Numero 10

Maggio 2014

RetroEVE

Retro Emulator Vision and Game



IN QUESTO NUMERO:

- Principi di Funzionamento: Chunky vs Planar
- Recensioni macchine a 8 bit
- Emulare che passione! (parte 1)

EDITORIALE NUMERO 10

Dopo un numero 9 un sottotono e con poche cose da leggere, in questo ultimo numero di Maggio cercherò di riempirlo di recensioni e anche un po' di emulazione altrimenti che ci sta a fare nel titolo?

Avevo deciso di non recensire giochi per Commodore 64 dato che ci sono altre riviste amatoriali in giro per la rete che affrontano questo tema meglio di come potrei fare io, ma visto che qualcuno sperava di leggere qualcosa anche qui vedrò di recensire qualcosa.

Non rinuncerò ancora alla sezione hardware finchè avrò qualcosa su cui scrivere anche se ormai sto concludendo questo speciale sull'hardware Amiga.

In questo numero voglio accennare alla spinosa faccenda del Chuky vs Planare e che credo possa interessare ai vecchi nostalgici che in passato si sono arrabbiati non poco su tante conversione rifiutate per la mancanza del chunky in hardware.

Per quanto riguarda le recensioni anche in questo numero sceglierò cinque giochi del PC-8801 e vediamo un po' cosa esce fuori.

E per finire vedrò di trovare qualche emulatore un po' esotico o qualche sistema che molti potrebbero non conoscere, ma sono sicuro che gli amanti del Retro Gaming li conoscono tutti :)

Per motivi di spazio e non includere troppo pagine vuote, ho messo una recensione del Commodore 64 nella sezione delle recensioni dei giochi Giapponesi

Buona lettura a tutti

Sommario

Editoriale	2
Hardware: Chunky o Planare?	3
Recensioni Giochi Commodore 64	4-7
Anteprima Giochi Giapponesi	8
Recensioni Giochi Giapponesi	9-12
Emulare che Passione (Parte 1)	13-14

CHUNKY O PLANARE?

Il termine Chunky e Planare (bitplane) significa un diverso sistema di registrare le informazioni grafiche nella memoria di un computer.

Le immagini generate in un computer sono sotto forma di una griglia di pixel, ciascuno dei quali è rappresentato da un numero che definisce il suo colore.

Esempio di un semplice immagine in 4 colori:

00302132

L'Amiga registra queste immagini in modalità bitplane. Questo significa che l'immagine viene rappresentata da più piani di bit (cifre binarie 0 e 1).

In questo caso si tratta di un immagine in 4 colori, quindi ciascun colore può essere rappresentato da due bit, quindi da 2 bitplane.

00100110 bitplane 0

00101011 Bitplane 1

- - - - - - - -

00302132 Risultato dell'addizione binaria

Diversamente, il chunky registra queste immani in un altro modo.

Si accoppiano i bit dei dati in piccoli pezzi (chunk):

00 00 11 00 01 10 11 01 = 00302132

Ed è questo il principio su cui si basa la modalità Chunky pixel.

Ciascuno metodo di registrazione è perfettamente logico e nessuno può dire che è migliore l'uno o l'altro. Tuttavia, certi aspetti tecnici possono dare dei vantaggi o svantaggi a secondo dello scopo per cui sono usati.

I Macintosh e i PC usano la modalità Chunky mentre l'Amiga usa la modalità Biptlane.





CASCADE, 1987

ACE 2 è un simulatore di volo militare per Commodore 64 in 3D e a differenza di altri simulatore del genere non ha una campagna di guerra o missioni singole da affrontare, ma è un duello areo tra due piloti uno dei quali può essere il computer o un amico.

Per facilitare questo duello lo schermo è diviso in due dove uno dei due giocatori controllerà il suo areo, uno la parte superiore e l'altro la parte inferiore.

Anche se è un duello tra due avversari ci sono comunque una serie di opzioni che permettono di scegliere il tipo di armamento che serve, lo scenario dove si svolge il duello e il numero di vite a disposizione.

Non sembra affatto un simulatore di volo, ma il genere è dato dalla schermata di gioco dove i piloti sono ai comandi del caccia e la visuale è dall'abitacolo dando quindi la sensazione di trovarsi all'interno di un vero caccia.

Il gioco ha una sola traccia musicale che dura ben 5 minuti, ma è ben composta da Rob Hubbard.





HEWSON, 1987

Cybernoid: The Fighting Machine è uno spara e fuggi spaziale anche se poi si svolge tutto all'interno di caverne sotterranee e lo scopo è quello di recuperare minerali, gioielli e munizioni rubate dai pirati.

L'astronave Cybernoid viene inviate nelle loro caverne alla ricerca di tutto il materiale rubato.

Si tratta di un gioco molto difficile da giocare perché ci sono continue ondate di nemici senza sosta, ma per riuscire ad avanzare l'astronave è dotata di un certo numero di armi speciali che si possono abilitare premendo i tasti numerici.

A differenza di altri giochi del genere dove le armi supplementari si trovano in giro per gli schermi, rilasciate da certi nemici oppure aggiunte grazie a speciali bonus, qui le armi sono tutte disponibili da subito, però in un numero limitato.

Per riuscire a incrementare le munizioni, distruggendo i nemici questi rilasciano armi extra che si aggiungeranno alla nave, altri invece rilasceranno delle munizioni.

La difficoltà di gioco non è solo nei nemici che sembrano infiniti, ma anche dalle difficoltò di alcune stanze con passaggi strettissimi con sistemi di difesa molto efficaci, immuni dalle armi di bordo e quindi vanno superati con strategia e logica.

Nelle situazioni più difficili l'astronave è dotata di uno scudo (ma in giro si trovano scudi extra) che è utile per riuscire a superare delle stanze che sono più difficili di altre.

Il gioco ebbe su Commodore 64, ma anche su altri sistemi a 8 bit, un successo enorme soprattutto per il dettaglio grafico e la qualità della musica tanto che si cominciavano a snobbare le macchine a 16 bit che sarebbero usciti di lì a poco tempo.

Per quanto riguarda la musica è davvero incredibile e vale la pena fermarsi e ascoltarla.

La versione per Spectrum e Atari ST ha una musica composta da Dave Rogers, mentre la versione per Commodore 64 ne usa una completamente diversa e composta da Jeroen Tel.





U.S. GOLD/SEGA, 1988

Out Run è un gioco di corse automobilistiche in 3D che quando uscì fu molto innovativo per le caratteristiche che offriva a partire dalla scelta della musica, il cambio del percorso alla fine del livello e una mappa che mostrava l'avanzamento nel gioco.

La versione per Commodore 64 è una conversione della sala giochi e come tutte le conversioni fu realizzata in base alla caratteristiche hardware della macchina.

Questa versione fu programmata da Martin D. Webb e ha molte differenze rispetto all'originale: manca la scelta del percorso durante la guida quindi non si può scegliere quale direzione prendere mentre ci si avvicina alla fine del livello, manca la mappa, la ragazza ha i capelli neri anziché biondi e la targa Ferrari è stata sostituita da 'GEOF64'.

A parte queste differenze inevitabili per questa conversione molto complessa, il gioco risulta gradevole e le musiche sono ben suonate dal SID del Commodore 64.

La difficoltà è molto elevata in questa conversione ed è arduo finire il gioco perché è più facile uscire di strada che arrivare al traguardo. E' un gioco molto frustrante da questo punto di vista e dopo qualche partita potrebbe far scappare la voglia di continuare se non si ottengono dei buoni risultati complice anche il sistema di controllo che non aiuta molto.

Per Commodore 64 esistono due versioni di Out Run: Una versione Europea e una versione Americana.

Spesso queste versioni sono solo marketing e quindi ci sono lievi differenze tra una altra come la schermata introduttiva, ma questo gioco invece ha delle differenze anche in gioco.





Come si vede da queste immagini la versione Americana della SEGA ha delle differenze nette durante il gioco vero e proprio.

Si può vedere bene che la macchina nella versione Americana è completamente diversa e assomiglia molto di più ad una Ferrari che la versione Europea.

La ragazza in questa versione ha i capelli biondi come la versione originale e come tutte le altre conversioni e anche l'angolo di visuale della macchina è un po' diverso così come anche il disegno della strada.

Questa differenza notevole non è riportata da nessuna parte nemmeno sui vari wiki come se la versione Americana non esistesse eppure la differenza c'è tanto che sembrano due giochi diversi.

Per il resto è uguale come musica, come giocabilità e come difficoltà.

La versione Commodore 64 è forse la più brutta fra tutte le conversioni (basta vedere l'ottima versione Spectrum e MSX) per rendersene conto e le riviste del settore criticarono aspramente questa conversione





ACTIVISION/ELECTRIC DREAMS, 1988

R-Type è uno spara e fuggi orizzontale e il giocatore guida l'astronave R-9 che deve difendere l'umanità da un misterioso alieno di nome *Bydo.*

Il gioco è fortemente ispirato alla serie di film Alien con la progettazione dei livelli e dei mostri che in qualche modo ricordano il film.

La versione per Commodore 64 è realizzata molto bene dove si ha la sensazione di giocare alla versione originale dove tutto è stato ben riprodotto sotto ogni punto di vista e anche le varie ondate di nemici come i bonus per migliorare la nave sono esattamente dove ci si aspetta che siano e chi si ricorda di come giocava in sala giochi può avere dei vantaggi su come affrontare e sconfiggere i nemici.

Come in varie conversioni, la versione per Commodore 64 risulta avere una difficoltà esageratamente alta e infatti prima di riuscire a imparare a giocare si morirà talmente velocemente senza riuscire a capire il perché.

Molto spesso pioveranno proiettili nemici quasi nello stesso istante che appaiono su schermo e in maniera un po' esagerata anche per il fatto che il movimento della nave è molto più lento dell'originale, mentre i nemici vanno come deve esser. L'arma che dovrebbe assorbire i colpi dopo il primo bonus non è che serve a molto dato che i proiettili nemici hanno una precisione millimetrica e basta sfiorarli per essere distrutti.

La versione originale è molto più facile di questa, ma è comunque un gioco che tiene il giocatore sempre all'erta.





BRODUERBUND/KYODAI SOFTWARE, 1989

Le terre di Babylon sono state attaccate da perfidi mostri e la gente è stata spazzata via lasciando il regno completamente disabitato. Solo un coraggioso avventuriero decide di affrontare il nemico e sconfiggerlo.

Si tratta di un gioco a scorrimento orizzontale a piattaforme, ma con degli elementi RPG. Tuttavia non ci sono punti di esperienza, ma eliminando i nemici si può recuperare l'energia, trovare armi migliori e armature. Durante il gioco è possibile anche raccogliere dei tesori che si trovano in determinate stanze.

In Curse of Babylon c'è molta libertà di esplorazione anche se alcune aree si possono superare solo trovando delle chiavi.

Dopo aver provato la versione per PC-88 sembrava che il piccolo Commodore 64 non potesse farcela dato che il computer giapponese anche se a 8 bit era decisamente superiore come potenza e come sonoro.

Su Commodore 64 sono riusciti a farci stare tutto anche la bellissima introduzione fatta con il dettaglio e grafica pixellosa tipica di questa macchina, ma ben realizzata e riproduce esattamente quello che si era visto su PC-88.

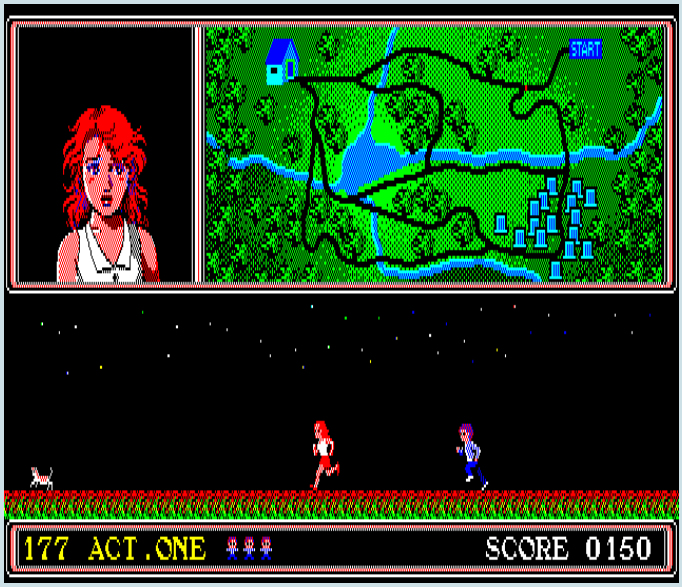
Questa versione ha di meglio lo scrolling che è più fluido, ma ha come al solito una difficoltà esagerata rispetto alla versione giapponese.

Su schermo ci sono molti più nemici e ci vogliono molti più colpi per abbatterli. Ad esempio gli scorpioni nella versione Giapponese per abbatterli sono sufficienti 3-4 colpi, mentre in questa versione ce ne vogliono di più e i pipistrelli sono troppi e difficili da colpire.

Una cosa positiva è che si può saltare sul dorso di questi scorpioni giganti e farsi trasportare senza farsi del male.

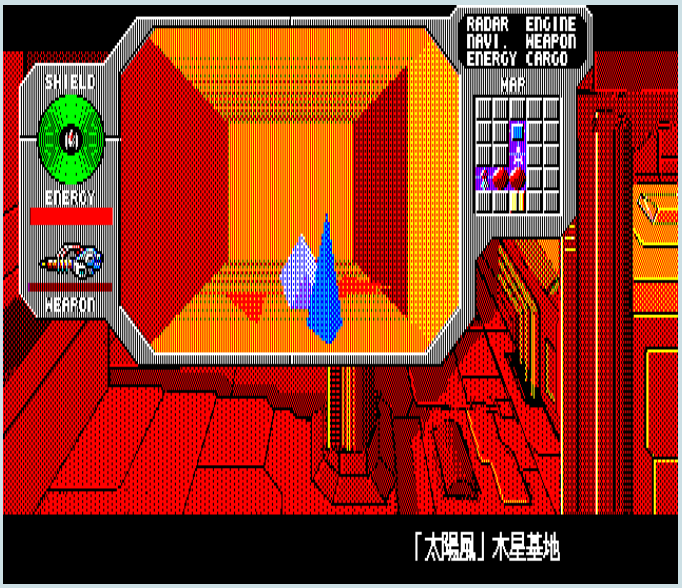
Come detto la versione per Commodore 64 ha piacevolmente colpito per avere realizzato una versione in partenza molto difficile da convertire (le schermate dell'introduzione del PC-88 in confronto alla versione C64 sembrano la stessa differenza che c'è un Amiga e un C64 per rendersi conto della differenza qualitativa), ma le animazioni e la fluidità sono a favore della versione per il piccolo computer Commodore.

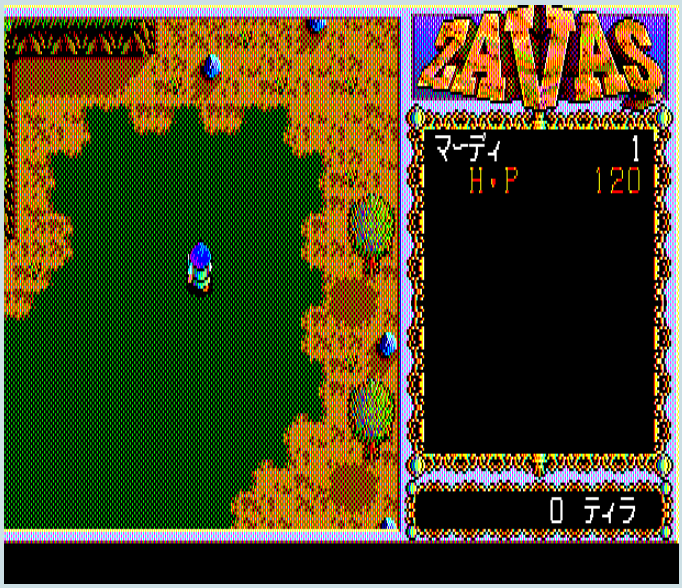
ANTEPRIMA GIOCHI GIAPPONESI





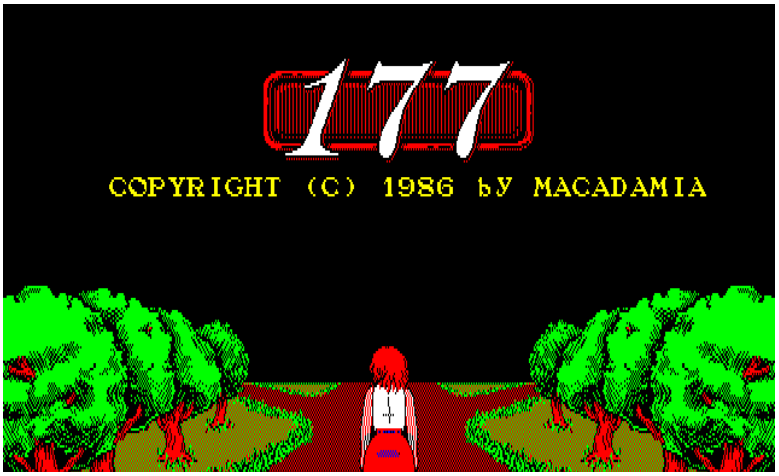


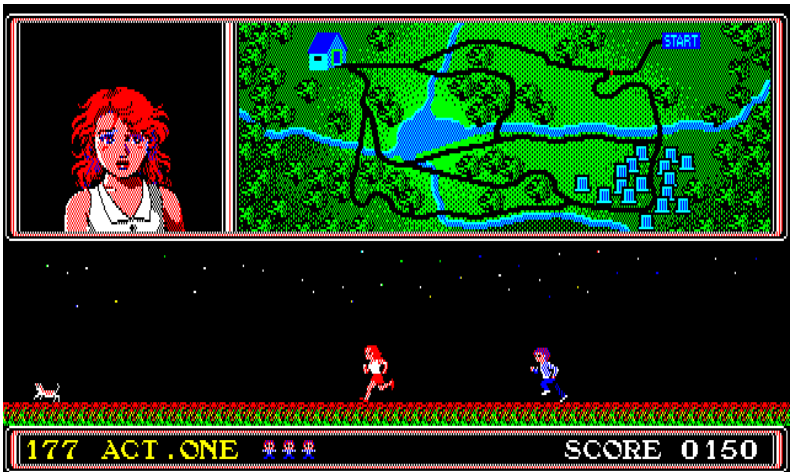




Cinque super giochi da recensire in questo numero ricco di recensioni dedicate al mondo a 8 bit Giapponese

177 (Macadamia, 1986)





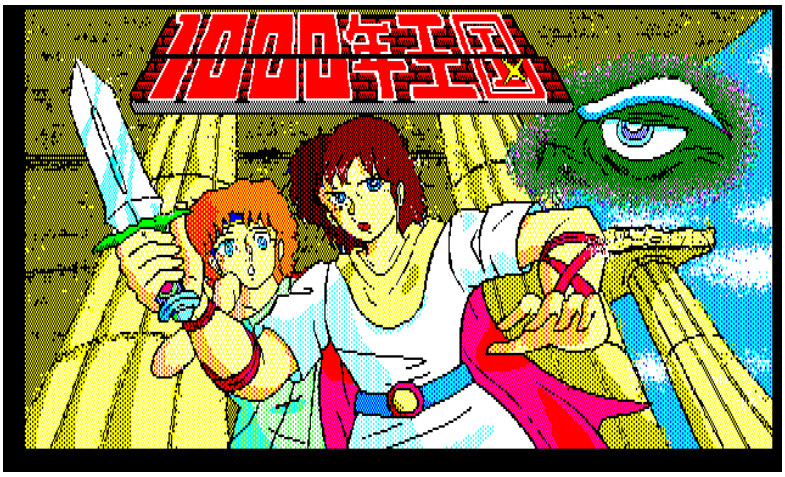
Nella legislazione criminale Giapponese 177 indica che i rapimenti sono un reato, ma nel gioco si impersona un uomo che deve inseguire e rapire una ragazza.

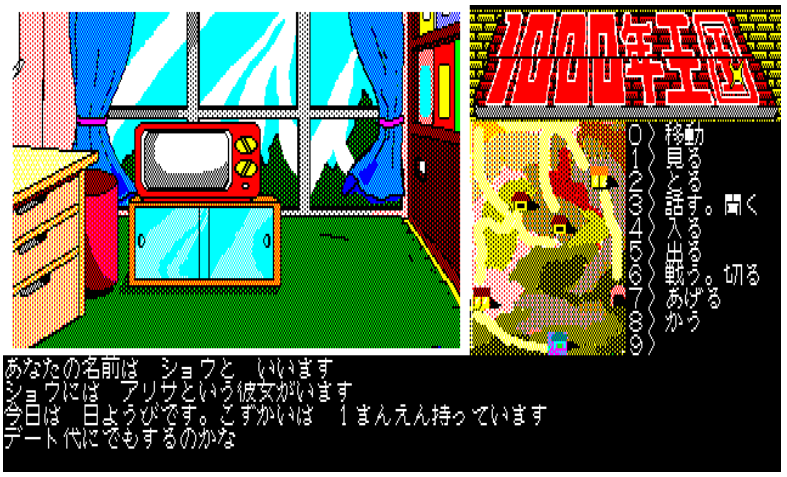
Il gioco ha due fasi diverse: nella prima fase è un gioco di scorrimento dove dobbiamo inseguire la ragazza prima che raggiunga casa sua, stando anche attenti ad evitare tutti gli ostacoli sul percorso.

Nella seconda fase il gioco diventa una simulazione sessuale dove la ragazza deve essere soddisfatta dalle nostre azioni.

Se il giocatore fallisce viene arrestato, mentre se ha successo diventerà suo marito.

1000-NEN OKOKU (LOG, 1986)



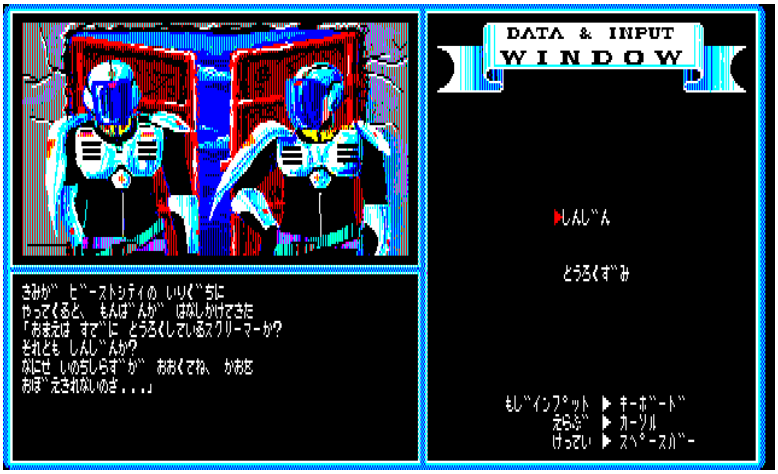


Il profeta Nostradamus ha previsto che nel 1999 ci sarà la fine del mondo e dopo inizierà una nuova era di angeli e bambini e un ragazzo di nome Shou, inconsapevole di questa profezia si diverte insieme alla ragazza del suo cuore, Alisa.

Una serie di eventi però cambia la sua vita tanto che dovrà salvare l'umanità dalla distruzione trovando l'antico continente di Atlantide.

1000-Nen Okoku è un avventura vista in prima persona dove i movimenti e le interazioni vengono effettuate con una lista di verbi e di oggetti e anche se, come tradizione Giapponese, questi giochi non hanno degli enigmi i comandi includono oltre al classico "Esamina", "Parla" e "Muovi" anche i comandi "Prendi" e "Compra" che sono richiesti per alcuni oggetti.

THE SCREAMER (ASCII CORPORATION, 1986)





Il gioco si svolge in un ambiente oscuro futuristico.

L'esistenza della grande mega metropoli chiamata *Beast City* dipende da un grande complesso conosciuto con il nome di "*Biological Intelligence in Artificial System*", ma conosciuto con l'abbreviazione "BIAS".

Qualcuno ha notato che strane creature sono apparse nel complesso e nessuno osa avventurarvisi per scoprire quello che sta succedendo, a parte il protagonista del gioco.

Il gioco è uno strano miscuglio tra un gioco in prima persona RPG alla Dungeon Master e un gioco di azione a scorrimento orizzontale.

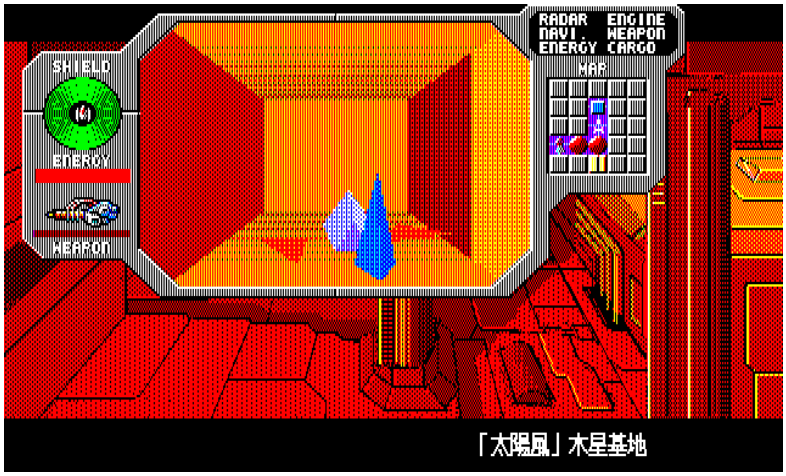
Dopo aver creato il personaggio che si vuole usare, il giocatore viene trasportato nella mega metropoli dove può decidere se rimanere, acquistare l'equipaggiamento e ascoltare i vari gossip.

Una volta che si è deciso cosa fare ci si può avventurare nel complesso che è un enorme labirinto e lo scontro con i nemici non è a turni, ma il gioco passa ad una modalità di azione in scorrimento orizzontale dove l'eroe può saltare, abbassarsi e sparare ai nemici in tempo reale.

Data la natura RPG del gioco la battaglia dipende dalle caratteristiche e dalla destrezza dell'eroe.

STAR CRUISER (ARSYS SOFTWARE, 1988)





Nel 25° secolo nasce una nuova era di esplorazione spaziale e durante queste esplorazione i terrestri scoprono un regno alieno: *Galaxy Alliance*.

La terra cerca subito di creare un rapporto di amicizia e di commercio con questa grande alleanza, ma alcuni non si fidano di questi alieni e così nasce una ribellione che verrà presto distrutta, ma il suo leader scompare senza lasciare traccia.

Nello stesso periodo nasce un nuovo gruppo chiamato VOID che mettono di mezzo anche i civili nelle loro faide o scorribande tanto che diventano famosi come "*dark destroyer*" e nasce così una nuova era oscura nello spazio.

Alcuni, come Brian Light, sono i buoni in questa era oscura e diventano "Hunter" per debellare questo male oscuro.

Star Cruiser è un gioco di azione in 3D leggermente RPG e il giocatore deve esplorare degli ambienti in 3D a piedi interagendo con i negozi per acquistare miglioramenti e attaccare i nemici robotici in combattimenti in tempo reale.

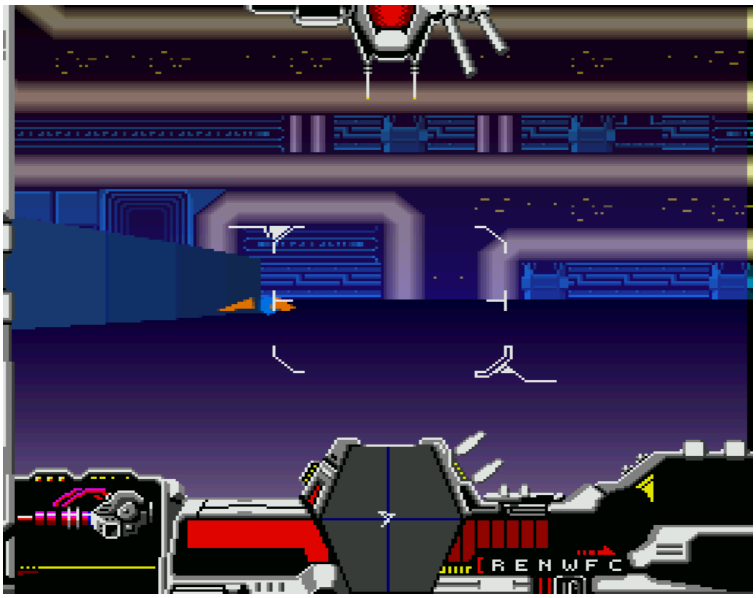
Il gioco per il periodo in cui è uscito era molto innovativo e includeva una grafica poligonale piena in 3D (inclusi tutti gli oggetti vicini, i nemici e il fondale, ad eccetto degli oggetti all'orizzonte che erano pre-renderizzati), vera giocabilità FPS (anticipando di molto giochi come Wolfenstein 3D e Doom), esplorazione 3D sandbox open-ended attraverso un grande universo (con diversi sistemi stellari), volo spaziale in 3D

per l'esplorazione (e combattere contro i nemici) nello spazio profondo, un puntatore per agganciare i nemici (sia a terra che nello spazio) e un computer portatile integrato nella tuta spaziale del giocatore che ha funzioni di auto mappa e radar.

Il gioco enfatizza la storia grazie ai dialoghi, alle animazioni dei personaggi, alle novelle visive come sequenze di intermezzo animate renderizzate usando un motore 3D e una traccia audio composta da Toshiya Yamanaka su sintetizzatori FM (in seguito realizzerà un CD audio su queste musiche).

L'universo esplorabile nel gioco è immenso tanto che si possono esplorare più di 30 pianeti attraverso 4 sistemi stellari.

Il gioco fu portato poi sullo Sharp X68000 dove verrà realizzato il miglior gioco dato che su questo computer si poteva contare sulla potentissima CPU X68000 e quindi immagini in alta risoluzione, più dettagli e una grafica 3D più convincente mai vista su un computer degli anni '80.

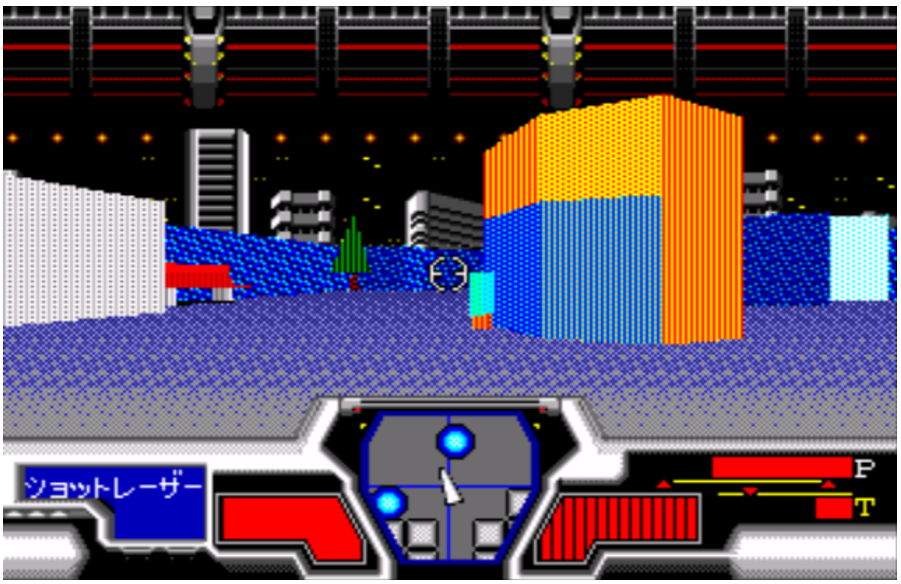




La versione più famosa però è quella della Sega Megadrive del 1990.

Anche se ufficialmente non è mai stato rilasciato fuori del Giappone era possibile giocare su copie Giapponesi importate soprattutto in Inghilterra.

Anche la Namco pensò di realizzarne una versione per il Sega Genesis negli Stati Uniti sotto il nome di Star Quest e tradotto in Inglese, ma alla fine non si fece nulla.



ZAVAS (POPCOM, 1988)





Gli stessi sviluppatori lo definirono il nuovo genere di RPG e infatti Zavas è diverso dagli altri RPG Giapponesi perché assomiglia molto a Ultima.

Il gioco non viene guidato da una storia o da un personaggio; il giocatore impersona un cavaliere di nome Mardy nella terra medioevale di Faragana ed è libero di fare quello che vuole e di esplorare il mondo senza seguire una storia.

L'area di gioco vista dall'alto include un vasto territorio desertico e città.

Similmente agli RPG occidentali il gioco include una forte gestione del personaggio come la personalità, l'abilità nell'uso delle armi, armature e anche pensare a mangiare e riposare o anche l'interazione con altri personaggi come decidere se pagare o attaccare chi gli chiede dei soldi per entrare in una città.

I nemici appaiono casualmente e il combattimento a turni è molto simile a quello che si vede nei giochi della serie di Ultima con i personaggi che sono liberi di muoversi nell'area di battaglia.

CISCO HEAT (IMAGE WORKS, 1991; Commodore 64)





Il giocatore è uno poliziotto che partecipa al "*National Championship Police Car Steepiechase*" e si può scegliere di guidare due tipi di macchine: la Ford LTD Crown Victoria e la Nissan 300ZX Turbo.

La versione per Commodore 64 è la più brutta conversione mai realizzata per questa macchina con una grafica ridotta ai minimi termini accettabili e una giocabilità praticamente inesistente.

E' un gioco di guida che richiede una certa velocità e anche cercando di comprendere la difficoltà della conversione, la giocabilità va letteralmente sotto i piedi. Il gioco è scattoso e la sensazione è che la macchina sia ferma ed è la strada e il fondale che si muovono verso lo schermo.

Un gioco che dopo qualche minuto di guida fa scappare la voglia di andare avanti soprattutto per la lentezza e scattosità che in questi giochi è deleteria.

Un vero peccato visto che la versione arcade era davvero divertente

SCOPRIAMO COSA E QUANTO POSSIAMO EMULARE

ENTEX ADVENTURE VISION (1982)



CPU: Intel 8048@733 KHz
SONORO: COP411L@52.6 KHz
RAM: 64 byte (CPU)+ 1K (PCB)
ROM: 1K (CPU) + 512 byte (Audio) + 4K (PCB)
INPUT: 2 Joystick a 4 direzioni e 4 pulsanti
GRAFICA: 150x40 monocromatico rosso

L'Adventure Vision era una console del 1982 prodotta da Entex Industries ed era la loro seconda console dopo il *Select-A-Game* realizzato un anno prima.

La caratteristica di questa console era che aveva un monitor integrato, ma invece che usare uno schermo LCD o una TV esterna come la maggior parte delle console e computer dell'epoca, l'Adventure Vision usava una singola linea di 40 led rossi combinati con un uno specchio girevole.

Questo sistema permetteva di avere una risoluzione di 150x40 pixel.

Le cartucce dei giochi si inserivano nella parte superiore del case, sopra il monitor.

Furono prodotti solo 4 giochi:

- **Defender**: basato sul gioco arcade con lo stesso nome
- **Super Cobra**: basato sul gioco arcade con lo stesso nome
- **Turtles**: basato sul gioco arcade con lo stesso nome e simile a Pac-Man
- **Space Force**: un clone del gioco arcade Asteroids.

Per emulare questo sistema si può usare il MESS oppure usare l'*AdViEmulator* che è proprio il suo emulatore specifico e io vi consiglio di usare quest'ultimo perché il MESS va configurato molto bene e in modo specifico per questa macchina.

L'unico neo, come in tutti i sistemi emulati, è avere le ROM del bios necessarie a far funzionare i giochi.

APF IMAGINATION (1979)



CPU: Motorola 6800@3.579 KHz
ROM: 14 Kb
RAM: 9 Kb espandibile a 17 Kb (8+8+1)
SCHERMO: 256x192x4 / 192x192x8
COLORI: 8
SONORO: 1 canale in 5 ottave
IMPUT: 13 pulsanti, tastierino numerico, trigger e joystick a 4 direzioni.

L'APF Imagination è una combinazione tra una console e un computer realizzata dalla APF Electronic nel 1979 ed è composta da due componenti separati: l'APF-M1000 che è il sistema di gioco vero e proprio e una macchina da scrivere con un registratore di cassette.

Questa macchina doveva competere con l'Atari 2600.

L'APF Imagination si distingueva dalle altre per il fatto che era una delle prime, se non la prima, a potersi collegare alla Televisione e la prima console a potersi espandere.

Il suo costo era abbastanza alto: 700$

Questa macchina aveva un suo Basic, l'APF Basic Compiler che permetteva a chiunque di poter creare il software per questa macchina.

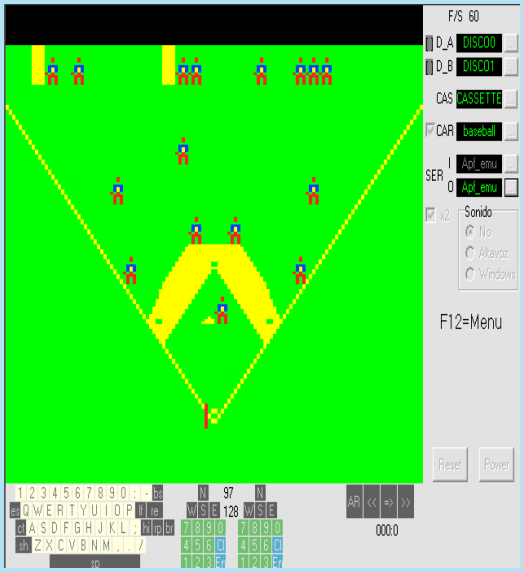
Il registratore a cassette era anche questo molto innovativo per l'epoca e supportava cassette registrate su ambo i lati, permetteva anche non solo di registrare o usare giochi e programmi, ma anche di registrare la propria voce e di ascoltare audio registrato.

L'APF Imagination supportava anche molte periferiche come le cartucce di memorizzazione RS232, memorizzazione su Floppy Disk, cartucce da 8 Kb, Mini Floppy Disk e Modem.

Per questa macchina furono realizzati solo 15 giochi e l'APF Electronic aveva in mente di creare il suo successore l'APF IM-2, ma l'azienda fallì molto prima di poter realizzare questo prodotto.

Per emulare questa macchina bisogna usare il solito MESS che per queste vecchie console è una benedizione perché gli emulatori specifici sono molto vecchi e abbandonati da tempo e quindi la speranza che funzionino sui sistemi operativi moderni è abbastanza bassa.

Ci sarebbe però l'AFP Emu del 2008 che funziona su Windows XP e funzionaanche molto bene. La GUI aiuta moltissimo a lanciare i giochi e divertirsi con questa innovativa macchina del 1979.



GALLERIA GIOCHI ADVENTURE VISION E APF IMAGINATION

