REV'n'GF!

#18

Retro Emulator Vision and Game



Rastan

Conan il barbaro in versione digitale?

Hardware Vintage: 3DNow!

3DNow sfida MMX

Giochi in breve

Quattro giochi brevemente descritti per hardware di altri tempi

RECENSIONI: Rastan - Golden Axe - Barbarian II - Burnin' Rubber - Lupin III - Super Soccer - Escape from Singe's Castle - Conan

EDITORIALE NUMERO 18

Anche con questo numero ci sono abbastanza cose da leggere sia di giochi che di hardware.

Non ci sono ancora recensioni di software non ludici, quindi applicazioni, ma cercherò di aggiungerle dal prossimo numero anche se però non è come parlare di un gioco, perché un programma è svariate volte più complesso. Vedremo cosa riuscirò a fare.

Di numero in numero, questa fanzine sta crescendo parecchio di qualità e cerco sempre di migliorarla soprattutto nel testo anche perché l'impaginazione è bella così: amatoriale, fatta in casa e che tutti possono fare e replicare. E' bello e divertente crearsi da zero la propria rivista e cercare di condividere con altri le proprie esperienze.

Purtroppo in questo numero ho deciso di recensire dei giochi che hanno portato via troppe pagine, soprattutto quando sono titoli usciti in sala giochi e che poi portano al confronto e si perdono tante e troppe pagine...

Va bene..

Buona Lettura

RETRO TRAILER VIDEO

I link ai video riguardano per ora solo i computer perché le consolle non le ancora fatte e di video per i computer ce ne sono ancora parecchi da registrare, soprattutto sul Commodore 64.

Sommario

Rastan	**3-7**
Golden Axe	**8-13**
Hardware Vintage 3DNow!	**14-18**
Giochi in Breve	**19-20**
Escape from Singe's Castle	**21-22**
Conan: The Cimmerian	**23-24**

RASTAN



1987-1991, Taito

Arcade, IIGS, CPC, C64, PC, GG, SMS, MSX , ZX

Il gioco Rastan o Rastan Saga in Giappone è ispirato dalla saga di Conan il Barbaro di Rober E. Howard e non solo fisicamente lo ricorda, ma anche nell'avventura che il gioco propone.

Rastan non ha però una trama complessa o molto articolata, anzi in realtà non si sa bene quale sia la sua vera trama dato che questa sembra regionale. In pratica nella versione Occidentale non si sa bene quale sia però quando si inserisce il gettone nel cabinato si vede un vecchio Conan e questo lascia presupporre che il gioco racconti le avventure di quando era giovane. Nella versione Giapponese vi è una breve introduzione dove Conan deve portare la testa di un drago alla principessa di Ceim che lo ricompenserà di tutti i tesori dell'impero.



La trama tuttavia non è mai stato un problema perché si tratta di un gioco puramente Arcade e di piattaforme dove il protagonista deve andare fino alla fine del livello eliminando ogni nemico che gli si para davanti, cercando allo stesso tempo di non subire troppo danni.

Il gioco ha sei livelli che sono divisi in tre scene ciascuno: la prima parte si svolge all'esterno, la seconda parte in una fortezza e l'ultima è la sala dove c'è lo scontro con il cattivone di fine livello.

I sei livelli sono strutturati in questo modo.

Per superare questi livelli si ha disposizione tre vite e una barra di energia che decresce quando si viene colpiti dagli avversari, ma questa può essere anche recuperata grazie a pozioni rigenerative che sono lasciate da alcuni nemici eliminati.

Il gioco ha avuto dei seguiti anche se probabilmente non tutti hanno avuto modo di giocarci o vederli in azione (*io non li ho mai visti al tempo che frequentavo le sale giochi, o forse li ho visti, ma subito dimenticati perché non hanno lasciato il segno come Rastan*).

Uno di questi è Rastan Saga II, ma in Europa è conosciuto come Nastar e in Nord America come Nastar Warrior e poi il terzo capicolo: Warrior Blade Rastan Saga Episode III.

La versione originale di questo gioco è ovviamente la versione Arcade che per questa recensione è stata provata a fondo e c'è da dire che rappresenta la versione di comparazione rispetto alle varie conversioni.

Ha una bellissima grafica molto dettagliata, una fluidità davvero eccellente, dei fondali strepitosi dove alcuni di questi ricordano il primo film de "*Il Signore degli Aneli*".

Il reparto audio poi è davvero di altissimo livello con una musica molto coinvolgente e dinamica.

E' un gioco che tecnicamente non era mostruosamente impossibile da portare nelle case degli utenti però qualche grattacapo lo ha comunque dato.

La versione Commodore 64, già come si vede nell'immagine qui a fianco) sembra realizzata pensando al risparmio (*il 3x1 del supermercato*) perché di certo si poteva fare di meglio.

La grafica è molto poco colorata e i personaggi hanno davvero pochi frame di animazione e l'animazione della disintegrazione dell'avversario sembra realizzato con il SEUCK.

Le animazioni sono lente soprattutto quando si fanno salti da piattaforme molto alte o si cerca di fare dei fendenti. Il bello è che tutto è di una fluidità pazzesca, ma molto lento. Lento anche l'aggiornamento dello schermo che si ferma un attimo quando si passa da un piano all'altro, quindi dal livello più basso a quello più alto.

Il disegno di Conan e nemici è fatto molto bene, ma i pochi colori usati li rendono brutti da guardare, fanno quasi sorridere..

Il fondale è presente, ma è disegnato male e molto approssimativo, mentre la grafica che dovrebbe riempire le caverne è completamente assente.

Molto bello invece il castello che è riprodotto molto bene anche se il fondale esterno è completamente nero.

In pratica su Commodore 64 si gioca solo di notte.

La difficoltà è facilissimo e difficilissimo al tempo stesso. I nemici sia all'esterno che nelle fortezze si abbattono tutti con un colpo solo. A questo bisogna aggiungere anche la collisione non proprio eccezionale e lo si vede tentando in questa versione di applicare le tecniche per abbattere i nemici come nel coin-op: Nella versione Arcade quando si usa una fune e ci si mette di spalle agli avversari li si colpisce lo stesso, mentre qui i colpi vanno a vuoto oppure i nemici si fermano e non avanzano (*wow, un IA strepitosa su C64!*)

Un ulteriore difficoltà sono le funi penzolanti che praticamente sono inutilizzabili perché Conan vi aggrappa come un disperato e poi non si riesce più a fare il salto successivo.

Come in molti giochi per Commodore 64 c'è la classica buccia di banana sull'ultimo pixel.

In pratica quando si deve fare un salto per evitare una buca o saltare le cascate, questo deve essere fatto quasi all'ultimo pixel perché altrimenti anche se il salto è ben riuscito si muore senza un apparente perché.



Senza trucchi è frustrante e anche così il salto dalle funi è impossibile lo stesso perché è gestita male questa animazione e diventa impossibile effettuarlo.

Il reparto audio è molto buono e devo dire che la musica di Rastan su C64 mi è sempre piaciuta molto. Ci sono tutti i motivi dell'originale e ben riprodotti. C'è anche una sorta di dinamismo quando la musica accelera e alla fine di questa si viene attaccati da uno stormo di pipistrelli (in realtà sono 3 pipistrelli).

Rastan come gioco per C64 è da dimenticare, ma almeno la parte audio c'è.

La versione Amstrad CPC è un'altra conversione da dimenticare completamente. Se la versione per C64 non piace questa è orrenda.

Graficamente è decisamente migliore del Commodore 64 per i colori che rendono il gioco molto simile alla versione originale, ma la somiglianza finisce qui.

Giocabilità peggio della versione 8 bit di Commodore dove è lento e pure scattoso e con forse meno frame di animazione soprattutto quando si sale sulle funi dove sembra addirittura inesistente.

Non c'è nessun fondale, completamente vuoto, ma solo un azzurro palloso e peccato perché la grafica è ben colorata che mette in risalto gli ottimi dettagli dei personaggi.

La difficoltà è impostata su "impossibile" perché i nemici sembrano abbiamo l'opzione di "rinascita" dato che appaiono sullo schermo non appena qualcuno viene eliminato e in certi casi rinascono così a ripetizione impedendo letteralmente di proseguire.

In dulcis in fondo non c'è audio durante

il gioco, quindi assoluto silenzio tranne gli effetti sonori. Poco male perché il motivo di Rastan nella schermata dei titoli assomiglia molto al classico cicalino dei PC. Un CPC irriconoscibile.

Unica nota molto positiva sono le esplosioni degli avversari davvero belle e forse anche leggermente meglio dell'Arcade.

Nel globale però… da dimenticare su CPC.

La versione PC che si vede in questa immagine in CGA è la versione praticamente fedele all'Arcade. Tutti i dettagli anche quelli più infinitesimali sono stati convertiti alla perfezione. Le animazioni ci sono tutte, sono fluidissime e il dettaglio dei personaggi è identico al pixel alla versione originale. Davvero grandioso. Le esplosione dei nemici sono anche queste identiche.

I bellissimi fondali sono stati riportati molto fedelmente e lo si vede chiaramente.

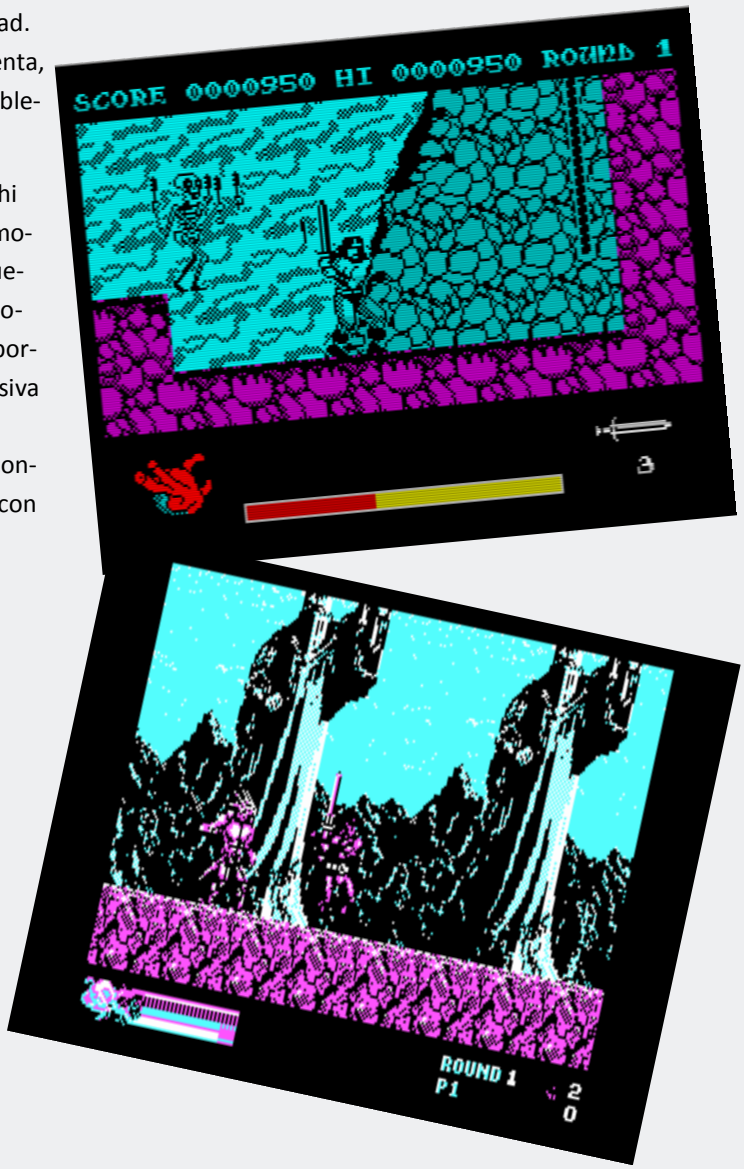
La difficoltà è un po' elevata a causa del sistema di controllo che prevede la tastiera e vuole anche i comandi per gli spostamenti un po' particolari che con i cursori non sono ammessi (quindi alto+destra, alto+sinistra, basso+destra, basso+sinistra) e questo nell'azione tende un po' a incasinare il giocatore.

Una volta che ci si fa la mano diventa un grande gioco.

Come audio supporta solo il cicalino che comunque suona molto bene la melodia, di certo è più bello ascoltare questo che quel poco di audio del CPC (*per ben chiarire le idee su cosa ci si può aspettare dall'Amstrad*).

La grafica CGA non penalizza troppo ne il gioco ne la giocabilità.

La versione ZX Spectrum è una versione davvero ben fatta per quanto riguarda la grafica e l'animazione che è decisamente migliore della versione Commodore e Amstrad. Rimane un po' lenta, ma non è un problema.



Come si sa i giochi Spectrum sono monocromatici e questo non fa eccezione. Questo comporta però un eccessiva difficoltà perché alcuni mostri si confondono spesso con il fondale tanto che ci si rende conto di questi solo quando ormai è troppo tardi. Anche i colpi (neri) che sparano i nemici sono quasi invisibili perché si confondono con i neri del fondale.

Sul fondale c'è da dire che anche se non particolarmente complesso è molto più bello della versione Commodore 64 dove sono designate delle montagne che sembrano fatte da chi per la prima volta fa un disegno, nelle caverne c'è un fondale be disegnato e ben integrato e non un nero tinta unita come su C64.

Per quanto riguarda l'audio c'è da dire che la versione base Spectrum ha solo un discreto audio nella schermata dei titoli, mentre durante il gioco c'è assoluto silenzio sia di musica che di effetti.

La versione 128k invece ha un audio decisamente migliore e musica ed effetti durante il gioco che lo rende molto più giocabile anche se rimangono gli stessi problemi che la grafica monocromatica comporta.

Tra le conversioni per computer provate per questa recensione c'è da dire che è la migliore dopo quella PC.

Si è voluto provare anche come è stato portato questo gioco nel mondo delle console e si è provata la versione per Sega Master System e Sega Game Gear.

La versione SMS (*che non sono i messaggi del cellulare eh :-)*) è discretamente fatta bene anche se strutturata diversamente da come è stato convertito su computer.

Su questi ultimi si è cercato a tutti i costi di portare esattamente il gioco originale in casa, cercando di preservare il disegno dei livelli, la struttura, lo stesso scenario e anche il modo di attaccare dei nemici.

Nella versione 8 bit di Sega le cose sono diverse perché le scene che compongono i livelli sono più corti e sono anche disegnati in modo diverso anche se più o meno sono simile all'originale.

Graficamente questa versione è ben dettagliata anche se i personaggi sono abbastanza piccoli, i colori ci sono e anche i fondali sono realizzati davvero bene. Quando si entra nel castello si vedo il cielo al tramonto come nella versione Arcade e quando l'occhio vuole la sua parte, questo non viene deluso.

La difficoltà è molto diversa dalla versione su computer. Qui si può anche cadere in acqua e non si muore all'istante, ma si perde energia, se si cade tra le fiamme non si brucia, ma anche qui si perde dell'energia.

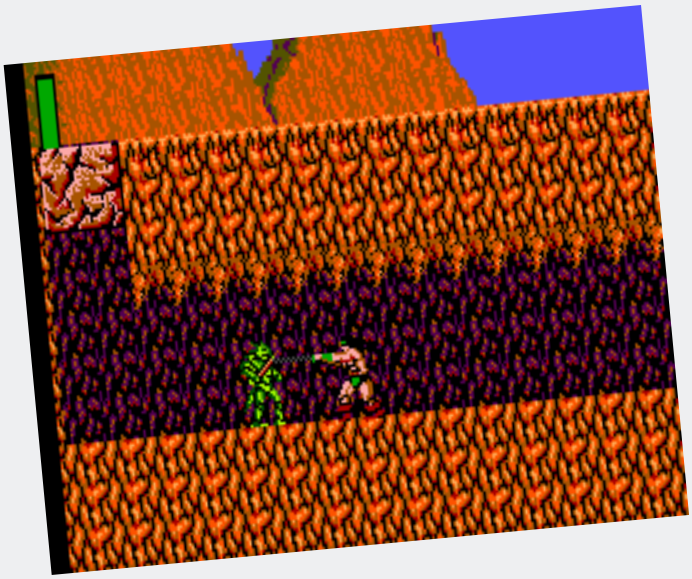
In realtà è presto spiegato questa cosa dato che invece delle tre vite a disposizione, nella versione SMS c'è 1 sola vita e quindi la barra di energia dura un po' di più e i danni sono più contenuti.

Di certo questo aiuta ad andare avanti e aumenta anche indirettamente la giocabilità.

La musica è discreta, ben suonata con musica ed effetti sonori durante il gioco.

La versione Game Gear non cambia nulla dal lato grafico, animazioni e giocabilità.

Cambia solo la musica che è inferiore alla qualità del Commodore 64, ma non mina assolutamente la giocabilità ricordando che si tratta di un gioco per una console portatile e che quindi può essere giocato ovunque.



PC= 8

A parte la grafica CGA è identico in tutto e per tutto alla versione originale sia come fondale che come animazioni.

Giocabilità agli stessi livelli anche se il sistema di controllo un po' più ostico richiederà più tempo per prenderci la mano.

L'audio tipico dei giochi di tale periodo è il PC-Speaker, ma incredibilmente fa il suo dovere e lo fa bene.

Commodore 64= 5

Brutto gioco per quanto riguarda la grafica approssimativa dei personaggi, pochi colori e quei pochi fondali sembrano disegnati da chi non ha mai disegnato in vita sua.

Un peccato perché è fluidissimo al 50° di secondo e con la qualità audio che ha sempre contradistinto questa macchina sarebbe stato un capolavoro.

Giocabilità messa a dura prova da passaggi molto spesso impossibili da superare anche con i trucchi.

Spectrum = 6,5

Ottima conversione che a parte la grafica monocromatica ha un dettaglio molto ricco di particolari, un fondale disegnato molto bene e presente dove deve esserci.

Totale silenzio durante il gioco sia per musica ed effetti.

Difficoltà un po' elevata per via della difficoltà di vedere bene colpi e nemici monocromatici.

Spectrum 128k= 7

Aggiunge musica ed effetti sonori durante il gioco.

Amstrad CPC= 4

Lento e scattoso come mai si era visto, frame di animazione anche meno della versione C64.

Fondali e audio inesistenti, giocabilità impossibile per via della rinascita dei nemici talmente veloce e repentino che impedisce letteralmente di muoversi in certe situazioni.

Da dimenticare

MSX2=7



Il gioco è uscito solo per MSX2 e ha una grafica molto simile a quella vista per il Master System però ha delle differenze notevoli per tutto il resto.

La grafica è discretamente ben fatta per quanto riguarda il personaggio principale, mentre i nemici sono di un coloro solo, quindi o tutto verde, o tutto blu o tutto arancione (anche se il dettaglio è ben definito). Il gioco non è a scorrimento, ma a quadri il che significa che ogni volta che si passa un quadro c'è una piccola pausa e poi si riparte subito.

Anche qui come la versione su console ha 1 sola vita e i danni sono più contenuti e non si muore cadendo nell'acqua o nel fuoco, ma si perde un po' di energia.

I mostri ce ne sono un po' di meno durante il gioco, ma questi richiedono molti più colpi per essere distrutti, quindi da 2 a 4 colpi ciascuno e nei quadri più avani è davvero dura affrontare diversi nemici che richiedono fino a 4 colpi ciascuno..

L'audio è di discreta qualità, ma riproduce fedelmente il motivo.

La giocabilità è buona anche perché richiede più attenzione prima di buttarsi a capofitto contro un avversario. Tutto quello che si faceva al bar qui non vale più. Bisogna trovare nuove tattiche.

SMS/GG= 6.5

Discreta conversione. Realizzata bene come grafica, animazione e giocabilità però cambia troppe cose rispetto all'Arcade come una accorciamento della lunghezza del livello, un struttura della scena diversa da quella presente nell'originale e nelle varie incarnazioni su computer.

Si gioca bene e la difficoltà meglio calibrata gli danno forse una buona longevità anche se forse chi cerca il Rastan della sala giochi qui non lo troverà.

Golden Axe

1989, Sega-Virgin Games

Arcade, Sega Mega Drive, Sega Master System, PC, Amiga, Atari ST, Spectrum, WonderSwan, Commodore 64



Golden Axe esce in versione Arcade nel 1989 da parte di Sega che pubblica un gioco di genere picchia duro a scorrimento e che conquista subito la critica per la bella grafica, le animazioni, uno scenario che ricorda molto Conan il Barbaro e una giocabilità incredibile soprattutto se giocato in due.

La trama non è innovativa però ben si adatta a questo gioco: un perfido tiranno di nome Death Adder cattura il Re e sua figlia così come un ascia d'oro che rappresenta il magico emblema del Regno di Yuria.

Il malvagio tiranno minaccia di uccidere la famiglia reale e di distruggere l'ascia d'oro se la popolazione non accetterà la sua tirannia e le sue regole.

Tre guerrieri non accettano: un forte guerriero, un nano e un amazzone decidono di unire le forze e affrontare gli sgherri di Death Adder e infine sconfiggerlo nella battaglia finale per avere in premio l'ascia d'oro che donerà la vita eterna.

Questi guerrieri sono molto abili nelle armi bianche, quindi il guerriero e l'amazzone sono molto forti con la spada, mentre il nano è abile con l'ascia. Tutti e tre hanno anche dei poteri magici in grado di evocare una forza di distruzione letale per chiunque ne venga colpito.

Tuttavia queste magie non sono eterne e vanno ricaricate con delle pozioni che vengono rilasciate da buffi personaggi che appaiono durante certi momenti di gioco oppure tra una scena e l'altra.

La versione Arcade vanta una grafica di alto livello, molto dettagliata con una scelta cromatica davvero azzeccata che immedesima il giocatore nell'ambiente della storia. Una delle cose che intriga molto questo gioco è la popolazione che è presente in gioco, che si vede scappare quando i soldati o i morti viventi al servizio di Death Adder li terrorizzano o cercano di ucciderli.

I personaggi sono molto grandi e i fondali sono ricchi di dettagli.

La giocabilità era una delle sue più grandi doti unita alla possibilità di evocare magie potentissime per annientare o indebolire gli avversari. La magia massima dell'Amazzone è un drago gigantesco che sputa fuoco ed era di certo uno dei personaggi più usati soprattutto per vedere la massima evocazione.

Un'altra caratteristica del gioco è che quando si elimina un avversario questo si pietrifica, diventando parte del fondale e spesso ci si trovava in quadri pieni di cadaveri pietrificati.

Musica ed effetti sono come in tutti i giochi da sala giochi sempre all'altezza della situazione e non si rimane mai delusi.

Il gioco fu convertito per moltissime piattaforme e di certo è stata una conversione complicata anche se ha dato molte soddisfazioni.



Versione Arcade

La conversione ha cercato di sfruttare al meglio l'hardware su cui girava, ma malgrado alcune piattaforme fossero decisamente inferiori alla macchina originale sono uscite delle ottime conversioni.

Le versioni a 8 bit sono quelle che hanno sofferto di più.

La versione per Commodore 64 è fatta molto bene per quanto riguarda la trasposizione del gioco, dei personaggi, le scene che si sono viste nella versione originale sono state riprodotte abbastanza fedelmente. Stessa cosa per la schermata introduttiva e la selezione dei personaggi.

E' una conversione che però ha visto tagli notevoli sulla giocabilità, sui colori e sulle collisioni per via dei limiti hardware della macchina in questione.

I personaggi sono molto piccoli, la metà dell'originale e con un dettaglio abbastanza approssimativo però sono ben animati e sembra che ci siano tutti i frame di animazione dei vari personaggi sia amici che nemici. Anche le magie sono riprodotte molto bene. Il drago evocato dall'Amazzone è davvero bello da vedere sul piccolo Commodore 64.

I colori ci sono anche se non molto vivaci, ma la cosa che magari non piace molto è che sembra si sia cercato di usarne il meno possibile durante il gioco. I nemici che si affrontano sono di un'unica gradazione dello stesso colore e stessa cosa per i fondali che sono disegnati allo stesso modo per tutto il livello e passando da un quadro all'altro cambiano nel colore e basta.

Ad esempio si inizia in una foresta pietrificata (??) e il fondale è grigio con un terreno marrone con avversari che tendono ad essere marroni o sfumature vicine allo stesso colore.

Quando si passa al quadro successivo il fondale grigio diventa azzurro chiaro e il terreno dove ci sono delle macchie bianche diventano azzurrine e i nemici appaiono leggermente più chiari, ma sempre in tema al colore predominante.

E' un trucchetto per risparmiare risorse e anche dati da memorizzare però fa storcere un po' il naso.

La giocabilità c'è ed è molto buona anche se non sempre eccelsa perché la gestione delle collisioni alle volte non è molto precisa, ma generalmente si gioca abbastanza bene anche grazie ad una buona fluidità.

Peccato che i nemici eliminati non si pietrificano, ma questo sarebbe stato troppo arduo da gestire e soprattutto visto i salti mortali nella gestione degli sprite e dei colori avrebbe rovinato la buona giocabilità che ha.



L'audio è fatto molto bene e molto bello da ascoltare, ma prima di giocare viene chiesto di scegliere se ascoltare la musica o gli effetti durante la partita. Quindi si gioca con la musica in sottofondo oppure solo con gli effetti. Anche questo è davvero un peccato.

La versione Spectrum incredibilmente è molto più colorata della versione 64 sui fondali, molto più realistici, ma purtroppo è il resto che non va molto bene.

I personaggi non sembrano loro, la ragazza sembra uno zombie, letteralmente irriconoscibile e mancano praticamente quasi tutti i frame di animazione. Giocabilità scarsa soprattutto perché è abbastanza scattoso con una difficoltà pazzesca per via di collisione ingestibili.



La scelta cromatica incide malamente anche con le magie che non sono nemmeno giudicabili perché non si capisce nulla..

Per finire c'è da dire che il gioco non permette nemmeno di scegliere la musica o gli effetti sonori perché in realtà non c'è musica ma solo effetti. La sola musica c'è nella schermata dei titoli, ma onestamente sembra più un cicalino che un chip audio..

Immagini: C64 e ZX

La versione Amiga di Golden Axe è un opera d'arte dato che tutto è stato riprodotto molto fedelmente, dalla grafica, dalla fluidità delle animazioni, dall'elevato numero di fotogrammi di ogni personaggio e anche i colori sono davvero belli e molto fedeli.

Fin dalla presentazione con la grafica disegnata così bene e la selezione dei personaggi dove si nota subito un dettaglio da sala giochi si può già pregustare cosa ci si aspetta dal gioco.

I fondali poi sono davvero belli e c'è il cambio di colore per dare la sensazione di passaggio del tempo e questo cambio viene fatto, rispetto ai computer a 8 bit molto bene e usando il fading che fa un lavoro eccellente.

Gli sprite dei personaggi forse non sono ancora delle stesse dimensioni dell'Arcade, ma si avvicinano molto e sono molto dettagliati e colorati in ogni parte del corpo che non fa che aumentarne la fedeltà.

I combattimenti sono frenetici perché si combatte con almeno 2 avversari alla volta e anche di più che non fanno altro che dimostrare che la versione Amiga è davvero eccellente in ogni parte.

Sono stati riprodotti anche gli abitanti dei villaggi che fuggono all'arrivo dei nemici, quando un avversario muore questo si pietrifica anche se poi sparisce dopo qualche secondo facendo vedere ancora una volta l'ottimo lavoro svolto.

Alla fine del livello c'è il resoconto della missione e l'itinerario fatto e quello da fare per raggiungere il castello di Death Adder, esattamente come nell'originale.

Il reparto audio è eccellente fin dalla schermata introduttiva e durante il gioco questa accompagna l'avventura in maniera molto piacevole grazie alla sua ottima qualità.

Sempre parlando di audio c'è anche un po' di parlato digitalizzato sul grido di dolore quando muoiono gli avversari.

Una piccola nota dolente è che quando ci sono troppi personaggi su schermo c'è un piccolo rallentamento che non rovina assolutamente l'eccellente giocabilità.

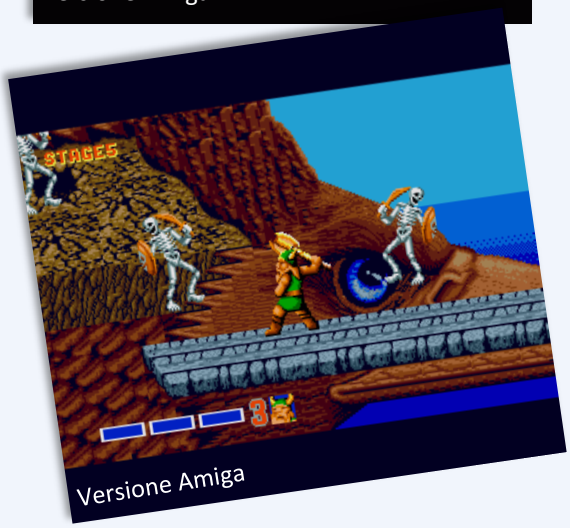
Giocandoci da floppy ogni tanto ci sono dei brevi caricamenti durante il gioco che non spezzano assolutamente la velocità dell'azione.

Una conversione che rasenta la perfezione.



Versione Amiga

La versione ST va contro tendenza perché durante il gioco mostra un interfaccia davvero invasiva che diminuisce sensibilmente l'area di gioco quasi per accelerare le sue scarse prestazioni….



Versione Amiga

Per quanto riguarda la grafica, gli sprite, le mosse, i frame di animazione o le magie vale quanto detto per la versione Amiga. Dal punto di vista grafico ci sono poche differenze.



Versione ST

Differenze si notano sui fondali dove per Amiga c'è un cambio del colore del fondale fatto in modo progressivo al cambio del quadro che invece non c'è sull'ST e ci sono meno avversari da combattere.

Nella versione Amiga prima di arrivare ai primi due boss di fine livello bisogna affrontare un certo numero di nemici, mentre qui ce ne sono di meno.

Di solito i giochi Atari ST sono più fluidi dell'Amiga per via della risoluzione inferiore, ma con Golden Axe l'Amiga sfrutta bene i suoi custom chip tanto che questa versione è lenta nei movimenti, lo scrolling è leggermente scattoso e quando si prende un avversario e lo si scaraventa in aria ci mettono troppo a ricadere a terra.

Reparto audio decisamente inferiore all'Amiga, ma questa volta è un buon audio e quindi un ST sfruttato da questo punto di vista meglio del solito.

La versione PC è sulla carta la versione migliore di tutte, ma così non è purtroppo.

Il gioco può essere settato in varie modalità in base alla scheda grafica che si usa, quindi si può scegliere se giocare in EGA a 16 colori e in VGA a 256 colori.

Inutile dire che a 256 colori il gioco è davvero notevole, praticamente identico alla versione Arcade, ma a parte questo non ha più nessuna affinità nemmeno con la versione PC o Atari ST.

La versione PC DOS permette una personalizzazione aggiuntiva dato che si può scegliere se giocare la modalità "Arcade" dove si inizia una partita alla difficoltà dell'originale, una modalità "Duel" dove diventa a tutti gli effetti un picchia duro dove il personaggio scelto deve abbattere via via gli avversari in una specie di duello, una modalità "Beginner" dove il gioco è facilitato.

Come detto la grafica a 256 colori esalta ogni particolare del gioco e tutte le sfumature dei personaggi, mentre il fondale rimane un po approssimativo e quel bel effetto di cambio di colore progressivo e fatto con criterio visto nella versione Amiga qui sembra essere fatto come su C64: cambio di colore secco e anche non tanto bello da vedere.

Lo scrolling durante il gioco, quindi il passaggio dei quadri è molto fluido, mentre il personaggio di muove in modo innaturale e quando corre fa ridere i polli.

I personaggi sembrano avere anche pochi frame di animazioni soprattutto durante i combattimenti..

Quando un avversario muore, cade a terra e poi sparisce come su C64, stesso identica animazione.

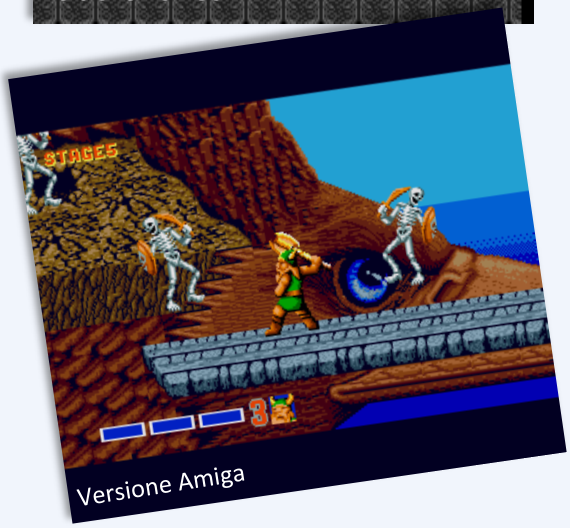
La difficoltà poi è assurda. Quando un nemico blocca il giocatore in un punto non ci si sblocca più finchè non si perde una vita, mentre gli avverarsi vengono abbattuti con pochi colpi.

Di buono c'è che ci sono molti nemici su schermo contemporaneamente anche quando ci sono i boss come l'originale e almeno questo è fatto bene.

Il reparto audio è discretamente buono, non all'altezza della versione Amiga, ma comunque molto orecchiabile.

Queste tre immagini fanno vedere la differenza di dettaglio delle tre piattaforme, ma come si vede la versione Amiga è stata fatta in maniera impeccabile che non sfigura assolutamente con la versione PC.


Versione PC DOS



Versione Amiga

Che dire di questa versione?

Bella la grafica a 256 colori, ma il resto, soprattutto la giocabilità non convincono assolutamente.

Tra tutti i computer provati, la versione Amiga è l'unica che si avvicina alla versione Arcade, mentre tra i computer a 8 bit la versione migliore se la giocano la versione C64 e Amstrad.

Quest'ultima ha la stessa interfaccia grafica della versione Spectrum e mantiene anche la stessa velocità, ma ha qualche punto in più rispetto al C64 e vi rimando al box dei commenti.



Versione ST

Golden Axe esce anche su varie console tra cui il Wonderswan, una console nata per il mercato Giapponese per rivaleggiare con il Neo-Geo Pocket e il Gameboy. Si tratta di una console a 16 bit con un video in 224x144 pixel che offre un bel dettaglio.

Il gioco in questione si presenta esattamente come la versione PC con le stesse opzioni già viste e anche l'avventura sembra proprio la stessa anche se qui non ci sono i problemi che c'erano su quel computer.

L'azione è veloce, sempre fluido come anche lo scrolling du passaggio dei vari quadri. Purtroppo dopo pochi scontri si è già di fronte ai boss di fine livello.

Di certo, la console, essendo portatile consuma molto le batterie quindi fare un gioco troppo lungo voleva dire spegnersi sul più bello.

La giocabilità poi si assesta su ottimi livelli e anche se assomiglia molto alla versione per PC DOS, questa è una grandiosa conversione.

Il reparto audio è buono per essere una dispositivo mobile e si comporta a sufficienza.



Version Amstrad CPC



Versione Wonderswan

Amstrad CPC= 7,5

Il paragone con l'Arcade non c'è, ma viene con il Commodore 64. Graficamente è più colorato, fondali belli, personaggi ben colorati, ma più pixellosi. Nel primo livello le coppie hanno colori diversi e in generale ci sono fino a 3 avversari contemporaneamente su schermo più gli animali da cavalcare. Animazione scattosa, meno frame di animazione, ma giocabilità buona, forse anche meglio della versione C64. Magie brutte, ad esempio, non cambia niente tra livello 1 e livello 2, molto simile qui alla versione ZX.

Qualche problema di collisione un po' grave e alcuni livelli molto semplificati.

Audio per un CPC davvero buono e musica iniziale ben fatta. Solo effetti sonori durante il gioco.

La versione C64 ha una buona fluidità, ma delude le aspettative al contrario del CPC.

Commdore 64= 7

Rispetto all'Arcade ne esce con le ossa rotte, ma tra i computer a 8 bit è una delle migliore perché ha dalla sua una fluidità notevole unità ad una buona giocabilità e un buon sonoro.

Peccato per un dettaglio non molto elevato e sprite molto piccoli

Audio molto buono, sopra la media

Spectrum= 4,5

E' Golden Axe, ma che orrore..

Mancano moltissimi frame di animazione, movimenti e scrolling scattosi, niente audio in gioco e giocabilità davvero scadente fanno di questa conversione una delle peggiori mai viste.

Fondali meglio colorati che su C64, ma non si salva per così poco.

Amiga= 8

E' la versione migliore tra le conversioni per computer perché è la più fedele alla versione originale.

Gli sprite sono grandi, ottimamente dettagliati, i colori sono stati applicati come meglio non si poteva fare.

La velocità è ottima come lo scorrimento e ci sono tutti gli elementi della sala giochi come i nemici che si pietrificano quando vengono uccisi, la gente dei villaggi che scappa all'arrivo degli sgherri di Death Adder.

Musica di ottima qualità che accompagna il gioco in ogni momento e che non fa che aumentare la già grande giocabilità.

Eccellente!

PC=6

Non basta avere i 256 colori per trasformare un gioco problematico in un classico.

Questa conversione, malgrado abbia diverse opzioni per aumentarne la longevità, non convince per una giocabilità un po' scadente anche per via di un controllo non molto convincente.

L'azione è fluida (con l'hardware giusto), ma mancano diversi frame di animazione e anche le mosse non sono al livello dell'Amiga e dell'ST.

La difficoltà è mal calibrata e audio di discreta qualità.

Wonderswan=7

Si tratta di una piccola console portatile che ha dei giochi molto belli e questo Rastan lo è, anche se assomiglia molto alla versione PC come struttura.

E' però molto giocabile e veloce sia nell'azione che nello scrolling.

Anche qui come su PC i livelli sono abbastanza corti, ma è comprensibile dato che la batteria non durerà di certo in eterno e almeno si riesce a passare i livelli senza esaurire tutta la carica.

Audio discreto e funzionale



Versione Sega Master System



Versione Sega Megadrive

Master System=6,5

Questa versione è particolare perché non ci sono i tre personaggi, ma solo il guerriero, però viene data la scelta di usare i tre tipi di poteri magici.

Il dettaglio grafico è notevole, molto dettagliato per i personaggi, ma i colori sui personaggi e animali da cavalcare sono pochi, soprattutto bianco e blu. Vedere il drago blu sputare fiamme blu non è il massimo. I fondali sono discretamente disegnati e fanno il loro dovere. Bisogna poi aggiungere che la grafica non è molto fluida e gli avversari si spostano a scatti mostrando quindi che mancano anche dei frame.

L'audio qualitativamente è sui livelli del Commodore 64 e quindi ben suonato.

La giocabilità, elemento più importante di tutti, è abbastanza presente. Non è eccellente, ma più che buona.

Atari ST=7

Grafica, mosse e animazioni vale quanto detto per la versione Amiga, però pur rimanendo fluido nell'area di battaglia è molto lento e lo scrolling quando si passa all'area successiva è scattoso.

In più ha un interfaccia che riduce l'area di gioco che sembra un trucchetto per cercare di ridurre la visuale e renderlo più veloce e fluido.

Musica ed effetti ci sono e questa volta su ST si sono un po' superati perché la qualità è migliore che in tanti altri giochi anche se ben inferiore al top della classe che in questo caso è l'Amiga.

Megadrive = 8,5

E' La versione migliore anche se per certi aspetti è migliore la versione Amiga. Entrambi se la giocano su alcune cose, ma in generale si equivalgono.

L'area di gioco è grande quando la versione originale, ma soffre sui colori e infatti le coppie di avversari che si fanno avanti hanno le armature o i vestiti dello stesso colore. Peccato che quando il nemico muore questi non si pietrifica, sarebbe stato quel qualcosa in più che lo avrebbe reso epico. Questa versione però ha, ad esempio, dei livelli aggiuntivi, più boss di fine livello che le altre versioni non hanno e che per certi aspetti è considerata una delle versioni migliori in assoluto dopo quella Arcade.

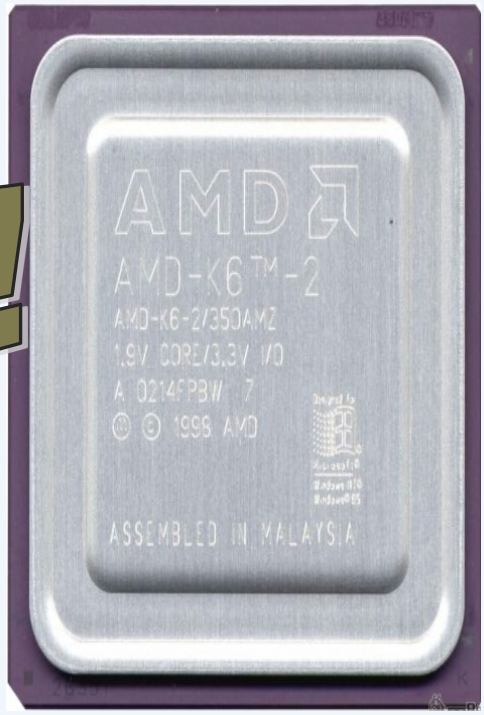
L'audio è suonato molto bene e sembra davvero di essere in sala giochi.

Giocabilità e longevità sono assicurate dagli extra che mancavano nell'Arcade e in tutte le altre conversioni.

HARDWARE VINTAGE

SIMD

3DNow!



3DNow!

3DNow! era un nuovo standard per le estensioni alle classiche istruzioni dell'architettura x86 (inizialmente era usato solo da AMD con il K6 2 e da IDT con il Winchip 2 3D, ma si prevedeva che in seguito fosse usato anche da Cyrix con "Cayenne").
Le 3DNow! si affiancavano alle istruzioni MMX aggiungendo 21 nuovi istruzioni SIMD e 17 di queste erano in virgola mobile.

Questi dati in virgola mobile erano a singola precisione in standard IEEE 754, 32 bit (23+1 bit significativi e 8 bit di mantissa), meno precisi di quelli trattati dalle FPU classiche che sono a 80 bit, ma più che sufficienti nel trattare audio, grafica 3D, ecc.

Le 3DNow! consentiranno di usare le potenzialità delle istruzioni SIMD anche per applicazioni che richiedevano dati in virgola mobile. Quindi nel caso del 3D anche nel calcolo delle geometrie, delle luci, del setup, e persino nel motore fisico dei giochi 3D (la parte che si occupa del comportamento degli oggetti tridimensionali, per esempio, apertura delle porte, spostamenti di oggetti, oggetti attraversabili o no, movimenti dei personaggi, ecc).

Il vantaggio più evidente nell'uso di istruzioni 3DNow! rispetto a quelle MMX, è che era possibile ottimizzare in pratica tutto il processo di generazione delle scene 3D e non solo la fase di rasterizzazione. Inoltre dato che era possibile non far intervenire la FPU per eseguire i calcoli in virgola mobile, non si incorreva nella penalità dei cicli di clock persi nel cambio di modalità dei registri.

Le 3DNow! convivevano con le MMX, anzi le 3DNow! includevano persino una particolare istruzione che agevolava il cambio di modalità dei registri tra virgola mobile e MMX.

Una particolarità delle 3DNow! era la presenza (e che ha molti forse è passata inosservata) di una funzione detta reciproca. In pratica è una funzione che da un numero crea un suo reciproco. (*Ma come funziona vi chiederete..*) Il reciproco del numero N è 1/N. Se bisogna dividere un dato numero X per il nostro numero N, invece di usare la classica tecnica (X/N), si otterrà lo stesso scopo moltiplicando X per il reciproco di N. Quindi con le 3DNow! con le funzioni di moltiplicazione si può anche dividere e non solo moltiplicare. Inoltre come dovrebbero sapere alcuni, i processori eseguono le moltiplicazioni più velocemente delle divisioni (a parità di transistor ;-)

La maggior parte delle istruzioni 3DNow! lavora su numeri in virgola mobile, solo due lavorano sugli interi. Ecco qui di seguito una tabella con le 21 istruzioni 3DNow!, per chiarezza sono state divise in cinque categorie: Istruzioni per dati interi, per le conversioni, per dati in virgola mobile, per confronto di dati in virgola mobile e per incrementare le prestazioni.

ISTRUZIONI PER DATI INTERI

PAVGUSB: Esegue il calcolo del valore medio tra due dati da 8 bit. Naturalmente seguendo la tecnica SIMD, nei registri possono trovar posto 8 di questi dati. Quindi il calcolo viene eseguito per ognuno degli 8 byte presenti in un registro per quelli presenti in un secondo registro o in memoria. Questa istruzione può essere usata per il calcolo della media dei dati nella "motion compensation" MPEG-2 e nelle operazioni di "video scaling".

PMULHRW: Moltiplica i quattro dati da 16 bit contenuti in un registro MM per gli altri quattro presenti in un secondo registro (o in memoria). Ognuno dei quattro risultati viene conservato a 16 bit, quindi in caso che il risultato produca un numero a 32 bit, il risultato viene troncato e vengono conservati i 16 bit più significativi.

ISTRUZIONI DI CONVERSIONE

PI2FD: Converte i numeri interi a 32 bit in numeri in virgola mobile

PF2ID: Converte i numeri in virgola mobile in interi a 32 bit. Nel 3D può essere usata nel setup dei triangoli.

ISTRUZIONI IN VIRGOLA MOBILE

PFADD: Somma i due dati da 32 bit in virgola mobile (FP) del registro di destinazione con gli altri due del registro (o memoria) sorgente.

PFACC: In pratica somma i due valori FP da 32 bit di un registro e inserisce il risultato nei primi 32 bit del suddetto registro, poi somma i due valori FP da 32 bit di un secondo registro (o memoria) e inserisce il risultato negli ultimi 32 bit del primo registro.

PFSUB: Sottrae dai due dati da 32 bit in virgola mobile (FP) del registro di destinazione gli altri due del registro (o memoria) sorgente.-

PFSUBR: Sottrae i due dati da 32 bit in virgola mobile (FP) del registro di destinazione gli altri due del registro (o memoria) sorgente.

PFMUL: Moltiplica i due dati da 32 bit in virgola mobile (FP) del registro di destinazione per gli altri due del registro (o memoria) sorgente.

PFRCP: Reciproco di un numero. Questa è un'istruzione non SIMD; cioè esegue l'operazione solo con un dato in virgola mobile ad ogni istruzione. Da un risultato con 14 bit di accuratezza. Per una accuratezza completa da 24 bit, bisogna eseguire altre due istruzioni.
Esempio di divisione usando i numeri reciproci:

- A=B/C (con accuratezza da 14 bit)
  mm1 = PFRCP(C)
  A = PFMUL(B, mm1)

- A= B/C (con accuratezza da 24 bit)
  mm1 = PFRCP(C)
  mm2 = PFRCPIT1(C, mm1)
  mm3 = PFRCPIT2(C, mm2)
  A = PFMUL(B, mm3)

PFRSQRT: Radice quadrata reciproca. Questa è un'istruzione non SIMD, cioè esegue l'operazione solo con un dato in virgola mobile ad ogni istruzione. Da un risultato in virgola mobile con 15 bit d'accuratezza. Per un accuratezza completa da 24 bit, bisogna eseguire altre tre istruzioni.
Esempio di radice quadrata reciproca:

- A= 1/SQRT(B) (con accuratezza da 15 bit)
  A = PFSQRT(B)

- A = 1/SQRT(B) (con accuratezza da 24 bit)
  mm1 = PFSQRT(C)
  mm2 = PFMUL(mm1, mm1)
  mm3 = PFRSQRIT1(C, mm2)
  B = PFRCPIT2(mm3, mm1)

PFRCPIT1: Primo passo dell'interazione per incrementare l'accuratezza a 24 bit nel calcolo dei reciproci.

PFRSQRIT1: Primo passo dell'interazione per incrementare l'accuratezza a 24 bit nel calcolo delle radici quadrate reciproche

PFRCPIT2: Ultimo passo dell'interazione per incrementare l'accuratezza a 24 bit nel calcolo sia delle radice quadrate reciproche sia dei reciproci.

ISTRUZIONI DI CONFRONTO DI DATI IN VIRGOLA MOBILE

PFCMPGE: Confronta il primo dato FP in un registro MM con il corrispettivo presente in un altro registro (o memoria). Se il dato del primo registro è uguale o maggiore setta tutti i bit di suddetto dato a 1, altrimenti a 0. Questo procedimento viene eseguito per tutti e due i dati FP presenti nel registro.

PFCMPGT: Confronta il primo dato FP in un registro MM con il corrispettivo presente in un altro registro (o memoria) Se il dato del primo registro è maggiore setta tutti i bit di suddetto dato a 1, altrimenti a 0. Questo procedimento viene eseguito per tutti e due i dati FP presenti nel registro.

PFCMPEQ: Confronta il primo dato FP in un registro MM con il corrispettivo presente in un altro registro (o memoria) Se il dato del primo registro è uguale setta tutti i bit di suddetto dato a 1, altrimenti a 0. Questo procedimento viene eseguito per tutti e due i dati FP presenti nel registro.

PFMIN: Confronta il primo dato FP in un registro MM con il corrispettivo in un altro registro (o memoria). Se il dato del primo registro non è minore cambia il valore del suddetto dato con quello dell'altro. Questo procedimento viene eseguito per tutti e due i dati FP presenti nel registro. In pratica i dati presenti nel primo registro saranno i minori del confronto.

PFMAX: Confronta il primo dato FP in un registro MM con il corrispettivo in un altro registro (o memoria). Se il dato del primo registro non è maggiore cambia il valore del suddetto dato con quello dell'altro. Questo procedimento viene eseguito per tutti e due i dati FP presenti nel registro. In pratica i dati presenti nel primo registro saranno i maggiori del confronto.

ISTRUZIONI CHE MIGLIORANO LE PRESTAZIONI

FEMMS: Agevola il passaggio di stato nei registri, tra virgola mobile (3DNow!) e MMX

PREFETCH: In pratica legge dalla memoria 32 byte e li deposita nella cache L1 per i dati, ciò velocizza le esecuzioni su grandi quantità di dati consecutivi (la maggior parte dei dati multimediali)

I processori con 3DNow! prevedevano due unità di esecuzione 3DNow! full pipeline, capaci di eseguire due istruzioni ogni ciclo di clock, dato che con ogni istruzione si eseguono due operazioni in virgola mobile, ecco che i processori 3DNow! potevano sfornare quattro operazioni in virgola mobile ogni ciclo di clock.

La FPU di un Pentium II a 400 MHz, che era pipelizzata, riusciva a rilasciare picchi massimi di 400 MFLOPs (milioni di istruzioni in virgola mobile al secondo), la FPU del K6 2 da 333 MHz a causa della non "pipelizzazione" riusciva a rilasciare picchi massimi di 166 MFLOPs.
Usando le istruzioni 3DNow! il K6 2 da 333 MHz riusciva a sparare picchi massimi di 1333 MFLOPs! Quindi prestazione in virgola mobile circa 3,3 volte quelle del Pentium II da 400 MHz e 8 volte quella della sua stessa FPU.

Purtroppo non era possibile sfruttare tutta quella potenzialità negli applicativi reali (benchmark di basso livello esclusi), semplicemente perché gli applicativi anche i più "FPU dipendenti" passavano solo una parte del loro tempo nell'eseguire operazioni in virgola mobile.

Quindi per esempio, con un K6 2 da 300 MHz con programmi ottimizzati si riusciva a superare di poco un Pentium II da 400 MHz e di raddoppiare (e in casi estremi anche di triplicare) le prestazioni del fratello K6 da 300 MHz.

Vediamo cosa si poteva ottenere in campo 3D con le 3DNow! e come.
Bisogna fare una premessa che per generare un "mondo" 3D occorrono quattro passaggi:

- Motore 3D (fisica del gioco)
- Calcolo delle geometrie (trasformazioni, luci, tagli, ecc)
- Setup dei triangoli (conversioni da FP ad interi, semplificazioni dei poligoni in triangoli, ordinamento dei parametri)
- Rasterizzazione (texturizzazione, applicazioni dei filtri, z-buffering, ecc)

In assenza delle 3DNow! i primi tre passaggi che usano pesantemente istruzioni in virgola mobile sono svolte dalla FPU, la rasterizzazione dell'immagine invece solitamente è eseguita da una scheda 3D (oggi anche il setup dei triangoli viene eseguito dai chip 3D).

Nel caso che il gioco abbia solo il motore 3D ottimizzato per le 3DNow!, le prestazioni generali del gioco aumentano di un 10-15%, rispetto allo stesso gioco non ottimizzato.

Lo sfruttamento delle 3DNow! poteva avvenire anche indirettamente, poiché AMD (al contrario di Intel con le MMX) ha spinto, aiutato e agevolato l'ottimizzazione delle principali API 3D, come Direct3D 6.0, OpenGL 1.2 e Glide (l'api proprietaria per le schede 3DFx e una delle più supportate nei giochi). I giochi che si appoggiavano su queste API anche se non prevedevano l'uso delle 3DNow! ricevevano un buon incremento delle prestazioni (per esempio, nel caso delle Direct3D 6.0 era tra il 30 il 50% a seconda di quanto il gioco si "appoggiava" alle nuove API).

Inoltre molte case produttrici di chipset 3D (per esempio nVidia per il Riva, Matrox con la serie Gx00, ATi per il RagePro e naturalmente anche la 3Dfx e altre) stavano ottimizzando i loro driver per sfruttare le 3DNow!, così da velocizzare la fase di setup dei triangoli e il rendering finale (con un incremento delle prestazioni del gioco attorno al 10-15%).

Quindi nel caso che il gioco era ottimizzato, un API ottimizzata, e driver ottimizzati, si vedeva subito che le prestazioni effettive del gioco ricevevano un incremento del 100% rispetto alla stessa configurazione, ma senza supporto 3DNow!

Comunque c'è da aggiungere che la presenza delle istruzioni 3DNow! non incrementava le prestazioni solo nel campo 3D, ma anche nella riproduzione di file MPEG (DVD) grazie a delle nuove istruzioni sui dati interi.

VANTAGGI:

- Rispetto alle istruzioni MMX, si possono elaborare dati anche in virgola mobile
- Eccezionale accelerazione nella grafica 3D
- I processori con istruzioni 3DNow! erano compatibili con tutti i sistemi operativi. La mappatura dei registri 3DNow! sopra quelli del coprocessore matematico, ha evitato l'aggiunta di nuovi registri che avrebbero causato la modifica di alcune parti dei sistemi operativi multitask
- La presenza delle 3DNow! non esclude l'uso delle MMX, anzi vivono in simbiosi
- La possibilità di usare dati in virgola mobile, riduceva la necessità di ricorrere alla FPU, e quindi a frequenti e costosi cambi di modalità come succedeva con le MMX
- Buone accelerazioni nel campo delle elaborazioni video, DVD, audio ad alta definizione, riconoscimento della voce
- 3DNow! stava diventando uno standard per i processori non Intel
- AMD, al contrario di Intel al lancio delle istruzioni MMX, ha spinto molto case software alla produzione di software ottimizzato per il 3DNow!, e dopo un mese dalla presentazione si vedevano già i risultati.

SVANTAGGI:

- L'uso di registri mappati su quelli in virgola mobile della FPU, non consentiva l'uso contemporaneo delle unità 3DNow! e della FPU e naturalmente delle unità MMX
- Il cambio di modalità dei registri da 3DNow! a virgola mobile e viceversa sprecava preziosi cicli di clock della CPU
- I dati in virgola mobile 3DNow! erano limitati a quelli in singola precisione (32 bit)
- I programmi o/e i driver o/e le API 3D dovevano essere predisposti per sfruttare le istruzioni 3DNow!

Giochi in Breve

BARBARIAN II - AMSTRAD GX4000

1990, Ocean



Amstrad GX4000

CPU= Zilog Z80A (8/16 bit) a 4 MHz
RAM= 64 Kb, VRam= 16 Kb, ROM= 32 Kb
PALETTE COLORI= 4096
COLORI = 32
VIDEO= 160X200, 320X200, 640X200

Si tratta del seguito di Barbarian (Death Sword) e lo scopo è quello di sconfiggere Drax una volta per tutte. Questa volta però si può scegliere se impersonare un Guerriero o una Principessa.

Nel primo gioco si dovevano sfidare avversari via via più forti per raggiungere Drax e cercare di sconfiggerlo. Ora invece è un arcade dove bisogna trovare la strada giusta per raggiungere Drax e nel frattempo difendersi da orde di nemici di vario tipo e forza.

Il gioco è stato provato in versione Amstrad GX4000, praticamente un Amstrad CPC che fa girare solo delle cartucce: il tentativo di Amstrad di lanciarsi nel mercato delle console.

Purtroppo la versione su cartuccia non la sfrutta minimamente e quindi non c'è molta differenza con la versione su disco o cassetta. Quello che cambia invece sono i caricamenti che ora sono istantanei.

BURNIN' RUBBER - AMSTRAD GX4000

1990, Ocean



Si tratta di un gioco di corse che assomiglia molto al gioco Wec Le Mans, ma finalmente si vedono le capacità della macchina.

E' il gioco che viene incluso quando si acquistava il GX4000, ma anche con l'Amstrad Plus.

Il gioco è davvero notevole perché non solo è molto colorato, ma ci sono anche belle animazioni come, ad esempio, le bandiere ben dettagliate e sventolanti molto fluidamente.

Durante la gara quando si fa una derapata si vede il fumo, quando ci si scontra con un'altra vettura si vedono le scintille e davvero si rimane sbalorditi da quando buono è questo hardware se il software lo sfrutta a fondo.

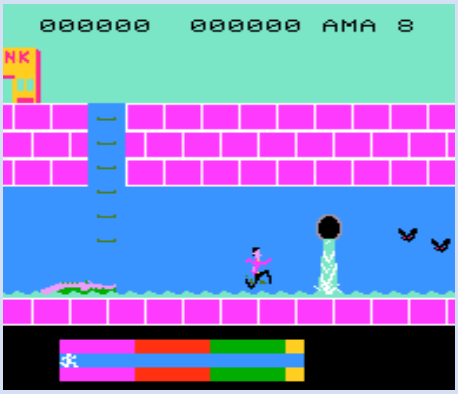
Come detto, avere una palette di 4096 colori come l'Amiga è molto importante per mettere su schermo fino a 32 colori in modo impeccabile e qui sono messi a video davvero bene.

La giocabilità è buona anche se sembra un po' lento nel rispondere ai comandi.

Davvero un bel gioco da rispolverare soprattutto per chi ha un GX4000 sotto mano o per chi si diletta ad emularlo.

LUPIN III - Epoch SCV

1984 Epoch Co Ltd



Epoch SCV

CPU= uPD7801G
RAM= 128 byte
VRAM= 4 Kb
ROM= 4 Kb + 2 Kb
COLORI= 16
AUDIO= uPD1771C

Si tratta del gioco che è derivato dalla terza stagione della serie TV animata e dal terzo film su Lupin e lo si nota perché indossa la giacca rossa

Lo scopo del gioco è quello di fuggire da Zenigata che lo vuole arrestare, superando una serie di ostacoli, recuperando eventuali tesori, per raggiungere la sua vettura Mercedes-Benz SSK per terminare il livello.

La versione per Epoch Super Vision Cassette è davvero notevole fin dalla schermata introduttiva dove parte la melodia di Lupin della serie TV originale ed facilmente riconoscibile anche se la qualità del chip audio è quello che è. Fa scendere una lacrimuccia di nostalgia.

La grafica in gioco poi è davvero bella, nitida, vivamente colorata e Lupin è così ben disegnato che lo si riconosce subito dove viene messo in risalto ogni sua caratteristica. Davvero incredibile!!

Giocabilità superlativa

SUPER SOCCER - Epoch SCV

1985 Epoch Co Ltd



Non poteva mancare in questo numero almeno un gioco dedicato al mondo del calcio.

In particolare si tratta di Super Soccer, gioco del 1985 che gira su Epoch SCV, una console che malgrado il nome, non usava le cassette magnetiche, ma delle cartucce come l'Atari 2600.

Tornando al gioco è un semplice gioco di calcio dove si può giocare al massimo con 2 giocatori con 2 livelli di difficoltà.

Un giocatore usa la squadra blu e l'altro la squadra rossa e lo scopo è di vincere la partita.

Non ci sono campionati, coppe o altro, ma solo una partita a due che comunque è divertente perché non è facile e il gioco è molto completo anche di arbitro in campo anche se si vede solo quando deve intervenire.

La giocabilità è buona anche perché il gioco del calcio fa superare ogni problema. Il gioco non è fluido perché i giocatori si muovo a scatti, ma il calcio è il calcio e appena c'è il fischio di inizio ci si impegna per vincere.

Un altro bel gioco che ha tante belle caratteristiche e che nella sua semplicità fa divertire.

Escape from Singe's Castle



1987, Software Project (8 bit)

1991, Readysoft (16 bit)

Escape from Singe's Castle era un gioco solo per i computer a 8 bit e solo in seguito fu portato anche sulle macchine a 16 bit e poi successivamente sono state fatte conversioni anche per varie console.

Questo gioco nasce perché in origine ci doveva essere solo Dragon's Lair, ma le macchine a 8 bit non erano in grado di poter tenere tutte le scene del gioco e quindi molte furono eliminate.

Escape from Singe's Castle contiene in pratica le scene che furono tolte da Dragon's Lair. In pratica la conversione originale fu divisa in due parti. Questo gioco è anche conosciuto come Dragon's Lair Part II - Escape from Singe's Castle.

Quando poi ci fu il porting sulle macchine a 16 bit rimase il gioco diviso in due parti facendo confusione che questo fosse Dragon's Lair II quando invece non lo era.

Questa divisione in due parti crea qualche paradosso nella versione a 16 bit:

Nella versione a 8bit, questa seconda parte vede Dirk ritornare dove si trova il drago Singe per rubare una pentola d'oro e fuggire.

Nella versione a 16 bit, lo scopo è di salvare Daphne un'altra volta..

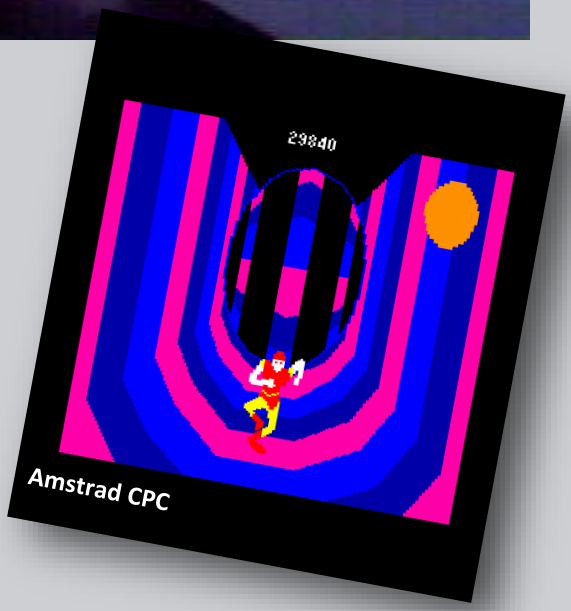
Per quanto riguarda il gioco, si tratta di un genere chiamato "Laser Game" ossia, una grafica a cartone animato dove il giocatore fa molto poco. In pratica si assiste ad un cartone animato e il giocatore deve intervenire in determinate situazione (di solito è per salvare la vita a Dirk). La difficoltà di questo genere di giochi è che il gioco non da nessun aiuto, nessun suggerimento dove e come intervenire, quindi spesso si gioca a caso senza sapere esattamente cosa fare. Dopo un po' diventa molto frustrante.

La versione convertita sugli 8 bit migliora la giocabilità perché si ha un controllo maggiore di Dirk, mentre nelle versioni su computer a 16 bit ritorna l'interattività originale che per molti è scadente, per altri è avvincente.

Personalmente ho sempre adorato questo genere di giochi a cartone animato dove il giocatore interviene solo in determinate situazioni anche perché bisogna sempre guardare molto bene le scene per trovare il momento giusto per intervenire.

Tra le due versioni (8 e 16 bit) c'è anche differenza nei livelli perché i primi partono tutti dalla stessa scena: Dirk che deve scendere con la barca per una serie (*molto lunga*) di rapide scegliendo la direzione giusta, mentre le versioni a 16 bit iniziano subito dal castello.

C'è da dire che la scena della barca è frustrante.. perchè dopo un po' viene una gran noia.. La scena si ripete varie volte con la differenza di colore dell'acqua e poi si finisce per sbagliare..



Amstrad CPC

Devo dire la verità: non sono mai riuscito a superare questa prima scena..



Amstrad CPC

Delle tre versioni a 8 bit, quindi Amstrad CPC, Commodore 64 e Spectrum non c'è tanta differenza di giocabilità. Tutte e tre sono stancanti dopo pochi secondi perché la scena delle rapide è lunga e frustrante che poi si incomincia a sbagliare perché si è stufi di andare avanti.

La versione migliore, almeno di quel poco che ho visto sembra quella dell'Amstrad per quanto riguarda la giocabilità perché il gioco da più tempo al giocatore di guardare la direziona da prendere e i comandi rispondono subito.

Le altre due versioni sono molto più difficili e frustranti soprattutto quella per Commodore 64 non da tempo nemmeno di guardare la direzione che i comandi non rispondono più e la casualità del percorso fa scappare la voglia.

Per il resto buona la versione Amstrad ancora sulla grafica molto colorata, mentre l'audio è meglio il Commodore 64.

Le versioni a 16 bit come quella Atari ST, Amiga e PC sono di nuovo un gioco al laser e quindi un cartone animato da guardare e intervenire solo in determinati casi.

La versione Amiga ha molte opzioni tra cui la possibilità di giocare in modalità facile, media e difficile. Cosa cambia con queste tre opzioni?

La versione facile e media permette di giocare con le mosse suggerite al momento giusto: la versione facile ha solo 4 scene aiutate. La versione media ne ha 8 sempre con gli aiuti, mentre quella difficile anche questa sono 8 senza nessun aiuto e lo si completa solo nella versione difficile. Inutile dire che senza aiuti è impossibile a meno che di non impararsi a memoria tutte le mosse e segnarsele da qualche parte, ma poi il problema è eseguirle al momento giusto.

Graficamente è molto buono e sembra davvero di guardare un cartone animato con un audio discreto e animazioni superlative.

Giocarci da disco è davvero stressante perché il cambio disco fa scappare la voglia di giocare da tanto che è continuo e molto lento. Meglio installarlo su HD o giocare alla versione WHDLoad.



La versione ST e quella PC sono praticamente uguali per quanto riguarda la giocabilità e quindi nessuna opzione per la difficoltà, il numero di vite o gli aiuti su schermo. Purtroppo sono ingiocabili perché non si sa cosa fare.

La seconda scena per ST e PC è la stessa vista su Amiga, ma anche tentando di rifare le stesse mosse vincenti, qui si fallisce miseramente perché probabilmente non lo si fa nel millesimo di secondo che il gioco prevede e che il giocatore non può sapere.



Le tre versioni sono molto buone come grafica e animazioni e anche l'audio su ST è davvero ben fatto.

La versione Atari ha ben 7 dischi e il caricamento è molto lungo a meno che di usarlo in emulazione mentre la versione PC può essere installata e basta un 286 per giocarci davvero bene in VGA.

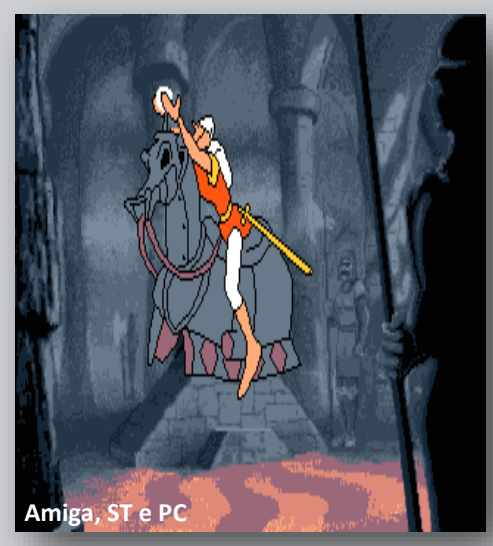
In generale chi ama i laser game alla Dragon's Lair questo gioco sarà imperdibile, ma la giocabilità è inesistente senza nessun tipo di aiuto dal gioco.

8 bit = 5

Frustrante per la difficoltà, per la noia di alcune scene ripetute troppo all'infinito. Buona la grafica e le animazioni, ma niente di eccezionale.

16 bit = 6

Laser game a tutti gli effetti con la stessa ingiocabilità dell'originale per la mancanza di aiuto (a parte la versione Amiga nei primi due livelli di difficoltà).





Conan the Cimmerian è un gioco fortemente ispirato a Conan il Barbarto, non solo nell'aspetto fisico che ricorda molto l'attore che lo impersona nel film, ma anche il nome è proprio quello.

Conan vive felice e contento con sua moglie nel villaggio di Irskuld a Cimmeria, ma un brutto giorno un gruppo di uomini a cavallo entra nel villaggio e massacrano tutti ferendo anche Conan.



Al suo risveglio trova la moglie e il suo amico morti. Scopre in seguito che l'attacco era stato ordinato da un mago di nome Thoth Amon, un prelato del culto di Set.

Conan, armato solo di spada, parte per raggiungere la città di Shadizar, nella terra di Hyborea, dove inizia la sua vendetta.

Il gioco è un misto tra un gioco arcade e un RPG. Ci sono principalmente tre fasi: una fase con una mappa generale della zona dove si deve decidere dove mandare Conan, una parte esplorativa con visuale isometrica in cui si può esplorare i villaggi o entrare nelle locande e altri edifici e poi una fase arcade in tempo reale dove si deve combattere con un avversario o interagire con i vari personaggi.



Oltre che alla missione principale, si possono accettare delle sotto missioni.

il gioco inizia con un introduzione dove viene raccontata, attraverso un animazione con la grafica del gioco, gli eventi che porteranno Conan a iniziare il viaggio in cerca di vendetta.

Quando si inizia a giocare si parte dalla mappa dove si deve indicare quale direzione prendere, quindi visitare una città oppure passare oltre.

Inizialmente non si possono visitare tutte le città perché sono controllate dalle forze di Toth, quindi bisogna esplorare altri villaggi,, fare altre missioni per cercare di diventare più forti e trovare armi per affrontare poi Toth e la sua armata.

Quando si entra in un qualunque edificio la visuale cambia e diventa in 2D in tempo reale dove si può interagire parlando con altre persone oppure combattere.

I combattimenti prevedono l'uso principalmente con la spada e Conan può usare diverse tecniche solo che alcune di queste non le conosce e bisogna che le impari con l'esperienza.

Si tratta per lo più di un RPG vero e proprio perché inizia senza esperienze con un livello di forza non elevatissimo e quindi parlando, interagendo e combattendo migliora la sua forza e la tecnica per riuscire nella sua vendetta.

Il gioco è controllato solo via mouse come ogni classico RPG.

La versione Amiga sta su ben 4 dischetti e ha dei caricamenti molto lenti anche usando il drive esterno e finchè il cari-

camento non è terminato, il gioco sembra congelato.

Graficamente è ben fatto e ben dettagliato anche se la velocità non è entusiasmante, ma due fasi su tre essendo un RPG questo elemento non è molto importante.

Il gioco è accompagnato in ogni fase dalla musica che rende il gioco un avventura completa anche se da questo punto di vista l'Amiga non sembra essere stata sfruttata come sempre e infatti spesso si sente un audio un po' gracchiante.



DOS

AMIGA = 6,5

Buon ibrido RPG - Arcade che si gioca bene, malgrado una certa lentezza generale e un audio non molto all'altezza del chip audio a disposizione.

La versione per DOS è su ben 6 dischi, ma come per la quasi totalità dei suoi giochi è installabile su HD e quindi diventa tutto un altro gioco.

La versione provata è quella VGA e ci sono già delle nette differenze: l'introduzione è più completa perché ci sono più sequenze, c'è l'audio e effetti contemporaneamente

La grafica VGA si vede nella fase esplorativa e nelle sequenze arcade dove qui sono 256 colori e ogni cosa è molto più dettagliata e precisa. Quando si esplora un villaggio il via vai delle gente sembra essere più continuo e la grafica aiuta tanto nel dare un realismo sicuramente maggiore.

Per quanto riguarda la musica questa è suonata meglio della versione Amiga e sembra anche qualitativamente migliore. In questa versione l'audio è ben integrato perché ha un volume tale che accompagna il senza strafare.

E' un bell'RPG con elementi Arcade e questo lo rende molto più giocabile soprattutto a chi trova il classico RPG impossibile o tropo complicato.



DOS

PC DOS= 7

Questa versione è decisamente buona perché ha un interfaccia ben colorata e una parte esplorativa e di combattimento ricca di dettagli se si usa la versione VGA.

L'audio fa il suo dovere, molto bello e ben suonato, ma soprattutto accompagna il gioco senza strafare.

Giocabilità buona, ma potrebbe comunque non piacere a chi cerca Conan in versione arcade.

Al prossimo imperdibile numero

#19

