaneamente su schermo. Nello spazio di Diso, ne arrivano addirittura sei tutte insieme e la battaglia si svolge molto bene. Quando attaccano e sparano un missile e lo si vede uscre dalla nave nemica e venirci incontro e c'è da lottare per uscirne fuori illesi o con pochi danni.

Con le altre versioni, non si arriva a questo numero di nemici su schermo se non dopo un po di tempo o se non provochiamo noi gli altri sparando a destra e manca.

Un'altra chicca di questa verione è l'icona della base spaziale che se presente viene indicata non con un numero o una sigla, ma c'è proprio il disegno della base con grafica piena.

Anche le animazioni dell'iperspazio è stata fatta meglio e ricorda molto quella per il CPC.

Musica presente nella schermata introduttiva, ma solo effetti durante il gioco.

Devo dire che questa versione è davvero bella, di certo migliore di quella ufficiale.

MSX (1987)

Elite per MSX è davvero una sorpresa perché è stata realizzata davvero bene soprattutto per i colori, per il dettaglio e per la musica.

Musica presente durante la schermata introduttiva che suona la melodia molto bene anche se di volume un po' basso. Effetti sonori ben fatti durante il gioco.

La grafica è molto bella perché ha molti colori sia nel quadro comandi che lo rendono di certo uno dei migliori fino a qui visti e la grafica 3D è colorata e non è tutta uguale.

I pianeti e le basi spaziali hanno i contorni gialli, mentre le astronavi nemiche possono essere blu o gialli, ma anche di altri colori e questo gli da una grande varietà e realismo.

La grafica poi gira anche abbastanza bene anche per il fatto che non ci sono tantissimi nemici su schermo, ma quelli presenti sono agguerriti.

Questa versione prevede anche che durante l'iperspazio il motore si possa rompere lasciando il giocatore nel vuoto più assoluto e rischiando di essere attaccati dai più pericolosi alieni del gioco: i Targoidi.

Molto bella l'animazione dell'iperspazio che inzia con la sequenza tipo Guerre Stellari e poi si apre il classico tunnel. Una versione sviluppata con l'intento di fare bene e sfruttare al meglio la macchina.

Colorata bene anche la mappa stellare che risulta su MSX molto chiara.



Archimedes (1991)

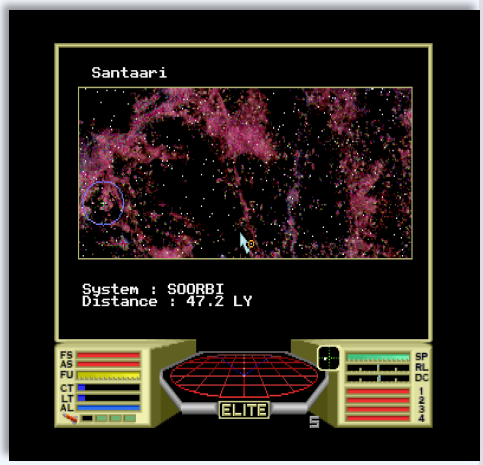


Da questa recensione si inizia con le conversioni a 16 bit che migliorano il gioco talmente tanto che sembra addirittura un gioco tutto nuovo.

La versione per Archimedes può sfrutta tutta la potenza della macchina e cambia anche l'esperienza di gioco perché sfrutta il mouse per gestire la parte prima della partenza grazie ad un comodissmo menu che permettono di gestire le merci, l'equipaggiamento della nave e di consultare le mappe per stabilire una rotta.

La mappa delle galassie è davvero notevole perché mostra sia la galassia di partenza con nebulose e gas presenti nella realtà e quindi cercando di enfatizzare al massimo questo gioco. La mappa mostra i 256 pianeti della galassia.

Questa versione però ha altre chicche davvero incredibili.



Quando si entra in un sistema con dei pianeti, questi hanno anche delle lune che gli orbitano attorno e lo si vede su schermo. Il pianeta che si sceglie, in questo caso Diso, ha la sua luna che gli orbita attorno. Lascia di stucco vedere direttamente tutto questo in un gioco come Elite da sempre avaro di troppi particolari.

Quando si esce da una base spaziale l'inquadratura è all'interno della base e la visuale mostra altri oggetti poligonali tutto attorno.

I pianeti sono colorati in modo diverso, la grafica poligonale delle astronavi è grandiosa perché non è un solo colore, ma diversi colori e alcuni di questi sono stati applicati per dargli maggiore realismo.

Stando fermi a guardare la presentazione vengono fatte vedere le varie astronavi in tutta la loro bellezza e complessità.

Un grave difetto del gioco è che manca la musica sia durante la schermata introduttiva sia durante il gioco.

Ci sono solo gli effetti che hanno una qualità davvero elevata e c'è il rammarico di immaginarsi la qualità audio che avrebbe avuto questa versione.

Amiga (1989)



La versione per Amiga sfrutta la grafica a 16 bit per migliorare notevolmente il gioco soprattutto nella parte 3D con una grafica più convincente e soprattutto di grafica piena. Elite ha una grafica 3D davvero buona e le astronavi sono davvero dettagliate e con diversi colori per dare un realismo che prima si poteva solo immaginare, anche se però questa versione è davvero primordiale se confrontata con la versione Archimedes.

Molto bello anche su Amiga la partenza dalle basi spaziali con anche qui l'inquadratura all'interno della base e molto bella la sequenza di lancio. Se ci sono altre navi all'interno della base si vedono.

La velocità è ottima anche durante il volo con tanti oggetti in 3D; Il quadro comandi è rimasto praticamente lo stesso della versione originale, ma gli è stato costruito tutto attorno un abitacolo che da la sensazione di essere alla guida di una nave spaziale.

La musica e gli effetti sonori sono eccellente perché la qualità audio Amiga in questi anni era da top della gamma.

Atari ST (1988)



La versione per Atari ST è identica in tutto e per tutto alla versione Amiga, anche nella grafica 3D, però c'è da dire che alcune navi hanno dei colori meno variegati che su Amiga. Quindi i vari colori che compongono uno scafo sono variazione del colore principale: rosso, rosso chiaro, verde, verde chiaro, verde scuro.

La velocità della grafica 3D è ottima e non da segno di impuntamento quasi mai, ma la risoluzione dell'ST è più bassa che su Amiga. Ci sono differenze però nelle animazioni: la sequenza dell'iperspazio dura molto di più su ST ed è molto più fluida come la partenza dalla base spaziale.

La musica c'è nella schermata introduttiva ed è molto buona da ascoltare, mentre gli effetti durante il gioco non sono un granchè come qualità.

PC (1984)

La versione per PC usa una grafica CGA, ma non per questo sfigura di fronte alla grafica Amiga o Atari ST.

Anche questa è una grafica poligonale piena e ricca di colori e ogni astronave ha tante varietà per dare un buon realismo; dettagli del 3D però non molto elevati. Pianeti e Soli sono delle stesso colore: verde. La CGA è una buona scheda perché è molto più veloce dell'EGA, ma la palette non permette di avere una personalizzazione buona come l'OCS o il chip video dell'ST.

L'interfaccia è più o meno simile all'originale anche se il radar è più spartano, ma questo non influisce assolutamente sulla giocabilità.





Audio presente che suona bene la melodia, ma attraverso il cicalino del PC. Effetti nella norma durante il gioco.

Per chi ama i classici su PC in CGA questo è un must, ma chi vuole giocare a Elite su PC, meglio cercare la versione Plus che sfrutta come si deve la VGA e l'MCGA.

BBC=7

Gira molto bene con una grafica semplice unita però ad un quadro comandi a colori ed è sicuramente la versione più bella perché è nata qui, anche se poi le altre conversioni saranno anche meglio.

Ha un sistema di volo un po' complicato e che richiederà parecchio tempo per prenderci la mano, ma sarà così anche per le altre conversioni.

E' un punteggio forse troppo alto anche per il fatto che non ha musica, ma solo effetti, però è la macchina di riferimento.

ELECTRON=6

Questa versione paga i limiti della macchina, quindi in gioco ci cono meno elementi e sono state eliminati i Targoidi. La grafica è completamente in bianco e nero.

BBC Master=8

E' una versione incredibile e vanta una grafica colorata molto meglio della versione base in entrambe le aree di gioco . Di Certo questa versione potrebbe anche quella più ricercata per le sue qualità.

Commodore 64=6,5 (1.1)

E' una buona conversione, colorata bene nel quadro comandi, ha la musica nella schermata introduttiva e nel gioco durante l'attracco.

La grafica è come nella versione originale; è però meno definita, manca la rotazione del pianeta su se stesso, non è molto fluida e ancora più lenta quando la grafica 3D è molto vicina alla camera o si incrociano più oggetti su schermo.

Davvero bella la musica durante l'attracco alla base spaziale.

Amstrad CPC= 6,5

Questa versione si presenta ben fatta agli occhi con una grafica vettoriale colorata e oggetti fissi nello spazio hanno un colore che rende l'esplorazione meno monotona.

Musica presente nella schermata principale che riproduce bene la ben nota melodia e di qualità sopra la media.

La grafica 3D poligonale si sente, ma Il CPC se la cava abbastanza bene.

APPLE II= 5

Il più brutto Elite mai visto per una grafica 3D buona da lontano, ma da vicino un effetto che fa male agli occhi e un audio davvero orrendo e gracchioso per gli effetti sonori.

Giocabilità non molto elevata. Sembra un gioco fatto di fretta e furia.

Spectrum=6

Una copia impoverita nei colori e nella musica rispetto alla versione Amstrad CPC, ma mantiene una buona giocabilità.

La versione III (probabilmente non ufficiale) migliora il gioco come ogni fan di questa macchina avrebbero voluto fin dall'inizio.

Tanti nemici su schermo, una quadro comandi più da astronave, più dettaglio anche nella grafica 3D.

MSX= 7,5

Che gioco su questa macchina!!

Una conversione che migliora l'originale di tanti punti in più.

Grafica molto colorata nel quadro comandi, molto colorata nella mappa stellare che diventa molto chiara e soprattutto bella nitida da leggere.

Tanti colori anche nella grafica 3D che comunque usa un colore solo per i pianeti e basi stellari., mentre colori diversi in base al tipo di astronave rendondolo bello da vedere e da giocare.

Iperspazio preso in prestito da Star Wars.

Archimedes=9

Un Elite davvero strepitoso con una grafica che eleva il gioco originale dove nemmeno le altre versioni a 16 bit sono riuscite ad avvicinarsi.

L'hardware di certo è potente e la grafica 3D se ne avvantaggia di certo. 3D colorato, dettagli poligonali esenti da difetti, anzi c'è di più di quello che ci si aspetterebbe, quadro comandi completamente rifatto in meglio.

Pianeti in grafica piena e con le lune (se presenti) che orbitano attorno che creano un atmosfera da top della gamma.

Niente musica purtroppo durante il gioco e controllo un po' strano perché il mouse ha una sensibilità talmente elevata che è quasi impossibile giocarci.

Atari ST= 8,5

Elite su ST è davvero grandioso e non perde niente dall'Amiga, audio a parte.

La velocità e la fluidità su ST è davvero strepitosa, ma i colori della bella grafica poligonale sembrano avere poca varietà di colore.

Giocabilità ottima senza impuntamenti vari.

Amiga= 8,5

Elite su Amiga è rimasto uguale come struttura al gioco originale e si è cercato di migliorare la grafica 3D con poligoni pieni e tanti colori per creare un realismo davvero insuperabile.

Buona la giocabilità, grazie ad un controller davvero ottimo come il joystick, ma anche via mouse non ci sono troppi problemi.

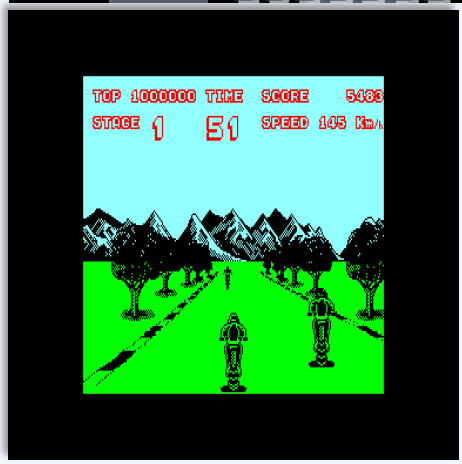
Musica di altissimo livello ed effetti sonori davvero ben campionati.

PC=7,5

La CGA lo penalizza, ma non toglie niente alla giocabilità che rimane elevata. La grafica tuttavia anche se molto dettagliata sembra leggermente inferiore a quella vista su Amiga e ST.

Dettagli 3D quindi non molto elevati e audio limitato alla qualità del cicalino, ma in grado di suonare la musica.

Mini Recensioni



Enduro Racer, 1987 - Activision

Enduro Racer è un gioco che inizialmente fu rilasciato dalla Sega in modalità Arcade e che vedeva il giocatore guidare una moto in gara “Enduro” in cinque quadri con strade piene di ostacoli, salti da capogiro e altri motociclisti.

Lo scopo del gioco è molto semplice: superare tutti i cinque quadri evitando i motociclisti avversari, cercando di non cadere a terra e arrivare al traguardo entro il tempo limite.

Questa versione per Amstrad CPC riproduce abbastanza bene (tenendo conto dei limiti della macchina) la giocabilità del gioco originale.

E’ una versione che però mostra le caratteristiche del CPC. E’ monocromatico e quando usa questo tipo di grafica si vede il dettaglio, il disegno nitido così come il fondale e gli oggetti che sono a bordo della strada. Anche la velocità non è male. Non è fluido però sufficientemente veloce per giocarci bene.

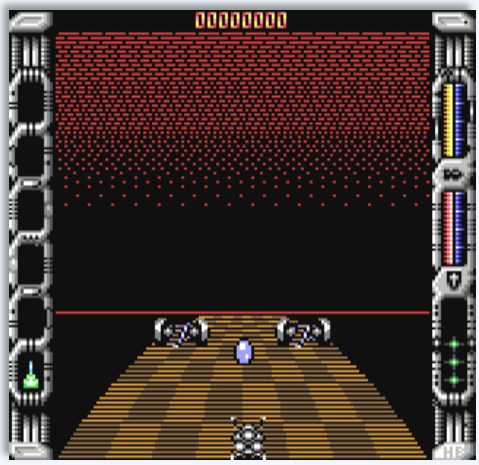
Ho giocato alla versione originale e questa versione Amstrad è davvero ben fatta. Lo voglio ribadire ancora una volta perché è stato riprodotto tutto molto bene. Il fonale è stato disegnato molto simile all’originale così come gli oggetti a bordo strada. Manca solo la strada ondulata che simula il terreno accidentato dove di solito si gareggiano questo tipo di gare.



La versione Amstrad forse è leggermente più facile della versione sala giochi su alcuni ostacoli, ma ci sta essendo una conversione che da Arcade è home computer non è mai facile.

L’unica nota dolente è la parte audio dove su CPC non è mai stata molto presente e quando lo era, era meglio non ci fosse.

Eliminator, 1988 - Hewson



Eliminator è un gioco di corse spaziali dove il giocatore guida una navetta ben armata con lo scopo di superare otto lunghi livelli cercando di evitare gli ostacoli e distruggere i nemici con l’arma a disposizione che può essere potenziata grazie a dei bonus presenti sul percorso.

I livelli sono tanti, ma in pratica non cambia molto come grafica da un all’altro. Quello che invece cambia è la difficoltà con ostacoli sempre più difficili da superare e ondate nemiche più numerose e agguerrite.

Oltre a tutto questo c’è il tracciato che impegna nrlla guida con curve molto strette e piene di questi ostacoli.

Alcuni di questi si possono saltare grazie a delle pedane, mentre altri possono essere distrutti, ma generalmente vanno evitati. La difficoltà maggiore è che questi ostacoli vengono riconosciuti come tali quando si avvicinano perché da lontano sembrano bonus o pedane di salto. E’ un gioco in cui bisogna fare molta attenzione.

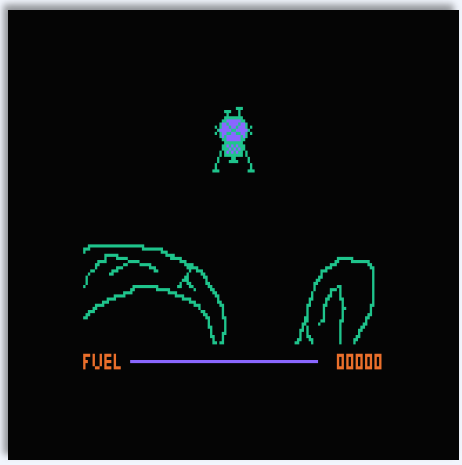
Un gioco di corse molo piacevole soprattutto giocato su Commodore 64 dove da il meglio di se per una giocabilità sensazionale unita ad una musica davvero epica.

Inizio a parlare subito della musica dicendo che è molto bella e davvero ben suonata già dalla schermata principale, ma durante la gara è talmente emozionante che si vorrebbe che il livello non finisse mai per poterla ascoltare.

Graficamente è molto buono perché tutto è stato realizzato con un dettaglio molto credibile soprattutto per la navetta del giocatore, ma anche gli ostacoli e i nemici sono stati ben disegnati.

L’area di gioco è grande e c’è una bella interfaccia che mostra le varie informazioni come l’energia , le vite a disposizione e l’arma in uso in quel momento e/o eventuali potenziamenti.

Eliminator esprime tutto il suo potenziale grafico e audio solo su C64!



Lunar Lander, 1983 - Klaus Weber

Lunar Lander in versione Arcade fu uno dei primi giochi che fu visto sulle macchine DEC GT40 nel lontano 1973.

Lo scopo di questo gioco è quello di far atterrare il modulo lunare sulla superficie della luna e la difficoltà è che la superficie non è lineare, ma frastagliata di colline, montagne, crateri e bisogna far atterrare questo modulo su precise piattaforme che si trovano ovunque, anche all'interno di un cratere o di una caverna.

Quindi con i razzi laterali e il motore di spinta bisogna centrare la piattaforma e anche di muoversi in mezzo agli ostacoli senza distruggere il modulo.

Le piattaforme dove atterrare hanno un punteggio che varia in base alla difficoltà. Le piattaforme più facili hanno pochi punti, mentre quelle impossibile ne valgono tantissimi.

E' un gioco che riprende molto bene la versione Arcade del 1979. Come si vede usa una grafica molto semplice, di base, senza troppo fronzoli, ma chi giocava a questo gioco non guardava di certo l'aspetto grafico, ma invece si concentrava a far atterrare il modulo sulle piattaforme per cercare di fare un record di punti.

Giocando a questo titolo non si guarda all'aspetto tecnico, ma quando si inizia viene la voglia di continuare senza smettere mai perché è davvero difficile controllare il modulo.

La difficoltà sta nel fatto che bisogna atterrare alla giusta velocità e perfettamente allineati. Bisogna quindi usare i razzi e retrorazzi in continuazione per cercare di mettere il modulo perfettamente in linea con la piattaforma.

Tutto questo però si paga consumando il carburante che si finisce farà precipitare il modulo.

Quindi il gioco consiste nel guidare il mezzo alla piattaforma scelta con tutte le manovre necessarie senza consumare tutto il carburante.

Come detto sarà davvero dura riuscirci anche con le piattaforme più facili.

Encyclopedia of War, 1989 - CCS



Il nome di questo gioco fa pensare ad una sorta di Enciclopedia sulla guerra per il piccolo Spectrum e in realtà non lo è. Si tratta invece di un gioco di strategia sulla guerra.

Il nome completo è "*Encyclopedia of War: Ancient Battles*" e si svolge nel periodo dell'antica Roma e lo scopo è di simulare della battaglie.

Il giocatore ha un set di armi che tecnologicamente vanno dai primordi fino alla caduta dell'Impero Romano di Occidente nel 475 A.D.

Il gioco permette di disegnare sia il campo di battaglie sia le unità, di gestire queste ultime e poi iniziare la battaglia.

Il gioco ha anche degli scenari e delle mappe già costruite per aumentarne la longevità.

La versione per Spectrum provata è quella 128k nella speranza di non avere problemi di memoria su alcuni aspetti del gioco.

Il gioco è strutturato come un gioco degli scacchi con le forze del giocatore che sono messe sul campo di battaglia come delle pedine e che vanno spostate a turni.

Un gioco molto colorato in ogni sua parte. Le pedine che rappresentano le varie unità sono colorate in base al tipo e questo aiuta a capire quale unità si sta muovendo in quel momento.

Anche il campo di battaglia è stato ben rappresentato come nella miglior tradizione di questi giochi, quindi con un fiume che lo attraversa, alberi e montagne, quindi uno scenario che ricorda le mappe di Ultima I, anche se non a quel livello di dettaglio.

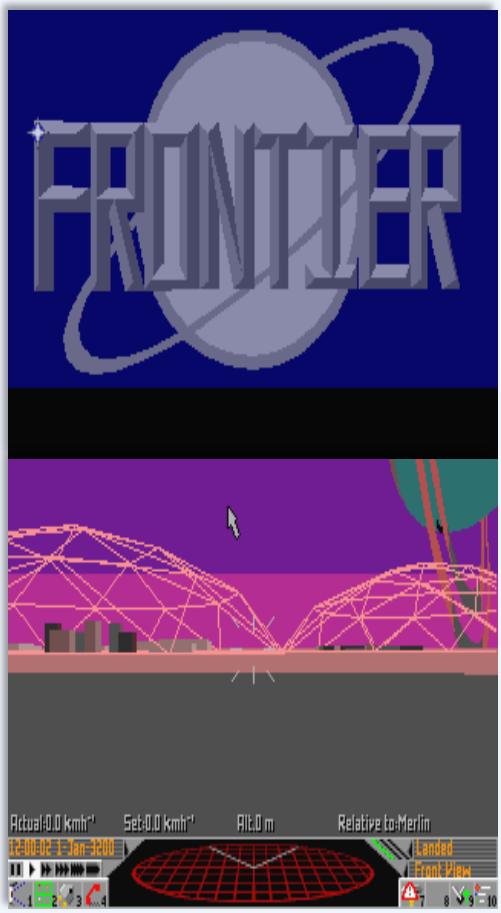
Le battaglie sono testuali e automatiche quindi tutto abbastanza veloce e senza nessuna sequenza o immagine descrittiva.

Si tratta proprio di uno strategico in senso stretto, molto più simile ad un gioco di strategia da tavolo portato su computer. Quindi come un gioco degli scacchi dove le nostre pedine (qui le unità) devono mangiare le pedine dell'avversario.

Per gli amanti di questo tipo di strategici, Encyclopedia of War, è sicuramente un gioco da provare, mentre per chi non li ama particolarmente (come me) può impostare tutte le variabili di gioco e poi lasciare che sia il computer a scannarsi con se stesso.

E' la versione 128k, ma il gioco non ha ne musica ne effetti sonori.

Anteprime



Frontier: Elite II è il seguito più atteso dopo il grandissimo successo di Elite. Se il primo gioco era vasto con le otto galassie e 256 pianeti ciascuna, con Elite 2 l'universo diventa ancora più immenso con ancora più galassie e pianeti letteralmente esplorabili con una grafica 3D poligonale che permette di atterrare sui pianeti, visitare le città e atterrare nelle loro vicinanze. Tutto in grafica 3D poligonale piena con vari livelli di dettaglio.

Tante le novità di questo seguito e nel prossimo numero si scoprirà qualcosa che questo gioco doveva mostrare, quello che sperava potesse essere per David Braben e per l'Atari ST dove venne sviluppato il gioco originale.

Leggerete la recensione, le comparazioni, le interviste e la critica.

Non perdete assolutamente il numero 21 di REV'n'GE!

Retro Trailer news:

Sto per terminare i video dedicato al Commodore 64 e questo sarà per il momento l'ultimo aggiornato dedicato a questa stupenda macchina dei sogni.

In questo mega aggiornamento che comunque non è quello che avevo inizialmente previsto (quasi 8000 giochi) è composto da tanti video e giochi che forse non tutti avranno mai avuto modo di vedere.



Ikari Warriors, il gioco della Elite che ha fatto impizzare il mondo con la sua estrema giocabilità in sala giochi, come sarà stato portato sui vari computer e console dell'epoca?

Seguite la recensione nel prossimo numero e lo saprete.



E' un gioco al laser? Si tratta della versione Arcade di qualche cartone animato?

Si tratta di un gioco per MSX.

Se volete saperne di più, non vi resta che seguire la recensione sul prossimo numero di REV'n'GE!



1990, Audiogenic - Amiga

Emilyn Hughes International Soccer è un gioco di calcio che ha segnato una svolta su computer, creando un atmosfera di una giocabilità estremamente complessa che prima era molto superficiale e priva di spessore.

Il gioco fece il suo debutto su Commodore 64 che mostrava il primo gioco di calcio con un grande realismo e fu subito un successo mondiale, e dato che il gioco del calcio è uno degli sport più seguito al mondo, questo gioco divenne "**IL**" gioco di calcio su computer.

Il gioco fu ispirato a Internation Soccer, il primo gioco di calcio uscito per C64 fatto dalla stessa Commodore e la somiglianza con Emilyn Hughes è notevole e per molti anni i fan pensarono che questo ne fosse il seguito. In realtà questo gioco non ha niente a che vedere con il titolo Commodore, ma anzi come detto porta il realismo sul gioco del calcio che prima non esisteva.

Una delle caratteristiche di questo gioco era l'accuratezza gestionale prima della partita e il realismo delle squadre.

Nel gioco sono presenti otto nazionali ognuna con il proprio colore, la propria formazione, le proprie caratteristiche e il tutto era totalmente modificabile in modo che i giocatori potessero crearsi la squadra e i giocatori dei loro sogni.

Il realismo era anche dato dal fatto che ogni giocatore poteva fare ogni azione sul campo come colpi di testa, scivolate o commettere falli.

Il gioco prevedeva anche di fare una partita amichevole, Coppa, Campionato e Lega.



La versione per C64 era graficamente identica a International Soccer e quindi molto semplice sia come disegno, colori e campo.

La versione per Amiga sfrutta il nuovo hardware mostrando una grafica notevolmente superiore con un audio più convincente.

La versione ha ora un campo di calcio molto realistico e gli stessi giocatori ora sono disegnati davvero bene e con i colori che cercano di riprodurre al meglio la maglia originale.



La visuale di gioco è in 2D di lato, ma questo non impedisce all'Amiga di mostrare tutto il dettaglio grafico.

Una differenza davvero sostanziale con il primo gioco di Commodore è la parte gestionale prima della partita che ora è davvero ricca di opzioni di ogni genere. Queste opzioni sono in grado di cambiare radicalmente il gioco: si può decidere la direzione dei calci, se abilitare l'autogol, i punti per la vittoria, il numero dei sostituti, il livello di difficoltà e tanto altro ancora.

Si possono modificare anche i colori della maglie ufficiale e le opzioni sono anche qui molte per dare creatività al giocatore.

Oltre alle opzioni di modifica del gioco o alla possibilità di modificare i dettagli di nazionali e giocatori, ci sono quelle classiche dei giochi gestionali con le tabelle riassuntive del campionato in corso, della coppa con i punti fatti, le classifiche, le partite da disputare settimana dopo settimana.

Tecnicamente la versione Amiga è notevole rispetto alla versione originale con un dettaglio molto buono per il campo e i giocatori.

Per quanto l'audio è buono e un Amiga sfruttato molto bene sia nella musica che negli effetti sonori da stadio.

AMIGA=7

E’ il primo vero gioco di calcio in cui nasce il realismo che poi migliorerà sempre di più nei giochi a seguire. I giocatori ora hanno liberta di fare tutte le azioni che ci si aspetta.

Molte sono le opzioni per migliorare la giocabilità e anche la possibilità di creare la propria nazionale del cuore o addirittura creare squadre di club. Le varie modalità di gioco che vanno dall’amichevole al campionato passando per le coppe e la lega non fanno che aumentarne la longevità, malgrado ci siano solo 8 nazionali in gioco.

Amiga sfruttata bene per quanto riguarda la grafica e l’audio.



International Soccer, 1983

Commodore

Questo è il primo gioco di calcio della Commodore che in effetti assomiglia molto graficamente a Emilyn Hughes International Soccer sempre su C64, ma questo in particolare è molto primitivo come realismo perché è praticamente assente.

I giocatori non hanno nessun tipo di azione da fare, quindi niente colpi di testa, niente scivolate e niente falli.

Per rubare palla all’avversario basta mettersi sulla traiettoria dell’altro giocatore tenuto dal computer o da un amico per levargliela e arrivati presso la porta avversaria si può solo calciare senza precisione. I colpi di testa come detto non ci sono, ma la palla può rimbalzare a caso sulla testa di un giocatore e poi finire in porta, ma è casuale, non viene fatto di proposito.

I passaggi non esistono anche perché passando la palla al compagno, questo non la prende e quindi diventa un gioco solitario.

Chi ha la palla cerca di arrivare in porta e se la perde, il controllo passa automaticamente al giocatore più vicino e con questo si tenta di fare gol.

Pochissime opzioni di gioco che prevedono solo di cambiare colore alle due squadre e impostare il livello di difficoltà se si gioca con il computer.

La durata della partita è fisso e dura parecchio.

E’ comunque una pietra miliare nei giochi del calcio.



Emilyn Hughes International Soccer

1988, Audiogenic

Come si vede i due giochi sono molto simile graficamente ed è per questo che su C64 molti pensavano che questo titolo fosse il seguito di International Soccer.

Emilyn come si è già letto sulla recensione per Amiga è invece un gioco completamente nuovo e funziona esattamente come avete già letto prima. Ci sono un sacco di opzione anche in questa versione che permettono di personalizzare il gioco in tutte le sue parti.

Tecnicamente è molto buono perché ha un miglioramento nella giocabilità, nella fisica dei movimenti dei giocatori che ora hanno quasi tutte le principali azioni di un realistico gioco di calcio.

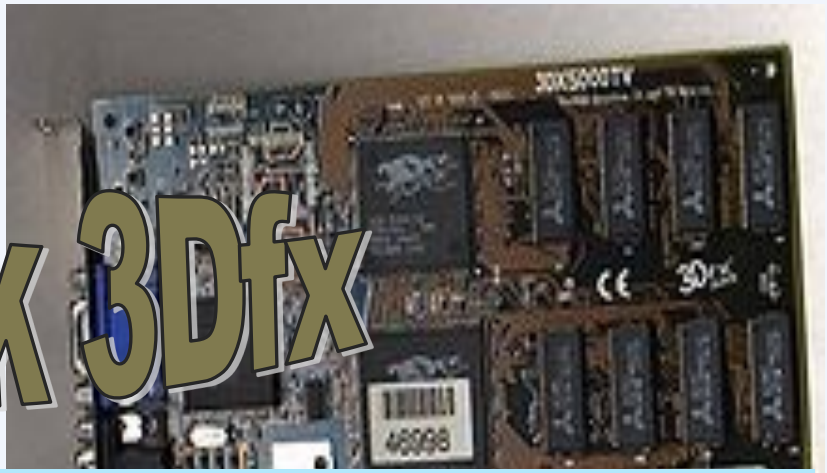
Devo dire che anche io ci ero cascato vedendo il gioco la prima volta, dato che graficamente non c’è tanta differenza dal gioco di Commodore, ma ad una più attenta analisi visiva si vedono le differenze soprattutto sui banner pubblicitari a bordo campo davvero ben fatti, ben disegnati, ben definiti e di aziende reali.

Ma anche giocando poi si nota il pallone di calcio realistico nel movimento, ma anche nel disegno che è molto più vero di quella sfera del primo gioco.

HARDWARE VINTAGE

Overclock

Overclock 3Dfx



Overclockare una scheda 3Dfx alla fine degli anni ‘90 e perché no, anche oggi!

Il modo più semplice per aumentare le prestazioni di tale chipset era quello di aumentarne il clock! (di base il VooDoo era di 50 Mhz.)

I driver Diamond permettevano di clockare la Monster3D sino a 57 Mhz attraverso un semplice selettore, e nella totalità dei casi non c’erano problemi (Infatti questo valore di 57 Mhz, era il risultato di prove e statistiche Diamond, affidabile, e se la casa stessa ci permetteva di clockarla a 57 Mhz senza perdere la garanzia si poteva stare tranquilli). Invece le Orchid (specialmente i primi modelli) già avevano delle difficoltà superando i 53 Mhz. D’altro canto la Flash3D era clockata per default a 63 Mhz (ma alcuni hanno dovuto abbassare questo valore a 61 per rendere il sistema stabile con certi giochi).

Il primo problema che i possessori di chipset VooDoo incontravano nell’overclock, era quello del calore da esso generato. Infatti già a 50 Mhz il più piccolo dei due chip 3Dfx era un forno vero e proprio, quindi immaginatevi a 60 Mhz.. Perciò era vivissimamente consigliato adottare qualche sistema di raffreddamento per il chipset 3Dfx.

Come raffreddare il chipset 3Dfx

Metodo 1:

Una ventola che soffi aria sui chip poteva essere già utile, ma c’erano altre soluzione. Era evidente che era meglio munirsi di un dissipatore metallico, meglio due e della pasta siliconica.
Si fissa il dissipatore sulla scheda, in modo che copra il chip 3Dfx più piccolo (ovviamente con un velo di pasta siliconica in mezzo). Poi con un laccio, o con un elastico, si fa un giro intorno alla scheda 3Dfx, in modo che il dissipatore stia li (o almeno si spera, anche nella pasta..).
Dopo aver fatto questo rimane fuori l’altro chip 3Dfx: per questo è necessario un dissipatore molto più piccolo, quindi è sufficiente un dissipatore di un 386, ma se non lo si trova, basta cercarne uno per Pentium e poi tagliarlo cercando di farlo combaciare con il chip (grossomodo). Anche per questo va fatta la stessa procedura vista per quell’altro. Pasta siliconica e poi elastico o un filo che possa tenere ben fermo il dissipatore sul chip.
Per fare un lavoretto ben fatto, sarebbe meglio aggiungere una ventola che soffi aria sui dissipatori.

Metodo 2:

Cercate un dissipatore per PentiumPro, il quale è abbastanza grande da coprire entrambi i chip che compongono il chipset VooDoo, e dell’adesivo termico bicomponente al biossido di berillio, che in più, rispetto alla pasta termica, è capace di “fissare” il dissipatore ai due chip (il costo è molto più elevato rispetto all’altro metodo).
Con questo metodo c’è un buon dissipatore (che comunque va lavorato per non farlo andare a scontrare contro gli altri componenti della scheda) ben incollato ai chip. Questo dissipatore potrebbe già bastare, ma per chi non si accontenta e per chi non vuole appiccicare nulla sul VooDoo c’è un'alternativa.
Bisogna mettere la scheda VooDoo sullo slot PCI più a sinistra (quello solitamente condiviso con uno slot ISA), poi procuratevi una scheda ISA (da buttare o “simulata” con una scheda in plastica), eliminate il rame sul pettine di tale scheda ISA. Di seguito, prendete le misure, fategli un foro grande quanto una ventolina e posizionatelo in coincidenza dei due chip 3Dfx. Ora montate una ventolina sul “buco” in modo che soffi verso il VooDoo, e il gioco è fatto.

Dopo aver risolto il problema della dissipazione è ora il momento di overclockare la scheda.

Overclockare una 3Dfx è facilissimo, infatti basta settare la variabile d'ambiente SET SST_GRXCLK=XX, dove XX rappresenta il valore in MHz del clock desiderato, ma il consiglio è di non superare i 60 Mhz.

Vediamo la procedura in ordine:

1. Incrementare la variabile di ambiente SST_GRXCLK (e sarebbe meglio essere prudenti, quindi procedere di un punto alla volta tipo da 55 a 56)
2. Verificare la stabilità del sistema con qualche gioco per 3Dfx. Se dopo 10/15 minuti di funzionamento :

- .. Il sistema non fa una piega allora bene, potete continuare con il punto 1
- .. Il sistema fa i capricci e quindi la 3Dfx non tiene. Bisogna decrementare la variabile di ambiente SST_GRXCLK e passare al punto 3

3. Godetevi la 3Dfx!!!

Bisogna ricordare che passare da 50 a 57 Mhz le differenze prestazionali sono evidenti, ma oltre il gioco non vale la candela. Il miglioramento c'è anche da 57 a 60, ma è molto meno evidente che da 54 a 57 Mhz e non si rischia di sentire puzza di bruciato.

Ci sono dei parametri da mettere in autoexec.bat (se usate il DOS) oppure in qualche altro file di configurazione se usate un altro sistema:

```
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET SST_PCIRD=1
SET SST_VIDEO_24BPP=1
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
SET SST_SCREENREFRESH=60
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
SET SST_GRXCLK=57
```

Chi ha più coraggio e chi ha una scheda già overclockata di fabbrica può cercare di portarla a 60-63. Diciamo che 57 è un valore di compromesso tra affidabilità e prestazioni. Poi comunque uno è libero di fare quello che vuole.

Seiya

Retro Trailer

Novembre 2014





1991, Grolier International

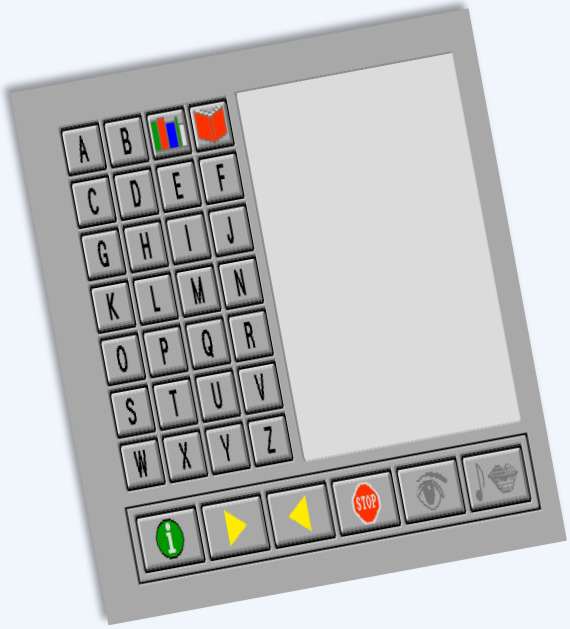
CDTV

Enciclopedia Italiana Grolier è un prodotto multimediale per l'Amiga CDTV ed è interamente in italiano che facilita di certo la consultazione e offre un prodotto localizzato dopo tante produzioni multimediali in Inglese.

Tutte queste enciclopedia su Amiga si presentano quasi allo stesso modo, con una interfaccia estremamente semplice, senza fronzoli grafici e sembrano in effetti pensando al risparmio, ma come già detto in altre recensioni, l'interfaccia di questi prodotti su Amiga è molto efficace e solitamente anche funzionale.

Dopo la bella schermata introduttiva si passa in automatico alla tastiera alfabetica che serve per cercare le parole che ci interessano e una volta trovate si può cliccare sul nome per poi passare alla descrizione.

Purtroppo la ricerca automatica con una sola consonante non funziona, quindi bisogna almeno metterne tre con un senso compiuto in modo che il computer possa trovare nel database le parole che iniziano per quelle tre scelte. Già questo purtroppo dimostra che non è molto potente come ricerca dei testi e che diventa subito un po' ostico da digerire.



Per avviare la ricerca, dopo aver scelto i termini per trovare le parole, bisogna cliccare sull'icona delle libreria.

Se la parola cercata ha delle immagini, si illuminerà il pulsante dell'occhio, mentre se è disponibile un suono o una frase parlata si illuminerà l'icona della bocca.

Le immagini sono a tutto schermo e anche se è un prodotto CDTV, sono di ottima qualità e hanno una breve descrizione.

L'icona del libero aperto invece serve per una ricerca incrociata sul termine che scriviamo.

Devo dire che questo prodotto non mi è piaciuto molto per il fatto che la ricerca è ostica e non ha nemmeno una ricerca per foto o audio separato.

L'interfaccia è efficace perché è molto intuitiva, ma è complicato imparare il sistema per cercare le parole che in altri prodotti sempre su CDTV sono decisamente migliori e più completi.

CDTV=6

Questa Enciclopedia multimediale non convince per via di un complicato sistema per cercare le parole e nessuna possibilità di accedere alle foto o all'audio in modo indipendente.

Qualità delle foto molto buona che anche senza l'AGA sono molto ben definite.

Interfaccia semplice, funzionale, ma si sente la mancanza di pulsanti multimediali per una ricerca migliore.

Una sufficienza politica per un prodotto mediocre

Giochi in Breve

1984, Add on Electronic - Aquarius

3D BATTLE ZONE



Si tratta di un gioco per il computer Mattel Aquarius, una macchina uscita nel 1983 che usava un processore Zilog Z80A a 3,5 Mhz.

Il titolo farebbe pensare al noto gioco Arcade e poi portato su computer, Battlezone, ma questo è ben differente.

Lo scopo del gioco è quello di distruggere tutte le navi, gli aerei e i carri armati nemici prima che loro possano colpirci per tre volte. Il cannone a nostra disposizione può variare l'elevazione.

Questo gioco era uno dei giochi con la grafica migliore mai scritto per l'Acquarius e anche un buon titolo per misurare l'abilità del giocatore.

In effetti è un gioco realizzato molto bene con una musichetta durante la partita molto orecchiabile e mai noiosa con ha una grafica molto colorata e molto veloce.

Il gioco è estremamente difficile perché ha una combinazione di tasti non eccessivamente difficile, ma ce ne sono 7 da gestire e per chi non è abituato è alquanto difficile.

La semplicità di questo titolo è al pari alla sua grandissima giocabilità.

1982, Mattle - Aquarius

ASTROMASH



Un altro gioco per il Mattel Acquarius e davvero un bel gioco divertente anche se la sua grafica sembra davvero elementare, ma non per questo va sottovalutato.

Il gioco ha lo scopo di distruggere delle meteore, bombe, missili e ufo prima di essere colpiti.

Molto bello giocare in due per vedere chi fa più punti.

Devo dire che guardando la grafica sembrava un gioco senza senso, ma giocandoci è davvero strepitoso e si lascia giocare davvero bene.

L'emulatore supporta il joystick, se lo avete, ed è divertente e al tempo stesso bisogna sempre stare all'erta perché se non si distrugge in tempo l'ufo questo spara un missile a ricerca che è impossibile da evitare e distruggere.

Per chi conosce questo sistema o per chi non lo ha, vi consiglio questo gioco perché è divertente.

Enciclopedia Elettronica Multimediale Grolier

1994, Grolier Hachette International

Un'altra Enciclopedia multimediale per Amiga in Italiano, ma questa volta per CD32 per vedere come si comporta una macchina AGA nel multimedia ancora una volta da parte di Grolier.

Questo titolo si presenta subito con una interfaccia stile Amiga, quindi molto funzionale e intuitiva fin da subito, ma decisamente più professionale di altre enciclopedie su questa piattaforma.

La schermata principale mostra cinque categorie: Consultazione, Storia, Geografia e Multimedialità.

L'icona "i" sono le istruzioni su come usare questo prodotto, la legenda dei pulsanti e come usarla nel modo migliore. E' utile per chi per la prima volta affronta questi titoli multimediali e queste istruzioni sono accompagnate da una bella melodia con la solita ottima qualità audio.

La categoria "**Consultazione**" si apre con una menu ricco di opzioni e che in pratica servono per fare una ricerca manuale, scrivendo il termine da ricercare oppure scrivere una lettera e lasciare il computer trovare tutte le parole che contengono o iniziano per quella lettera scelta.

Ci sono diversi filtri di ricerca che non sono descritti, ma sono abbastanza intuitivi e comunque dopo una prova sul campo si impara ad usarli facilmente.

I filtri permettono di cancellare il testo se abbiamo sbagliato a scriverlo, di cancellare l'ultima lettera scritta, si può anche creare frasi composto da un "+" e "-" per migliorare la ricerca. E' possibile anche accedere ai vari contenuti multimediali anche da questa pagina.



L'icona della libreria serve per cercare la parola che l'utente scrive e il database cerca quella singola lettera o parola scritta che poi cliccandoci si apre la scheda con le informazioni desiderate.

L'icona del libro aperto invece richiede che siano scritte almeno 2 lettere e va a cercare tutte le definizioni che iniziano o che contengono quelle lettere scritte.

Ad esempio, io ho scritto "*FE*" e cliccando sul libro aperto il programma ha trovato molto parole che con FE non centra nulla come "*Indipendence*". Cosa centra FE con questo termine?

In realtà aprendo la scheda informativa su questa parola c'è al suo interno "*Santa Fe*".

Quindi una ricerca davvero minuziosa per cerare un determinato lemma nascosto dentro l'intera enciclopedia.

Cliccando invece sul dizionario e lasciando come termine di ricerca "FE", vengono trovati tutti i lemmi che iniziano con "FE". Quando si sceglie un termine da questa lista, si ritorna alla pagina principale della categoria "consultazione" e da qui si deve scegliere quale azione per leggere la scheda della parola scelta.

Io ho scelto "FEAST" e non trova nulla usando la libreria, mentre con il libro aperto trova 5 termini che contengono questa parola che in qualche modo a che fare con l'argomento scelto.

Se il lemma, l'argomento o l'articolo hanno immagini, audio o video li si può consultare.

Se il termine ha più di una immagine queste vengono tutte visualizzata in una sorta di slideshow con una breve descrizione tra una e l'altra, ma è l'utente che deve interromperlo perché va avanti all'infinito.

La seconda categoria dal menu principa-

le è “**Storia**” e questa è consultabile attraverso la linea del tempo. Le 12 icone rappresentano i punti nel tempo.

La linea del tempo è legata ad uno dei 12 periodi temporali, quindi se si vuole visitare la preistoria, bisogna cliccare sul pulsante del dinosauro e la linea del tempo riguarderà solo preistoria e così via per tutte le altre ere.

Una volta scelto il periodo da visitare, usando la linea temporale si cerca l'evento che interessa e da qui i vari argomenti legati a quel specifico evento storico. Una volta scelto l'argomento il programma passa automaticamente alla categoria “consultazione” e alla scheda informativa con eventuali immagini, audio o video.

Come ogni prodotto multimediale il programma permette all'utente anche di stampare il documento, quindi un opera utile anche a livello didattico.

La terza categoria del menu principale è “**Geografia**” che non è altro che la mappa del globo.

Da qui si può scegliere qualunque continente e ogni stato. Di questi viene mostrata la carina poliltica e le sue informazioni generali. Per quelli previsti c'è la possibilità di ascoltare l'inno nazionale che con la qualità Amiga è doveroso usare.

E' possibile anche interagire con lo stato scelto, ma solo per la capitale che viene poi descritta grazie alla categoria “consultazione”.

L'ultima categoria del menu principale è il **multimedia** che può essere visionato tutto da qui: Immagini, audio, animazioni e video.

In molte produzioni multimediali per Amiga mancano sempre video, animazioni e audio e qui sono presenti tanti contenuti e quindi giusto vedere come funzionano su una macchina AGA di base non particolarmente prestante.

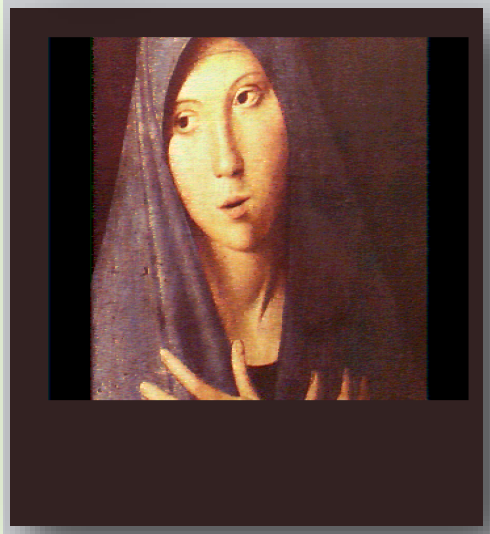
La prima sottocategoria “*immagini*” ha al suo interno 11 argomenti che raccolgono praticamente tutti le foto presenti in questa enciclopedia. .



Non si possono vedere direttamente le immagini, ma prima viene aperta la scheda con la lettura dell'argomento e da qui si procede alla visualizzazione.

La qualità delle immagini è discreta e si la sensazione che l'AGA non sia sfruttato al massimo.

La categoria dei video non ha sottocategorie dato che ci sono solo 28 video disponibili anche questa volta visionabile praticamente dalla scheda informativa sull'argomento ad esso relativo.



Questo sistema di visualizzazione crea dei problemi quando l'argomento prevede sia immagini che video. Se l'argomento prevede sia immagini che video, per vedere questi ultimi bisogna passare alla visualizza manuale e scegliere la posizione del video: se l'argomento ha 6 foto e 1 video, bisogna scegliere manualmente la posizione “7” e poi dopo una breve descrizione lo si può vedere.

La qualità dei video è buona e sono di vario genere, sia a colori che in bianco e nero per quelli storici. La maggior parte dei video è in Italiano.

La categoria Animazioni ha 18 video, sono in italiano e sono molto buoni sia per la qualità sia per l'audio. La visualizzazione è a tutto schermo.

Anche qui stessa cosa come per i video. Se ci sono animazioni e immagini bisogna mettere manualmente la posizione dell'animazione dopo l'immagine.

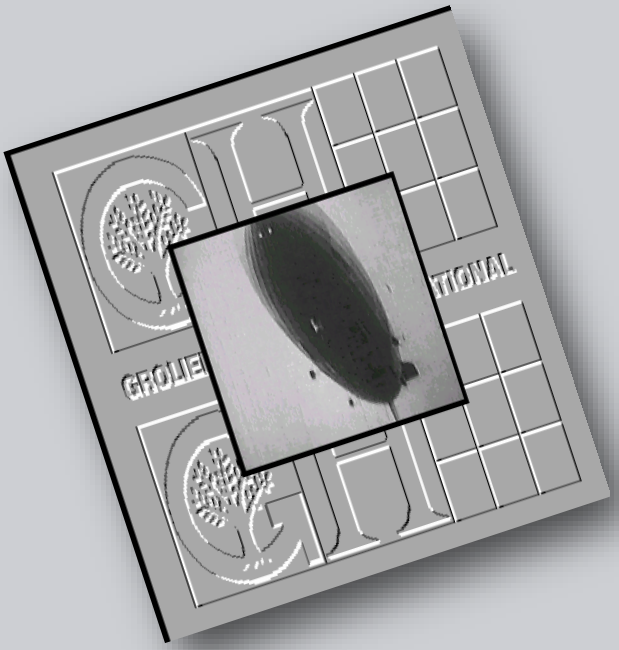
Quindi se c'è 1 foto e 1 animazione bisogna mettere manualmente “2” nella numerazione della pagina.

Un sistema molto incasinato e fa scappare la voglia di vederne altri.

L’ultima categoria multimediale sono i suoni.

Questi sono suddivisi in altre cinque sottocategorie e ognuna di queste ha una bella selezione di audio che vanno dai brani musicali, al verso degli animali, alle frasi famose ecc.

Per i suoni è molto più facile che con le immagini, video e animazioni che condividevano lo stesso pulsante perché qui c’è ne è uno apposito per l’audio che ne facilità l’ascolto. La qualità audio è ad alti livelli anche se la durata, come per i video, non è lunga, ma in questo caso sono stati scelti i motivi o i ritornelli più famosi che li identificano.



Cosa si può dire di questo prodotto?

E’ di certo una Enciclopedia davvero notevole per i contenuti multimediali e per i tantissimi termini che sono stati inclusi, ma anche la possibilità di fare ricerche multiple all’interno degli stessi articoli.

Ci sono tante opzioni per ogni categoria che permettono di divertirsi ad esplorarla tutta e ci vorrà parecchio tempo.

Sono però evidenti delle stonature come la difficoltà di accedere in modo semplice ed immediato a certi contenuti obbligando a fare salti mortali tra tasti del pad, icone e numeri di pagina.

La qualità della parte multimediale è generalmente buona anche se non molto convincente quella fotografica che sembra non sfruttare bene l’AGA.

CD32= 8

Il voto è perché è una produzione italiana con contenuti multimediali quali animazioni in madrelingua, ma per il resto gli darei un 6, ma non perché sia fatto male, ma perché l’interfaccia perde quella facilità d’uso che il CDTV e il CD32 mi avevano abituato.

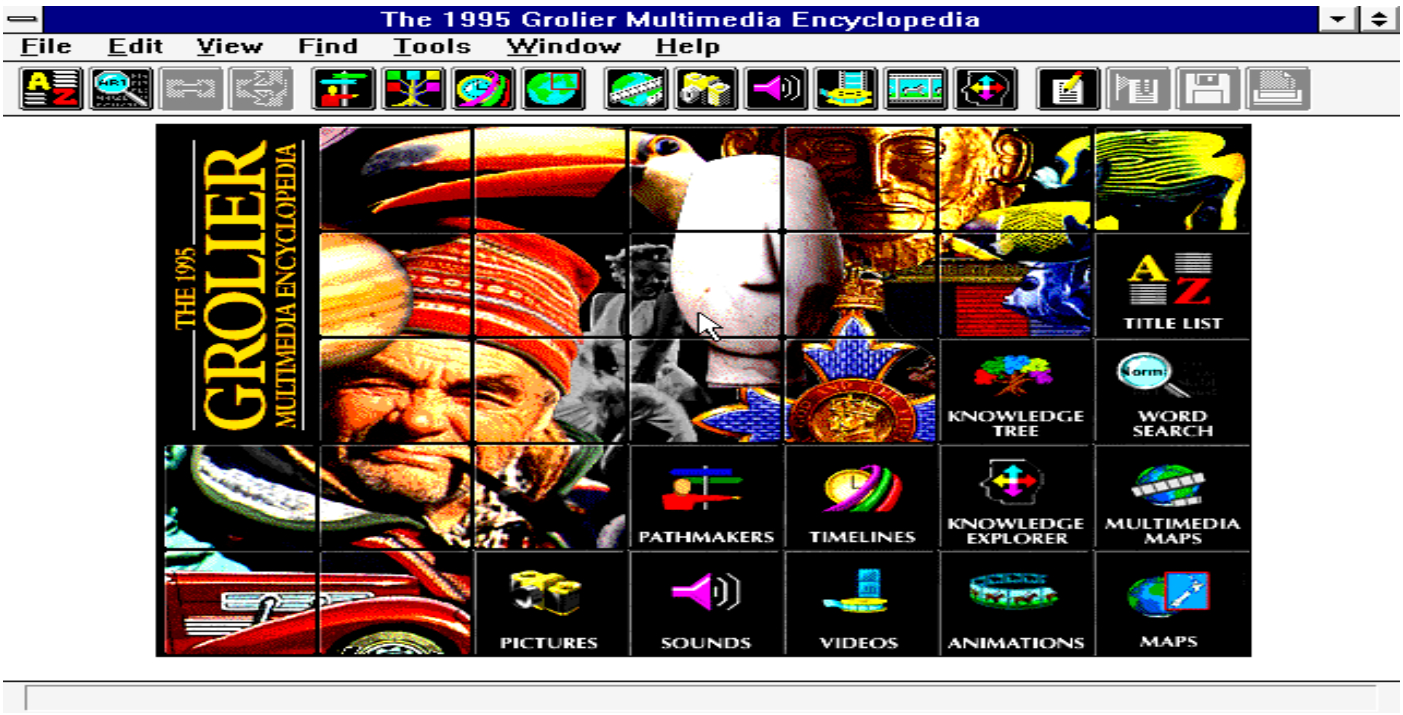
Troppo macchinoso accedere ai contenuti, troppo smanettamenti tra le icone per riuscire a trovare quello che si vuole cercare e la navigazione multimediale è tutto tranne che facile.

Non è ammissibile che se ci sono 7 contenuti multimediali, per vedere l’ultimo io devo manualmente mettere il numero corrispondente a quel preciso file. Non esiste da nessuna parte una cosa del genere.

Tra l’altro quando si seleziona l’argomento che prevede foto, video e audio, le icone di questi contenuti appaiono a fianco dell’argomento, ma non ci si può accedere separatamente e quindi bisogna fare tutta la trafila per raggiungere il video che si vuole vedere.

La qualità audio, video e animazione è eccellente, mentre quelle fotografica come detto a me ha lasciato qualche dubbio perché in altre pubblicazioni per CD32 le foto erano decisamente di qualità superiore.





1995, Grolier Electronic Publishing

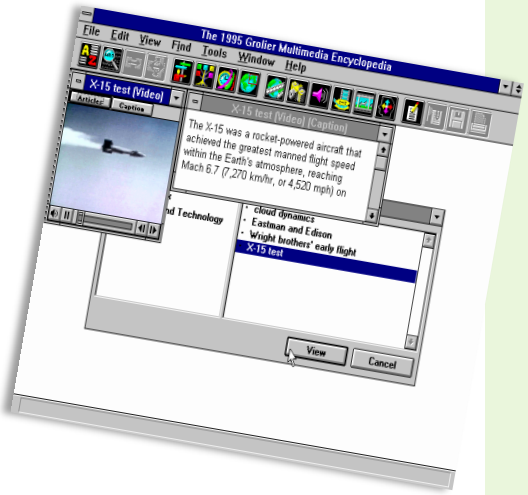
Windows 3.x

Dopo aver provato la versione per CD32 che colpisce per una interfaccia migliorata e più professionale con contenuti multimediali come audio, video e animazioni vediamo se la versione per Windows del 1995 è migliorata o no rispetto alla versione 1993.

Innanzitutto l'interfaccia sfrutta il program manager di Windows 3.x e lo replica all'interno dell'enciclopedia, quindi le varie categorie, sottocategorie e articoli sono mostrati come cartelle del desktop che possono essere ridotti a icona e poi riaperti quando ce ne è bisogno.

L'interfaccia è molto semplice con tutti i pulsanti per iniziare fin da subito a esplorare il prodotto senza perdere tempo. Dalla schermata principale si può accedere in qualunque parte dell'enciclopedia e i singoli contenuti multimediali sono di facile accesso.

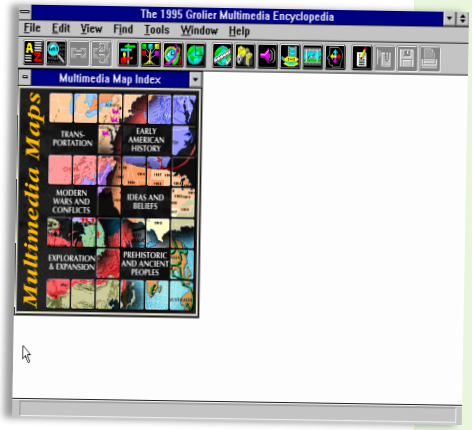
Anche in questa versione per Windows c'è la ricerca per titoli dove è alfabetica, quindi da 1 a Z, ma sfrutta anche la ricerca assistita. Quindi se si scrive una parola, la lista viene aggiornata mentre stiamo scrivendo e di certo si velocizza la ricerca del vocabolo desiderato.



Il programma facilita anche la ricerca tramite Hyperlink, ossia quando si trova una parola, si può accedere ad una ricerca incrociata che poi porta ad una serie di letture legate alla scelta o al lemma selezionato.

Da notare che tutte le opzioni sono sottotitolate e quindi non c'è rischio di premere un pulsante senza sapere cosa faccia.

Una volta che si è davanti all'articolo da leggere se questo prevede contenuti multimediali appiano delle icone posizionatr come un menu nella finestra che contiene il testo e si può accedere ai file direttamente senza fare trafile strane e antipatiche.



Una cosa molto simpatica, ma decisamente complessa da spiegare a parole è il "Pathmakers".

Io ho scelto l'argomento sul "*romanticismo*" e l'articolo che parla di questo argomento prevede tre contenuti multimediali: il Pathmakers, l'Outline e le immagini.

Il Pathmakers rappresenta un contenuto dei più grandi personaggi che hanno contribuito nel progresso in un certo movimento scientifico, culturale, musicale, artistico, esplorativo, ecc. Tra i grandi del passato sono stati aggiunti degli studiosi più moderni che hanno contribuito con le proprie opere.

Quindi con certi argomenti è possibile richiamare questa funzione per leggere e ascoltare i personaggi più rappresentativi di quel movimento, tra passato e presente.

Nel mio caso avendo scelto il "romanticismo" il pathmakers mi ha portato davanti ai più grandi esponenti del Romanticismo come Piet Mondrian, Pablo Picasso e Alfred Stieglitz.

Qui possiamo anche leggere la biografica e le opere di queste tre grandi personaggi, ascoltare la narratrice che da un ulteriore descrizione di queste persone.

Tra i grandi di questo movimento è presente anche uno studioso moderno che si è fatto notare ed è possibile conoscerlo leggendo la sua biografia, le sue opere e guardare l'intervista video.

Tornando all'articolo principale sul Romanticismo l'ultimo link alle immagini porta ad una finestra dove ci sono le immagini più significative di questo movimento ed è possibile vederle facendo semplicemente und doppio click e con la descrizione di quello che si sta guardando.

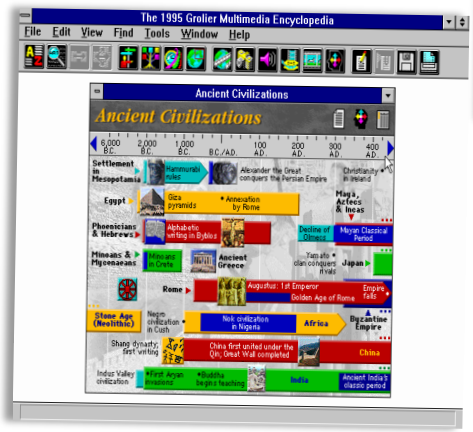
Un altro modo per accedere alle varie informazioni è attraverso il "**Knowledge Tree**" (Albero della Sapienza) che permette di visionare in modo più dettagliato e diretto tra le sei categorie che coprono in pratica tutti gli argomenti.

Non poteva mancare il classico motore di ricerca interno che grazie a vari filtri permette di avere una buona selezione tra le cose che interessano.

Si può accedere direttamente al Pathmakers per conoscere i più grandi uomini del passato e quelli attuali del 1995 nelle sei categorie principali.



Un altro bella funziona di questa gigantesca enciclopedia è quella di usare la "**Timelines**" (Linea del Tempo) che permette di conoscere e di leggere gli eventi attraverso una linea temporale che va dalle origini fino al 1995.

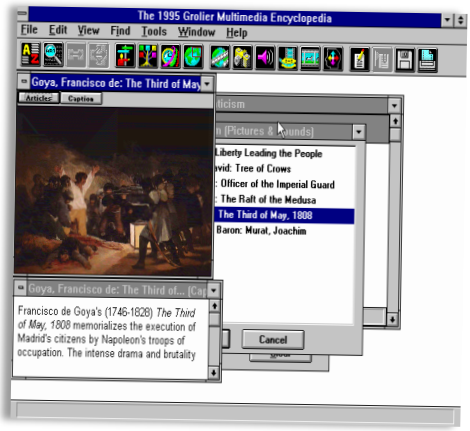


La navigazione attraverso la linea del tempo è molto intuitiva ed è relativa al periodo che si sceglie: quindi se si vuole conoscere la preistoria la linea del tempo disponibile è solo per la preistoria, mentre se si sceglierà un altro periodo, questa linea sarà totalmente dedicata a quell'era scelta.

In questo modo si è potuto concentrare tante informazioni in poco spazio e anche non intasare la bella grafica che ci si presenta davanti.

Come in tanti titoli del genere ci sono le mappe e sono di due tipi: la classica mappa del globo dove è possibile accedere ad ogni continente e stato e una mappa multimediale che mostra attraverso video e animazioni, una mappa dei trasporti, della storia Americana, delle guerre e conflitti mondiali, idee e credenze, di esplorazione, preistoriche e di antichità.

Per finire è possibile accedere ai singoli contenuti multimediali che vengono visualizzati con un doppio click e di certo chi non vuole stare a interagire con tutta l'enciclopedia può gustarsi una multimedia diretto e senza complicazioni varie.



Windows 3.x= 9

E' un enciclopedia davvero immensa e questa versione 1995 è ancora più grandiosa della precedente soprattutto di contenuti così come anche il sistema per intrecciare tutti i file e parole in modo da tenere occupato per ore l'utente senza mai annoiarlo o fargli perdere la pazienza.

La navigazione è ottima grazie al mouse che è un sistema di controllo universale e senza di esso questi titoli diventano ingestibili.

Tanti file multimediali che hanno una qualità eccellente in tutti i reparti e questi sono disponibili all'utente in qualunque momento dove bastano pochi click per guardare ottimi video, vedere belle animazioni complete e sentire musica di qualità fine.



1986, Sega, Activision, Hit Squad

Arcade, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Game Gear, Sega Mark III/Sega Master System, SG-1000, ZX Spectrum.

Wonder Boy è un gioco Arcade di piattaforme che nella versione da sala giochi ha avuto un buon successo per essere divertente con personaggi buffi e po' diverso dal solito. Non è per questo facile perché il personaggio del gioco anche se ha tre vite a disposizione può perderle anche senza nulla perché la sua energia decresce con il passare del tempo e può essere recuperata con la frutta che appare durante il gioco. Bisogna quindi eliminare o evitare i nemici e al tempo stesso recuperare anche l'energia che si perde.

La trama non certo delle più innovative perché Tom Tom, l'eroe di turno, deve salvare la sua ragazza rapita da un malvagio stregone attraverso dieci livelli formati da 4 sezioni che si ripetono tutte uguali in ciascuno livello e poi affrontare le 10 incarnazioni dello stregone alla fine di ciascuno di essi.

Per compiere queste missioni Wonder Boy è armato solo di un ascia primitiva e alcuni bonus che appaiono durante il gioco che gli daranno dei poteri temporanei.



Quando si perde una vita Tom Tom non ha più armi disponibili e deve proseguire per il livello in cerca dell'arma, quindi con una difficoltà in più.

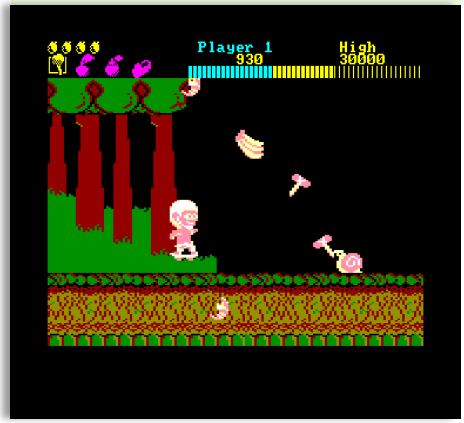
E' un titolo che malgrado sia uscito parecchi anni fa continua ad avere un buon rapporto con i videogiocatori tanto che continua ad essere giocato anche grazie al fatto che è stato convertito per tante piattaforme oggi facilmente emulabili.

Amstrad CPC

La versione per Amstrad è realizzata molto bene perché il personaggio è disegnato bene, molto fedele all'originale: tutti gli elementi del gioco ci sono così come la grafica per il fondale e tutto il resto.

Buona anche la difficoltà con nemici che si comportano esattamente come nella versione Arcade e divertenti anche le sequenze di morte o quando barcolla contro un ostacolo.

Purtroppo questa versione soffre di lentezza mostruosa nello scrolling che si traduce in movimenti a scatti che in certi momenti impediscono di superare certi punti quando si perde l'arma principale. Ci sono dei punti in cui si devono fare dei salti che prevedono il superamento di un oggetto letale e l'atterraggio su una piattaforma subito dopo.



La scattosità dell'azione impedisce di fare un buon salto e obbliga a sfruttare l'ultimo pixel disponibile che spesso si conclude però perdendo una delle cinque vite.

Cinque vite che sembrano tante, ma perdere l'arma in certi punti rende inutile proseguire per la lentezza dello scrolling.

L'audio è presente anche durante il gioco ed è di piacevole qualità.

Un CPC sfruttato abbastanza bene, scrolling a parte.

Commodore 64



Provata dopo la versione Amstrad è decisamente meglio nello scrolling dato che qui non ci sono problemi di fluidità e il gioco gira come nell'Arcade.

La grafica è molto bella e dettagliata anche se non eccessivamente vivace nei colori, ma questo è sempre stato il bello il brutto di questa macchina. Il C64 è in grado di sbaragliare tutti quanti quando ci sono i metalli sia nel fondale che negli sprite, mentre in tutti gli altri casi ha colori poco brillanti, poco vivaci e un po' smorti.

Ovviamente non è un elemento che può incidere su un gioco, però l'occhio vuole sempre una sua parte.

La difficoltà è molto elevata e quindi anche qui ci sono tante vite a disposizione e la barra dell'energia scorre troppo rapidamente e non si fa a tempo a prendere un frutto che la sua carica finisce subito. Quindi un gioco dove non bisogna fermarsi neanche il tempo di guardare cosa si deve fare.

Anche qui se si perde l'arma è un problema, ma non insormontabile anche grazie ad una fluidità che permette di superare facilmente gli ostacoli.

Reparto audio davvero buono con musica ed effetti durante il gioco.

Qualche sbavatura qua e là, ma generalmente un ottimo gioco per chi ancora usa questa macchina.

Spectrum

La versione Spectrum è completamente monocromatica, ma abbastanza dettagliata anche se un po' meno accurata rispetto alle versione CPC e C64.

La grafica è forse troppo di piccole dimensioni, ma questo non incide sulla giocabilità, mentre invece quello che incide sono i rallentamenti dello scrolling.

Qui i rallentamenti non sono come quelli orrendi della versione Amstrad, ma su Spectrum rallenta di più o di meno in certe situazioni, soprattutto quando c'è un oggetto di troppo. Questo rallentamento porta anche ad un rallentamento della musica.

L'audio è presente insieme agli effetti sonori durante il gioco e di buona qualità.



Sega Master System (1987)



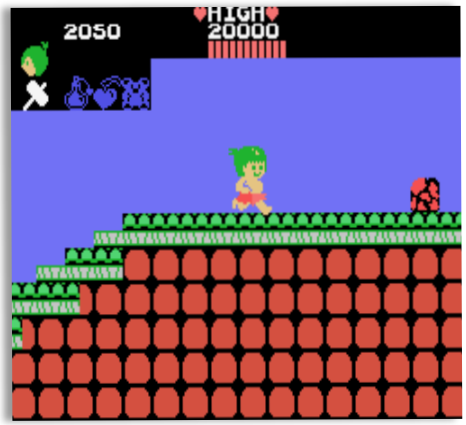
E' un gioco fatto in casa dalla Sega per il proprio hardware e quindi è la versione migliore fra le varie conversioni che mantiene quasi lo spirito originale anche se non proprio la stessa giocabilità.

Rispetto alle conversione per gli home computer qui c'è un dettaglio sicuramente molto elevato sia negli sprite sia nel fondale dove si è cercato di fare una conversione lasciando all'originale il meno possibile.

La difficoltà non è molto elevata dato che la barra di energia è più corta all'inizio del gioco e comunque decresce molto lentamente, quindi si può giocare senza troppa fretta e guardando bene cosa fare oppure fermarsi un paio di secondi per vedere la situazione.

I livelli sono decisamente accurati e la posizione degli oggetti, dei bonus, ma anche il comportamento dei nemici è uguale all'Arcade e quindi ci si trova molto bene nel giocarci.

Unico neo di questa versione è il controller che è fatto molto bene perché usa i tue separati però bisogna prenderci un po' la mano perché ci sono due tipi di salti, ma una volta preso confidenza con il joypad non ci sono più problemi.



SG-1000 (1986)

Prima di vedere questo gioco bisogna fare una premessa su questa macchina: Si tratta di una console, ufficialmente per il mercato interno Giapponese anche se poi qualche unità è stata venduta anche Italia, su cui si baserà il Master System.

Questa versione di Wonder Boy è una versione molto spartana del gioco che comunque mantiene la sua giocabilità malgrado uno scrolling molto lento, ma che non impedisce di giocare bene.

Rispetto all'originale e alle altre conversioni è meno preciso, meno fedele e il protagonista ha subito un restyle decisamente più da anime che da videogioco.

In generale il gioco è stato ristrutturato per questa macchina cambiando tante cose, ma l'hardware era molto limitato.

L'audio è molto buono e orecchiabile.

Amstrad CPC= 7

Bella conversione, abbastanza fedele all'originale con una grafica molto definita e ottimamente colorata.

Peccato davvero per uno scrolling osceno che impedisce di giocare in determinate situazioni che rende del tutto inutile avere ben cinque vite a disposizione.

Difficoltà ben calibrata e audio molto buono per essere un CPC.

Commodore 64=7,5

E' praticamente uguale alla versione Amstrad, ma qui perde la vivacità e brillantezza dei colori, ma recupera alla grande nella fluidità e con un audio davvero di grandissimo livello.

Difficoltà molto elevata.

Spectrum= 6

Di solito la grafica monocromatica su Spectrum porta un dettaglio identico all'originale, ma con Wonder Boy non è così.

Grafica buona, ma sprite e oggetti davvero piccoli.

Giocabilità buona malgrado lo scrolling scattoso che provoca il rallentamento anche della musica che tra l'altro è anche di buona qualità.

Sega Master System= 8

La versione migliore, la più fedele con una grafica molto dettagliata, colori vivaci, brillanti e senza mai impuntarsi.

Ottima la giocabilità.

Audio di buona fattura così come gli effetti.

Sega Game 1000= 6

E l'hardware papà del Master System, ma risente molto delle limitazioni hardware che portano ad una conversione che deve essere quasi completamente rifatta sia nella struttura sia nel personaggio principale.

Grafica lenta e scattosa con qualche imprecisione anche nelle collisioni, ma ha una musica davvero carina e orecchiabile.

Da provare

Al prossimo imperdibile numero

#21

