

MANUALE D'USO DI TOP SOCCER

- REQUISITI DI SISTEMA -

MSX1 con 16KB RAM e 16K VRAM

- SCOPO DEL GIOCO -

Il calcio arcade torna sul prato verde dell'MSX TOP SOCCER punta immediatamente al sodo. Niente complicazioni tattiche, menu interminabili o simulazione esasperata: sullo schermo troviamo un campo, due squadre, un pallone e una CPU pronta a mettere sotto pressione il giocatore. È una filosofia molto vicina ai giochi di calcio arcade degli anni Ottanta, dove la priorità assoluta era far partire la partita velocemente e creare un continuo susseguirsi di azioni.

Un progetto decisamente più ambizioso di quanto possa sembrare a una prima occhiata. Il gioco gestisce contemporaneamente diversi calciatori, il pallone, l'arbitro, le porte, lo scorrimento del terreno di gioco, il punteggio della partita e un secondo sistema di score numerico. Tutto questo su MSX1, macchina che impone inevitabilmente compromessi soprattutto nella gestione degli sprite, una partita che sa essere combattuta.

L'aspetto più convincente di TOP SOCCER è proprio il movimento della partita.

Il pallone rimane generalmente ben individuabile e l'azione si sposta lungo il campo seguendo gli sviluppi del gioco. I calciatori della squadra del giocatore e quelli controllati dalla CPU sono distinguibili attraverso colori differenti, mentre il piccolo indicatore sopra il giocatore controllato permette di capire abbastanza velocemente quale atleta stiamo guidando.

Ed è importante perché sullo schermo possono trovarsi contemporaneamente parecchi elementi.

Inoltre la CPU non rimane semplicemente ad attendere il giocatore. Costruisce azioni offensive, porta il pallone verso la porta e riesce effettivamente a segnare.

La progressione del risultato è interessante: nelle prime fasi la CPU riesce a prendere il vantaggio e arriva anche a costruirsi un margine consistente. Successivamente il giocatore recupera terreno fino a ribaltare la situazione.

Una scelta particolarmente interessante è l'HUD nella parte superiore dello schermo.

Sono presenti contemporaneamente:

SCORE, con un punteggio numerico progressivo;



1UP – CPU, che rappresenta invece il vero risultato calcistico;

TIME, con il tempo rimanente.

Il contatore SCORE aumenta durante la partita indipendentemente dai goal. È una caratteristica molto arcade e dà a TOP SOCCER un'identità diversa da quella di una semplice simulazione calcistica.

Non si gioca quindi soltanto per vincere la partita: esiste anche una componente da high score,

perfettamente coerente con la filosofia dei videogiochi da sala giochi.

È una buona idea perché aumenta la voglia di rigiocare una partita cercando non solamente di segnare più reti della CPU, ma anche di realizzare un punteggio migliore.

Grafica: semplice, ma molto leggibile

Tecnicamente il gioco adotta una rappresentazione dall'alto estremamente classica.

Il verde domina inevitabilmente la scena, ma il terreno non è costituito da un semplice colore uniforme: presenta una trama che gli conferisce l'aspetto di un vero manto erboso.

Le linee bianche, il cerchio di centrocampo, le aree di rigore e le porte sono immediatamente riconoscibili. Quando l'azione attraversa le diverse zone del campo, la geometria del terreno rimane coerente e permette sempre di capire approssimativamente dove si trova il pallone.

Il risultato è particolarmente apprezzabile considerando le limitazioni grafiche dell'MSX1.

Gli sprite dei calciatori sono inevitabilmente piccoli. Non aspettatevi giocatori ricchi di dettagli anatomici: qui la priorità è la leggibilità.

Ed è una scelta corretta.

In un gioco di calcio dall'alto è molto più importante riuscire a distinguere in mezzo secondo:

- la propria squadra;
- gli avversari;
- il giocatore attualmente controllato;
- il pallone;
- l'arbitro.



TOP SOCCER riesce generalmente nell'intento.

Ci sono situazioni nelle quali diversi sprite si sovrappongono e la scena diventa un po' affollata, soprattutto nelle mischie attorno al pallone. È uno degli aspetti che potrebbe essere ulteriormente rifinito, ma durante il filmato l'azione rimane comunque comprensibile.

Il pallone è finalmente protagonista

Uno dei problemi più frequenti nei giochi di calcio a bassa risoluzione è proprio il pallone: troppo piccolo, troppo veloce oppure confuso con le linee del campo.

Qui invece il piccolo sprite bianco rimane visibile per buona parte della partita.

Quando il pallone si muove tra i calciatori si percepisce chiaramente la direzione dell'azione e, soprattutto nelle fasi offensive, è possibile seguire visivamente lo sviluppo del gioco fino all'area di rigore.

Questo particolare migliora moltissimo la giocabilità percepita.

Anche le situazioni davanti alla porta sono leggibili: si vede l'attaccante arrivare, il pallone entrare nell'area e l'azione svilupparsi davanti alla rete.



La CPU riesce ad avanzare, raggiungere la metà campo offensiva e concludere le proprie azioni. E lo fa abbastanza frequentemente da portarsi inizialmente in vantaggio.

Questo è fondamentale.

Un gioco di calcio può avere una grafica eccellente, ma se gli avversari non sono capaci di attaccare perde immediatamente qualsiasi interesse.

La CPU non sembra imbattibile e lascia naturalmente spazi sfruttabili dal giocatore, ma riesce a mantenere la partita viva.

Il passaggio da una situazione nella quale la CPU conduce fino al successivo recupero del giocatore crea proprio quella semplice tensione che un arcade calcistico deve possedere.

Un ritmo molto "8 bit"

TOP SOCCER non cerca la velocità esasperata.

L'azione possiede un ritmo piuttosto ragionato. Si ha il tempo di osservare la posizione dei compagni, avvicinarsi al pallone e costruire l'azione.

Da una parte questo facilita la lettura della partita; dall'altra, in alcune fasi a centrocampo, il gioco potrebbe beneficiare di una maggiore aggressività delle squadre o di transizioni leggermente più rapide.

La durata percepita dell'incontro è infatti considerevole.



Per una modalità arcade sarebbe interessante avere eventualmente anche incontri più brevi, così da rendere TOP SOCCER adatto sia alle partite lunghe sia alle sessioni veloci.

Non c'è una colonna sonora continua che accompagni costantemente tutta la partita: l'audio interviene prevalentemente attraverso eventi ed effetti, lasciando diversi momenti di silenzio.

Su un MSX1 questa scelta ha perfettamente senso perché permette agli effetti di gioco di emergere chiaramente senza creare un impasto sonoro.

È però anche uno dei settori dove il titolo avrebbe maggiormente da guadagnare da ulteriori

rifiniture.

Un breve tema all'inizio della partita, piccoli jingle per goal e fine incontro, qualche variazione sonora per tiro e passaggio e magari un leggerissimo accompagnamento durante alcuni momenti potrebbero aumentare notevolmente l'atmosfera da sala giochi.

Le animazioni dei calciatori potrebbero avere qualche fotogramma in più per rendere corsa e cambi di direzione più naturali. Nelle mischie molto affollate sarebbe inoltre utile aumentare ancora la distinzione visiva fra giocatore controllato, compagni e avversari.

Anche una maggiore varietà grafica intorno al campo — cartelloni pubblicitari, tribune o piccoli elementi decorativi — darebbe più personalità alla partita senza necessariamente modificare la struttura del terreno di gioco.

Infine, una maggiore presenza sonora renderebbe i goal molto più gratificanti.

Ma si tratta soprattutto di rifiniture. La cosa più importante c'è già: il gioco funziona come partita di calcio e produce situazioni credibili di attacco, difesa, recupero e goal.



CONCLUSIONI:

TOP SOCCER è un convincente gioco di calcio arcade per MSX1 che privilegia immediatezza, leggibilità e divertimento rispetto alla simulazione pura. Il terreno di gioco è chiaro, il pallone è ben identificabile, il sistema 1UP contro CPU funziona e soprattutto l'avversario computerizzato è realmente capace di costruire azioni e segnare.

Il doppio sistema SCORE + risultato della partita aggiunge inoltre un'apprezzabile componente da sala giochi e costituisce una delle idee più interessanti del progetto.

Non raggiunge ancora la ricchezza audiovisiva dei più celebrati titoli calcistici 8 bit, ma la partita mostrata nel video fa vedere qualcosa di molto più importante: una struttura di gioco già solida e realmente divertente.

Con qualche ulteriore rifinitura alle animazioni, una maggiore caratterizzazione sonora e qualche elemento grafico aggiuntivo intorno al terreno, TOP SOCCER potrebbe diventare un piccolo titolo homebrew MSX1 davvero notevole.

Un calcio semplice, immediato e decisamente arcade: proprio il tipo di gioco che invita a premere FIRE e chiedere subito la rivincita.

- CONTROLLI -

DIREZIONE: Player1 tasti cursore o joystick in porta 1
Player2 joystick in porta 2

PLAYER1 : barra spaziatrice o fuoco (A) dal joystick 1 per
il passaggio/scivola della pallone
fuoco (B) per fare il tiro oppure scivolata

PLAYER2 : fuoco (A) dal joystick 2 per
il passaggio/scivola della pallone
fuoco (B) per fare il tiro oppure scivolata

- PUNTEGGI SCORE -

Per ogni passaggio del pallone si accumula 100 punti.
Per ogni tiro fatto dal pallone si acculula 200 punti.
per ogni goal fatto dal pallone si accumula 1000 punti.

Questo manuale accompagna la ROM di TOP SOCCER.

Licenza Freeware (C) 2026 GAMECAST Entertainment.

