REV'n'GE! #23

Retro Emulator Vision and Game



First Encounter

L'esplorazione continua con Elite III

Hardware Vintage: S3

Overlockare un S3 non è mica facile..

Volare che passione

Volare è una passione pericolosa, meglio farlo comodamente in casa davanti ad un simulatore

RECENSIONI: First Encounter - Flight Simulator I - Flight Simulator II - Solo Flight - Flight Path 747 - Tracon - Tower FRA - Final Fight

EDITORIALE NUMERO 23

E in questo editoriale mi devo subito scusare per alcune imprecisioni su Frontier dello scorso numero. Ho provato il gioco sull'emulatore Atari Steam che emula l'Atari ST alla perfezione quanto WinUAE emula l'A500, ma erroneamente era impostato a 16 Mhz, quindi il gioco risultava fluidissimo. Settando tutto come un vero Atari ST, le prestazioni di questo gioco sono leggermente più fluide che su un Amiga 500, ma non certo il 10-15% che ci si aspettava.

Mi spiace molto per questo errore. Non accadrà più.

Questo numero sarà dedicato ai simulatori di volo e starò ben attento a non farli volare troppo fluidamente, ah ah ah.

Per quanto riguarda i simulatori di volo, ho deciso in questo numero di parlare di quelli civili, dato che ogni volta si sente questo genere si pensa subito a quelli militari. Non ci sono molto giochi civili di questo genere, ma quelli che esistono sono davvero il meglio che ci si può aspettare.

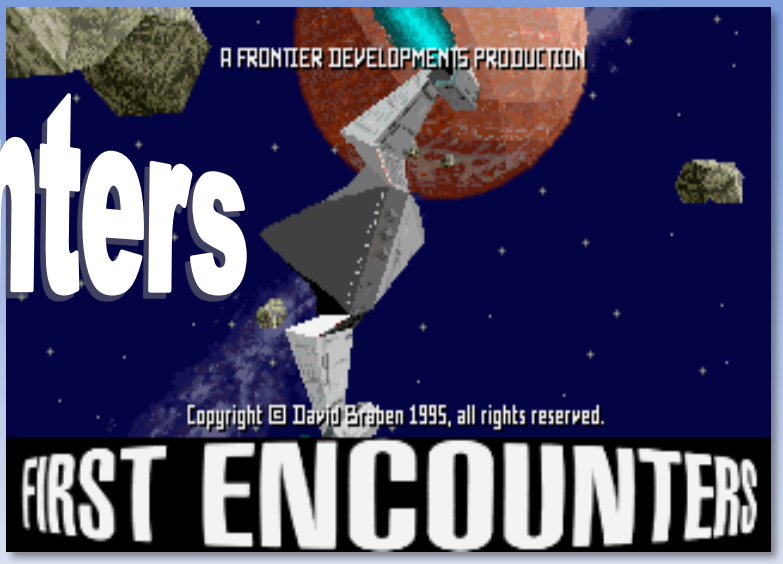
Buona Lettura

RETRO TRAILER VIDEO

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

Sommario Numero 23	Dicembre 2014
First Encounter	**3-4**
Volo che passione: Flight Simulator, Solo Flight, Flight Path 747, Tracon, Tower FRA	**5-13**
Mini Recensioni	**14**
Final Fight	**16-18**
Hardware Vintage	**20-22**
Advance Military System	**25**
World of Flight	**26**
Printer Master Plus	**27**

First Encounters



1995, GameTek

PC DOS

L'esplorazione spaziale più immensa di tutti i tempi ritorna con un gioco ancora più vasto e con una grafica notevole.

First Encounter, Elite III, era da considerarsi il seguito ufficiale di Frontier e come tale era ancora più complesso visivamente rispetto al gioco precedente.

Per la prima volta il gioco fa uso degli algoritmi procedurali sulle texture per generare la vegetazione, la neve e le altre superfici dei pianeti. Tutto il resto della grafica è poligonale con delle texture applicate su ogni superficie 3D in maniera più uniforme e realistica.



La parte più interessante di questo titolo è sicuramente la parte in 3D dove ora anche nello spazio il dettaglio è stato notevolmente incrementato con pianeti più realistici, sono più ricchi di poligoni, ora mostrano un atmosfera più uniforme e non più a strati come prima. Attraversandola si vede il pianeta sottostante pieno di poligoni texturizzati di grandi dimensioni, vegetazione davvero bella e la conformazione del terreno.

Non solo tanta tessitura grafica nei poligoni, ma anche nelle basi dove i vari operatori delle varie sezioni sono rappresentanti da animazioni FMV (versione CD) come se si stesse veramente parlando e interagendo con una persona reale.

Come nei precedenti giochi la trama non è ben chiara, ma anche qui dipende tutto dalle azioni del giocatore, quindi commerciare, esplorare e fare incontri amichevoli o no con gli alieni. La trama non è ben chiara, ma sembra che comunque centrino ancora i Targoidi e nell'introduzione animata si fanno vedere per la prima volta da quando furono menzionati questi alieni potentissimi.

La giocabilità dipende molto su quale macchina viene fatto girare il gioco, ma questa fu minata molto da una programmazione molto frettolosa, piena di bug ed errori grossolani sulla scelta cromatica delle texture.

Ogni poligono usa una grafica poligonale 3D ombreggiata e texturizzata anche se ogni tanto questa tessitura sembra più un brush male appicciato al poligono o mal disegnato e lo si vede meglio nelle basi spaziali anche durante l'introduzione.

Come già detto, ogni pianeta ha una sua atmosfera con i suoi colori e capita che non si capisce più niente quando si entra in orbita con alcune astronavi che hanno una colorazione troppo uguale al pianeta. Capitano dei contrasti tra cielo e il terreno e l'astronave, letteralmente un pugno in un occhio che non fu ben accettato dai fan del gioco. La critica fu pesantissima.

Oltre a problemi visivi c'erano bug fastidiosi di crash, blocchi improvvisi e per la prima volta nella storia di Elite, bisogna aspettare una patch che risolvesse tutti i problemi. L'universo di Elite non ha mai avuto biso-

gno di patch correttive.

Un altro aspetto che non piacque moltissimo era che a parte la grafica, le animazioni in FMV, il gioco non cambiava di molto rispetto a Frontier.

First Encounter mette a nuovo quello visto in Frontier, sia nella grafica 3D texturizzata e nel pannello di controllo ora più moderno. Quest'ultimo però crea un po' di confusione anche perchè stona un po' con il resto della grafica del gioco. In frontier il pannello era meglio integrato con la grafica.

Un'altra pesante critica fu che il gioco era solo DOS quindi girava solo su macchine dove era presente la versione nativa di questo sistema operativo. Chi aveva Windows 95 non poteva giocarci nemmeno riavviando in modalità DOS. Quindi furono tagliati fuori tanti giocatori e nel 1995 molti utenti erano passati a Windows.

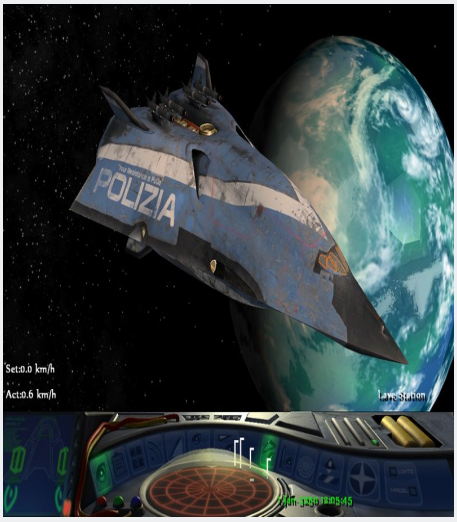
Il gioco vendette solo 100 mila pezzi e di certo non fu un successone anche per via di questi bug, patch che ritardavano nell'uscita e che girava solo e unicamente in DOS puro.

Il vero problema era però di GameTek che, dopo le buone recensioni del gioco, decise di rilasciarlo prima che fosse effettivamente pronto. Il gioco pagò questa scelta affrettata di una Software House in crisi finanziaria che cercava di rimanere a galla.

Dato che il gioco era praticamente inutilizzabile sui sistemi Post-DOS, oggi è possibile giocarci solo via emulazione grazie a DOSBox oppure grazie ad una porting non ufficiale che sfrutta Direct3D.

La versione Direct3D in pratica permette di giocare al gioco DOS sui sistemi Windows, ma successivamente viene creata dai fan una pesante modifica al gioco che lo esaltano in una maniera davvero stratosferica.





PC DOS = 8

E' stato rilasciato prima del tempo e prima di essere completato e quindi ha pagato forse ingiustamente di una critica efferata però va giudicato in base a quello che i giocatori hanno provato.

Ha dei bug, una scelta cromatica molto discutibile e approssimativa in certe parti, ma un dettaglio davvero notevole se paragonato a Frontier e da questo punto di vista è uno spettacolo per gli occhi.

La versione CD-ROM ha anche animazione in FMV che rende il tutto ancora più spettacolare.

La musica e gli effetti sonori sono fatti bene, davvero di altissimo livello, forse una delle parti venute meglio.

Windows=9

Rende il gioco compatibile con tutte le versioni Windows e la Mod lo trasforma in versione ultra moderna con una grafica che solo Elite Dangerous può superare.

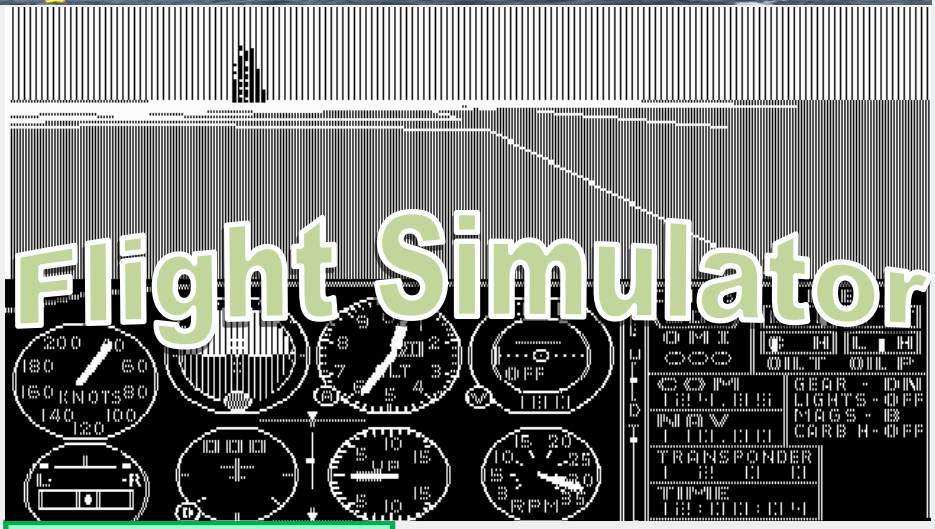
Volo Civile



Questo numero vuole parlare ancora di simulatori di volo, ma di genere civile. Di solito quando si parla di questo genere si pensa subito a quelli militari anche perché sono proprio questi che caratterizzano principalmente questo tipo di giochi.

Su PC ci sono tantissimi simulatori militari anche perché ha un hardware tale che questi girano meglio che su altre piattaforme.

Il titolo che meglio rappresenta il volo civile è sicuramente Flight Simulator della Microsoft che realizza titoli estremamente realistici sia come comandi, come fisica e realismo. Ci sono tuttavia anche altri titoli che garantiscono un buon realismo, buon divertimento e qualcosa di diverso dal solito combattimento areo.



1982-2006, Microsoft

Flight Simulator è di certo il simulatore civile più importante della Microsoft e l'accuratezza della simulazione è tale che veniva usato per l'addestramento procedurale da alcune aeronautiche, come quella militare Italiana che usava la versione 2004.

La prima versione di questo gioco risale al 1982 quando l'azienda acquisisce i diritti per la versione per PC dall'originale gioco del 1976 della SubLOGIC e già allora era abbastanza realistico anche se gli scenari erano in grafica vettoriale monocromatica o trasparente, quindi l'accuratezza non era nella grafica, ma nella fisicità, nel realismo e nel quadro comandi dei velivoli.

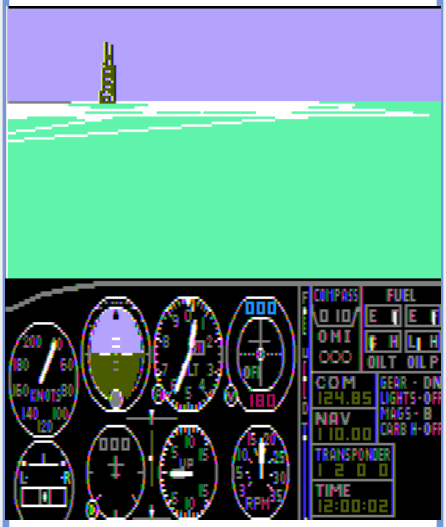
La versione 1.00 esce solamente in versione PC e supporta sia la grafica monocromatica sia quella a colori, ma nell'82 i monitor erano in bianco e nero, quindi si giocava solo in quei due colori.

Come detto il gioco non punta alla grafica degli scenari, ma al realismo del quadro comandi che cerca di essere il più realistico possibile e l'accuratezza del volo.

La simulazione è in effetti realizzata molto bene e il quadro comandi è nitido e ci sono i comandi essenziali per riuscire ad effettuare il primo volo, ma la difficoltà è che per riuscire a decollare bisogna guardare quello che c'è fuori, vedere la pista e cercare di non uscirne fuori pena la fine del gioco.

In aiuto del giocatore con il comando "ESC" della tastiera si entra in menu in cui poter facilitare il gioco impostando,

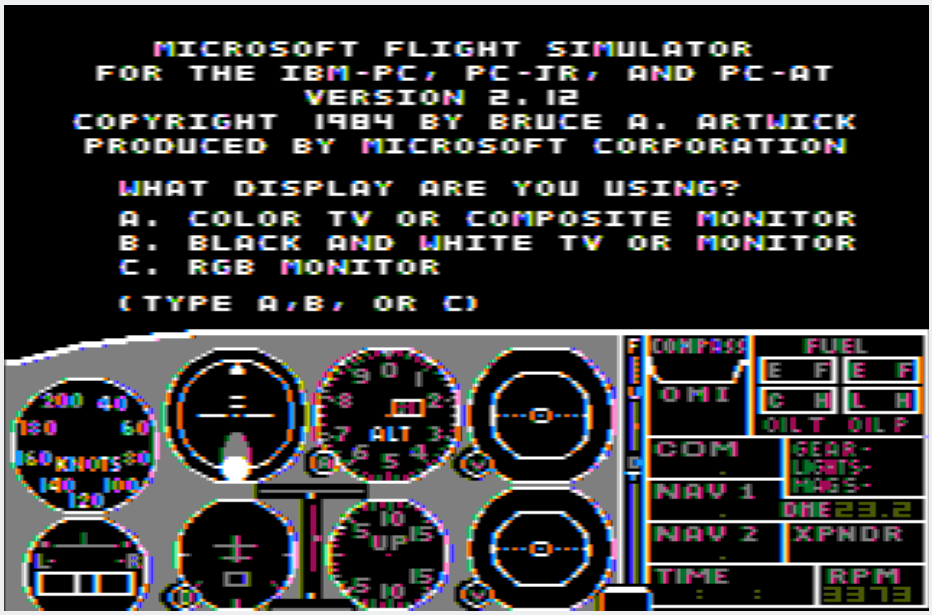
ad esempio, di essere già in volo ad una certa altezza e in una certa posi-



zione in modo tale da iniziare subito a volare.

E' molto difficile anche per i tanti comandi e anche per il fatto che si va in stallo molto facilmente il che rende la simulazione molto realistica come proprio succederebbe se una persona tentasse per la prima volta di trovarsi in una cabina di pilotaggio a 10000 piedi di altezza.

La prima versione era uscita solo per PC, mentre per le altre versioni si sarebbe dovuto aspettare la versione 2.0 di questo gioco che poi è uscito per tante piattaforme, sia a 8 bit che 16 bit.



Con la versione 2.0 non si ha un cambio sostanziale nella grafica, ma aggiunge il supporto del joystick e fu portata su molte piattaforme comprese le macchine a 8 bit, quindi dando la possibilità a molti di questi utenti di provare l'ebrezza di pilotare un aereo per voli civili.

Di certo anche la parte 3D ha un piccolo miglioramento per quanto riguarda l'accuratezza grafica anche se ancora molto primitiva, ma nel 1985 si cominciano ad usare monitor e TV a colori che facilitano di certo anche la giocabilità.



Le versioni per gli altri computer si basano sulla versione 2.0.



Amiga

Le versioni a 8 bit rimangono molto simile all'originale per PC soprattutto per quanto riguarda la grafica vettoriale in wireframe, mentre le versione a 16 bit come Amiga e ST vantano una grafica a poligoni pieni e uno scenario decisamente ben fatto per quanto riguarda gli aeroporti e paesaggi.

Se la versione 2.0 per PC a parte il supporto joystick rimane invariata, le versione a 16 bit per Amiga e Atari ST sono davvero stratosferiche perché la grafica in generale è davvero notevole negli scenari ora davvero realistici. Qui la grafica è colorata, dettagliata, le città sono abbastanza ben riprodotte con ponti, porti, navi, grattacieli e anche occasionali montagne e colline. Tutto in grafica 3D.

La giocabilità è eccellente grazie all'uso del joystick.

La velocità della grafica è abbastanza lenta su Amiga e un poco meglio su ST, ma visto la qualità della grafica e dell'audio la giocabilità non ne risente in nessun modo.

Di certo l'esperienza di volo su un Amiga e Atari ST è ottima.

La versione ST può essere anche giocata in alta risoluzione, quindi in 640x400 in bianco e nero e la giocabilità rimane davvero buona e a questa risoluzione si vede molto bene.

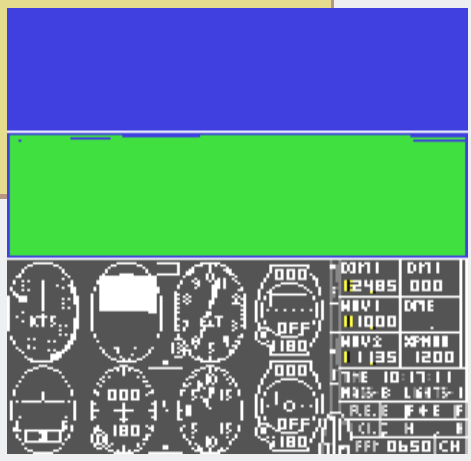
Un'altra cosa che hanno queste due versione è un menu a tendina (come nelle versioni più avanzate di questo gioco su PC) dove si possono impostare più facilmente le varie opzioni che vengono gestite dal mouse. Quindi scegliere l'aereo che si vuole usare, impostare il livello del realismo, impostare le condizione metereologiche, scegliere quale visuale usare oltre quella interne e tanto altro.

Non solo un ottima simulazione dal lato puramente estetico, ma anche tante opzioni per migliorare il realismo del volo vero e proprio.

Anche le altre versioni hanno un menu richiamabile con la tastiera, ma è molto spartano e molto difficile da usare senza un manuale perché ci sono variabili da settare e richiede una certa competenza.

Tutte le versioni non hanno musica, la versione PC ha solo effetti sonori tramite lo speaker interno, mentre la versione Amiga e ST hanno un audio ottimo per li effetti sonori (la versione Amiga ancora meglio).

Solo questa versione, purtroppo, è stata fatta per tutte le macchine oltre al PC perché dalla 3.0 in poi diventa esclusiva PC, Mac e Windows.



PC DOS= 6

Sia la versione 1.0 che 2.0 sono uguali tranne il supporto joystick per la seconda versione, ma rimane un gioco molto primitivo con una giocabilità non molto elevata per via di uno scenario molto spartano e anche una difficoltà molto alta soprattutto all'inizio.

E' vero che la grafica non conta perché questa versione del 1982 fa vedere un realismo davvero notevole soprattutto nella guida e nella fisica del volo, ma il giocatore deve usare anche la vista per riuscire a capire qualcosa.

Non è un gioco da buttare, ma piacerà solo ed esclusivamente ai patiti di questo genere di simulazione super realistica dove le visuali esterne contano poco.

AMIGA/ST = 8

Notevole questa versione 2.0 su queste due macchine che mostrano cosa si può fare avendo le risorse adeguate. Grafica poligonale colorata, città, strade, aeroporti dettagliati e alcune caratteristiche delle città e degli aeroporti sono stati mantenuti. Il paesaggio è colorato con appezzamenti di terreno, ancora molto piatto con occasionali colline o montagne, ma davvero bello da vedere.

Si paga nella velocità, lento su Amiga, poco meglio su ST, ma non ne risente la giocabilità.

Audio buono per entrambi anche se è solo per gli effetti sonori.

Commodore 64 e MSX=6

La versione C64 è clone della versione PC in tutto, mentre la versione MSX migliora la grafica vettoriale qui più variegata malgrado sia in bianco e nero.

La versione MSX2 invece con 128k di memoria disponibile mostra la stessa grafica più colorata, ma cambia radicalmente il pannello di controllo che non è assolutamente realistico. Meno comandi da controllare lo avrebbero reso più facile? Non è così.



Come simulatori di volo civile, non c'erano solo i prodotti SubLOGIC e Microsoft, ma anche altre giochi che in un modo o nell'altro cercavano di dare una buona simulazione unità anche ad una buona giocabilità.

Uno di questo è Solo Flight che permette di imparare a volare grazie ad un tutorial in gioco con tanto di voce digitalizzata che spiega come effettuare la partenza, il volo e l'atterraggio.

Se le versioni a 8 bit di Flight Simulator non sono state poi così eccezionali o troppo difficili per essere gestite, ci prova la Microprose con Solo Flight, un simulatore di volo civile che ha un solo tipo di areo disponibile, un aero postale che deve consegnare posta e pacchi in vari stati.

E' un gioco disponibile solo per Commodore 64, Atari a 8 bit, Apple II e solo in seguito fu realizzata una versione per PC.

Di certo la versione più interessante è la 2.0 che è molto più completa e adatta a chi per la prima volta vuole giocare.

Come detto nella prefazione di questo gioco, una cosa molto interessante è la scuola di volo che tramite un insegnante viene spiegato a parole (parlato digitalizzato) e testo come fare il decollo, il volo e l'atterraggio, imparando così i vari tasti da usare per divertirsi.

Dal punto di vista grafico c'è un buon pannello di controllo e un paesaggio praticamente piatto per la tecnologia in uso allora, nel 1983, ma l'aero è ben disegnato e il volo molto realistico.

E' un bel gioco che una volta imparate le basi per volare da soli diventa irresistibile e la grafica passa in secondo piano proprio grazie al puro divertimento che suscita questo gioco.

Finito di caricare la versione per C64 parte subito una demo del gioco, ma premendo F7 si entra nel menu dove si può scegliere se fare l'addestramento oppure iniziare a volare.

Ci sono ben 6 aeroporti dove volare e si può scegliere ognuno di questi per l'addestramento, le condizione meteorologiche e se giocare di giorno o di notte. Quindi molto lunga anche la fase di addestramento perché nel gioco vero e proprio potrà capitare di volare anche di notte e in qualunque condizione di visibilità.

Una volta completato l'addestramento vi viene detto che siete pronti a giocare da soli, ma è possibile continuare a giocare a questo addestramento finchéon vi sentirete pronti.

La versione Commodore 64 usa un parlato digitalizzato davvero ottimo e anche senza la parte testo si capisce esattamente quello che chiede. Il testo è comunque essenziale per orientarsi con la bussola, ma chi mastica bene l'inglese è davvero un titolo da non perdere.

La grafica è buona per l'areo, buona anche per la rappresentazione della pista, ma è un po'lenta, ma non rovina assolutamente la giocabilità.

Per chi cerca un buon simulatore di volo non incasinato con centinaia di tasti, questo è proprio il gioco perfetto anche per imparare a volare.

La versione Atari X800 XL è praticamente molto simile alla versione C64 anche se è facilitata dal fatto che l'accelerazione è già al massimo quando si inizia a giocare, ma poi tutto il resto è uguale compresa la velocità di gioco. Audio davvero pessimo per quanto riguarda il rombo del motore e niente audio parlato.

Giocabilità davvero buona soprattutto per chi vuole volare senza impazzire.





Per l'Apple II è disponibile solo la prima versione del gioco quindi con una grafica decisamente più spartana per quanto riguarda l'abitacolo dell'aereo e la grafica in gioco è molto più semplice, ma il gioco è quello. Peccato davvero per l'audio davvero inudibile, quindi meglio azzerarlo del tutto perché vi farà venire un gran mal di testa.

In questa versione manca l'addestramento, ma il manuale dovrebbe colmare questa mancanza.

C'è da dire una cosa generale per questo gioco. E' vero che si tratta di una simulazione anche se è abbastanza semplificata rispetto a Flight Simulator, ma di vantaggio è che è molto più immediato imparare a volare. Ci sono meno comandi e meno informazioni da seguire, ma la simulazione è ben fatta.

Ottima la giocabilità e la longevità dovuta ai tanti aeroporti disponibili. Come la versione C64 è possibile fare una specie di carriera consegnando la posta seguendo un determinato percorso dove bisognerà fare il rifornimento carburante in base alla distanza da percorrere.



Solo Flight= 7

E' una ottima simulazione di volo un po' semplificata, ma ci sono tutti gli elementi per provare l'ebbrezza del volo anche se si è ben lontani dall'accuratezza di Flight Simulator che rimane il più realistico in circolazione.

E' tuttavia il gioco più consigliato per chi vuole imparare i rudimenti del volo senza impazzire tra manuali e tantissimi tasti da ricordare.

La versione PC invece è la seconda versione già vista sul Commodore 64 e che prevede anche un settaggio particolare per quanto riguarda la modalità video, quindi se si usa una TV o un monitor RGB.

La grafica è in CGA e ovviamente non ci si poteva aspettare diversamente nel 1985, ma è molto veloce quindi basta molto poco per giocarci. Sono presenti tutte le opzioni viste per la versione C64 e avendo come audio il PC Speaker niente parlato digitalizzato, ma solo il rombo dei motori, abbastanza rompi orecchie.

Flight Path 737





"Per chi desidera imparare a pilotare un aereo passeggeri di linea con questo gioco troverà pane per i suoi denti. Anche le difficoltà saranno molto reali nei livelli avanzati."

1984, ACS - Amiga, Commodore 64, Spectrum, MSX, Amstrad CPC, Commodore 16/+4, Electron

Flight Path 737 mette il giocatore nei panni di un pilota di un aereo di linea 737 con lo scopo di portare i passeggeri da un aeroporto all'altro, sorvolando le montagne.

Il gioco, come nella realtà, da al giocatore una sola possibilità perché, ad esempio, il carburante è sufficiente per un solo atterraggio, quindi bisogna fare bene al primo colpo.

La strumentazione di bordo è sufficientemente dettagliata per dare tutte le informazioni relative al velivolo.

Il gioco ha anche 6 livelli di abilità e ognuno di questi ha una propria difficoltà per rendere il gioco più emozionante, più difficile e mettere il pilota in condizione di cercare di risolverli e riuscire a salvarsi la vita, salvare l'aereo e passeggeri.

Il gioco è molto interessante perché è una simulazione molto realistica per quanto riguarda le operazioni di volo in generale, mentre la parte grafica con la tecnologia del 1984 non può fare miracoli, ma è essenziale per capire dove inizia o finisce la pista. La simulazione ha una difficoltà simulativa troppo alta e forse anche più di Flight Simulator.

Se si è troppo veloci senza Flap si va in stallo, se si è troppo lenti con i flap si precipita. Quindi bisogna leggere molto bene il manuale che spiega subito come fare un buon decollo, ma poi ai comandi c'è il giocatore e come risponde la macchina ai vari comandi.

In pratica per decollare con i Flap bisogna essere a 180 nodi e non superare i 200, ma non è proprio così durante il gioco perchè basterà molto meno per uscire di pista o andare in stallo.

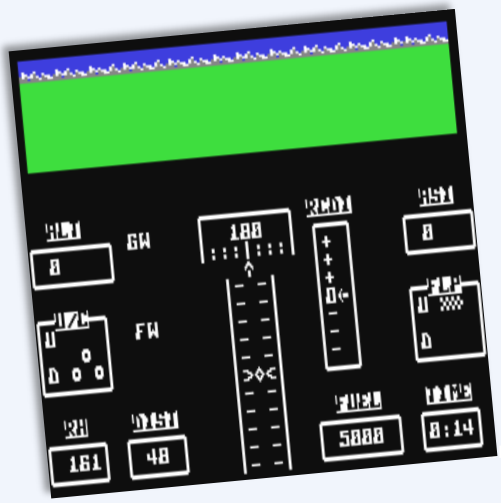
Non è facile inizialmente, ma il gioco dovrebbe dare lo stimolo ad impegnarsi finché non s'impara.

Come detto è il 1984 e la grafica sulle macchine a 8 bit è essenziale, quindi c'è la pista, un manto verde per il terreno e l'abitacolo. Dato che il gioco prevede di sorvolare le montagne, queste dovrebbero essere presenti per aumentare la difficoltà nel superarle.

La versione **AMSTRAD** è fatta discretamente bene, è multi lingua tranne l'italiano e ha una musichetta molto semplice, ma carina e niente effetti sonori durante il gioco. La grafica in gioco è disegnata abbastanza bene, si vede la pista, le nuvole che si postano, cambiano forma e il quadro comandi copre tutto quello che serve per avere sott'occhio tutti i comandi necessari.

E' complicato perché anche se il joystick e i tasti per decollare funzionano, non c'è verso di alzarsi dal suolo, ma probabilmente con molta pratica ci si riesce.

Io non ci sono riuscito dopo svariati tentativi. Diventa frustrante dopo un po'.





La versione **C64** è davvero ridotta ai minimi termini con un quadro comandi abbastanza buono, in bianco e nero e l'area che rappresenta il paesaggio è davvero molto piccola, ma per fortuna la grafica è stata ben adattata a questa piccola area.

Una cosa che lascia un po' l'amaro in bocca e alla lunga tende a frustrare è la pista. Spesso ci si schianta durante il decollo malgrado sullo schermo la pista non è finita.

Questa versione ha una musichetta molto carina, di certo qualitativamente migliore della versione Amstrad e in più gli effetti sonori durante il gioco.

Stesso problema come su Amstrad. Non si decolla. Se vado piano dice che non va bene, se vado forte dopo 3 secondi sono fuori pista. Senza flap va in stallo dopo 3 secondi.

La soluzione c'è, ma con questo gioco in qualunque versione uscita non si riesce a staccarsi dal suolo…

Anche leggendo bene il manuale sembra che la procedura sia corretta, ma qualcosa non corrisponde quando si tenta di decollare.

La versione **Amiga** si presenta di ben altra pasta con una grafica davvero spettacolare se riferita a quella a 8 bit, ma comunque un Amiga non sfruttato a dovere.

L'area della visuale esterna è molto piccola, ma definita, mentre il quadro comandi ora sembra proprio uno di quelli veri. Unico difetto è che si gioca solo con il mouse e di certo non da quella sensazione di volare con il joystick che secondo me simula meglio il volante o la cloche di un vero jet.

Il mouse è buono perché migliora la simulazione come se un pilota usasse le proprie dita per accedere ai vari comandi e in questa versione Amiga la simulazione sembra ancora più realistica perché i motori all'inizio sono spenti, quindi vanno accesi e poi vanno settate le altre operazioni; una specie di check-list di decollo come nella realtà.

Buona la musica iniziale con una schermata introduttiva fotografica di un 737 ed effetti sonori durante il gioco per il rombo del motore, anche qui un Amiga poco sfruttato.

Sarebbe stato fantastico con il controllo del decollo via joystick o tastiera, ma il mouse davvero complica le cose. Una volta capito come fare potrà dare qualche ora di divertimento.

Ancora una volta non si decolla.

8 Bit= 6,5

E' una simulazione impegnativa per controllare l'aereo che si comporta fin troppo realisticamente e che porta il più delle volte ad uno stallo o uscire di pista perché il decollo è complicato e il manuale purtroppo non aiuta più di tanto.

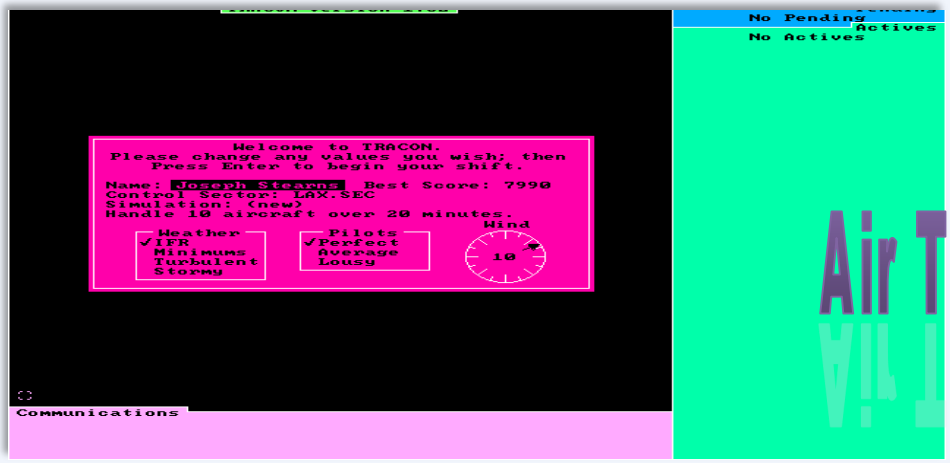
Graficamente è ben fatto per lo standard 8 bit, ma le versioni migliori sono quella per MSX ed Electron che hanno una grafica interna ed esterna nitida, pulita e veloce..

Per gli amanti della simulazione di volo pura questa rappresenta senza alcun dubbio la miglior implementazione del realismo.

Il difetto è che è troppo difficile capire come riuscire a far staccare l'aereo da terra.

16 bit= 6

Questa categoria è rappresentata solo dalla versione Amiga che migliora esteticamente il gioco e lo rende anche più difficile aggiungendo alcune operazioni prima del decollo. Il controllo via mouse purtroppo lo rende più complicato di quello che potrebbe essere anche se l'idea forse è buona per una migliore gestione delle operazione di volo. Da provare.



Tracon

Air Traffic Controller

Tracon - Air Traffic Controller è un simulatore di volo civile, ma invece che essere alla guida di un areo, il giocatore è un controllore del traffico di Los Angeles, uno delle città più trafficate al mondo e deve cercare di dirigere il traffico aereo verso i vari aeroporti della zona e fare atterrare in sicurezza i vari aerei.

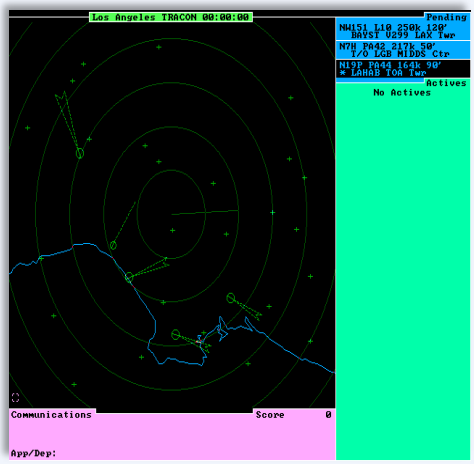
Tutto il gioco consiste in un radar dove appaiano su di questo di tanto in tanto delle icone che rappresentano i vari velivoli e questi attirano l'attenzione del controllore quando i piloti si mettono in contatto con la torre di controllo grazie ad un audio digitalizzato ben sincronizzato che rende il tutto molto reale.

E' una simulazione completamente diversa dal volo vero e proprio e la difficoltà sta nel imparare i vari comandi che bisogna impartire ai piloti per dirigerli in modo appropriato indicandogli l'altezza a cui devono portarsi, la velocità di arrivo, la direzione da prendere oppure in caso di affollamento dirgli di aspettare finchè non si libera una pista o dirigerli vero un altro aeroporto

Il gioco è totalmente DOS, ma in 640x480 quindi in alta risoluzione, ogni icona è ben evidenziata e le informazioni degli aerei sono chiare e nitide. Si gioca molto bene e fare la parte di chi gestisce completamente il destino di un areo in fase di atterraggio è davvero una bella soddisfazione.

La simulazione prevede anche la scelta del nome del Controllore, la scelta di quanti arei ci deve occupare ogni tot minuti. In più si può anche scegliere le condizione metereologiche e l'abilità dei piloti.

Un titolo diverso dal solito perché ci si mette nei panni di chi non si vorrebbe usare perché ha tra le mani la vita dei piloti e dei passeggeri.



Versione PC= 8,5

Bel gioco davvero perché è di un realismo pazzesco. Sembra veramente di essere in una torre di controllo a decidere il destino di piloti e aerei.

La grafica è semplice, un Radar con informazioni basilari, ma così vere che è anche più divertente che giocare ad un classico simulatore di volo dove si è alla guida diretta del velivolo.

Audio poi davvero realistico, con le voci dei piloti che chiedono cosa fare e le loro risposte ai suggerimenti dati dal controllore.

Grandioso!



Tower FRA

Anche su Amiga c'è un buon simulatore di controllore del traffico pubblicato dalla Thalion nel 1990 e che offre tanto divertimento grazie a diverse opzioni da gestire rispetto a Tracon.

Innanzitutto questo titolo può sfruttare bene le capacità grafiche dell'Amiga che si notano subito dalla bella presentazione grafica, ma anche durante il gioco il Radar è disegnato molto bene con anche lo speaker da dove escono i suoni che arrivano dagli aerei.

Lo schermo del radar è quello tipico, monocromatico verde, abbastanza dettagliato con le informazioni principali dei velivoli che ci si deve occupare.

Il gioco prevede 4 modalità di gioco: Atterraggi, Decolli, Torre e Radar.

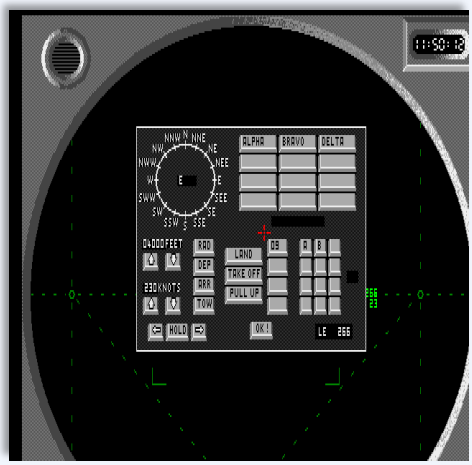
Atterraggi gestisce solo aerei in arrivo, *Decolli* gestisce solo partenze, *Torre* gestisce partenze e arrivi, mentre *Radar* complica il gioco permettendo di gestire più piste e più codici per ogni aereo.

Molto buono il pannello di controllo dei comandi suggeriti dall'operatore che in questo gioco sono decisamente complessi, ma anche abbastanza intuitivi dopo qualche partita.

Non c'è molto altro da dire, però se si fallisce provocando un incidente, il giocatore viene sospeso e si ricomincia.

La qualità audio è discreta con buone voci dei piloti, ma si poteva osare molto di più visto le potenzialità del chip Paula.

Un simulatore di controllore del traffico aereo anche per Amiga che può sfruttare le sue capacità grafiche per realizzare un buon prodotto impegnativo che piacerà a tutti.



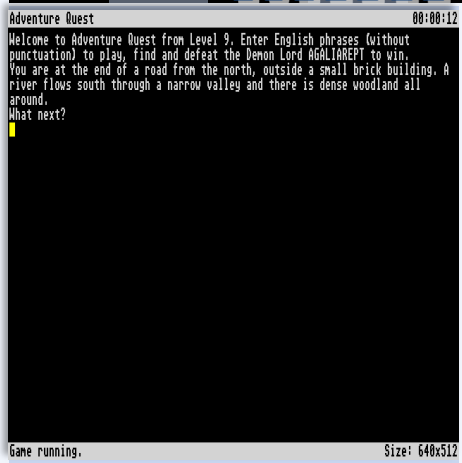
Versione Amiga= 8,5

Un gioco davvero ben riuscito e che permette agli Amighisti di impersonare un operatore della torre di controllo che dovrà fare di tutto per impedire incidenti durante le partenze e gli arrivi.

Buona la grafica dettagliata del radar e effetti del parlato buoni, ma si poteva fare un po' meglio.

Un gioco che può essere molto longevo grazie alle quattro modalità di gioco.

Mini Recensioni



ADVENTURE QUEST

1983, level 9 Computing

Si tratta di un gioco testuale della Level 9 specializzata in giochi di questo genere e questo in particolare è per lo Spectrum.

In questa avventura il giocatore deve trovare la strada per raggiungere la Torre Oscura (Dark Tower), la fortezza del Signore dei Demoni (Demon Lord) AGALIAREPT e sconfiggerlo.

Si tratta di un gioco con solo testo che però è di grosse dimensioni esplorative perché ci sono 225 locazioni e ci sono tanti problemi da risolvere il che da una buona longevità al gioco.

Il parser è abbastanza buono anche perché non richiede troppa precisione nei comandi: MOVE NORTH, FILL THE BOTTLE, ecc.

Il gioco richiederà alcune settimane per essere risolto, ma in aiuto c'è un sistema di salvataggi per poter riprendere l'azione dove la si è interrotta.

JEWELS OF DARKNESS

Questi tre giochi furono ripresi nel 1986 in una trilogia dove il gioco viene migliorato aggiungendo immagini al testo, ma per ragioni legali, viene eliminato ogni riferimento alla Terra di Mezzo e viene creata una compilation chiamata "Jewels of Darkness".

Il gioco fu distribuito sui più importanti Home Computer dell'epoca diventando un titolo da avere a tutti i costi perché si giocava proprio a "*Il Signore degli Anelli*".

Colossal Adventure

1983, Level 9 Computing



Questo titolo è il prequel di Adventure Quest e si basa sul gioco originale "Adventure" di Will Crowther e Don Woods.

Si tratta di una trilogia basata su "*Il Signore degli Anelli*" insieme al gioco Dungeon Adventure.

Anche questo e identico come struttura all'altro gioco e il parser funziona allo stesso modo.

E tuttavia più corto perché ci sono solo 70 locazioni, ma comunque i problemi da risolvere sono sempre tanti.

Dungeon Adventure

1983, Level 9 Computing



E con questo titolo termina questa trilogia della terra di mezzo.

Una volta sconfitto Sauron, il giocatore deve esplorare la sua torre in cerca di tesori.

Sembra quasi una passeggiata, ma in realtà ci sono da esplorare più di 200 locazioni, 700 messaggi, circa 100 oggetti da trovare e tantissimi enigmi da risolvere.

Riflessioni

ATARI ST Vs. AMIGA: Prestazioni

Voglio precisare che queste sono mie considerazioni che possono essere anche sbagliate, ma sono tratte dall'esperienza di gioco.

In molte recensioni viste su REV'n'GE! avrete letto che generalmente un Atari ST è più performante di un Amiga che ha dalla sua anche dei chip custom per aiutare la CPU in determinati compiti, quindi teoricamente non ci sarebbe concorrenza con altri sistemi basati su 68000.

A questo punto la potenza bruta era davvero l'arma che faceva la differenza?

Semplificando al massimo la differenza tra le due macchine si vedono delle differenze che non sembrano abissali.

ATARI ST:

- CPU 6800 a 8 MHz
- 320x200 a 16 colori

AMIGA 500:

- CPU 68000 a 7,14 MHz
- 320x256 a 32 colori

Da un punta di vita grafico l'Amiga è sicuramente più colorato, mentre la potenza bruta è a favore dell'Atari ST non solo per i MHz, ma anche per un area di gioco leggermente più piccola.

In più l'Amiga ha però dei custom chip aggiuntivi per l'accelerazione grafica tipicamente usati nei videogiochi.

La differenza però più marcata la si vede nei giochi 3D poligonali perché nei giochi 2D non c'era storia. L'Amiga poteva contare sui custom chip che rendeva questo tipo di giochi praticamente superbi e nessun altro Home Computer a 16 bit dell'epoca poteva fare di meglio.

Nel 3D invece è il processore a fare la differenza e il MHz in più dell'Atari ST unito ad una risoluzione leggermente più bassa dell'Amiga comportava un miglioramento leggero nelle prestazione che erano importanti.

Oggi si farebbe fatica a vedere le differenze tra le due macchine in un gioco 3D, ma allora la si guardava e si facevano discussioni continue su questi piccoli margini di differenza, come e quando succedevano.



1989-1991, U.S. Gold, Ubisoft, SEGA

Arcade, Amiga, CPC, ST, C64, MegaCD, ZX, SNES, X68, GBA, iOS, PS2

Final Fight è un gioco piacchiaduro a scorrimento orizzontale, ma inizialmente il suo destino era quello di diventare il seguito di Street Fighter e il suo nome sarebbe dovuto essere Street Fighter '89.

Questo genere fu, come Street Fighter, così innovativo che da lo spunto per tanti altri giochi del genere che hanno avuto più successo dell'originale.

Il gioco si svolge in una città immaginaria simile a New York dove un'organizzazione criminale, Mad Gear, rapisce Jessica, la figlia del sindaco Haggar che in passato aveva rifiutato di collaborare con questa organizzazione.

A questo punto Haggar, che è un ex lottatore di Wrestling, decide di andare a salvare lui stesso la figlia facendosi aiutare dal fidanzato Cody, un esperto di arti marziali, e dal suo Sparring partner Guy.

Il giocatore decide quale dei tre usare per i 6 livelli che compongono il gioco, ognuno dei quali ha un boss di fine livello.

L'enorme successo della versione Coin-op porta la conversione per computer e console domestiche con risultati molto diversi.

COMMODORE 64 (1991) U.S. GOLD



Ci si aspettava molto da questa conversione anche se era davvero complicata. Anche se dotata di buone capacità grafiche unita ad una grande fluidità non ha mai lasciato troppo il segno in questo genere di giochi; su questo titolo c'erano tante speranze di cambiare tendenza.

La critica iniziale fu massacrante e il povero C64 ne uscì con le ossa rotte. Vediamo se questa recensione rivaluterà oppure confermerà l'iniziale analisi.

Alla fine del caricamento appare la schermata statica molto bella e colorata con buona musica qualitativamente buona e la grafica della scelta dei personaggi è fatta bene e discretamente dettagliata.

Purtroppo non c'è giocabilità durante la partita vera e propria e dopo 10 minuti fa scappare la voglia di andare avanti. La gestione delle collisione è davvero pessima perché non si riesce a colpire nessuno oppure a colpire anche su piani separati. Dato che l'area di gioco è isometrica, ci si può spostare sui diversi piani della strada. Colpire un avversario quando io sono attaccato al muro e lui è un po' più sotto facilita il gioco, ma non è bello da vedere.

Anche l'interazione tra pulsante di fuoco e effettiva azione è ritardata.. Spesso si pigia e si continua a pigiare, ma non si vede nulla, si continua a buscarle. Alla lunga salta fuori qualche attacco, ma a casaccio.

La grafica dei personaggi poteva essere fatta meglio, però anche se è molto pixellosa permette una certa dimensione diversa per i vari nemici. I colori e i tipi di maglie sono diversi per ogni tipo di avversario, ma ogni tanto capita che appare uno sgherro che ha lo stesso colore del giocatore e non si capisce più chi è l'uno o l'altro.

I fondali sono monocolore, quindi grigi, tristi, ma alcuni oggetti dello sfondo possono essere distrutti come cabine telefoniche o i cassonetti della spazzatura e raccogliere gli oggetti che lasciano come energia o armi da lanciare. E questo mi piace molto perché è rimasto un fondale non statico, ma con elementi con cui interagire.

Niente audio durante il gioco e nessuna possibilità di scelta prima di giocare.

Se dal punto di vista estetico questa versione non è malvagia lo è purtroppo nella giocabilità inesistente dovuta ad una gestione del controller e della collisione davvero superficiale.

Se siete degli appassionati di Final Fight e avete un Commodore 64 dategli un occhiata, ma non vi divertirete a meno che usiate i trucchi per finirlo in un battibaleno e poi mai più ricaricarlo.

AMSTRAD CPC 128k

La versione CPC è davvero strepitosa perché si presenta con la schermata iniziale molto fedele all'originale, ma appena caricato parte una demo dove si vede l'introduzione che racconta la trama del gioco e la presentazione dei personaggi esattamente come avveniva in sala giochi. Dalla presentazione dei vari personaggi si può iniziare a giocare aspettando il personaggio che si vuole usare poi premere il pulsante per usarlo.



Questa versione 128k è davvero notevole, la grafica in gioco è superlativa, non sembra nemmeno un computer a 8 bit. Il personaggio principale e tutti gli altri hanno un dettaglio davvero netto per il corpo, i vestiti, si vede in dettaglio ogni particolare. La gestione delle collisione è fatta come si deve anche se è un po' lento come velocità e nella risposta ai comandi, però questa versione è incredibile.

I fondali sono realizzati bene come ricchezza di particolari e sembra proprio la trasposizione fedele del Coin-op sul CPC.

Come per la versione C64 niente audio durante il gioco.

AMIGA, 1991 Capcom/US Gold

La versione Amiga si apre con l'introduzione al gioco esattamente come se fossimo davanti alla sala giochi, finalmente a tutto schermo e tutto uguale anche nei font usati.

Le differenze, almeno nella prestazione, non ce ne sono proprio dato che tutto è stato convertito molto fedelmente.

Il gioco poi è davvero notevole, se la versione CPC ha entusiasmato questa è praticamente la versione Coin-Op su Amiga. Durante il gioco l'azione è veloce, fluida, i personaggi sono riprodotti fedelmente in ogni dettaglio e sono tutti come devono essere. I boss di fine livello sono davvero grandi.

Forse la difficoltà non è molto elevata, ho superato il primo livello in pochissimo tempo, mentre nell'originale ci vuole un po' di più. I nemici presenti in ogni livello sembrano pochi.

Bella la musica durante l'introduzione, ma niente durante il gioco che è lasciato solo agli effetti sonori.

ATARI ST, 1991 Capcom/US Gold

La versione ST si presenta esattamente come la versione Amiga ed praticamente tutto uguale anche se su schermo ci sono meno colori. La velocità purtroppo è lenta e lo scrolling va a scatti, ma la giocabilità non ne risente più di tanto, quindi è un ottimo gioco anche in questa versione.

Quello che avevo notato nella versione Amiga si ripete anche qui, quindi con tanti nemici che attaccano in massa subito appena si entra in gioco lasciando gran parte del quadro un po' vuoto e solo ogni tanto appare qualcuno per togliere la monotonia.

Di certo è un ottimo gioco che mostra una grafica dettagliata e un fondale con oggetti da usare.



SUPER NES, 1991 Capcom



Se la versione Amiga ha veramente colpito per la sua grande giocabilità e una grafica da sala giochi, la versione per Super NES mette in ombra ogni versione per i computer.

La presentazione è notevole con colori che sembrano davvero molto vicini alla versione Arcade con musica ed effetti sonori.

In questa versione però c'è una differenza rispetto alla Sala giochi e alla versione per Computer: non ci sono i tre personaggi selezionabili, ma solo due: Cody e Haggar.

A parte questo particolare, il gioco è come giocare alla versione Arcade. La grafica in gioco è coloratissima, tante sono le sfumature di colore per i personaggi principali, per gli avversari e i fondali sono paragonabili solo alla versione da bar.

La velocità è fluida al 50° di secondo e durante il gioco c'è la musica e gli effetti sonori davvero inimitabili.

Da come scrivo sembro osannare questa versione, ma in effetti Final Fight per Super NES è considerato una delle migliori versioni dopo quella da sala giochi e visto come girano i prodotti Capcom su questa console era ovvio che fosse quasi perfetto.

Commodore 64= 4,5

Pessima conversione, una delle più brutte mai viste su questa macchina. Grafica pixellosa, gestione collisioni quasi inesistente, fondali grigi e tristi, ma buona interattività con gli oggetti presenti. Difficoltà esasperante.

Dimenticatevi che esiste!!

Amstrad CPC= 7,5

Fantastica questa conversione che mostra una grafica dei fondali e dei personaggi davvero impensabile su un 8 bit. Peccato solo per una lentezza generale, ma è da provare a tutti i costi.

Amiga= 8

La potenza dei 16 bit si sente e ne esce una versione davvero buona che, a parte la versione console, è molto simile alla versione da sala giochi. La giocabilità è molto elevata, ma i livelli non hanno tanti nemici da affrontare. Quelli che ci sono però sono di grandi dimensioni come ci si era abituati a vedere. Peccato che durante il gioco l'Amiga diventa muta a parte gli effetti sonori.

Atari ST= 7,5

Vale quando detto per la versione Amiga, ma soffre di una lentezza della grafica e dello scrolling.

SNES= 9

Non ci sono scuse per non giocarci. E' uno spettacolo da guardare e da giocare. Peccato che abbia solo due giocatori da scegliere anziché i tre dell'originale.

SEGA MEGA CD

La versione per il Mega CD sfrutta il CD per le tracce audio e per il parlato che si ascolta durante l'introduzione che ora viene raccontata e Sega per questo gioco la migliora ulteriormente aggiungendo immagini e sequenze animate che fanno capire ora alcuni passaggi lasciati in sospeso.

Dopo essermi stupefatto per la versione SNES, questa sembra ancora più bella dell'altra. Durante il gioco ci sono le tracce audio che esaltano il gioco davvero alla grande, ma anche la grafica sembra più simile all'Arcade di quanto non lo fosse già quella per SNES. Anche la presentazione al livello è identica alla sala giochi, molto di più di come è la versione Nintendo.

Su Mega CD si può scegliere i tre personaggi del gioco a differenza dei due del SNES.

I fondali qui sono ancora più ricchi perché ci sono più oggetti con cui interagire, quindi più roba su schermo.

Se eravate estasiati dalla versione SNES, quella Sega Mega CD vi farà perdere la parola..



Mega CD= 9,5

Se pensate che la versione SNES fosse eccelsa, vi sbagliate di grosso. La versione Sega è ancora più spettacolare perché non solo aggiunge le tracce audio e il parlato, ma anche una grafica più convincente e una giocabilità pari forse solo al Coin-Op.

HARDWARE VINTAGE

Overclock

Overclock S3



OVERCLOCK DELL' S3

Per schede S3 si parla di schede con chipset prodotti dalla S3 Inc. e più precisamente:

- 801/805/805i
- 864/868
- 964/968
- Trio32 (732) / Trio64 (764) / Trio64V+ (765) / Trio64V2 (775) / Aurora64 V+
- Virge (325)
- Virge VX (988)

Nel caso delle schede con chip della S3, la messa a punto e l'overclock non richiede modifiche hardware (settaggio di ponticelli o roba del genere), ma si ottiene grazie alla particolarità di alcuni chipset grafici di integrare al loro interno un controller e un generatore di clock per la memoria (che è "programmabile"). Quindi il tutto avviene tramite delle modifiche ad alcuni registri del chipset medesimo. Tali modifiche possono essere effettuate tramite un semplice programma chiamato "**MLCK**".

C'è da dire subito che MLCK, pur essendo un programma che "pasticcia" direttamente con l'hardware, funziona anche sotto Windows 95, (però forse non funziona più con Win NT e OS/2).

Importante per funzionare sotto Windows deve essere eseguito a PIENO SCHERMO.

Supponiamo di voler overclockare, per esempio, una scheda con il chipset Virge o Trio:

1. A tutto schermo avviate il programmino MLCK nel seguente modo

MLCK /0

Quel "/0" senza altri parametri indica di visualizzare i parametri attuali. Guardate nella schermata e segnatevi i valori di M, N e R.

Solitamente, se già la scheda non è stata overclockata direttamente dal produttore, i valori dei tre parametri dovrebbero essere rispettivamente 40, 1 e 2.

2. Normalmente per overclockare si usa modificare solo il primo parametro (M), ma nulla vieta di modificare anche gli altri.
3. Dovete scrivere tutti e tre i valori anche se volete variare il valore di un solo parametro e lasciare gli altri invariati.
4. Supponendo che gli attuali valori di N e R siamo rispettivamente 1 e 2, se modificate il valore di M otterrete i vari nuovi Clock come segue:

MCLK /0 40 1 2 = 50.1 Mhz	MCLK /0 50 1 2 = 62.1 Mhz
MCLK /0 41 1 2 = 51.3 Mhz	MCLK /0 51 1 2 = 63,2 Mhz
MCLK /0 42 1 2 = 52.5 Mhz	MCLK /0 52 1 2 = 64.4 Mhz
MCLK /0 43 1 2 = 53.7 Mhz	MCLK /0 53 1 2 = 65.6 Mhz
MCLK /0 44 1 2 = 54.9 Mhz	MCLK /0 54 1 2 = 66.8 Mhz
MCLK /0 45 1 2 = 56.1 Mhz	MCLK /0 55 1 2 = 68.0 Mhz
MCLK /0 46 1 2 = 57.3 Mhz	MCLK /0 56 1 2 = 69.2 Mhz
MCLK /0 47 1 2 = 58.5 Mhz	MCLK /0 57 1 2 = 70.4 Mhz
MCLK /0 48 1 2 = 59.7 Mhz	MCLK /0 58 1 2 = 71.6 Mhz
MCLK /0 49 1 2 = 60.9 Mhz	MCLK /0 59 1 2 = 74.0 Mhz

Diciamo che si può continuare ad oltranza.

5. Ora si procede con l'overclocking (E qui non si assume nessuna responsabilità):

A. Incrementare la variabile M (se siete prudenti una unità alla volta tipo da 40 a 41)

B. Verificate la stabilità del sistema, consiglio di usare anche qualche benchmark 3D (sono i primi ad andare nel pallone). Se dopo 10/15 minuti di funzionamento:

   B1. Il sistema non fa una piega e allora bene, potete andare al punto A

   B2. Il sistema fa i capricci e quindi bisogna diminuire la variabile M. Quindi andare al punto C

C. Godetevi la scheda!

6. La riuscita dell'overclock dipende molto dalla qualità della memoria video, per esempio:

S3 Trio64 / Trio64V+

- Con EDO da 45ns si può spingere a circa 69 MHz con 1-cycle EDO timing (solo la 64V+)
  Si ottengono prestazioni 2D delle GUI vicine a quelle del Virge
- Con EDO da 60ns si può spingere a circa 80 MHz con 2-cycle EDO timing
  Si ottengono miglioramenti nel 2D delle GUI

S3 Virge (325)

- Con EDO da 40ns si può spingere a circa 73 MHz 1-cycle EDO timing
  Si ottengono consistenti miglioramenti nel 2D delle GUI e con applicazioni 3D
- Con EDO da 50ns si può spingere a circa 63 MHz 1-cycle EDO timing
  Si ottengono miglioramenti nel 2D delle GUI e con applicazioni 3D

7. Se siete amanti della precisione provate tra questi valori di M, quelli che non fanno impallare il sistema, quello che ottiene le maggiori prestazioni.
   Non è sempre detto che a frequenze maggiori corrispondono prestazioni migliori, dovete cercare quella che si adatta, oltre alla qualità della memoria video, anche alla vostra scheda madre (bus, pci, wait-state, clock, chipset, ecc).

8. E le prestazioni?

Aspettatevi consistenti miglioramenti sotto le GUI 2D (Windows, OS/2, ecc), con i chip 3D si ha un leggero miglioramento anche con le applicazioni 3D.

Non aspettatevi nessun miglioramento sotto DOS! (tranne nei giochi/applicazioni ottimizzati per i chip in questione).

Alcune benchmark per DOS dicono esattamente il contrario, ma ciò è provocato dalla particolarità di tali benchmark che risentono molto dall'alto punteggio ottenuto dalle schede oveclockate, nel test di trasferimento da memoria video a memoria video, trasferimento rarissimo da trovare nel mondo DOS, dove invece conta molto di più la velocità di trasferimento del bus PCI (CPU—>Frame buffer).

Tutto ciò è dovuto dal fatto che il suddetto overclock influenza la memoria video, e quindi il chip grafico durante l'esecuzione delle sue funzioni native (richiamate o direttamente dai programmi ottimizzati o tramite i driver degli ambienti grafici) riesce a eseguirle più velocemente. Nel caso di intervento della CPU o di trasferimenti dalla memoria di sistema al frame buffer non si vedono miglioramenti poiché tutto deve procedere alla velocità del bus PCI o peggio ISA. (in questo ultimo caso è più proficuo overclockare il bus di sistema).

Oltre a parametri per l'overclocking vi sono anche gli altri che modificati possono incrementare le prestazioni. Inutile dire che, per esempio, impostando l'access-mode control a 1-cycle EDO al posto di 2-cycle EDO, si migliora. O no?

Tenete presente che alcune schede fanno il reset dei parametri "MLCK" dopo ogni "mode set", altre schede fanno i reset ad ogni spegnimento di sistema.

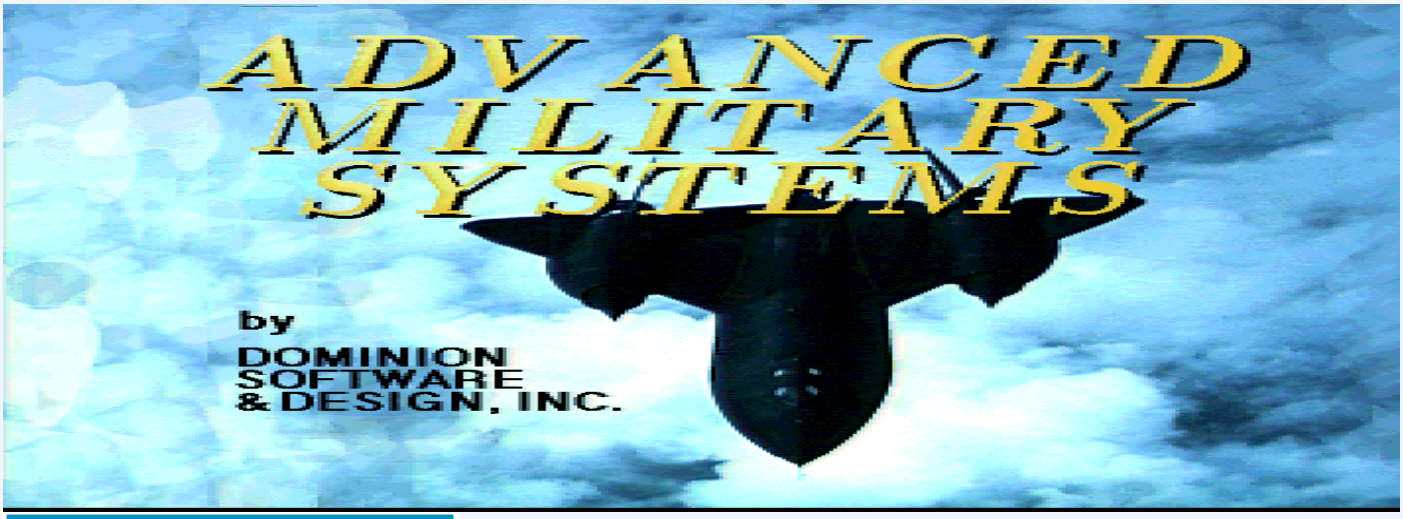
In quest'ultimo caso per evitare di dover re-impostare i suddetti parametri ogni volta, si può aggiungere in autoexec.bat una riga che richiama l'mlck.exe con tutti i parametri scelti.

Seiya

Retro Trailer




Multimedia
Compilation
Office



1991, Dominion Software & Design

Si tratta di un CD multimediale dedicato ai sistemi militari, quindi un enciclopedia che tratta i sistemi di difesa strategica militare e i mezzi terrestri, navali, aerei e i vari tipi di armi.

E' un enciclopedia come tante altre, ma ha delle caratteristiche davvero interessanti per quanto riguarda la lettura dei vari argomenti.

Gli argomenti sono visualizzati come immagini che mostrano la categoria e ognuna di queste ha al suo interno altre immagini che rappresentano i vari argomenti relativi a questa categoria.

Una volta scelto cosa guardare, si avvia uno slideshow accompagnato dalla musica e dalla voce di un narratore che spiega cosa si sta guardando. Premendo il pulsante del controller o aspettando la fine di questa animazione si arriva ad un "*extra menu*" che permette di scegliere se leggere il testo relativo all'articolo desiderato, guardare le sue specifiche, tornare allo slideshow o uscire al menu principale.

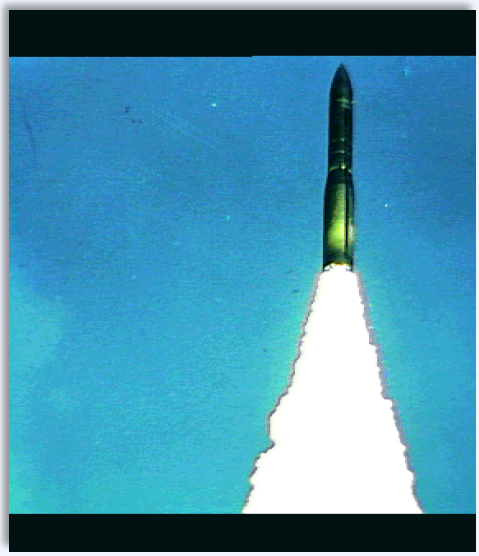
Se all'inizio del programma non si fa nulla, questo si avvia da solo con uno slideshow casuale che può essere interrotto in qualunque momento.

La qualità della immagini è davvero ottima così come la qualità della musica e del parlato.

Le categorie principali sono solo 5, ma queste in pratica ricoprono tutti i mezzi militari conosciuti e sono davvero tanti. Ogni articolo ha la propria musica e la propria spiegazione parlata.



Un opera davvero epica e unica nel suo genere.

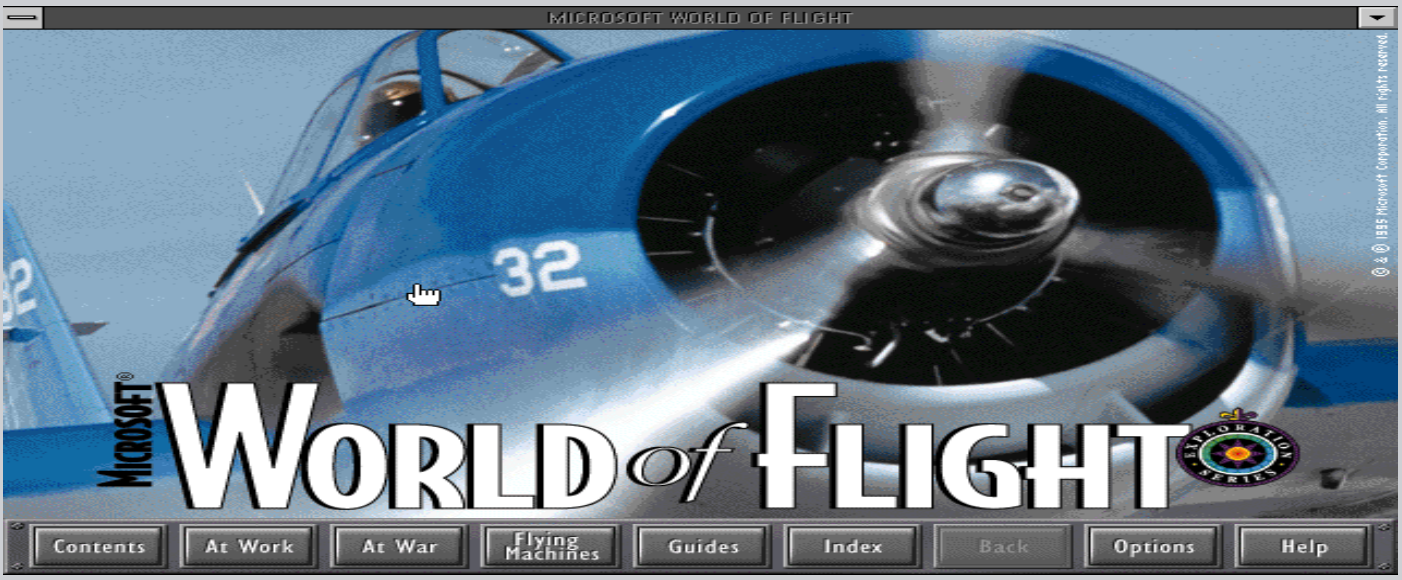


CDTV= 9

Un prodotto davvero notevole perché raccoglie, attraverso slideshow con musica e parlato, un argomento vasto come quello militare e copre praticamente tutto quello che si poteva sapere fino al 1991.

La qualità delle foto è eccellente così come la qualità del parlato e della musica.

Una delle migliori enciclopedia multimediali su CDTV



1995 Microsoft Home

Questo è un CD multimediale per Windows 3.x ed è dedicato al mondo del volo e copre una vasta gamma di argomenti che vanno praticamente dal primo volo fino al 1995, data di pubblicazione di questo titolo.

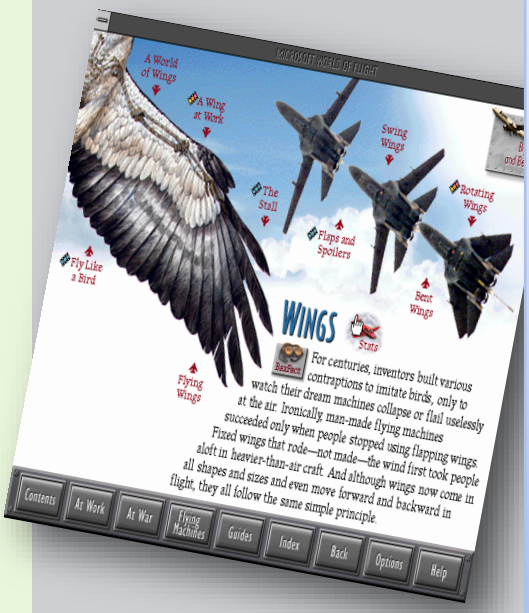
Gli argomenti trattati sono così vasti che a parole purtroppo non basterebbero 10 pagine di recensione, quindi si dovrà stringere parecchio per dare una infarinatura di quello che si può fare con questo CD.

La pagina principale permette di vedere il volo militare, il volo commerciale, le macchine del volo. Poi è possibile analizzare tutti gli argomenti da una pagine che li raccoglie in ordine alfabetico oppure visitare l'opera attraverso una visita guidata grazie a 8 persone virtuali specializzate in un mestiere di questo mondo del volo.

Quindi se si sceglie "*Laura*" che di mestiere fa l'istruttrice di volo, la visita sarà vista dal suo mestiere, quindi tutte le notizie, le informazioni, immagini, video saranno relative all'addestramento.

Se si sceglie invece un meccanico, tutta la visita guidata sarà vista e analizzata dal punto di vista meccanico.

Questa è un opzione che permette di esplorare l'enciclopedia in modo incrociato, quindi passare da un argomento all'altro cliccando semplicemente su alcune parti di testo o anche cliccando



su una qualunque immagine o parte dell'argomento per ritrovarsi da tutt'altra parte.

In pratica l'utente può godere di tutte le informazioni in tutti i modi che vuole senza nessuna restrizione.

Il menu "*At War*" raccogli i velivoli impiegati durante la prima e la seconda guerra mondiale, l'era dei jet e quella dei mezzi moderni.

Ogni sezione è vasta e copre ogni possibile situazione con immagini, suoni, effetti video che rendono questa enciclopedia così grande che forse non c'è modo di scoprila tutta.

Chi volesse scoprire chi è Amelia Earhart con questo programma lo potrà fare in modo molto dettagliato e con immagini e video storici dell'epoca. Quindi contenuti davvero unici, specifici per questo prodotto.

Con World of Flight sarà possibile vedere il primo volo in assoluto oppure vedere come si assembla un Boing 747 e leggere anche tutto quello che lo riguarda.

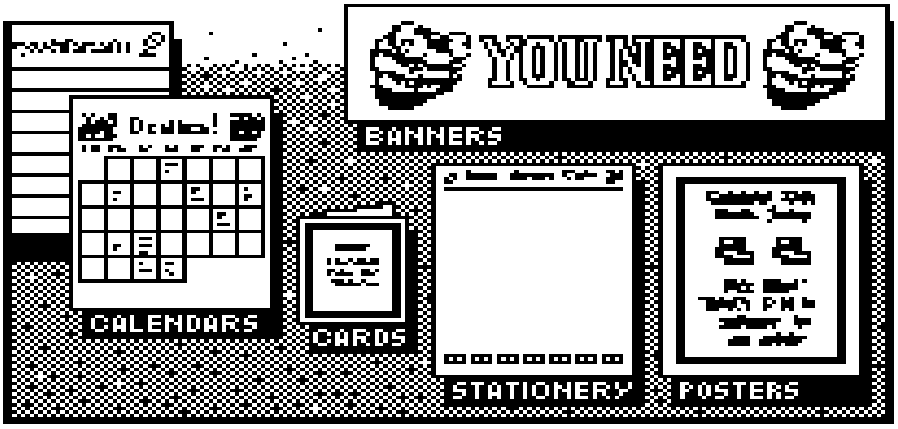
Infine c'è il "*come è fatto*" che spiega come funzionano certe cose in questo mondo del volo ed è molto bello con un po' di umorismo che manca in molti di questi prodotti.

Windows 3.x= 10

Un prodotto senza difetti, con così tanti argomenti ben descritti, ben visualizzati in ogni modo possibile immaginabile che si fa sfogliare meglio di un libro. L'unico difetto, se si vuole chiamarlo così, è che il prodotto è solo in Inglese.

Qualità delle immagini, dei video e dell'audio superlativa.

PrintMaster Plus™



©1987 Unison World,
a division of Kyocera Unison, Inc.

1987, Kyocera Unison Inc.

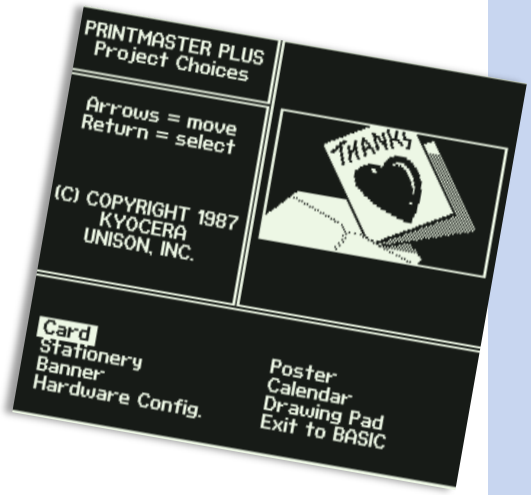
Si tratta di un programma se vogliamo da ufficio, ma può essere usato tranquillamente a casa per creare e stampare delle cartoline, creare dei banner pubblicitari, poster, calendari.

E' un prodotto molto valido, facile da usare e ci sono molte parti di immagini da usare sul disco che permettono di creare e personalizzare i propri documenti da stampare.

Print Master Plus è anche molto potente come programma perché durante la creazione dei propri progetti permette anche di visualizzare le anteprime durante la creazione soprattutto per vedere quali clipart meglio si adattano al tipo di progetto in corso.

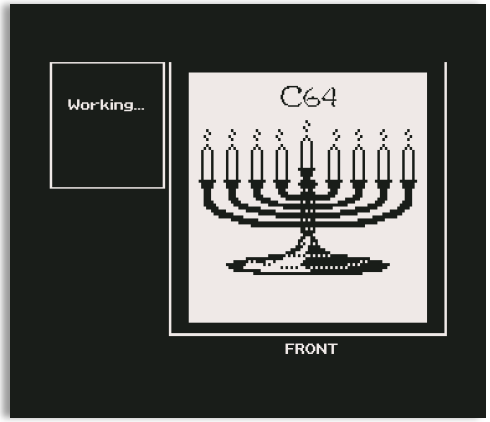
La versione Plus ha su disco una buona collezione di clipart e di font da usare per creare produzioni di buona qualità.

Una volta terminato il progetto lo si può vedere in anteprima prima di stamparlo.



La stampa sarà solo in bianco e nero anche perché il programma non supporta altri colori, ma la qualità è molto buona.

Il video è della versione Print Master (non plus)



Commodore 64= 8

Bello, potente, funzionale. Permette di creare tanti bei progetti diversi e interessanti con la possibilità di stampare su carta le proprie cartoline per qualunque evento, banner pubblicitari, calendari di buona qualità.

Un prodotto che non dovrebbe mancare a chi ha ancora un Commodore 64 collegato ad un stampante.

Non ha una qualità generale professionale anche per il tipo di progetti disponibili, ma è davvero ottimo.


Al prossimo imperdibile numero
#24
Gennaio 2015