# REV'n'GF! #19

## Retro Emulator Vision and Game



## Batman

Il film dell'uomo pipistrello sbarca sugli home computer

## Hardware Vintage: IKNI

Una simd fallimentare?

## Giochi in breve

Quattro giochi brevemente descritti per hardware di altri tempi

RECENSIONI: Batman: the Movie - B.A.T. - Battle Chess - Rubicon - Hutchinson Encyclopedia - Street Fighter

# EDITORIALE NUMERO 19

Grazie all'idea di esportare questa rivista su facebook, quindi oltre il suo normale target, ho letto che è molto interessante e che soprattutto piace molto. Ne sono soddisfatto.

Come ho sempre detto non è una rivista che farà parlare per la sua grafica o un impaginazione tipografica, ma un progetto che cerca di condividere dei pensieri e delle esperienze.

In questo numero ancora si parla macchina a 8 bit e il Commodore 64 è sempre protagonista con alcuni giochi davvero memorabili e in particolare Rubicon che si merita l'immagine in copertina.

La sezione hardware vintage tratta di un argomento dove cerco di far leggere cosa ci si aspettava da queste particolari istruzioni multimediali note come MMX-2, ma che poi Intel le presentò in altro modo.

In questo numero ho deciso di parlare di un argomento che non è un gioco, ma un prodotto multimediale. Ne avevo parlato all'inizio di questa avventura con REV'n'GE!, ma credo che sia ora di riprenderlo in mano.

Vedremo per il futuro e intanto ..

.. Buona Lettura

RETRO TRAILER VIDEO

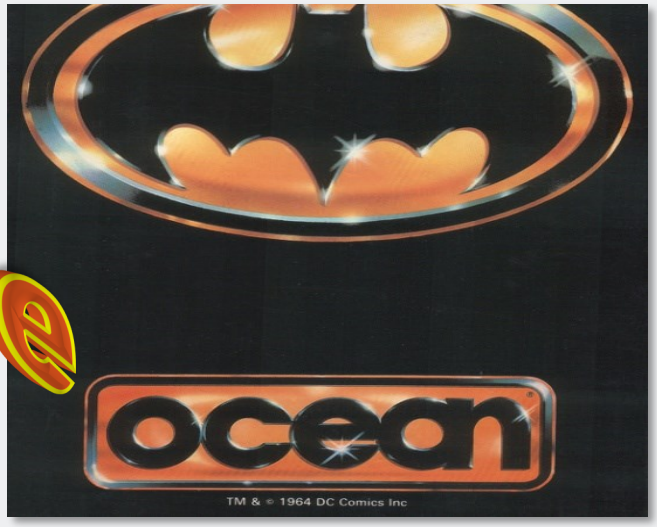
*Ancora link ad AmigaPage per guardare i video dei Trailer che ho fatto.*

*Speriamo che questa iniziativa piaccia anche perché con i PDF è bello fare anche questo.*

**Sommario**


| | |
|---|---|
| Batman: The Movie | **3-6** |
| B.A.T. | **7-10** |
| Hardware Vintage: KNI | **11-12** |
| Battle Chess | **13-14** |
| Giochi in Breve | **15-16** |
| Rubicon | **17-18** |
| Hutchinson Encyclopedia, Street Fighter | **19, 20-22** |

# Batman: The Movie




1989, Ocean

Amiga, CPC, Apple II, ST, C64, PC DOS, Spectrum

Batman: The Movie è il nome del gioco sviluppato e distribuito dalla Ocean per portare nelle case dei videogiocatori il film uscito al cinema. Solitamente questo genere di conversioni non sempre riesce perché già il film è una versione molto ridotta del fumetto e nei giochi si cerca di riprodurre i momenti salienti del film.

In questo gioco sono state riprodotte le cinque scene, che secondo Ocean, sono le più rappresentative del film:

- Il primo livello vede Batman al primo confronto con Jack Napier che poi porterà alla nascita di Joker.
- La seconda scena è in pratica una corsa a bordo della bat-mobile per le vie della città.
- La terza scena è un puzzle
- Nella quarta scena bisogna distruggere dei palloni con del gas velenoso
- Nella scena finale c'è il confronto definitivo contro Joker.

Tutte le scene sono ben fatte e riproducono bene i 5 punti più rappresentativi del film.

La prima scena è un gioco di piattaforme condito da azioni in stile picchiaduro perché bisogna eliminare i vari malviventi colpendoli con il batarang, spostarsi tra le varie piattaforme della fabbrica ed evitare acidi e i colpi dei nemici.



La seconda scena è una corsa a tempo a bordo della Bat-Mobile dove bisogna raggiungere la fine evitando lo scontro contro le altre vetture, cercando a tutti i costi di evitare i posti di blocco della polizia girando agli incroci quando il computer lo indica.

Di solito ci sono due o tre incroci prima di arrivare al posto di blocco, quindi saltandone uno si può ancora farcela. Se si fallisce il gioco finisce e si ricomincia tutto da capo.

La terza scena si svolge nella batcaverna dove bisogna cercare di trovare i componenti di un gas mortale che ha rilasciato Joker

La quarta scena è identica come struttura e ambientazione alla seconda, ma invece che guidare al Bat-Mobile si guida il Bat-Wing, quindi invece di evitare le altre vetture bisogna impedire che il palloni con il gas velenoso possa giungere in città.

Bisogna in pratica tagliare i cavi che sorreggono i palloni grazie alle ali del bat-Wing, ma facendo bene attenzione a non farli esplodere e quindi far uscire il gas letale. Allo stesso tempo bisogna anche non colpire la base dato che è esplosiva.

Sbattere contro i palazzi e colpire la base dei palloni provoca danni e se il mezzo esplode il gioco finisce.

L'ultima scena vede Batman di nuovo affrontare Joker tra varie piattaforme della cattedrale e qui l'azione e la struttura del livello è praticamente identica alla prima scena.

la versione per PC DOS permette di scegliere la modalità grafica in base alla scheda presente nel PC e vanta una buona scelta: CGA, EGA, VGA e Tandy.

La versione migliore è quella VGA che alla vista offre un dettaglio molto pregevole sia per quanto riguarda i fondali sia per i personaggi e molto bello il disegno della faccia di batman che rappresenta la "barra" di energia.

Non supporta nessuna musica in gioco o nei titoli, ma solo degli effetti che sono davvero pochi come quantità.

La giocabilità è buona anche con la tastiera perché i tasti sono messi abbastanza bene.

La difficoltà non è molto elevata (*per fortuna*) e permette di girare per la fabbrica senza troppi patemi. Unica cosa che fa storcere un po' il naso è che se si perde una delle tre vite a disposizione si ricomincia tutto da capo, mentre se si perde in uno qualunque degli altri livelli di gioco si ricomincia dal primo livello.

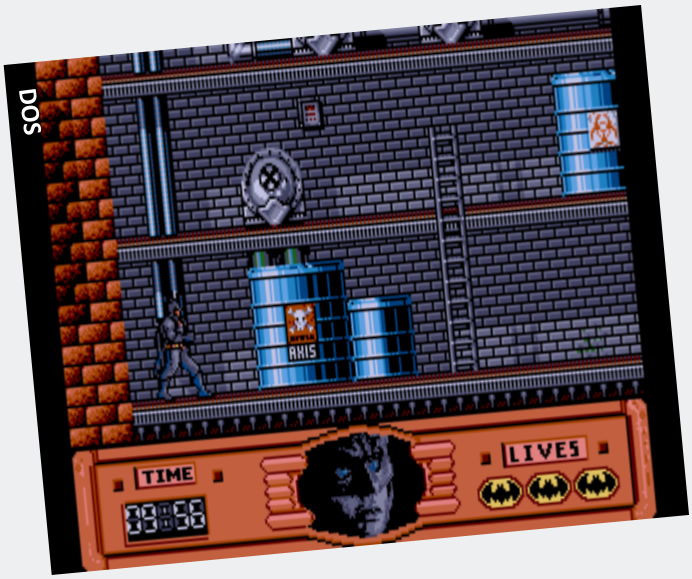
Non ci sono password o salvataggi, quindi gioco va terminato tutto in una volta.

La versione Amiga, provata a fondo in tutti i cinque livelli è davvero stratosferica per quanto riguarda il dettaglio grafico, la quantità e qualità audio.

Graficamente è molto dettagliato, i colori sono messi su schermo in maniera perfetta, la grafica è veloce, senza mai impuntamenti o rallentamenti in qualunque livello. Le scene di corsa con la Bat-Mobile e il Bat-Wing sono davvero spettacolari non solo come velocità, ma come dettaglio e animazioni.

Il livello della corsa in Bat-Mobile ricorda molto, soprattutto nella giocabilità, American Lamborghini e anche Lotus, ma qui c'è in un dettaglio grafico e di fondali che i due sopracitati si sognano.

La difficoltà è moto elevata perché nella prima scena i nemici, a differenza della versione DOS, dove sembrano avere delle pistole, sparano colpi da mitragliatrici, tirano bombe a mano che rallentano, ad esempio, la salita con la bat-fune oltre che a togliere energia.




Molto difficile questa prima scena, mentre le sequenze di guida con la Bat-Mobile sono difficili per la velocità della vettura e il numero di altre macchine presenti sulla strada.

Con il Bat-Wing la difficoltà è più tranquilla perché nel livello non ci sono nemici o altri mezzi, ma solo i palloni che vanno disabilitati facendo attenzione a non danneggiare il mezzo e allo stesso tempo bisogna essere molto celeri per via del tempo a disposizione.




La quarta scena è un puzzle e come tale è complicato per via del tempo e l'ultima scena è praticamente una fotocopia del primo livello, ma con l'ambientazione della Cattedrale con la stessa difficoltà.

Conversione fatta in maniera eccellente che sembra non avere punti deboli.

**DOS= 6,5**

Un buon gioco che, almeno nella versione VGA, vanta una buona grafica, un buon dettaglio e belle animazioni. Niente audio durante il gioco, ma solo effetti che comunque sono molto pochi.

Difficoltà abbastanza bassa. Gioco discreto.

**AMIGA=8**

Un gioco che non ha punti deboli. Grafica e animazioni di alto livello e queste sono sempre fluide senza mai rallentare.

Giocabilità altissima garantita da una difficoltà ben calibrata, alle volte un po' troppo difficile, ma generalmente fatta come si deve.

Qualità audio davvero buona e tanta musica ed effetti durante il gioco in contemporanea.

Per giocarci è sufficiente un Amiga con 512k di memoria.

**Atari ST= 7,5**

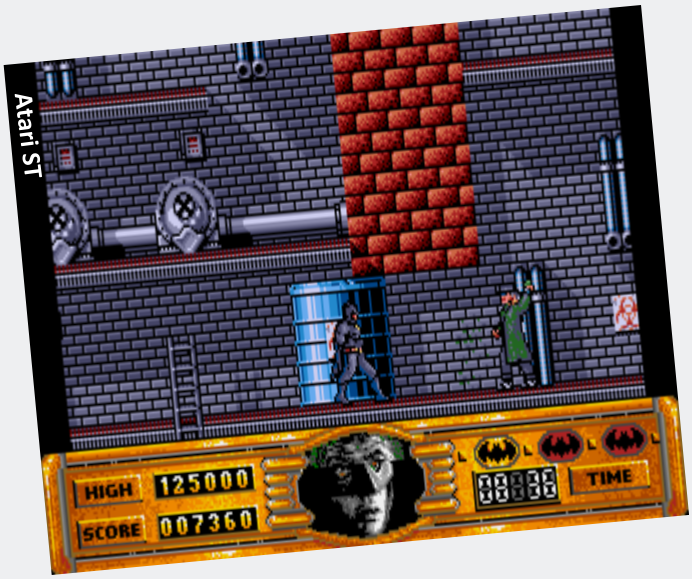
La versione Atari ST è anche questa realizzata molto bene, anche se qualitativamente è inferiore alla versione Amiga sia per la grafica sia per la musica.

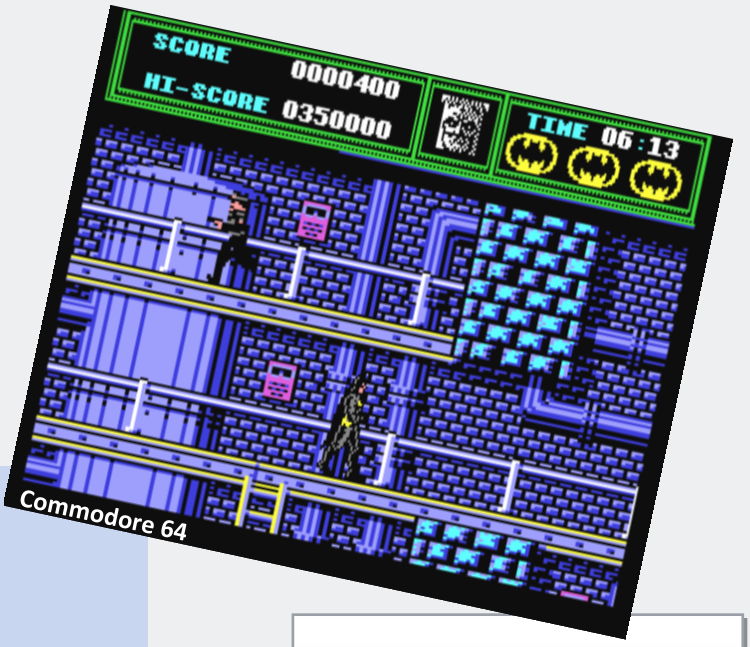
La versione ST ha meno colori su schermo anche se il lavoro svolto è davvero eccezionale e giocandoci non si notano le differenze, però la grafica qui è più sfuocata che la versione Amiga.

La grafica è veloce e fluida nelle sequenze di piattaforme, mentre invece nel livello di guida e in quello di volo lo scrolling non è molto fluido, ma comunque per un ST va molto bene.

Per quanto riguarda l'audio c'è da dire che la qualità è molto scarsa e durante il gioco c'è solo la musica. Quindi o si ascolta la musica o gli effetti sonori. Peccato perché un ST può tranquillamente gestire musica ed effetti in contemporanea.

Giocabilità e longevità identica alla versione Amiga.




**Commodore 64=8**

Gioco eccellente in ogni livello anche se è un po' diverso dalle versioni a 16 bit perché per via dei limiti hardware non si è potuto lasciare il gioco uguale.

Graficamente è molto dettagliato Batman. I colori usati ricordano proprio perfettamente l'eroe del fumetto, del cartone animato e tutto si muove molto fluidamente su schermo. I fondali sono disegnati molto bene, ci sono molti dettagli. Per certi versi sono anche più piacevoli delle versioni a 16 bit. I colori però sono abbastanza monotoni, quindi basati su un colore variandone le tonalità.

I livelli di guida e di volo sono totalmente cambiati di visuale. Ora sono a scorrimento orizzontale con una difficoltà maggiore perché ci sono più oggetti su schermo, quindi più autovetture, più palloni da disabilitare.

Rispetto alla grafica e al dettaglio visto nella prima e ultima scena, queste sono davvero semplificate (anche se il disegno del Bat-Wing in questa versione è davvero strepitoso) e pochissimi i colori usati. In questi livelli siamo sul bianco e nero o comunque i colori predominanti sono questi.

Per quanto riguarda l'audio questo è di buona qualità, ogni livello ha la sua musica.

Prima di giocare però bisogna scegliere se ascoltare la musica o solo gli effetti.

**Amstrad CPC=6 | Amstra CPC+= 6,5**

Graficamente più colorato della versione C64, ma molto più pixelloso. Animazioni fluide anche se Batman si muove come se e gambe e il resto del corpo fossero due parti diverse e danno la sensazione che il protagonista sia un manichino.
I fondali sono carini ed è stato usato un colore dei mattoni quasi a far risaltare un po' di profondità che sembra esserci.

Difficoltà elevata e per colpire un avversario bisogna sparare tanti batarang per superare i suoi colpi.

Musica pessima e in gioco solo audio o effetti. Meglio effetti che farsi venire il mal di testa con un audio tedioso.

La versione Plus di questo gioco è molo meglio. I personaggi sono più colorati che fanno risaltare meglio i dettagli. Anche le loro animazioni sono leggermente migliori.

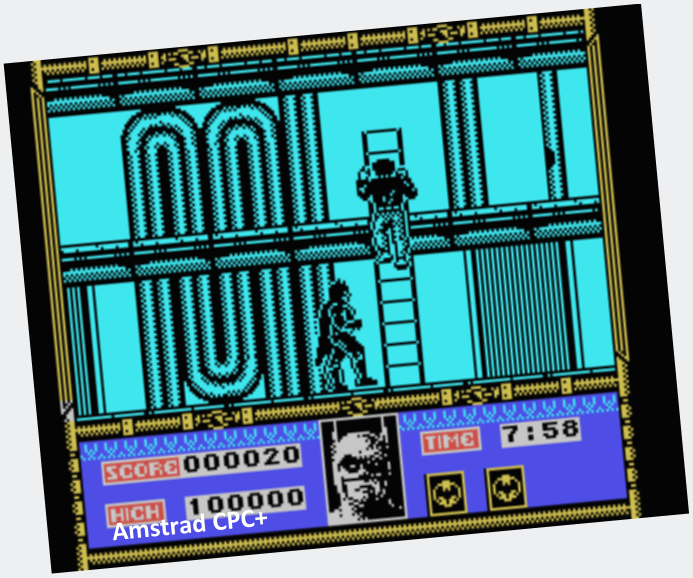
Spectrum 128k=7

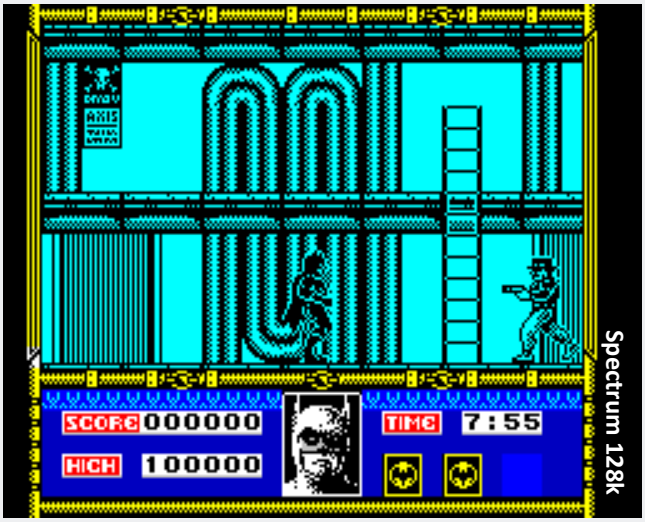
Si tratta di un ottima conversione anche se strutturalmente è identico alla versione CPC.

La grafica è rigorosamente monocromatica e mono colore, ma questa è incredibilmente molto dettagliata a precisa e anche i piccoli particolari si notano bene.

I fondali non ci sono, ma ha una buona giocabilità e anche un audio molto carino da ascoltare che accompagna il gioco con un volume giusto che lo fa preferire agli effetti sonori.




***MSX = 6***

*E' identico in tutto e per tutto alla versione Spectrum 128k, ma qui la differenza è che non c'è audio durante il gioco. Quindi niente buon accompagnamento durante l'azione.*

*Buona consolazione è una grafica molto dettagliata e anche fluida.*

*Buona la giocabilità.*

# WinUAE PPC

## Gira su tutti i PC della terra!

OS4.1= 30€

*Fatti reglare AmigaOS 4.1 per 68k a Natale!*

*Con WinUAE PPC ora potrai far girare AmigaOS 4.1 meglio dell'hardware originale.*

*30€ sono davvero pochi per questa grande opportunità.*



# B.A.T.

1989-1990 Ubisoft

1989 - Atari ST

1990 - Amiga, CPC, C64, PC DOS




Bureau of Astral Troubleshooters (B.A.T.) è un avventura grafica futuristica con elementi RPG sviluppato dalla Computer's Dreams e pubblicato dalla Ubisoft per vari home computer tra il 1989 e il 1990.

Il gioco è uscito nel 1989 solo per Atari ST ed è una versione unica e rarissima perché il gioco usava un dongle hardware che conteneva una scheda audio a 16 canali ed era necessaria per giocare.

Tuttavia malgrado la scheda audio fosse presente, al monitor non arrivava nessun segnale audio, quindi i giocatori dovevano per forza trovare un alternativa per giocarci: collegare direttamente delle cuffie al dongle oppure comprare delle casse esterne.

Tra l'altro c'era anche il forte dubbio che la qualità non fosse migliore del chip audio dell'ST dato che il gioco non sfruttava canali supplementari oltre a quelli previsti dal gioco.

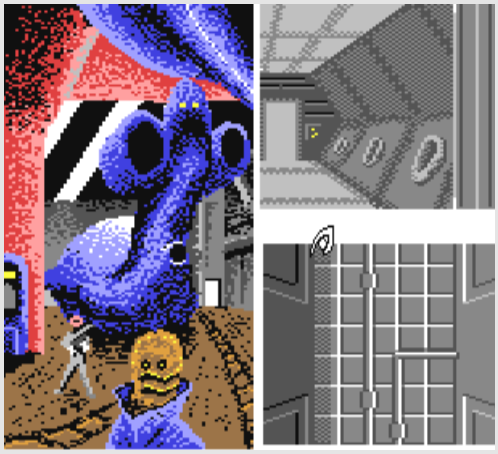
L'anno successivo esce per tutte le principali piattaforme.

Lo scopo di questo gioco è quello di svolgere delle missioni per una organizzazione segreta che lavora per la Confederazione delle Galassie nel 22° secolo.

B.A.T è un avventura grafica classica perché si passa la maggior parte del tempo a esplorare le varie zone, a parlare e interagire con i personaggi, mentre i combattimenti sono in tempo reale e in pratica si deve colpire l'avversario con un mirino.

La versione Commodore 64 è realizzata davvero bene con una grafica che ha un ottimo dettaglio non solo delle immagine nel fondale, ma anche dei personaggi.

*Devo dire che non sapevo che questo gioco fosse stato rilasciato per le macchine a 8 bit dopo aver visto la versione su Amiga e PC. Un gioco molto grande con una grafica che era impensabile su 8 bit. Ne sono rimasto felicemente colpito e avendo usato per tanti anni il Commodore 64 mi ha fatto molto piacere.*



**Commodore 64**

Tornando al gioco dopo averlo caricato, si possono scegliere delle opzioni, ma per chi non ci ha mai giocato bisogna subito selezionare "Play" e iniziare a giocare.

Finito il caricamento ci si trova davanti alla schermata di gioco (come si vede da queste immagini) con un ricco dettaglio. Si può interagire con tutti li elementi e oggetti che prevedono l'interattività.

Se si porta il cursore su un personaggio questo cambia diventando a forma di vignetta e inizia l'interattività. Se invece si clicca da ogni altra parte si entra nel menu delle opzioni del gioco oppure per interagire con gli oggetti o in fondale.

Molto bello anche il passaggio da una zona all'altra che in pratica non sostituisce la scena, ma si affianca. In pratica andando in un corridoio, all'immagine di partenza viene affiancata la nuova scena e così via per dare un senso di vera interattività e collegamento tra le varie locazioni che aiuta anche a destreggiarsi senza perdersi troppo.

Il gioco sta su due dischi e c'è da dire che il cambio disco è continuo per ogni cosa. Per fortuna i caricamenti non sono lunghissimi, anche se però cambiare due dischi ogni momento non rende molto felici.

E' comunque un gioco davvero notevole come dimensioni e come mondi da esplorare e anche la grafica vuole il suo spazio.

L'audio è presente solo nella schermata introduttiva e durante i combattimenti.

Le schermate di gioco sono totalmente statiche senza nessun tipo di animazione.

Davvero spettacolare sul piccolo C64.

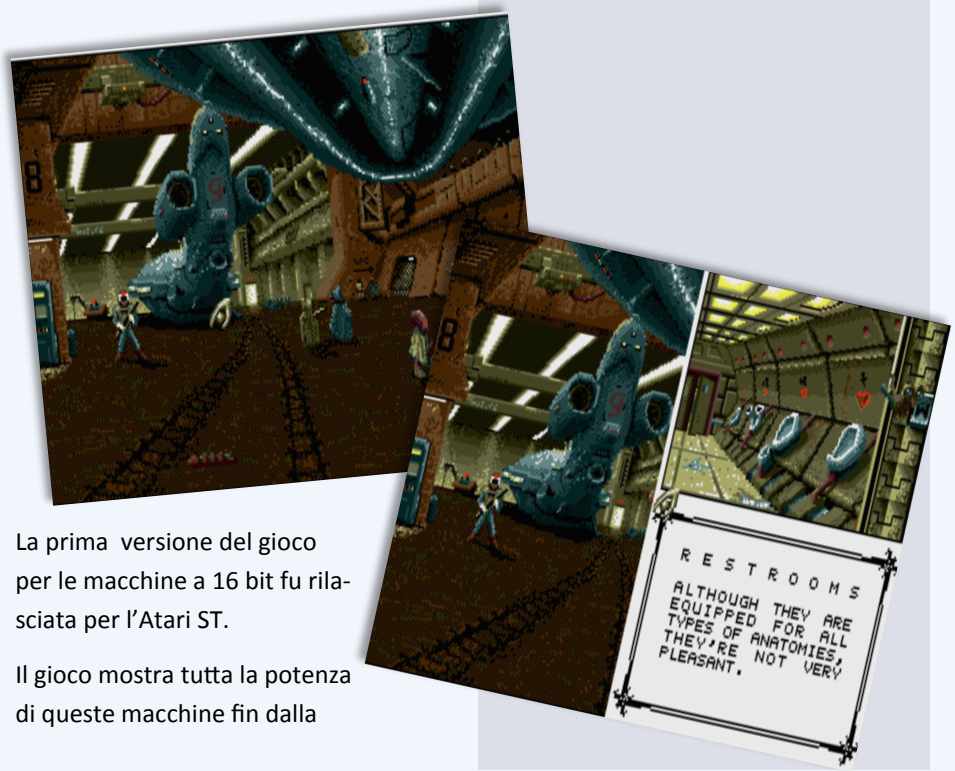
La versione per Amstrad CPC è molto colorata e anche se è abbastanza pixellosa rispetto al C64, vanta una grafica dettagliata e le varie zone, le varie scene sono così ben colorate e dettagliate che si capisce dove si è in quel momento.

Devo dire che giocando alla versione C64 non ho riconosciuto il bagno e una parte di questo. Purtroppo la versione C64 ha un bel dettaglio, ma alcune scene secondarie sono in bianco e nero e molto approssimative, mentre con questa versione è tutto colorato e questi aiutano parecchio a capire cosa fare e anche dove andare.

A differenza della versione 8 bit Commodore, qui non c'è musica in nessuna situazione, ne nella schermata introduttiva, ne durante il gioco e ne durante gli scontri.

Come già detto la grafica è davvero bella e questo gioco su CPC è davvero spettacolare e raggiunge una giocabilità straordinaria per essere un piccolo 8 bit.

Se le versioni a 8 bit hanno sbalordito, le macchine a 16 bit esaltano il gioco alle stelle.



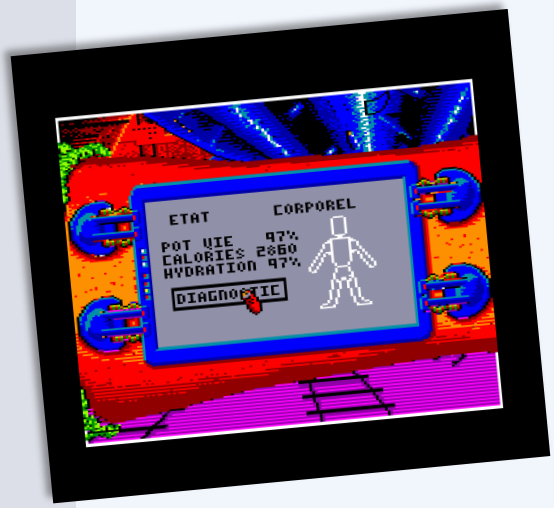

La prima  versione del gioco per le macchine a 16 bit fu rilasciata per l'Atari ST.

Il gioco mostra tutta la potenza di queste macchine fin dalla schermata introduttiva che mostra una grafica che sembra uscito da un film cinematografico e che suona anche una musica con un buon livello di qualità.




Il gioco è controllato via mouse come tradizione delle avventure grafiche su queste macchine e che fornisce una interattività decisamente migliore.

La grafica ora è più cupa rispetto alla vivacità vista nella versione a 8 bit, però questa è più professionale e ci sono anche delle piccole animazioni: personaggi o oggetti animati nel fondale che si vedono ad intervalli regolari.




Il reparto audio è buono perché c'è la musica durante il gioco e questa cambia in base a certe locazioni e la qualità per essere un ST è davvero molto buona.

Chi ha un ST o chi lo emula, può provare questo gioco per rendersene conto.

La versione per  Amiga si presenta alla grande con una introduzione animata con la scritta B.A.T in 3D Wireframe che mostra cosa era capace la macchina a 16 bit di Commodore su un fondale disegnato molto bene.

Come su Atari ST la grafica è disegnata e colorata molto bene che riproduce locazioni molto dettagliate e con anche sprite animati che ad intervalli regolari si spostano sullo sfondo.

La versione Amiga è uscita dopo, ma graficamente sembra leggermente peggio della versione ST perché alcuni parti sembrano state semplificate soprattutto le vignette con i testi. Su Atari ST i caratteri sono ben più definiti, ma anche la grafica statica sembra più nitida.

E' forse uno dei rari giochi dove il gioco originale è stato fatto ad arte e anche se l'Amiga è superiore come hardware la sensazione è che non sia paragonabile.

L'audio è presente durante il gioco e in tutte le locazioni e anche questa è veramente poco meglio dell'Atari ST, quindi un Amiga poco sfruttato sia come grafica sia come sonoro.

Il gioco è comunque di grande spessore. E' un avventura RPG senza tempo che si fa giocare anche se la difficoltà è molto elevata.

Per ultima cosa c'è da dire che il gioco gira perfettamente con un Amiga 500 di base con 512k di memoria e si può installare su WHDLoad.

La versione PC DOS si presenta con una schermata introduttiva molto bella, addirittura migliore e più colorata della versione Amiga e ST, ma durante il gioco la grafica è praticamente identica alla versione ST e Amiga anche se è molto più vicina alla grafica ST che non a quella Amiga.

A parte questo il gioco è lo stesso tranne per il fatto che la versione PC non ha audio durante il gioco, ma solo nella schermata introduttiva e in quella di fine gioco.

Nota positiva di questa versione è che si può installare su HD, che rende il gioco molto più giocabile perché accelera i tempi di caricamenti ed elimina il cambio disco.

Si tratta di un bel gioco in tutte le sue incarnazione e che risulterà una immensa avventura RPG che impegnerà seriamente chiunque voglia provare a giocarci.



Versione Amiga



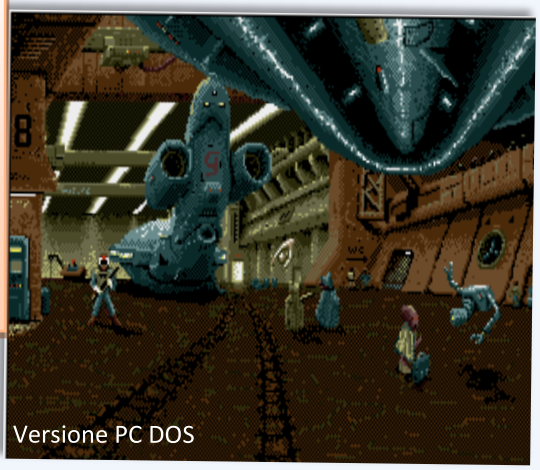
Versione Amiga

**Commodore 64= 7**

Un voto per l'impegno. Il gioco presenta una grafica ben colorata nelle scene principali, ma in bianco e nero in quelle secondarie che non si capisce molto di quello che c'è intorno.

Assenza totale di musica ed effetti durante il gioco.

Giocabilità molto buona e progetto davvero ambizioso su questa mitica piattaforma.


Versione PC DOS

**Amstrad CPC= 8**

Notevole la versione per Amstrad CPC. Una grafica disegnata bene, ricca di particolari malgrado la sua pixellosità, ma che viene esaltata dall'elevato numero di colori messi su schermo davvero in modo accurato.

Niente musica durante il gioco, ma la giocabilità è davvero elevatissima, molto superiore a quella su Commodore 64.  Da giocarci ad ogni costo!

**ATARI ST=9**

E’ la versione originale, la versione che ha dato inizio a tutte le altre.

Grafica ben disegnata, colorata molto bene e con un uso dei colori che rendono le scene molto dettagliate con tanto di elementi animati sullo sfondo o in primo piano.

Musica presente durante il gioco e con una qualità molto buona per essere un ST.

E’ la versione migliore fra tutte quelle in prova.

**AMIGA=8**

E’ inferiore alla versione ST perché non convince sulla grafica e nemmeno tanto sull’audio anche se rimane leggermente meglio che sulla macchina rivale.

Per il resto non ci sono differenze di nota.

Si poteva osare molto di più per l’hardware a disposizione.

PC DOS= 8,5

E’ una via di mezzo tra l’ST e l’Amiga.

Il dettaglio grafico e i colori sono molto più vicini all’ST che all’Amiga, ma a differenza degli altri non ha nessun audio durante il gioco.

Di contro la giocabilità è molto più alta perché il gioco su HD accelera i tempi di caricamento e non di poco.

# HARDWARE VINTAGE

# SIMD

# KNI



**KNI**

<u>Qui vi propongo quello che si pensava fossero queste istruzioni prima che Intel le presentasse come SSE.</u>

Questa sigla era l'acronimo di Katmai New Instruction, ciò perché avrebbero dovuto presentarle nel processore Katmai di Intel (il Pentium III).

Queste istruzioni avrebbero dovuto essere conosciute anche come MMX-2

In pratica erano 70 nuove istruzioni che si sarebbero aggiunte alle precedenti 57 istruzioni MMX. Questo nuovo set di istruzioni sarebbe stato più indicato, rispetto alle MMX, al riconoscimento vocale e alla grafica 3D, infatti avrebbe dovuto contenere più istruzioni a 32 bit e istruzioni che avrebbero dovuto prevedere dati di tipo floating-point in doppia precisione, quindi con istruzioni simili a quelle 3DNow! (presentate da AMD con quasi un anno di anticipo, ma che erano limitate alla singola precisione).

Il ritardo con cui Intel avrebbe rilasciato queste istruzioni per il 3D, era più grave di quando si potesse pensare, infatti le API 3D (anche le Direct 3D) presto si sarebbero spostate, per sfruttare i potenti "geometry engine" hardware delle schede 3D. Quindi le KNI erano già vecchie e completamente inutili proprio nel campo in cui furono ideate.

Il problema fondamentale di queste istruzioni è che forse erano una manovra commerciale per cercare di controbattere le 3DNow! di AMD cercando di confondere gli utenti facendogli credere che le MMX-2 fossero molto più potenti.

La preoccupazione principale era che se queste KNI avrebbero usato la mappatura dei registri come l'MMX e allora i dati in virgola mobile in doppia precisione erano soltanto uno specchietto per le allodole. I dati in doppia precisione presuppongono che i dati occupino 64 bit, quindi tutta la dimensione dei registri multimediali, perciò la tanto decantata potenza delle SIMD non si sarebbe mai vista..

VANTAGGI SPERATI:

- Le KNI avrebbero dovuto prevedere dati in virgola mobile in doppia precisione
- Avrebbero dovuto avere, rispetto alle MMX, un più esteso set istruzioni per dati interi a 32 bit
- Finalmente delle "vere" accelerazioni anche nella grafica 3D
- La possibilità di usare dati in virgola mobile, avrebbe ridotto la necessità di ricorrere alla FPU

SVANTAGGI PREVISTI:

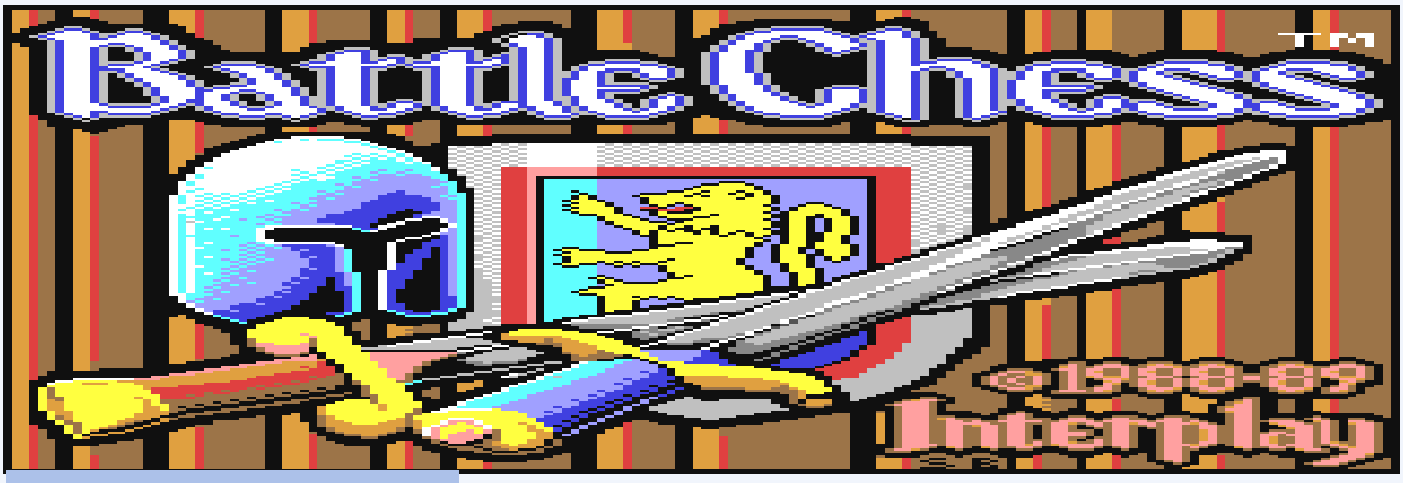
- KNI sarebbe uscito con un anno di ritardo rispetto alla concorrenza e ai chipset 3D dotati di "geometry engine" hardware
- Registri indipendenti (da almeno 128 bit) o mappati su quelli della FPU. Nell'ultimo caso, il più probabile, i dati in doppia precisione sarebbero diventati semplicemente come un plus "commerciale". Infatti ogni unità KNI avrebbe potuto eseguire operazioni solo su un solo dato FP alla volta
- Il cambio di modalità dei registri da MM a FP e viceversa avrebbe sprecato molti cicli di clock della CPU
- I programmi avrebbero dovuto essere predisposti per sfruttare le KNI.

Seiya

# Retro Trailer

Novembre 2014






1989, Interplay

Commodore 64

Battle Chess è un normalissimo (*ah ah, chiamatelo normale prendersi a mazzate, essere mangiati e fatti a pezzi*) gioco di scacchi.

Questo gioco ha la caratteristica di essere in 3D dove la scacchiera è proprio in tre dimensioni, mentre i personaggi sono sprite bidimensionali integrati perfettamente nella scacchiera tridimensionale.

Il gioco segue perfettamente le regole degli scacchi, ma la particolarità è che quando due pedine si scontrano si assiste una piccola scenetta di combattimento dove ogni personaggio ha il suo modo di combattere ed è davvero divertente giocare per scoprire tutte le mosse dei vari personaggi.

I personaggi sono basati sul periodo medioevale, quindi Re e Regina sono disegnati come apparirebbero in uno scenario dell'epoca, ci sono i soldati in armatura, i cavalieri, i preti e le torri ora sono davvero delle torri in durissima roccia.

Le animazioni degli scontri sono diverse in base al personaggio e alcuni di questi hanno anche combattimenti molto lunghi e complessi ed è bello anche perdere solo per guardare queste scenette.

Un gioco degli scacchi che permette di imparare a giocarci e al tempo stesso di divertire il giocatore.

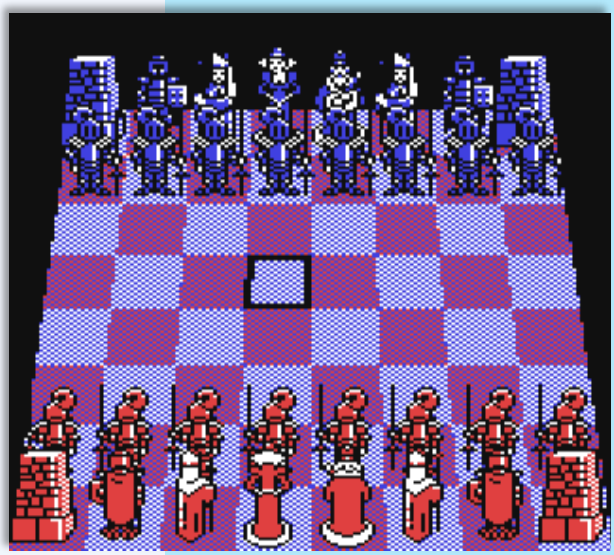
Il gioco ha anche un menu nascosto che viene mostrato quando si porta il cursore verso la parte alta dello schermo e queste permettono di impostare la difficoltà, si può scegliere se giocare nella classica visuale 2D e anche di disabilitare i combattimenti per accelerare il gioco. Si può scegliere se giocare contro il computer o contro un amico e quale parte scegliere.

Come in molti giochi di questo genere, tra le opzioni ci sono alcune sulle mosse e dei suggerimenti su quale fare per chi non ha mai giocato a questo genere di giochi.

Il gioco degli scacchi è un gioco molto complesso e ci sono delle regole che vanno rispettate sul tipo di mosse da fare e non fare.

Ogni personaggio si può spostare solo in un certo modo e quindi bisogna conoscere almeno la base o quantomeno imparare come si muovono i vari personaggi sullo schermo:

- I soldati della prima fila si postano solo in avanti, la prima volta anche di 2 caselle per volta, ma successivamente solo di 1. Per attaccare però lo si può fare solo spostandosi in diagonale.
- I cavalieri si spostano solo in avanti di due caselle + 1 laterale a destra e sinistra (*un po' complicato spiegarlo a parole*)
- Le torri si spostano solo verticalmente e orizzontalmente. Possono aiutare anche il Re o la Regina scambiando il posto in caso di scacco.



- Gli alfieri, che qui sono dei preti si possono spostare solo in diagonale senza limiti di spostamento, quindi possono anche attraverso tutta la scacchiera con una sola mossa e attaccare direttamente chi si trova dall'altra parte.
- Il Re e la Regina si possono spostare in ogni direzione, ma di una casella per volta.

Lo scopo del gioco è quello di impedire al Re o Regina avversario di muoversi, praticamente mettendolo in scacco.

E' un gioco che non piace a tutti, ma questa variante speciale invece lo ha fatto

amare , soprattutto per chi non ha mai giocato agli scacchi.

Sul piccolo Commodore 64 è stato portato un gioco davvero complesso perché gestire un gioco degli scacchi è già molto dispendioso di suo perché il processore deve pensare all'IA avversaria e gestire tutto quanto. In più qui c'è anche un 3D e una serie di combattimenti pieni di mosse ed effetti speciali.

Tutto questo si paga in una certa lentezza perché ogni movimento viene prima preceduto dal caricamento da disco così come per mettersi in posizione per la battaglia e per i combattimenti.

Ogni volta che si decide cosa fare, prima di passare all'azione il computer deve accedere al disco per caricare i dati.

Oltre a questo c'è una lentezza di risposta dal processore quando il computer deve decidere cosa fare e alle volte ci sta parecchio tempo a decidere.

Dopo averlo visto in azione per la prima volta su un Amiga, non avrei mai pensato che una macchina a 8 bit potesse avere delle speranze di fare una buona versione, ma mi sbagliavo.

La versione per Commodore 64 è davvero bella, lenta, ma neanche più di tanto a dire la verità e i combattimenti sono tanti e divertenti.

Lo consiglio a tutti gli amanti degli scacchi e soprattutto a chi non ci ha mai giocato.



**Versione 3DO**



**Versione CD32**

**Commodore 64= 8**

Un bel gioco degli scacchi in 3D con scene di combattimento tra i vari personaggi che non fanno che aumentarne la longevità.

Il gioco soffre di una lentezza per via dei continui caricamenti da disco (il gioco sta su due dischi, ma una volta caricato, accederà solo dal secondo disco.

La lentezza è anche dalla grafica che comunque si comporta molto bene, tutto bello fluido.

Niente audio durante il gioco, ma solo effetti dei passi e quelli durante il combattimento che sono fatti bene e fanno tornare alla mente gli scontri nei tornei cavallereschi.

Un gioco da non perdere per chi ama gli scacchi e per chi vuole imparare a giocare agli scacchi divertendosi.

Il gioco è uscito anche su macchine molto interessanti dove ci si è potuti davvero sbizzarrire anche grazie alla potenza hardware e anche grazie al supporto ottico.

Quindi la versione MPC, quella 3DO, ma anche CD32 sfruttano il CD-ROM per dare al gioco una musica su tracce audio e effetti di qualità superlativa.

# Giochi in Breve

DRAW POKER 1 - COMMODORE PET

????, Commodore




**Commodore PET**

CPU= MOS 6502 a 1 MHz
RAM= 4 KB o 8 KB
SO= Miscrosoft BASIC da 1.0 a 4.0

Si tratta di un gioco di Poker dove prima di iniziare la partita bisogna fare una puntata da 1 a 10.000$.

La partita inizia con le cinque carte a disposizione. Nella parte superiore c'è una legenda che mostra le possibili combinazioni che si possono ottenere e quanto si può vincere.

Quindi puntando 100$ e facendo una coppia si vincono 200$.

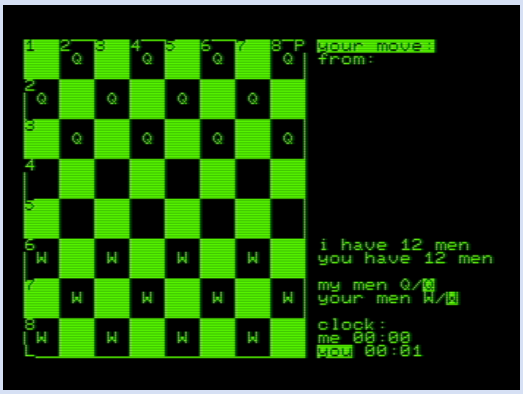
E' un poker in versione Commodore PET con una grafica monocromatica verde, ma che mostra un gioco semplice, ma efficace che non richiede nessun artificio grafico o audio.

E' un semplice gioco di carte, primitivo, ma che ha tutto il fascino del poker.

La velocità è buona e non ci sono pause o incertezze da parte del processore. Si gioca davvero bene e per chi ama il retrogaming molto datato questo gioco è imperdibile.

PET CHECKERS - COMMODORE PET

????, Commodore PET




Si tratta del gioco della Dama dove due giocatori si scontrano cercando di mangiare tutte le pedine dell'avversario.

E' simile agli scacchi perché usa la stessa tavola, ma ha delle regole diverse:

Qui ogni pedina si può spostare solo in diagonale, solo in avanti e quando si incrocia la pedina dell'avversario la si salta, eliminandola dal gioco e in gergo viene "mangiata".

E' possibile, in certi situazione, fare mangiate multiple, quindi anche eliminare 3 o 4 pedine avversarie in un colpo solo.

Lo scopo è quello di mangiare tutte le pedine dell'avversario.

La difficoltà di questa versione è che non si gioca ne con il mouse o il joystick, ma solo con la tastiera, quindi bisogno scrivere manualmente la posizione di partenza e quella di arrivo.

Se si sbaglia a digitare il gioco da dei suggerimenti che si sta sbagliando e viene lasciato tutto il tempo che si vuole per imparare il sistema di controllo.

Prima di giocare il computer chiede se si vuole leggere le istruzioni, una sorte di manuale in linea, che spiegano brevemente le regole e come usare la tastiera.

Faara no Jikekkai - PC-9801

1991, Heart Soft







**PC-9801**

CPU= Intel 8086 a 5 MHz
RAM= 128 KB  espandibile a 640 KB
VIDEO= 640x400
COLORI= 8
PREZZO= 298.000 Yen (1982)

Si tratta di un RPG dove il giocatore impersona uno studente che deve salvare la sua fidanzata da un gruppo di mostri che hanno invaso la loro scuola.

Il gioco è un RPG non molto complesso, ma quando la ragazza viene salvata si unisce al giocatore per combattere insieme a lui e ripulire la scuola dai mostri.

E' un gioco uscito per il mercato Giapponese e come tale è solo in lingua madre e quindi molto dura da giocare, però è un gioco divertente anche per le caratteristiche come la qualità delle immagine statiche e una buona e ben colorata grafica durante il gioco.

Dragon Princess  - Ryuu no Densetsu

1982, Heart Soft







Questo gioco è un altro RPG in Giapponese che ha un semplice sistema di combattimento e un lentissimo scrolling del testo.

Ci sono nel gioco scene con contenuto per adulti, ma nel complesso è un gioco che mette un po' a dura prova la pazienza.

Una cosa interessante del gioco è che il giocatore può disegnare o modificare il viso dei personaggi principali completamente da zero.

Questo può essere fatto grazie ad un programma di disegno incluso nel gioco.




Rubicon è un gioco che si ispira a Gryzor e la difficoltà è simile a Project X.

Il gioco si svolge dopo una catastrofe nucleare in Russia che ha provocato effetti collaterali sugli animali.

L'eroe di turno deve attraversare sette livelli pieni di mostri mutanti intelligenti e raggiungere i reattori in ciascuno di essi.

E' un gioco a scorrimento orizzontale e come detto sopra prende spunto da Gryzor anche per il fatto che il giocatore potenzia le proprie armi con accessori che cadono dal cielo con un paracadute.

Il gioco è difficile perché oltre a nemici di dimensioni molto più grandi del protagonista, si viene spesso attaccati da un ondata di fiamme (o così sembrano) che volano a velocità pazzesca e sono difficili da distruggere o evitare.

Alcuni nemici sono veramente di grosse dimensioni e bisogna colpirli in certe parti del corpo, perché in altre sono indistruttibili. Tutto questo mentre loro contro attaccano con missili e palle di fuoco.

Rubicon è uscito solo per tre piattaforme: Amiga, Atari ST e Commodore 64.

La versione per C64 stupisce fin da subito per la presentazione con una musica che lascia davvero increduli. Di certo è superiore alla versione Amiga, se non per la qualità, per tutto il resto.

Ha una schermata introduttiva molto complessa con delle immagini digitalizzate in bianco e nero, ma che fanno il loro dovere.

La partita vera e propria vede un fondale molto semplice, in bianco e nero e sfumature di grigio, ma in compenso c'è il parallasse e musica ed effetti sonori contemporaneamente in gioco. La musica durante la schermata introduttiva e durante il primo caricamento è come già detto notevole!



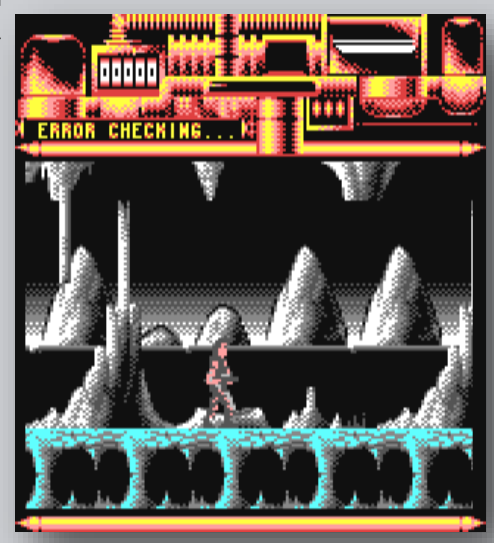

La cosa che colpisce di questo gioco sono le dimensioni di mostri mutanti che sono di dimensioni molto più grandi del protagonista e alcuni occupano quasi tutto lo schermo in altezza e sono fantastici!

Bellissime le meduse giganti e il serpente che chiude il livello.. perchè visto così ci si chiede come sia il resto del corpo.

Davvero spettacolare da questo punto di vista.

La grafica non è molto colorata come si vede dall'immagine, le varie ondate di nemici sono dello stesso colore con le sfumature sul colore principale, ma come detto sono molto dettagliati e ben animati.

Tra questi c'è un aquila che ha un'animazione che ricorda molto l'aquila di Agony per Amiga. Lascia davvero di stucco.



La versione Amiga di questo gioco presenta una grafica che è stata radicalmente cambiata rispetto alla versione C64, con il personaggio che subisce un restyle tipo Myth. Ora sembra più tarchiato, più muscoloso, più aggressivo e non solo lui, ma anche i mostri mutanti sono cambiati troppo radicalmente.

I mostri sono anche qui molto grandi, occupano parecchio spazio sullo schermo, sono coloratissimi, ultra dettagliati, ma hanno perso un po' del fascino originale.

Il fondale ora è presente e ricorda molto bene lo scenario di una catastrofe apocalittica, quindi con colori cupi, tenebrosi, cielo che sembra bruciare. Con l'avanzare nel gioco questi diventano anche un po' più vari dando una sensazione di continuità più realistica.

Una cosa che ha questa versione è la lunghezza e la difficoltà. E' molto più lungo qui e molto più difficile perché ci sono più ondate di nemici che attaccano molto di più con l'avanzare verso la fine del livello.

Il reparto audio è molto buono come qualità, ma la musica è presente solo durante la schermata introduttiva, mentre su C64 c'è durante il caricamento, durante la schermata introduttiva e durante il gioco insieme agli effetti sonori.

Quindi su Amiga, durante il gioco niente musica, ma silenzio totale.

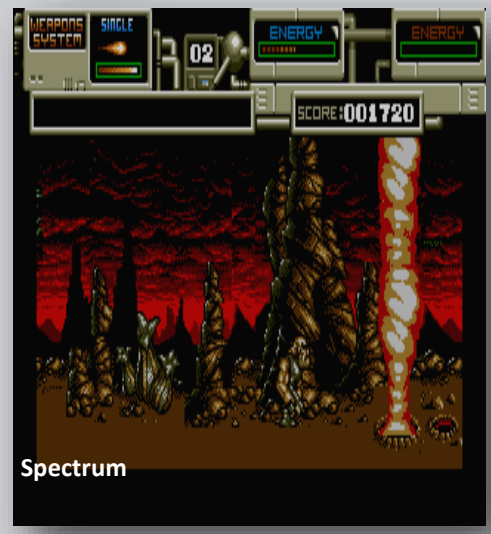
Tecnicamente è fatta molto bene, con un buon livello di dettaglio però, perde completamente quel poco parallasse visto nella versione Amiga, ci sono rallentamenti quando ci sono troppi nemici su schermo, lo scrolling è leggermente peggio e i colori sono di meno.

E' forse più difficile che la versione Amiga perché i nemici sono più ostici da abbattere,

Si può concludere però che la longevità e la giocabilità ci sono ed è un bel gioco che, almeno nella parte dei titoli, ha anche un bell'audio non tanto distante dalla versione Amiga.

Io preferisco di gran lunga la versione C64 anche se ha dei fondali un po' scarsi.




**Commodore 64 = 7.5**

Un gioco che ha dalla sua una bella giocabilità unita ad una grafica ben dettagliata, anche se non da urlo, con musica ed effetti durante il gioco.

La durata dei livelli non è molto lunga, ma ci sono mostri mutanti davvero temibili e di grosse dimensioni.

Animazioni di alcuni nemici davvero spettacolari.

**Atari ST= 6,5**

Strutturalmente è uguale alla versione Amiga, ma qui durante il gioco ci sono problemi di rallentamenti, un fondale statico con un scrolling veloce, ma non fluido come ci si aspetterebbe da un 16 bit.

Giocabilità e longevità identiche alla versione Amiga.

La versione Atari ST è identica in tutto e per tutto alla versione Amiga come gioco e dettaglio anche se è meno colorata.

L'audio è molto buono, stessa melodia della versione Amiga e anche qui decisamente inferiore al Commodore 64 dove questo allieta le orecchie meglio dei fratelli maggiori.

Buona la qualità della musica iniziale su ST, ma durante il gioco solo gli effetti e sono di qualità abbastanza scarsa, forse troppo simili al C64.

**Amiga= 7**

Un bel gioco che vanta una grafica molto colorata e molto dettagliata, ma perde completamente l'audio durante il gioco.

Livelli forse un po' troppo lunghi, ma ci sono 5 vite a disposizione più l'energia che dovrebbero garantire una certa longevità.

Ottima giocabilità, ma inferiore alla versione a 8 bit

1991, Attica Cybernetics

Amiga CDTV




Hutchinson Encyclopedia è un programma multimediale per Amiga CDTV che grazie al supporto ottico del CD-ROM può immagazzinare una grande quantità di dati che in versione floppy non sarebbe possibile.

E' un enciclopedia completa di tutte le principali parole dalla A alla Z e quando si sceglie il termine che è presente in questo prodotto viene descritto dettagliatamente.

Ad esempio, se si sceglie il termine A.S.A.P. viene fuori che è un'abbreviazione per dire "as soon as possibile" ossia "il più presto possibile".

Ovviamente le parole che si vuole cercare devono per forza essere del database però sono molte e le si può consultare tutte dal menu "title find" che come dice il nome permette di selezionare i termine per titolo.

Una caratteristica interessante è che accedendo alle immagini "Picture" viene mostrata a schermo un immagine casuale e premendo il pulsante del controller viene data la descrizione di quell'immagine.







Un'altra funzione interessante è la mappa che mostra una semplice cartina geografica del mondo da dove è possibile vedere le varie nazione in dettaglio, ma solo per quanto riguarda i confini politici e le principali citta e nient'altro.

L'enciclopedia può essere usata accedendo alle varie parti in modo separato, ma quando si sceglie un termine se c'è una mappa da vedere o un immagine questa viene elencata tra le opzioni disponibili garantendo la massima interattività.

Una pecca è che non si può usare la tastiera e quindi è un po' lungo arrivare al termine che si vuole cercare, ma quando lo si trova le informazioni sono dettagliate con eventuali immagini e mappe.

Le immagini sono di buona qualità fotografica, ma non a livello di prodotti multimediali AGA o RTG.

**CDTV=7**

E' senza dubbio una buona enciclopedia abbastanza completa di tantissimi termini e grazie al CD sono state inserite molte informazioni e immagini.

Manca però completamente qualunque sorta di video o di campioni musicali da ascoltare come ogni opera multimediale, ma probabilmente questa era intesa come semplice enciclopedia cartacea trasportata direttamente su CD.

La ricerca è un po' lenta, ma i termini sono sufficientemente dettagliati come informazioni.




**1987, Capcom**

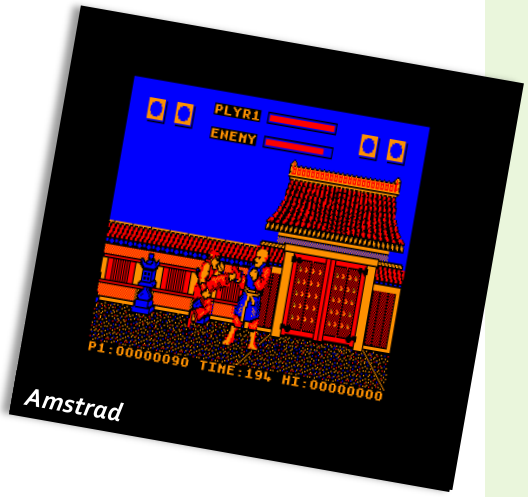
**Amiga, Amstrad, Atari, Commodore 64, PC DOS, Turbografx CD, Spectrum**

Street Fighter è il primo gioco della lunga serie ideata dalla Capcom e che ha dato il via ad una serie di piacchiaduro sempre più avvincenti, soprattutto giocati da milioni di persone nelle sale giochi e poi in casa grazie alle tante conversioni.

Il gioco ha una sua trama, ma è un genere dove non conta molto sapere chi è il protagonista o cosa deve fare, dato che l'azione si concentra in una piccola arena dove due giocatori si prendono a pugni e calci cercando di battere l'avversario.

La trama comunque vede il giocatore impersonare Ryu, un lottatore che partecipa ad un torneo che si svolge attraverso cinque nazioni (Giappone, USA, Inghilterra, Cina e Tailandia) affrontando e battendo due lottatori per ogni nazione.

Una volta sconfitti si arriva allo scontro finale contro l'organizzatore del torneo che è Sagat.



Amstrad

Un Sagat che si confronta per la prima volta contro Ryu il quale gli procurerà quella cicatrice sul petto che in Street Fighter 2 e successivi sarà sempre ben visibile.

Per battere i lottatori avversari bisogna vincere due round e una volta finito il gioco, questo ricomincia da capo con un più alto livello di difficoltà.

La giocabilità e l'azione è molto diversa dal suo seguito e anche per questo è meno famoso e probabilmente il meno giocato quando si vuole giocare ad un piacchiaduro, ma ci sono cose interessanti.

Innanzitutto ci sono personaggi che verranno ripresi con la serie Alpha (o Zero) e anche la possibilità di rivivere il primissimo scontro tra Ryu e Sagat.



Commodore 64

Anche se poi i personaggi hanno le mosse e le combo che li caratterizzano, non è quel Street Fighter che ha contagiato le sale giochi. E' comunque un titolo che va ricordato perché ha dato inizio ad un ciclo che non ha ancora fine.

Come detto nella pagina precedente la giocabilità, malgrado le mosse dei vari personaggi, non è quella che si è vista nel suo seguito.

I combattimenti sono frenetici fin dal primo livello che dovrebbe essere il più facile. Gli avversari si scagliano contro Ryu molto velocemente colpendo senza sosta con calci e pugni  e prima di riuscire a capire le mosse o come effettuarle il primo round è perso.

Il computer non da nessuna pausa, nessuna tregua e continua ad attaccare fino a quando l'avversario ha perso.

Ho vinto un round facendo anch'io la stessa cosa. Mi sono scagliato contro l'avversario tirando calci e pugni e con un paio di mosse speciali ho vinto il secondo round. Al terzo dopo 10 secondi era già tutto finito.

Con Birdie addirittura sono stato eliminato in 5 secondi a round. Un record!

In Street Fighter 2 la difficoltà tiene conto di quando viene affrontato un avversario e soprattutto la velocità di gioco è tale da prendere confidenza con i controlli e affrontare un avversario al primo scontro è ben diverso che affrontarlo al quinto o sesto incontro.

E' il primo di una bella serie, ma non prende, non  da al giocatore la voglia di andare avanti soprattutto per una difficoltà esagerata.

In sala giochi l'ho giocato un paio di volte per poi dimenticarlo, mentre in Street Fighter 2 ci ho speso un patrimonio.

Le conversione sono state tante e forse sono anche meglio della versione Arcade perché decisamente più giocabili.

La conversione per Amiga è molto bella graficamente perché ricorda abbastanza bene l'originale. Il gioco è meno frenetico, quindi l'avversario non attacca senza tregua il che è molto positivo perché si lascia giocare bene.

La giocabilità però è molto scarsa perché i personaggi e lo scrolling si muovono su schermo a scatti  e pugni e calci sono gestiti da 1 solo pulsante di fuoco del joystick, quindi vanno selezionati con movimento del joystick. In pratica si fanno pugni e calcio a caso. Fondale completamente statico.



*Atari ST*

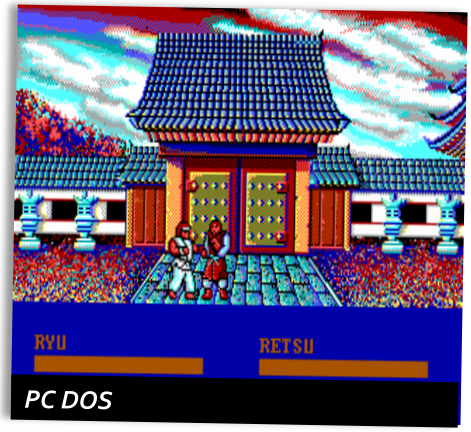
L'audio è discreto, niente di che, anche un po' tedioso a dire la verità e durante il gioco solo musica.

Rispetto all'originale è più facile e giocabile.

La serie di Street Fighter su Amiga non è mai stata convincente vuoi per l'hardware, vuoi per gli sviluppatori di turno.

La versione ST è praticamente identica a quella Amiga come grafica, ma qui c'è il fondale animato e quindi una sorta di parallasse. Lo scrolling è scattoso allo stesso modo, ma i personaggi lo sono leggermente di meno.

L'audio è meno tedioso e quindi più piacevole da ascoltare. Anche qui solo musica durante il gioco.



*PC DOS*

La versione per Commodore 64 è controversa perché ne esistono due versioni completamente differenti: quella Americana e quella Europa.

La versione Americana ha personaggi abbastanza piccoli, ma la grafica è molto lineare e pulita. I personaggi sono incredibilmente dettagliati e anche i colori su schermo sono messi davvero bene sia per il fondale sia per i personaggi.

La fluidità c'è e la difficoltà ben calibrata. Sicuramente questa è una versione veramente ben riuscita.

Tra le altre cose c'è anche un menu per poter scegliere se giocare da soli o in due, se ascoltare la musica o gli effetti e impostare la difficoltà.

Anche l'audio non è affatto male anche se inferiore alla versione Europea.

La versione Europa invece è totalmente differente.

La grafica è più simile alla versione Arcade e le versioni a 16 bit, quindi con personaggi più grandi e l'arena è a scorrimento.

E' la versione peggiore, perché ha personaggi cubettosi da far pena dato che perde completamente il dettaglio della versione Americana. Il fondale è mal disegnato, molto povero e il movimento e lo scrolling va  a scatti. I colori su schermo sono davvero pochi.

A peggiorare la situazione è Il controllo dei personaggi abbastanza incasinato.

La musica qui è leggermente meglio come qualità, molto più simile all'originale, ma nel complesso questa versione Europea è un disastro.

La versione Amstrad CPC stupisce.

I personaggi su schermo sono grandi come la versione Amiga, ST e Arcade e sono davvero dettagliatissimi. I colori sono abbastanza monotoni perché sono basasti un po' troppo sul rosso, ma i personaggi sono ben colorati e si riconoscono molto bene.

L'arena è ha scorrimento non fluido come i personaggi anche se per le dimensioni che hanno non incide sulla giocabilità che è davvero buona.

Niente audio durante il gioco, ma solo effetti.

Il controller è buono, simile a quello Amiga e si riesce a giocare anche per il fatto che la difficoltà non è molto elevata, almeno nei primi livelli.

Anche la versione Spectrum è davvero ben realizzata anche se completamente monocromatica. E' molto simile alla versione Amstrad con personaggi grandi e incredibilmente dettagliati. Buona la velocità che si fa giocare davvero bene.

Come per l'Amstrad niente musica, ma solo effetti.



*Commodore 64 (versione Europea)*

**Spectrum= 8**

Vale quando detto per la versione Amstrad, a parte la grafica monocromatica.



*Amiga*

**Commodore 64= 7,5 (US)**

La versione Americana è grandiosa. Personaggi più piccoli, ma molto dettagliati e colori su schermo  messi molto bene sul fondale e sui personaggi. Velocità della grafica molto buona, anche se non eccellente.

Audio non eccelso, ma fa il suo dovere di accompagnamento.

Buone le opzioni di gioco.

**Commodore 64= 4 (EU)**

La versione Europea è insufficiente grave perché rovina completamente il gioco sia dal lato grafico che di giocabilità. Si salva solo l'audio. Da giocare solo in versione Americana.

**AMIGA=6**

Niente da fare, l'Amiga non è adatta a questi giochi. Scrolling dell'arena e dei personaggi scattosi, fondale statico e audio poco interessante.

Giocabilità buona per la difficoltà non esagerata, ma per il resto è da dimenticare.

Su Amiga ci sono piacchiaduro decisamente migliori dove viene sfruttata come si deve.

**ST=7**

Bellissima questa versione che ha una velocità più fluida, fondali animati e una sorta di parallasse.

Difficoltà più che buona e un audio che si fa ascoltare bene e che accompagna gli scenari.

E' da preferire alla versione Amiga.

Amstrad CPC=8

La versione migliore di quelle in prova anche se un po' monotona come colore.

Grafica molto dettagliata con personaggi davvero grandi e con un dettaglio fantastico.

A tutto si aggiunge anche una velocità più che buona dei personaggi che si controllano discretamente bene.

**PC DOS= 7,5**

Identica alla versione Commodore 64 per quanto riguarda le dimensioni, ma qui ci sono più colori della grafica EGA e più dettaglio ovviamente, ma sono molto simili. I controlli qui però sono davvero ostici.

# Al prossimo imperdibile numero #20

