

REV'n'GE!

#22

Retro Emulator Vision and Game

Elite 2: Frontier

100 miliardi di pianeti sono pochi?

Hardware Vintage: Permedia2 OC

E ora tocca al Permedia2 mettere il turbo!

Giochi in breve

Quattro giochi brevemente descritti per hardware di altri tempi

RECENSIONI: Frontier - Kick Off - Sensible Soccer - Esh's Arunmilla - Front Line - Trap Door - Short Circuit - Ikari Warriors - Multimedia

EDITORIALE NUMERO 22

Ed eccoci al primo numero di Dicembre, un numero più piccolo perché ho fatto meno recensioni, ma ho aggiunte qualche recensione specifica per C64 che non riguarda i giochi.

Questa volta per quanto riguarda applicazioni non ludiche ho deciso di recensire/descrivere tre titoli: uno per Amiga, uno per Windows e uno per C64. Ebbene anche il C64 può dire la sua anche in questo caso.

Questo numero è dedicato principalmente a Frontier, ossia Elite 2 anche se non ci sono poi tantissime pagine da leggere per il fatto che il gioco è stato scritto per poche piattaforme a differenza del primo Elite dove girava su tantissimi hardware diversi. Frontier è anche in copertina per questo numero.

La sezione hardware vintage è ancora presente e non si sa ancora per quanto anche se in futuro vedo di cercare qualcos'altro, ma intanto chi ha un Permedia2 e gli vuole mettere il turbo ora sa come fare.

Il Commodore 64, malgrado avessi scelto di non parlarne, è sempre in mezzo, ma grazie a lui sto sperimentando un nuovo set di font :-)

Buona Lettura

Sommario

Frontier: Elite 2	3-8
Kick Off	9-11
Sensible Soccer	12-13
Mini Recensioni	14-15
Ikari Warriors	17-19
Hardware Vintage	21
Giochi in breve	23
17 Bit Disk Copier, Platinum Plus Power Pak, Magic Desk I	24-26

RETRO TRAILER VIDEO

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

Speriamo che questa iniziativa piaccia

FRONTIER

ELITE

II

1993 - Gametek, Konami

Amiga, Atari ST, PC, CD32

Dopo il notevole successo di Elite e dopo molti anni di sviluppo, David Braben, nel 1993 rilascia tramite GameTek il suo seguito, Elite 2: Frontier.

Elite 2 rimane un gioco di simulazione spaziale militare e commerciale in grafica 3D. Questa volta però la grafica è completamente rinnovata mostrando poligoni pieni e la cosa più strabiliante è che i pianeti sono quasi tutti visitabili, quindi si entra in orbita, lentamente si attraversa l'atmosfera e poi si può atterrare. Molti di questi pianeti hanno delle città aperte, delle città sotto le cupole per quei pianeti senza atmosfera respirabile.

Sui pianeti ci sono le colline, le montagne, quindi i dislivelli del terreno, mentre in cielo ci sono le nuvole poligonali. Si possono vedere anche i pianeti attraverso l'atmosfera.

Inutile dire che anche l'universo che gira intorno a questo gioco è immenso, svariate volte più grande di quello visto in Elite.

In Frontier ogni stella ha più pianeti oltre che diversi tipi di basi stellari e molte più galassie che contengono migliaia di stelle ognuna con diversi pianeti di vario genere e molti di questi anche visitabili.

Il nostro sistema solare è presente e tutti i pianeti sono visitabili. Sulla terra sono state anche ricostruite

le principali città che si possono vedere nella loro grafica 3D.

Tutto questo potrebbe far pensare che questo gioco richieda tanti dischetti o addirittura supporto CD, ma in realtà occupa solo 1 o 2 dischetti da 3,5" perché il programma è stato sviluppato in assembler e i pianeti sono generati proceduralmente. Questo sistema permette quindi di gestire un intero universo in pochissimo spazio.

A differenza di Elite non c'è una trama vera e propria e la carriera del pilota la stabilisce il giocatore con le proprie azioni.

E' molto simile ad Elite, ma lì in più c'era uno scopo finale. In Frontier si parte come il nipote di Jameson con un misero budget per poter acquistare una nave spaziale economica e poter iniziare l'avventura spaziale.

Il gioco non solo è vasto come universo esplorabile, ma diventa molto complesso anche come simulazione di volo perché ci sono molti più comandi rispetto al primo e si può giocare sia con il mouse+tastiera oppure mouse+joystick+tastiera. Ci sono tanti comandi e ciascun controller ha la sua funzione specifica.

Con il mouse si gestiscono le opzioni sulla barra icone che ora agevolano notevolmente la simulazione.

Quindi abbiamo in ordine: la visuale di gioco che può



essere in prima persona o anche in terza persona dietro l'astronave, una mappa stellare che è molto complessa perché si può scegliere il sistema stellare di destinazione, si può scegliere un altro pianeta da visitare nello stesso sistema dove ci si trova (e questo grazie ad una mappa 3D poligonale che può essere zoomata fino a far vedere le basi stellari in dettaglio) e anche accedere ad un database informativo sul sistema stellare corrente oppure del sistema di destinazione.

Il mouse serve anche a chiedere il permesso di decollo, serve per azionare i propulsori e per ritirare il carrello.

Il mouse serve per la parte gestionale e delle opzioni prima di entrare nella simulazione di volo vera e propria dove per controllare l'astronave è meglio usare, ad esempio, un joystick, ma si può comunque continuare ad usare il mouse o la tastiera.

Il mouse può essere anche usato durante il volo perché si possono cliccare gli oggetti che appaiono su schermo come altri navi o pianeti che si vedono a distanza per evidenziarli come bersagli principali. Se è un pianeta potrà essere usato dal pilota automatico per raggiungerlo mentre se è un'altra nave la si aggancia per migliorare il combattimento.

Il combattimento purtroppo è la parte debole di questo grandissimo prodotto perché si sperava che questo fosse alla Wing Commander che usa un sistema davvero ottimo. Purtroppo in Frontier è caotico perché le navi avversari sfrecciano talmente veloci che non si riesce a puntarle, mentre il computer è abilissimo a colpire anche da posizioni impossibili. Agganciando un bersaglio e avendo il pilota automatico le cose migliorano leggermente, ma crea qualche problema perché si rischia uno scontro. Il nuovo sistema di volo (ma è anche possibile impostare quello dell'originale Elite) va bene per l'esplorazione per confrontarsi



con altre navi non molto veloci.

Il sistema di combattimento migliora in base all'astronave perché quelle più grosse e costose permettono un potenziamento tale che scoraggia altri ad attaccare e chi lo fa ha la peggio.

E' un volo buono per esplorare lo spazio e visitare nuovi mondi, soprattutto senza mai combattere. La battaglia spaziale di Frontier fa scappare la voglia a lungo termine di continuare giocare. Elite da questo punto di vista è molto meglio. Come detto pocanzi si può ripristinare l'originale volo alla Elite per chi ci si trovava bene, ma i combattimenti non sono come ci si aspettava nel 1993 soprattutto dopo aver visto Wing Commander in azione.

Per molti era uno stimolo per cercare una sfida e per altri invece era lo stimolo per cercare di trovare alternative ai combattimenti, quindi puntare sul commercio o incarichi civili. E' il bello di Frontier perché non si è obbligati a combattere se proprio non è necessario.

Tra le astronavi che si possono comprare ci sono anche navi cargo prive di armamenti che servono per chi vuole vivere un'avventura tranquilla anche se in questo gioco la pace non è proprio il suo punto forte.

In Frontier però, come in Elite, ci sono i pirati che attaccano le navi e quindi dolenti o nolenti bisogna combattere.

Anche qui però c'è una novità: il gioca-

tore può chiedere aiuto alla polizia o ad altre navi nelle vicinanze per aiutarlo nel combattimento. Normalmente le richieste di aiuto sono accettate anche da sistemi lontani. Potrà succedere che il giocatore perda prima che arrivino i rinforzi che comunque sono anche di abilità non molto elevata.

Il gioco è tecnicamente molto all'avanguardia rispetto al primo Elite per via di poligoni pieni, molto dettagliati, ombreggiati, texturizzati e puliti da brutture come le retinature.

Per la prima volta si usano poligoni curvi per dare un maggior realismo ai pianeti, ai soli, alle base spaziali circolari e i colori usati danno un realismo al gioco davvero notevole e una cosa molto bella in questo gioco è l'illuminazione solare, quindi con i pianeti illuminati quando sono davanti al sole e bui nella parte non illuminata. Dato che i pianeti girano intorno al sole e su se stessi rende il sistema di illuminazione davvero eccezionale.

Quando si è nello spazio, questo è super dettagliato e nello sfondo i punti rappresentano le varie stelle e i sistemi planetari. Quindi ora tutto l'universo diventa più vero, con pianeti con una loro orbita, con lune e anche atmosfere di diverso tipo.

Un'altra caratteristica molto interessante di questo gioco è la musica che introduce quella classica e qui c'è una forte ispirazione a 2001: Odissea nello spazio perché riprende le stesse musiche in situazioni molto simili.

Quattro sono state le versioni di questo gioco: Amiga, Atari ST, PC e CD32.

La versione originale era quella Amiga, ma quella PC è uscita nello stesso momento.

La versione ST è uscita dopo e doveva correggere i bug della versione Amiga. La versione CD32 non usa l'AGA e nemmeno il CD.

Questa recensione è praticamente finita, mentre ora si analizza cosa offrono al giocatore le quattro versioni e cosa differiscono l'una dall'altra.

AMIGA

Questa è la macchina dove Braben realizza il gioco più ambizioso di tutta la sua carriera e che porta ad una simulazione così vasta e immensa da far impallidire tutte le altre simulazioni del genere. L'universo è talmente vasto che consiste in circa 100 miliardi di pianeti e il tutto sta su un solo dischetto da 3,5". La versione Amiga ha 2 dischetti, ma il secondo serve solo per i salvataggi.

Come si è detto nella recensione principale, i pianeti sono generati proceduralmente e quindi occupano praticamente pochissimo spazio e anche grazie al lin-



guaggio Assembler, tutto il gioco e tutto l'universo stanno tranquillamente su un disco da 880 Kb.

Tutto il gioco è rigorosamente poligonale in ogni sua minima parte. Anche le esplosioni, i tunnel iperspaziali, la grafica dei motori è in 3D e in gioco ci sono superfici sferiche davvero rotonde che sono state agevolate dall'uso dei poligoni curvi per la prima volta usati in questo gioco.

Per quanto riguarda la grafica c'è da dire che i colori sono i classici 32 dell'OCS e sono stati messi su schermo davvero bene, soprattutto nella grafica

statica e nella colorazione molto realistica delle astronavi. Queste si acquistano nelle basi sia spaziali sia terrestri ed è possibile anche vedere un'animazione 3D della nave insieme alle caratteristiche prima di acquistarla. Visuale in 3D davvero dettagliata dove si ammirano poligoni puliti, dettagliati e ombreggiati davvero bene.

Gli operatori cambiano di base in base, quindi un lavoro certosino anche nella parte gestionale.



Anche durante il volo si può godere di una grafica ben colorata, soprattutto dei pianeti che non solo mostrano lo strato roccioso (continenti e mari) ma anche i diversi strati dell'atmosfera.

Le città sono mostrate con un ricco bagaglio di oggetti 3D per rappresentare una vera città del futuro, quindi si può vedere bene le case di un centro città, le piccole case di periferia, l'azienda energetica che rifornisce la città di energia e in alcune versioni anche di più.

Sui pianeti è presente anche la gravità, quindi per decollare bisogna dare tanta potenza di spinta e puntare la nave verso le stelle. Per atterrare su un pianeta dallo spazio va effettuato con un certo angolo di discesa, soprattutto con poca potenza perché scendere troppo velocemente porta alla distruzione.

Un gioco che cerca non solo di soddisfare gli amanti delle simulazioni spaziali, ma di essere il più realistico possibile.

Tutto questo però si paga in termini di velocità della grafica 3D. Il gioco è davvero immenso per un Amiga 500 e il 68000 non era in grado e non lo è tutt'oggi di muovere fluidamente questo tipo di grafica. Questo si traduce in una lentezza davvero frustrante soprattutto se si usano le visuali esterne. Basta guardarsi la bellissima introduzione al gioco per rendersi conto della velocità di un 68000 a gestire quella mole di grafica. Sui pianeti con le città il tutto è davvero lento e scattoso.

Quando si decolla da una città e si mette la visuale esterna e si ruota la camera si vede quanto tutta la mole di dati pesa sul processore. Con la visuale in prima persona le cose migliorano sensibilmente e ci si guadagna in giocabilità. E' bello però vedere anche il paesaggio del pianeta mentre ci si allontana da esso, le nuvole che aumentano di numero, quindi di rendersi conto di cosa è capace un algoritmo procedurale anche per la gestione meteo.

A venire incontro alla velocità della grafica 3D c'è un pannello di controllo molto avanzato in cui tra le varie opzioni c'è quella del dettaglio del 3D con 4 posizioni: Basso, Medio, Alto e Molto alto.

Il dettaglio basso elimina gran parte di poligoni sui pianeti per quanto riguarda la composizione delle città, quindi toglie tutti i poligoni delle abitazioni lasciando solo delle piazzole sul terreno. Le nuvole rimangono presenti, ma ridotte nel numero delle facce che le compongono. La velocità se ne avvantaggia poco però perché tutto il resto del pianeta rimane invariato e la nave anche se ridotta in grafica e poligoni è pur sempre grafica 3D. Questo dettaglio agevola molto la visuale in prima persona.

Tra il settaggio Alto e Molto Alto cambiano il numero dei colori applicati ai poligoni e diventa decisamente più bello da guardare, ma ingestibile da una macchina base.

Su A1200 il gioco ha un'accelerazione notevole anche se è super raccomandanda-

to almeno un 68030 per giocare decentemente.



La visuale esterna sui pianeti con le città purtroppo pesa enormemente e anche un veloce 68040 soffre ugualmente.

Per quanto riguarda la musica questa è eccellente in tutti i reparti e i motivi classici vengono riprodotti come solo l'Amiga è in grado di fare.

ATARI ST



La versione Atari, come diceva o sperava lo stesso Braben, doveva correggere bug ed errori della versione Amiga e migliorarla oltre le iniziali aspettative.

I due giochi sono identici in tutto e per tutto, ma la versione ST è dal 10 al

15% più veloce di un Amiga 500 e uscendo dopo la versione originale si poteva migliorarla ulteriormente.

Braben in una intervista sulla versione ST parlava di 4096 colori su schermo, ma in realtà li simulava: come?

Il motore del gioco rigenera la palette ad ogni ciclo per avere il meglio della stessa. Ad ogni frame vengono mostrati i migliori 16 colori disponibili e in questo modo funziona a 4096 in qualunque momento.

Nelle opzioni, la versione ST, si può impostare il gioco a 512 o 4096 colori. Di default è impostato a 512 colori.

La versione ST ha 16 colori, ma ad ogni frame vengono mostrati i 16 migliori colori. Quindi in effetti sono 4096. L'operazione si nota a video, ma fa il suo dovere.

La versione Amiga invece ha 32 colori fissi per ogni frame e quindi in gioco si vedono solo quei 32 colori.

Per quanto riguarda la velocità invece è decisamente più fluido che su Amiga 500 a dettaglio Molto Alto e di certo rende questa versione la migliore per quanto riguarda la parte 3D.

Unica nota dolente è il reparto audio dove chiudendo gli occhi sembra la conversione C64 di Frontier. Anche le melodie più belle inizialmente si fa un po' di fatica a riconoscerle. Un gioco su questa macchina che colpisce per l'aspetto grafico e velocità e delude parecchio sulla musica.



PC DOS



La versione PC esce quasi in contemporanea con la versione Amiga, ma è abbastanza differente sulla grafica 3D qui molto più dettagliata e definita a parità di impostazioni.

In questa versione sono state applicate le texture. In realtà non si tratta di vere e proprie texture come quelle che si vedranno in Elite 3, ma sono per lo più dei brush appiccicati ai poligoni e non in modo uniforme. E' un primo tentativo di migliorare le superfici piane dei poligoni. Questo sistema viene applicato in modo però non casuale, ma con un certo criterio per migliorare l'aspetto visivo senza esagerare.



Su PC si è tentato di sfruttare la potenza hardware per cercare di migliorare sensibilmente l'aspetto visivo e malgrado alcune scelte cromatiche di queste texture, il risultato finale è più che buono.

A parte queste primitive texture, la gra-

fica 3D ora è molto più complessa con astronavi più dettagliate e con più facce che le compongono. Più particolari sul motore, sulla serigrafia o anche altri particolari oggetti applicati allo scafo come un piccolo radar.

Di default il gioco è a dettaglio Molto Alto che include le texture, mentre a dettaglio Alto si presenta nudo e crudo esattamente come la versione Amiga e ST, ma il dettaglio del 3D non cambia come non vengono rimossi gli oggetti di contorno dell'astronave come i radar o altri particolari che le contra distinguono l'una dall'altra.

I colori sono 256 in tutte le versioni di dettaglio ed è sicuramente di alto impatto visivo soprattutto nello spazio dove c'è più colore per creare un fondale più realistico, ma anche per i pianeti che se ne avvantaggiano mostrando un terreno più ricco e vari strati dell'atmosfera interna ed esterna.

Il gioco richiede però una certa potenza hardware. Il problema è sempre quello: la visuale esterna è proprio dura da digerire per i vari processori mettendo in crisi anche quelli più potenti. Un 486DX2 a 66Mhz mostra un gioco davvero senza impuntamenti, ma la visuale esterna ogni tanto lo mette in crisi.

La versione PC a dettaglio massimo è meglio avere un 386 pompato, quindi almeno un DX33 per avere una equilibrio di prestazioni tra visuale interna ed esterna anche se meglio avere un 486 molto potente per non avere problemi.

Il dettaglio basso della versione PC taglia molto dettaglio 3D e poligoni, ma rimane molto più complesso della versione Amiga dove viene praticamente tolto quasi tutto. Sulla versione PC anche a dettaglio basso ci vuole comunque un processore 386 veloce.

Bisogna anche ricordare che a quei tempi non c'erano tanti software simili come metro di paragone e la velocità proposta allora era strabiliante. Oggi vedere Frontier su un 386 farebbe scappare la voglia, ma nel 1993 era accettato per l'e-

norme mole di dati.

Per quanto riguarda l'audio questo è ben suonato e di buona qualità e terrà buona compagnia quando verrà usato.

La versione PC può essere giocata totalmente dal mouse anche per il controllo del volo.



Amiga CD32

La versione CD32 è praticamente la versione per Amiga 500 funzionante sulle macchine AGA e infatti non sfrutta il chipset per una grafica a 256 colori né il CD per eventuali tracce audio o extra.

Quello che cambia è la gestione del controller che ora è gestito dal joystick e una velocità di gioco molto buona garantita dal processore 68020.

La grafica 3D anche a default è molto più dettagliata che in ogni altra versione anche rispetto alla versione PC. Quindi ci sono, ad esempio, le città molto più dettagliate con più poligoni a rappresentare abitazioni, monumenti, linee elettriche e vegetazione.



Questo gioco però, anche se per CD32, richiede una tastiera e mouse perché certe operazioni con il solo joypad non si possono fare.

La qualità audio è ottima, esattamente come la versione per Amiga 500. Musica classica ed effetti sonori ottimamente suonati.

Atari ST= 8,5

Questa versione è ancora più grandiosa della versione Amiga per via di una grafica a 4096 colori e una fluidità decisamente più alta.

Giocabilità davvero ottima ne fanno un gioco dei desideri per tutti i possessori di questa macchina o di tutti i fan di questa architettura.

Peccato solo per l'audio non molto all'altezza di questo grande gioco, ma in questo caso non è determinante nel giudizio finale.

Epico!

Amiga= 8

Frontier è di certo il miglior simulatore spaziale su Amiga che malgrado una velocità non molto esaltante sulle macchine base riesce a coinvolgere il giocatore che ora può liberamente esplorare l'universo e visitare miliardi di pianeti sapendo anche che non avrà mai il tempo per visitarli tutti.

Grafica, audio di altissimo livello fanno di Frontier: Elite 2 un capolavoro tra le simulazioni soprattutto se avete un Amiga 1200.

PC DOS= 9

Su PC Frontier raggiunge l'apoteosi.

Grafica a 256 colori, poligoni molto dettagliati, più ricchi di particolari e oggetti extra che mancano in ogni altra versione e per finire il gioco al massimo dettaglio fa uso delle texture che migliorano notevolmente l'aspetto grafico del gioco.

Musica molto bella, ben suonata e orecchiabile.

Richieste hardware esagerate per il massimo dettaglio, ma ne vale la pena.

AMIGA CD32=8

E' identica alla versione Amiga 500, ma c'è un miglior dettaglio poligonale delle città con più elementi che danno un miglior realismo ai pianeti.

Non supporta l'AGA, ma questa versione è stata fatta per essere compatibile con queste nuove macchine.

Audio notevole, ma non sfrutta il CD per le tracce audio.



Sarebbe facile recensire un qualunque gioco di calcio anche per chi non ne ha mai giocato uno. Tutti conoscono e amano il calcio e più o meno tutti conoscono le sue regole e finalit .

Anche Kick Off   un gioco dedicato al calcio dove si   cercato fin da subito di realizzare una giocabilit  molto realistica e vicina al vero gioco di calcio con le sue regole.

Bisogna per  anche ricordare che spesso i giochi del calcio su computer venivano realizzati in modo semplice senza nessuna regola specifica. Quindi solo gioco di azione calcistica immediata senza perdersi in tante opzioni o perdersi tra la gestione di un

campionato o delle coppe.

Giocatori in mezzo al campo che tirano la palla per cercare di fare gol e spesso erano giochi per due giocatori dove uno dei due poteva essere anche il computer.

Era giunto il momento di realizzare un gioco di calcio che cercasse di rimettersi in pari con una giocabilit  diversa, pi  realistica e aumentare anche la difficolt  aggiungendo il falli, le punizioni e i rigori.

Kick Off a differenza di altri giochi di calcio 2D a scorrimento laterale, esce con una visuale dall'alto per cercare di allargare la visuale del campo e mostrare pi  giocatori contemporanea-

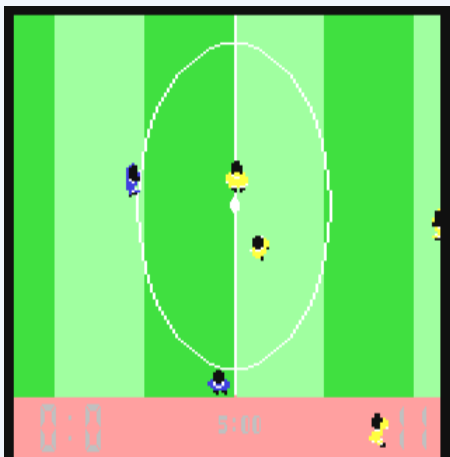
mente sul campo e quindi organizzare la tattica.

Il gioco esce dall'estro di Dino Dini e pubblicato dalla Anco nel 1989 per Atari ST e per Amiga. Questo titolo esce anche per svariate altre piattaforme sia a 8 bit che 16 bit, ma le pi  famose, le pi  ricercate e giocate sono appunto quella Atari e quella Amiga.

Sarebbe giusto almeno conoscere le altre versioni e come   stato convertito questo gioco.

Kick Off ha anche un'altra caratteristica che ha diviso i giocatori: la palla non rimane attaccata ai piedi, quindi correndo c'  il rischio di perderla o di inciamparci sopra. Molti hanno criticato aspramente questo sistema di controllo (*me compreso*) perch  troppo difficile e frustrante, mentre altri lo hanno osannato forse anche troppo.

Fatto sta che il gioco ha fatto strage tra amore e odio, ma alla fine   un titolo che nessuno dovrebbe lasciarsi scappare. E' un'esperienza di gioco diversa da altri titoli simili, ma non per questo meno divertente.



Anche se le prime versioni sono state quelle per ST e Amiga, inizio qui a parlare delle versioni a 8 bit.

La prima versione in prova è quella per **Commodore 64** che è disponibile in cinque lingue selezionabili compreso l'Italiano.

Le opzioni di gioco sono solo cinque e non c'è tanto da spiegare: Prova abilità è un pratica una sessione di allenamento per prendere confidenza con il sistema di controllo, Prova Rigori serve per imparare a tirare i rigori, Durata Partita serve ad impostare quanto deve essere lunga la partita.

Ho lasciato per ultimo le due opzioni centrali: Gioco Singolo e Torneo Competizione.

Gioco Singolo permette di giocare una singola partita anonima dato che non si usa una reale squadra di calcio, tuttavia il computer ci dà la scelta sul tipo di squadra da tenere tra "nazionale", "serie A", "serie B", "serie C" e "Interregionale". Stessa cosa per la squadra avversaria.

Sul campo non c'è differenza scegliendo una qualsiasi combinazione tra questi tipi di squadra, ma dovrebbe essere il livello di difficoltà e come il computer considera il tipo di squadra scelto dal giocatore.

Torneo Competizione non è altro che un torneo tra otto nazionali che fanno un torneo andata e ritorno e vince chi ha fatto più punti.

La partita vera e propria è vista con una

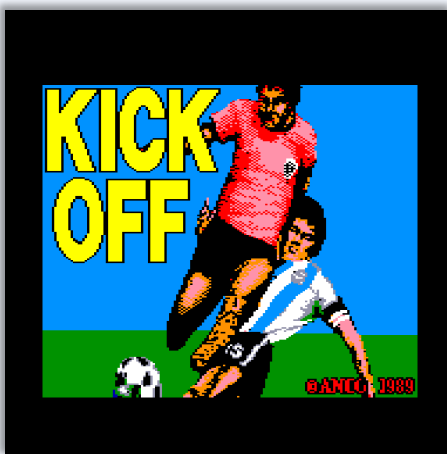
visuale dall'alto, ma con scorrimento laterale, quindi da destra a sinistra e viceversa. I giocatori invece sono visti a metà strada tra la visuale dall'alto e quella isometrica e questo permette di vedere i dettagli e i frame di animazione.

La grafica è discreta, ogni nazionale ha la sua maglia ufficiale e anche il campo di gioco ha una colorazione che non crea problemi con gli altri colori presenti.

Nel gioco vero e proprio ci sono i falli, i calci di rigore, le punizioni e più o meno le regole del calcio sono presenti. I giocatori però non hanno varietà di azioni. Si tira la palla con un'unica forza, sia per il tiro in porta sia per passaggi.

È un buon gioco di calcio che ha qualche opzione buona per giocare un po' di partite. Peccato non poter creare dei campionati o una sorta di coppa tra nazioni.

Niente audio, ma solo effetti durante il gioco.



La versione Amstrad CPC è praticamente come la versione C64 con le stesse opzioni di linguaggio iniziale e stesse impostazioni per le gare disponibili.

Cambia invece l'azione di gioco con una visuale completamente dall'alto con scorrimento verticale e pannello informazioni a lato davvero molto dettagliato.

La grafica purtroppo è parzialmente monocolora, quindi le squadre nazionali



nel campionato hanno solo due colori: azzurro e viola. Anche le linee sul campo e la porta sono abbastanza stilizzate.

Graficamente ci perde parecchio dal C64, ma la giocabilità è molto buona grazie anche alla buona fluidità nello scorrimento del campo. Quest'ultimo sembra molto più grande e la porta avversaria sembra non arrivare mai, ma forse è proprio questa la dimensione del campo di gioco.

Niente musica e solo effetti sonori durante la partita.

La versione Spectrum si presenta come la versione Amstrad, ma perde molto nella grafica, quindi è nel suo stile monocromatico dove anche qui ci sono solo due colori per le squadre: bianco e viola trasparenti, quindi la palla cambia colore in base a chi la sta controllando in quel momento.

Pannello informazioni diventa decisamente spartano per la scelta dei colori.



Tutto il resto è identico alla versione CPC sia per quanto riguarda la fluidità di

gioco, la lunghezza del campo e la giocabilità.

La versione Amiga, quindi a 16 bit, si



presenta subito in grande stile con una schermata introduttiva coloratissima accompagnata da una forte musica per dare il benvenuto al giocatore.

Anche in questa versione si tratta di una multi lingua, quindi ci sono le solite cinque lingue da selezionare.

Le opzioni sono sempre le stesse già viste sulle macchine a 8 bit anche se qui la grafica già del menu è ben superiore. Le opzioni ora sono messe su un tabellone realistico con l'uso di font accurati e chiari.

Il gioco vero e proprio è davvero notevole, non solo nella grafica davvero sbalorditiva. Malgrado la visuale dall'altro mostra un dettaglio dei giocatori molto elevato, le ombre di questi, delle porte, del pallone e un campo di gioco di dimensioni reali in base alle dimensioni dei giocatori.



Anche quello che c'è intorno allo stadio è stato riprodotto come una parte delle tribune con gli spettatori che gridano e tifano durante la partita, i cartelloni pubblicitari a bordo campo.

La giocabilità è decisamente di altissimo livello, molto più elevata che nelle versioni a 8 bit e il gioco risulta decisamente un vero gioco di calcio dove l'azione è veloce e ci sono animazioni dei giocatori che esultano dopo un gol.

Anche il torneo si svolge allo stesso modo e l'Amiga mostra le varie squadre in modo molto dettagliato.

Un gioco del calcio davvero spettacolare nella versione a 16 bit di Commodore.

Musica buona quando c'è ed effetti sonori da stadio di ottimo livello.

La versione ST è stata la prima versione ad essere sviluppata e dopo di questa sono arrivate tutte le altre.



La versione ST non è multi linguaggio e quindi solo in inglese, ma non ci sono problemi a capire quali sono le opzioni per allenarsi e quelle per giocare la partita.

E' il gioco originale e in pratica ha una grafica molto stilizzata per quanto riguarda le linee sul campo, la porta, la definizione del pallone, ma anche sullo stadio. Tutta l'area di gioco è rappresentata dal campo e le informazioni sono stampate direttamente sullo

schermo e scrollano insieme al gioco.

La grafica generale del gioco è quella vista per le versioni a 8 bit perché queste si sono ispirate alla versione Atari.

Tuttavia la grafica in gioco su ST sembra più una grafica tipica di un Coin-op dove si punta alla giocabilità, all'azione, alla velocità e al divertimento senza cercare di dimostrare niente.

Reparto audio decisamente buono sia per la musica sia per gli effetti sonori dove si ascolta anche del parlato digitalizzato quando c'è un fallo.

Versione 8 bit= 7

Le versioni a 8 bit sono davvero graziose, molto giocabili e una velocità più che buona su tutte e tre le piattaforme provate. Sono molto simili, ma la versione più piacevole dal punto di vista grafico è sicuramente la versione C64.

Versione ST = 8,5

La versione ST è forse la più graziosa perché nella sua semplicità e spartanità durante il gioco sembra proprio un classico gioco da Coin-op dove tutto lo schermo è relegato al gioco senza sprecare nulla. Campo di gioco molto semplice, ma riprende il tema essenziale. I titoli a 8 bit riprendono esattamente questa versione.

Versione Amiga=8,5

La versione Amiga è elaboratissima in ogni situazione e durante il gioco la grafica è esaltata al massimo ovunque si sposti lo sguardo.

Il campo di gioco è fatto molto bene, il manto erboso sembra vero, c'è tanta grafica anche a bordo campo e una graziosa interfaccia per le informazioni sulla partita. Audio eccellente in ogni situazione.

Sensible SOCCER

© 1992 SENSIBLE SOFTWARE

Sensible Soccer è un altro gioco di calcio stile Kick Off come visuale e palla non attaccata ai piedi, quindi con un elevato grado di difficoltà, ma rispetto all'altro gioco ha aumentato il numero di squadre nazionali a 34 con la possibilità di giocare un amichevole, partecipare alla Coppa, alla Lega e dei tornei speciali.

Questo gioco è multilingua compreso l'italiano e ci sono tante funzionalità prima di iniziare la partita ed è molto personalizzabile.

Le opzioni di base permettono la durata del gioco, se avere o no i replay, usare il meteo stagionale quindi con pioggia, neve o vento a seconda del periodo in cui si svolge la partita.

Il gioco permette di modificare completamente la squadra di calcio che si vuole, sia nel nome, dell'allenatore, di cambiare i colori sociali, il tipo di maglietta ed editare i singoli giocatori per crearsi la propria squadra.

Il gioco non permette di aggiungere nuove squadre, ma modificare quelle esistenti.

Si possono anche salvare e rivedere le migliori azioni della partita e questo va fatto su un dischetto a parte perché il programma formatterà il disco, quindi meglio non usare quello del gioco. E' questa è una novità rispetto a tanti giochi calcistici del periodo. Davvero bella

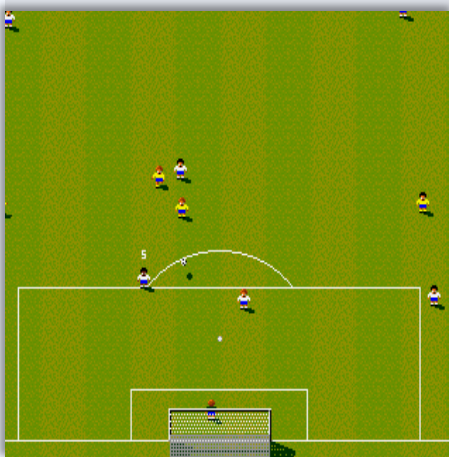
la possibilità di rivedere i gol o le azioni più belle.

Una volta impostate le opzioni come si desiderano si può quindi decidere se fare una partitella amichevole per saggiare le potenzialità del programma o iniziare subito un campionato completo.

La cosa migliore è provare un amichevole anche per prendere confidenza con il sistema di controllo che non è facile, ma anche per vedere tutte le buone cose che Sensible Soccer offre come grafica e dettaglio.

Con l'amichevole si può scegliere anche in quale mese giocare la partita che può portare a condizioni meteo diverse.

A differenza di Kick Off ad esempio si può scegliere se giocare la partita oppure di guardarla e quindi selezionando le due squadre gestite dal computer. Anche la selezione tra giocatore e computer è facilitata: rosso ("C") per il computer e blu ("P") per il giocatore.

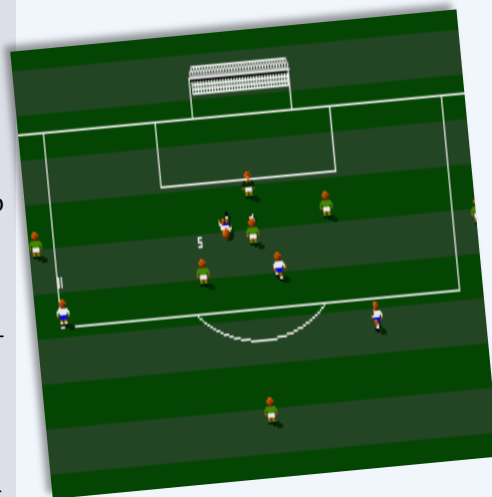


La Coppa permette di crearsi una coppa tra nazioni e impostare svariate opzioni per rendere questo torneo molto interessante e divertente. La lega invece dà possibilità di giocare una stagione di calcio, mentre negli "Speciali" ci sono tre tornei già impostati che sono il "Campionato Europeo", una "Lega Nazioni" e l'"Euro Cop" che è una sorta di campionato Europeo personalizzato.

Ci sono così tanti tornei da giocare con 34 squadre complete in tutto che offrono una longevità davvero molto alta e ci vorrà molto tempo per riuscire a giocare tutti i tornei presenti con ogni squadra.

La parte di gioco vera e propria è davvero notevole. La Sensible Software ha realizzato un gioco estremamente dettagliato malgrado i giocatori siano davvero piccolissimi, ma si vedono molto bene e addirittura si vedono anche la bocche dei giocatori.

Il campo di gioco relativo ai giocatori è di dimensioni reali, il manto erboso è fatto molto bene e i colori di questo cambiano a seconda del clima: quindi può essere



ghiacciato, fangoso e bagnato. Quindi anche le azioni di gioco potranno cambiare a seconda del campo.

A vista è molto simile a Kick Off in versione Amiga, ma quando ci si gioca, la sensazione è ben diversa e questo Sensible è diventato quasi un'icona tra i giochi calcistici per Amiga.

Le regole di gioco ci sono: ci sono i falli. I rigori, i colpi di testa, le giocate dei singoli, i calci ad effetto e le grandi parate dei

portieri.

Un gioco dannatamente bello, ma che ha la difficoltà del controllo della palla che è molto simile, forse troppo, al gioco reale perdendo forse la caratteristica di puro gioco di calcio Arcade.

Una altra buona cosa da notare è che le informazioni non sono presenti durante la partita, ma vengono stampate a schermo solamente in determinati casi: quando si fa gol, quando c'è una punizione, un replay. Quindi un buon sistema per non ridurre troppo l'area di gioco.

L'audio è davvero buono perché è suonato di continuo nei menu e durante il gioco ci sono effetti sonori molto buoni e realistici, almeno per la versione Amiga.

La versione ST invece ha qualcosa di diverso nelle opzioni: qui non c'è possibilità di salvare o rivedere le azioni più belle e niente musica continua nella schermata con i vari menu. Solo effetti durante il gioco che sono ben fatti.

La grafica in gioco è abbastanza dettagliata anche se la versione Amiga sembra più colorata e leggermente più fluida.

Sicuramente anche per l'Atari ST questo è uno dei giochi di calcio più belli in assoluto.

	P	W	D	L	F	A	PTS
1 BULGARIA	0	0	0	0	0	0	0
2 ENGLAND	0	0	0	0	0	0	0
3 SPAIN	0	0	0	0	0	0	0
4 FAEROE ISLES	0	0	0	0	0	0	0
5 FRANCE	0	0	0	0	0	0	0
6 GERMANY	0	0	0	0	0	0	0
7 GREECE	0	0	0	0	0	0	0
8 HUNGARY	0	0	0	0	0	0	0
9 REP. OF IRELAND	0	0	0	0	0	0	0
10 ITALY	0	0	0	0	0	0	0
11 NORWAY	0	0	0	0	0	0	0
12 SCOTLAND	0	0	0	0	0	0	0
13 SAN MARINO	0	0	0	0	0	0	0
14 SWITZERLAND	0	0	0	0	0	0	0
15 SWEDEN	0	0	0	0	0	0	0
16 YUGOSLAVIA	0	0	0	0	0	0	0

ENGLAND	v	BULGARIA
PLAY MATCH	SAVE	EXIT

AGGIORNAMENTI:

Per quanto riguarda questo gioco c'è da dire che sono usciti anche due aggiornamenti: la versione 1.1 e la 1.2.

La 1.1 aggiunge delle nuove squadre e un nuovo torneo già preparato nel menu "Speciali".

Le squadre disponibili in questa versione sono 40.

La 1.2 aggiunge altre squadre, quindi ora sono 51 e si può partecipare alla "Coppa del Mondo".

Versione ST= 8,5

Davvero buono questo gioco anche su Atari malgrado la versione 1.0 perda tanto dalla versione Amiga come la musica, la possibilità di salvare o guardare le azioni più belle.

Leggermente meno brillante durante la partita come colori e fluidità.

Molto buono come giocabilità e longevità.

Versione Amiga=9

Solo su Amiga il gioco raggiunge livelli assolutamente insuperabili sia per quanto riguarda la musica, gli effetti, la velocità, la fluidità, l'accuratezza del sistema di gioco.

Tantissime squadre già della versione 1.0 e diversi tornei da creare e già impostati assicurano una longevità senza fine.

Difficilissimo.

Versione PC= 9

Anche su PC questo gioco fa faville e non fa rimpiangere un Amiga. Audio davvero molto buono anche se un po' diverso dalle altre versioni.

Durante la partita forse la versione PC ha qualche effetto audio in più, più realistico, ma sono veramente minime le differenze.



Anche per PC esce questo bel gioco di calcio che è identico alla versione Amiga in tutto e per tutto. Si tratta però della versione 1.1, quindi la versione a 40 squadre.

Stesse opzioni, buona qualità audio e ottimi effetti sonori durante il gioco, con tifo continuo e occasionalmente si ascoltano i cori con canti e tamburi.

Per il resto vale esattamente quanto

visto per la versione Amiga e ST.

Un gioco eccezionale con una longevità garantita dalle 40 squadre e dai tornei già impostati e quelli da creare.

Audio molto ben suonato durante i menu, davvero di buonissima qualità.

Mini Recensioni



THE TRAP DOOR, 1986 - PIRANHA

Il protagonista di questo gioco è Berk, uno strano essere che deve eseguire degli ordini che gli vengono impartiti da una strana entità che vive al piano di sopra e che non riuscirà a vedere.

Per riuscire a eseguire questi ordini, Berk, deve visitare il castello in cerca delle cose che gli serviranno. Per aumentare la difficoltà c'è un tempo limite per riuscire.

È un gioco principalmente di enigmi e sono principalmente ordini alimentari, quindi il giocatore deve cercare gli ingredienti per preparare un piatto al suo signore.

Ad esempio, un ordine consiste nel preparare un piatto di vermi. Quindi Berk, con il suo passo paccioccoso, lento per le sue grosse dimensioni deve cercare un piatto e poi posarlo.

Una volta fatto deve cercare i vermi. Questi possono essere trovati aprendo la batola segreta dove appaiono spesso oggetti o elementi che servono per passare un determinata missione.

E anche se sembra facile, i vermi sono preda di una specie di ragno che se ne ciba, quindi bisogna fare in fretta a raccogliarli.

Le esigenze di questo misterioso essere sono precise e se non si fa



esattamente come vuole, bisognerà ripetere l'operazione finché non sarà soddisfatto.

È un bel gioco, divertente, difficile, ma per un po' di tempo (non tanto però) lo si giocherà per vedere gli ordini strampalati che Berk dovrà eseguire.

C'è anche una soluzione per terminare la partita. Aprire la batola e buttarsi dentro.

avversari o eliminarli facendo attenzione anche che ci sono delle bombe sparse sul terreno.

Il giocatore è armato di pistola e bombe e può anche trovare dei carri armati abbandonati (*mi ricorda qualcosa tutto questo*) che può usare per procedere più facilmente verso la fortezza.

Una volta che questa è distrutta, il gioco ricomincia da capo con una difficoltà maggiore.

La difficoltà è molto elevata per il fatto che i nemici sono tanti e sparano in continuo anche se i loro colpi sono letali solo a distanza ravvicinata. In più c'è il controllo del giocatore che è abbastanza primitivo con movimenti semplici, a quindi bisogna puntare perfettamente il nemico o le mine per andare a buon segno. Lo scrolling è abbastanza lento e questo incide sulla difficoltà.

Graficamente è molto bello, molto colorato e uno stile cartone animato. Il giocatore e i nemici, ma anche tutto il resto è ben definito sia nei colori che nel dettaglio.

È un gioco piacevole, molto difficile, ma la voglia di distruggere almeno una fortezza c'è e quindi almeno per un po' sarà molto divertente.

Guardate questa immagine di un gioco di 31 anni fa.

Front Line, 1983 - Nidecom



Front Line è un gioco per l'FM-7 e assomiglia molto a Commando perché bisogna procedere fino alla fine del livello dove c'è la fortezza che va distrutta cercando di evitare, ma è impossibile, gli



Esh's Aurunmilla, 1984 - Funai

Si tratta di un gioco al laser della Funai che fu presentato a Las Vegas nel 1984.

La trama del gioco vede l'eroe Don Davis che deve liberare l'amata principessa Sindy prigioniera nelle grinfie del malvagio imperatore Esh, tiranno del pianeta Aurunmilla dell'universo di Orione (*Wow! Che storia innovativa che hanno questi giochi*).

Davis dovrà impedire quindi che il tiranno lanci assieme alla malefica Orishala l'attacco a sorpresa per la conquista di Orione dalla Shadow Base.

Nelle anteprime del numero scorso ho scritto che questo gioco è per MSX. Ma come può avere a che fare con questa macchina?

Dopo il successo in sala giochi, la Funai decide di creare una versione Home Computer su MSX Palcom che è una macchina che permette di far girare questo gioco.

Tuttavia la conversione casalinga di questo gioco porta ad alcune differenze: il gioco è diverso, sono assenti le scene di morte ed è diverso il doppiaggio.

L'MSX Palcom è un MSX 1 + un Laser Disc dove l'MSX 1 gestisce il software.

Infatti l'avvio del gioco si vede il caricamento del sistema operativo dell'MSX e poi il gioco viene avviato dal suo lettore.

Short Circuit, 1987 - Ocean



Un tuono colpisce Robot 5 dandogli coscienza di se e sentimenti umani.

Questa nuova vita suscita interesse nell'azienda e molti scienziati lo vogliono smembrare per scoprire come e' successo.

Robot 5 fugge per evitare di essere distrutto e fara' di tutto per sopravvivere.

La versione Amstrad CPC di questo gioco e' diversa dalla versione C64 perche' e' diviso in due parti e ciascuna di esse puo' esse-

re giocata separatamente.

Durante la fuga, Robot 5, dovra' anche esaminare i vari oggetti che trova intorno a se per cercare delle chiavi per poter aprire determinate porte.

Questa versione e' davvero molto carina, molto colorata e dettagliata tanto che anche i piu' piccoli oggetti si vedono davvero bene con tanto di ombre.

La velocita' della grafica e' davvero molto fluida

Per tutta la durata del gioco e' presente la musica ed e' suonata molto bene.

Un bel gioco per Amstrad CPC



Retro Trailer news:

Quando leggerete questa news, avrò finito gli aggiornamenti per Commodore 64 su Retro Trailer.

I prossimi aggiornamenti per Commodore 64 ci saranno il prossimo anno, forse dopo l'estate 2015.

Nel frattempo potrebbe arrivare nuovi trailer di nuove piattaforme.

Dopo il grande successo di Elite e poi di Elite 2, David Braben ci riprova con Elite 3, ma questo gioco non ha molta fortuna e viene ricordato oggi come un grande flop per via di problemi hardware, bug vari e mai praticamente risolti.

Le immagini che vedete sono tratte da Elite 3, ma la seconda è tratta da un mod realizzato dai fan per questo gioco che lo trasformano esteticamente in un nuovo splendido gioco.

Un vero peccato perché le potenzialità del gioco sono innegabili e comunque per i fan, bug o non bug, questo è un titolo da giocare assolutamente.

IKARI WARRIORS

1986, Tradewest, Leland Cook and Byron Cook

NES, Apple II, PC Booter, Atari ST, Commodore 16/64, Spectrum, Amstrad CPC, MSX

Ikari Warriors è un gioco spara e fuggi a scorrimento verticale sviluppato dalla SNK e fu realizzato quando sul mercato c'erano tanti cloni di Commando.

I due giocatori che il giocatore può impersonare sono il Colonnello Ralf e il Sottotenente Clark (che saranno poi due dei protagonisti della lunga serie King of Fighters).

Il giocatore impersona quindi uno dei due personaggi e deve cercare di arrivare alla fine del livello, al villaggio di Ikari. Per riuscire nell'impresa si dovranno superare orde di nemici agguerriti e per la prima volta dai tempi di Commando il giocatore ha un arsenale con colpi limitati, quindi bisogna procedere non sparando a casaccio e facendo bene attenzione a non sprecare colpi.

In aiuto ci sono delle bombe, anche queste in numero limitato e dei carri armati lungo il percorso che si possono usare. Questi sono immuni ai colpi normali, ma hanno un serbatoio di benzina limitato e possono essere distrutti dalle esplosioni.

Il successo di questo gioco era l'uso di un joystick a rotazione, i due pulsanti di gioco separati, uno per l'arma principa-



le e l'altro per le bombe, la possibilità di giocare in due giocatori uno a fianco all'altro e di usare i veicoli disponibili lungo il percorso.

COMMODORE 64 (Data East)

Questa è la versione Americana che differisce a livello grafico dalla versione Europea.

Questa versione della Data East presenta un gioco abbastanza approssimativo nella grafica degli sprite, molto pixellosi e anche poco realistici. La difficoltà è già da subito molto alta.

Ci sono praticamente due tipi di nemici: quelli blu e quelli rossi. Questi ultimi quando muoiono rilasciano delle munizioni o altri tipi di armi come il lancifiamme.

Niente introduzione come nell'Arcade, ma almeno ha la musica durante il gioco.

COMMODORE 64 (ELITE)

La versione europea curata dalla Elite è proprio lo stesso gioco visto nella sala

giochi. La stessa introduzione al gioco, demo che mostra i vari livelli, musica originale suonata davvero bene dal SID.

Il gioco vero e proprio vede una grafica molto curata, nemici di vario tipo e abilità e con colori diversi in base al tipo di soldati.

Le esplosioni degli edifici sono grandi e distruttive come ci si era abituati con il Coin-Op.

Musica durante il gioco davvero ben fatta con ottimi effetti sonori.

A guardare le due versioni sembrano due giochi totalmente differenti.



AMSTRAD CPC

Ikari Warriors per la macchina Amstrad è stato curato da Elite che realizza una versione abbastanza fedele al gioco originale.

Perde completamente l'animazione dell'introduzione e la musica durante il gioco, ma questo è fatto davvero bene come grafica dove questa è molto dettagliata nei colori e gli sprite sono ben definiti.

Anche i power-up sono ben fatti tanto che ognuno ha una propria icona che rappresenta quale tipo di potenziamento si tratta: una pistola, un fucile, una bomba, ecc.

La velocità è molto buona anche nello scrolling anche se rallenta quando ci sono oggetti di grosse dimensioni.

La versione CPC è più chiara e pulita della versione C64 per un numero di colori maggiore e anche nella definizione e chiarezza dei potenziamenti.



SPECTRUM



La versione Spectrum è identica come struttura e impostazioni dei livelli alla versione Amstrad.

Questa però ha dalla sua una definizione degli sprite decisamente migliore, perde i colori diventando trasparente, ma l'aspetto visivo è molto buono. Anche la parte di schermo con le informazioni è davvero ben fatta e colorata bene.

Come la versione Amstrad, l'area di gioco è un po' piccola, però gira molto bene.

La velocità della grafica è decisamente più elevata e non ci sono mai rallentamenti.

Entrambe le versioni si equivalgono e infatti anche in questa versione 48k non c'è audio durante la partita.



Ikari Warriors su Atari ST può sfruttare al meglio le potenzialità di una macchina a 16 bit che offre un dettaglio molto elevato sulla grafica in generale, ma anche degli sprite del personaggio e dei nemici davvero alta.

Guardando il dettaglio del protagonista e dei soldati nemici si nota un lavoro davvero buono anche se forse sul resto della grafica ci si sarebbe aspettato qualcosa di più con qualche animazione in più del fondale che rimane statico.

Molto ben fatti i proiettili che si spara e che alla fine del tragitto esplodono con una fiammata.

La giocabilità è molto buona, la difficoltà è molto alta, ma si gioca molto bene e ci si deve impegnare senza buttarsi a capofitto contro gli avversari.

Musica ed effetti sonori insieme durante il gioco, ma di qualità non molto elevata soprattutto sul suono dei colpi dei proiettili.

Commodore 64= 7

La versione più nota, quella di Elite è molto fedele all'originale e si gioca molto bene grazie ad una difficoltà ben calibrata.

Grafica veloce, ben definita e di piacevole aspetto accompagnata da una buona musica ed effetti sonori.

La versione Data East è da 5. Non sembra nemmeno Ikari Warriors..

Amstrad CPC= 6,5

Perde qualcosa dalla versione C64, ma ha più colori che permettono di migliorare la definizione degli sprite che sembrano più convincenti. Colori che però tendono a esagerare altri aspetti come il terreno di gioco.

Niente musica durante il gioco, ma la giocabilità è molto buona e giocabile.

Spectrum= 7

Vale tutto quanto detto per la versione CPC perché sono proprio identici. Questa versione però ha una grafica molto più lineare e definita così come una velocità nello scrolling pari a quella per C64.

Davvero buona e molto giocabile.

Atari ST=8 / Amiga=8,5

I 16 bit si fanno vedere in tutta la loro bellezza con una grafica davvero ricca di colori e definizione unita ad una buona fluidità.

La versione ST ha una qualità audio un po' scadente, mentre la versione Amiga ha un audio davvero buono unita ad una grafica fluidissima a 50 fps.

MSX2= 8,5

Semplicemente una parola: spettacolare.

Questa versione per MSX2 è davvero notevole, non solo nella grafica definita, coloratissima e fluida che rende il gioco un piacere da guardare e da giocare.

La difficoltà è molto elevata, ma la cosa che più colpisce di questo gioco è che i cadaveri dei soldati uccisi rimangono a terra, non spariscono. Quindi dopo un po' il terreno di gioco è pieno di soldati morti e insanguinati.

Il controller supporta i due tasti separati per i proiettili e le bombe.

Musica ed effetti contemporaneamente in gioco e di buona qualità.

PC= 7,5

Si tratta di una conversione ben fatta per una macchina molto vecchia e che si poteva giocare in CGA o in EGA.

La grafica del gioco è molto definita in entrambe le modalità, ma è alquanto semplice rispetto a quella vista su macchina 16 bit. Tuttavia si gioca molto bene per l'ottima fluidità e giocabilità anche se è molto difficile.

Di certo nella grafica e nell'audio perde punti preziosi, ma si gioca davvero bene ed è provare.

La musica è il cicalino del computer che comunque riproduce bene la melodia e durante il gioco ci sono solo gli effetti di qualità discreta.

Commodore 16= 5,5

E' stato uno sforzo enorme portare questo gioco sul Commodore 16 e si vede durante il gioco la difficoltà nel portarlo.

Gira molto bene, con una buona fluidità, ma è di una semplicità davvero estrema. Sembra di giocare ad un gioco Seuck su C64. il gioco supporta solo spostamenti in verticale e quindi il giocatore non puoi girarsi in ogni direzione per sparare che rende il tutto molto complicato.

Il gioco è presente con le sue caratteristiche ed è da provare.



HARDWARE

VINTAGE

Overclock

Overclock

Overclock Permedia 2



OVERCLOCK DEL PERMEDIA 2

In questa categoria appartengono le schede con il 3Dlabs Permedia2 come la Diamond FireGL 1000 Pro, STB Twister 240, STB Twister 280, Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme, AccelGraphics AccelSTAR II, Deltron Power 3DGL-II, Elsa Winner 2000 Office, Elsa Gloria Synergy, Hercules Dynamite 3DGL, Leadtek WinFast 3D L2300, ecc.

Il Permedia2 ha un clock massimo di 83 Mhz.

Un buon metodo per overclockare la Exxtreme è il seguente:

Andare nel registro di configurazione di Win95 in:

`HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\0002\DEFAULT`

e modificare la stringa della chiave: "EXXSclkList" da "5,60,66,75,80,83" a "6,60,66,75,80,83, <il clock che si vuole usare>".

Poi, dal software di gestione della scheda, bisogna andare nella cartella "*Exxtreme Performance Tuner*", ora lo slider "*Hardware Acceleration*" avrà una posizione in più (da 5 a 6), e scegliendo la posizione tutta a sinistra si imposterà appunto l'overclock prescelto.

Un altro sistema che va bene con le altre schede con il Permedia2, è sempre un intervento sul registro di configurazione, infatti bisogna cercare la chiave "*systemclock*", quindi modificare il valore esadecimale: "53" in, per esempio, "5A". Questo porterà il clock della scheda a 90 Mhz (in alcune schede questo valore è già impostato di fabbrica).

Per quanto riguarda il clock consigliato, i 90 Mhz sono abbastanza raggiungibili.

Bisogna anche guardare la memoria video della scheda, se la SGRAM è da 12ns, già un clock superiore agli 85 Mhz potrebbe rendere la scheda instabile. Se la SGRAM è da 10ns potrebbe essere possibile arrivare vicino ai 100 Mhz (ad esempio, 96 Mhz). Naturalmente il consiglio è che una volta superati i 90 Mhz bisogna trovare un modo per raffreddare il Permedia2 (vi consiglio di guardare quanto detto sulla 3Dfx). Fino a 96 Mhz dovrebbe essere sufficiente un dissipatore, mentre se si vuole procedere oltre meglio aggiungere anche una ventolina.

Con memorie da 8ns, si può provare a raggiungere teoricamente i 125 Mhz, ma con un buon sistema di raffreddamento è più fattibile raggiungere i 110 Mhz in modo stabile.

Seiya

Retro Trailer

The logo for 'Retro Trailer' is displayed in a stylized, 3D font. The letters are red with a white-to-red gradient and a black outline. The text is set against a blue rectangular background. Surrounding the text are numerous small, semi-transparent hearts in shades of pink, purple, and white, creating a festive or romantic atmosphere. The entire graphic is framed by a black border with a grey and black checkered pattern on the left and right sides.

**Retro
Trailer**

[*http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro*](http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro)

Giochi in Breve

1983, Electronic Arts - Atari X800XL

ARCHON



Archon è un gioco strategico che assomiglia molto ai giochi degli scacchi perché ha una tavola dove ci sono delle pedine che sono tenute da due giocatori.

La differenza con gli scacchi è che quando due pedine si scontrano si entra in un'arena dove ciascuno dei due giocatori deve cercare di eliminare l'avversario. In questa Arena i due giocatori impersonano le creature che sono rappresentate nelle pedine.

Un'altra differenza con gli scacchi è che i due giocatori non hanno le stesse pedine, ma sono completamente diverse e quindi i combattimenti saranno molto vari e con difficoltà che varia in base alle creature che si scontrano. Ognuna di queste ha una sua arma specifica.

La versione Atari X800XL è fatta discretamente bene, anche se abbastanza semplice, ma il gioco c'è tutto così come i combattimenti nelle arene che sono molto difficili e bisogna usare un po' di strategia per sconfiggere il computer che è tanto bravo a combattere.

1987, Atari - Atari 7800

CHOPLIFTER



Chi non ha mai giocato a choplifter in sala giochi alzi la mano! Di certo tutti, chi più chi meno lo hanno provato, ma per chi non lo ha mai visto è un titolo dove il giocatore guida un elicottero che deve attraversare le linee del nemico e salvare 16 ostaggi.

La missione non sembra impossibile, ma l'area nemica è piena di carri armati, caccia, soldati che faranno di tutto per distruggere l'elicottero soprattutto dopo aver caricato gli ostaggi.

L'operazione è resa ancora più complicata dal fatto che sull'elicottero non possono salirci tutti e quindi bisogna fare più viaggi.

Sull'Atari 7800 si gode di un gioco davvero eccezionale come grafica che sembra proprio quella della sala giochi, grafica coloratissima, velocissima e computer molto bravo ad impedire che l'elicottero possa uscire indenne dall'area.

Audio molto carino sia per quanto riguarda il motivetto iniziale sia per gli effetti sonori in gioco.

Da giocare per tutti quelli che hanno amato Choplifter.

Multimedia Compilation Office



The 17-Bit Disk Copier © Almathera 1993

Welcome to the Almathera 17 Bit Disk Copier

Credits :

Design and Programming : Seb Lee-Delisle

Additional Programming : Jolyon Ralph

Disc Compilation : Jan Portman

Emma Ralph

Special Thanks to Marcus and Nicky at 17 Bit
for all their assistance in the production of this CD.

CDTV Version 1.3

1993, Almathera

CDTV

per visualizzare ogni software bisogna usare il dischetto e poi riavviare o usarlo su una macchina con lettore floppy.

Si tratta di un prodotto molto interessante perché è una libreria di software aggiornati al 1993 e da consultare.

1

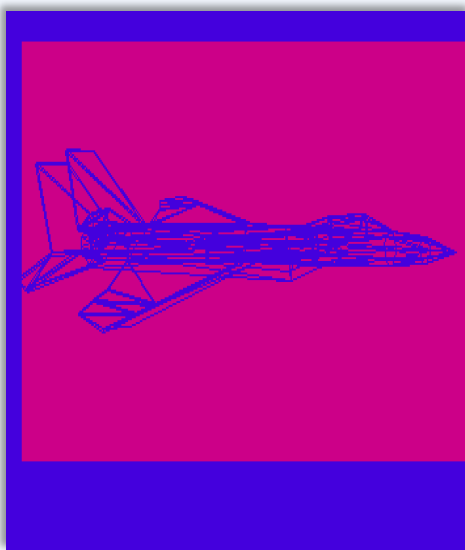
7-Bit Disk
Copier

non è un prodotto multimediale, ma semplicemente è una raccolta di software di ogni genere: PD, Shareware, Freeware, demo di giochi, di programmi, animazioni, immagini, demoscene, ecc.

A differenza di CD multimediali dove basta cliccare su un file per vedere un video, un'animazione o un'immagine, in questa raccolta il software deve essere scompattato su un floppy disk e poi per vederlo bisogna usarlo su un Amiga 500 o direttamente dal CDTV se vi è un lettore floppy collegato.

Tutto il software che viene copiato su disco è avviabile in modo che possa essere usato direttamente all'avvio della macchina o una volta caricato il workbook.

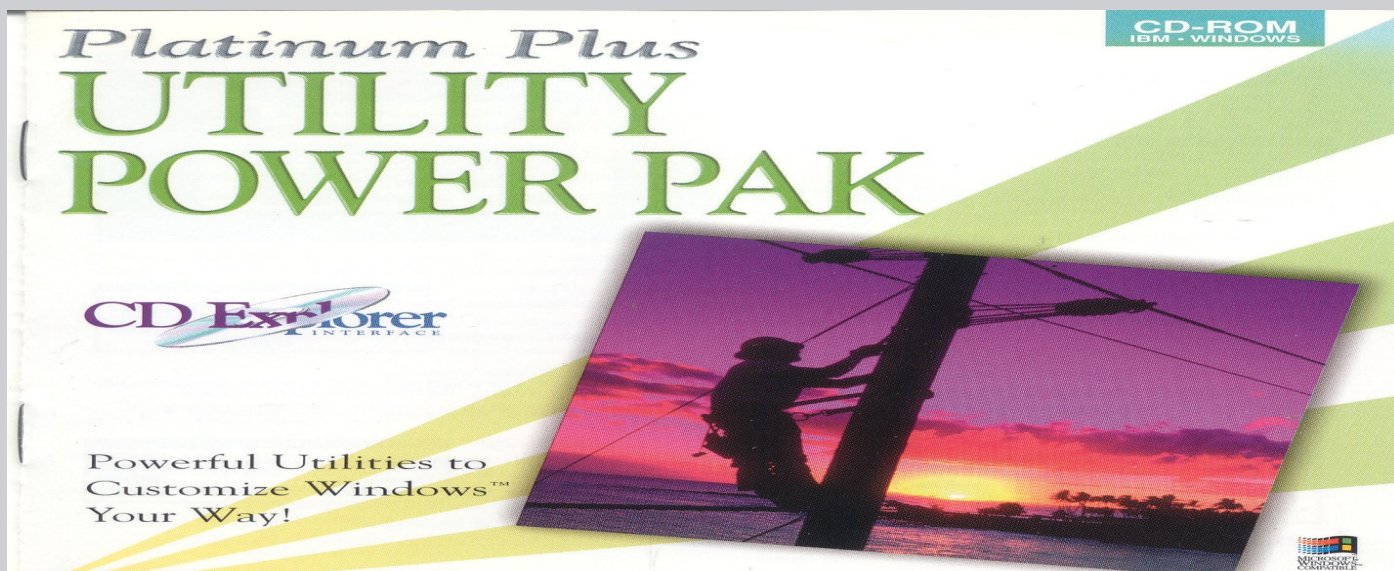
L'unica cosa che può non piacere è che



CDTV= 8

E' una raccolta davvero notevole perché include ogni genere di programmi e software per essere visionati o usati dopo averli copiati su un dischetto.

Una libreria che non dovrebbe mancare a nessun amighista e anche se il software è datato, fa sempre piacere rivedere cosa riusciva a mostrare un piccolo 68000 a 7 Mhz e magari farlo vedere anche agli amici che non credono o non credevano in questa macchina.



1995, Limelight

Platinum Plus CD non è un prodotto multimediale come un'enciclopedia, ma è una raccolta di software vario che va dallo shareware, al freeware e al PD e questo CD per Windows 3.1 ha una grande quantità di software che ora si va un po' a vedere come funziona.

La sua interfaccia grafica è molto esauriente con le categorie dei software sulla sinistra mentre in basso c'è la barra di navigazione che permette di eseguire il software se è già pronto oppure di installarlo su HD.

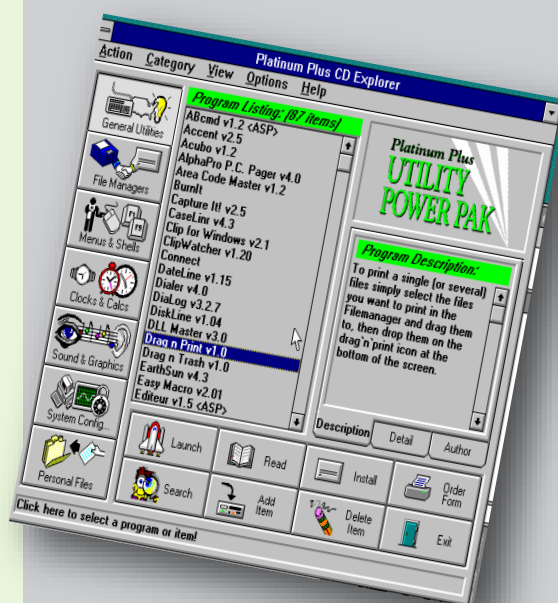
Una funzione molto utile ed è già integrato in automatico è che ogni voce che si clicca viene mostrata una descrizione che spiega di quale programma si tratta e come funziona.

Per avere maggiori dettagli e quindi leggere il manuale lo si può fare consultando l'icona "Read Me".

Dalla schermata informazioni sul programma si può vedere oltre alle informazioni veloci, la licenza e l'autore. Quindi un CD che mostra in dettaglio ogni informazione sulla utilità che si vuole usare.

Si tratta principalmente di utilità che non vengono usate tutti i giorni e da tutti, quindi software per uso specifico che l'utente medio potrebbe trovare poco interessanti.

Tuttavia il numero di programmi è alto e quindi anche per chi non lo trova di suo gradimento, può lo stesso provare i



vari programmi scoprendo magari qualche interesse o anche migliorare l'uso e potenziare il sistema operativo.

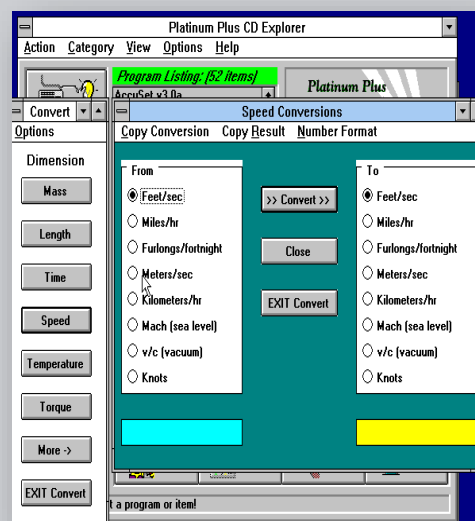
Ci sono infatti delle applicazioni, driver o parti per usare meglio Windows 3.1. Da questo punto di vista è un buon prodotto per chi usa ancora questo sistema operativo.

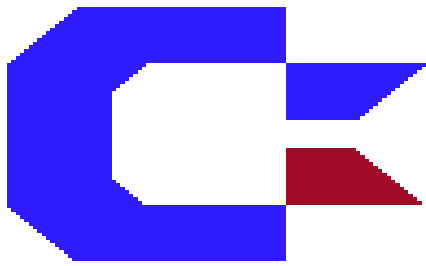
Windows 3.1= 7,5

E' una compilation di utilità varie di ogni genere che possono essere eseguite direttamente dall'interfaccia oppure installate sull'HD.

Informazioni veloci dettagliate per ogni programma e manuale in linea per ognuno di questi.

Buone utilità anche per migliorare l'esperienza con Windows 3.1





MAGIC DESK I TYPE & FILE

**COPYRIGHT (C) 1983
BY COMMODORE SOFTWARE**

1983, Commodore Electronics

Ebbene si, anche su Commodore 64 non ci sono solo giochi, ma anche applicazioni serie, da ufficio e multimediale, ma questa volta si vuole recensire un prodotto da ufficio e precisamente, Magic Desk I.

Si tratta di un programma che simula una scrivania di un ufficio completo di macchina da scrivere, calcolatrice, telefono e uno schedario.

Con questo programma si può in pratica usare il C64 come un word processor e scrivere e gestire documenti che si possono salvare, buttare via attraverso il cestino a stamparli.

La gestione di un documento viene attivata dalla macchina da scrivere che porta l'utente in un menu dove si scrive il testo che si vuole come se lo si stesse scrivendo ad una vera macchina da scrivere e una volta finito si decide cosa farne: stamparlo, archiviarlo nello schedario o stamparlo.

Il sistema di salvataggio o archiviazione è un po' complicato perché bisogna avere un dischetto vuoto inserito nel drive prima di



clickare in una dei tre cassette disponibili.

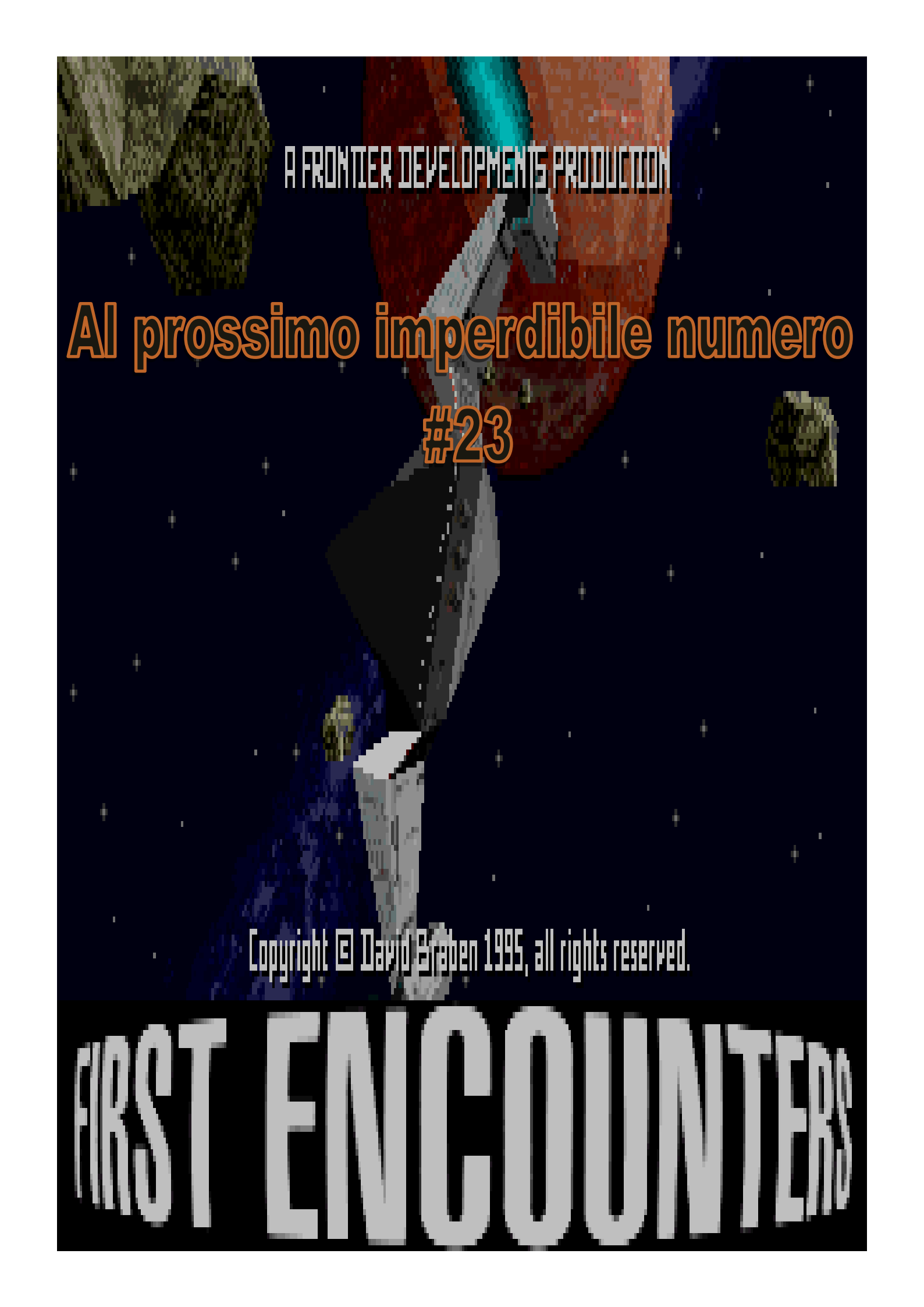
La parte di scrittura è fatta abbastanza bene, molto semplice, ma essenziale e riproduce più o meno il funzionamento di una macchina da scrivere.

È un buon prodotto su C64 per provare l'emozione di un word processor e il tutto ha un contorno grafico carino e simpatico.

Un po' complicato il sistema di salvataggio e vi consiglio di tenere il disco del programma protetto.

Commodore 64= 6

Che dire di Magic Desk I? Un programma simpatico per usare un word processor in un ambiente che simula un ufficio, ma che alla fine potrebbe stancare per un sistema di salvataggi non molto chiaro e complicato nelle varie opzioni.



A FRONTIER DEVELOPMENTS PRODUCTION

Al prossimo imperdibile numero #23

Copyright © David Braben 1995, all rights reserved.

FIRST ENCOUNTERS