REV'n'GE! #20

Retro Emulator Vision and Game



Street Fighter II

La nascita di una leggenda tra i picchiaduro

Hardware Vintage: Miro

Una scheda 3D basata sul 3Dfx

Giochi in breve

Quattro giochi brevemente descritti per hardware di altri tempi

copyright 1986 Softdisk, Inc.

RECENSIONI: Lale - Street Fighter 2 - Big Blue Disk - Enciclopedia Grolier - Substation - Enciclopedia Guinness - Super Don Quix-ote

EDITORIALE NUMERO 20

Ci sto prendendo davvero gusto con questa bella fanzine che ho ideato e ho deciso di non fermarmi come avevo pensato con il numero finale di fine Dicembre per concentrarmi su Retro Trailer.

Retro Trailer procederà un po' a rilento, ma comunque continuerà tra un numero e l'altro.

Stavo pensando anche di provare a creare dei cover disk, ossia un dischetto in ADF o zip o un'immagine Iso contenente software (open-source, freeware o PD, quindi tutto liberamente condivisibile) che mi fa tornare alla mente i cover disk delle più famose riviste di giochi su computer. Vedrò se ci riesco perché è una cosa anche più difficile che scrivere delle recensioni. Se lo faccio se ne riparla nei prossimi numeri.

Da questo numero comincio un po' a parlare di software multimediali, quindi non solo giochi per cercare di diversificare la lettura.

Di idee, soprattutto sul multimediale, ne ho parecchie e ne voglio parlare. L'immagine di copertina è dedicata al Big Blue Disk.

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

Lale	**3-4**
Street Fighter II: The World Warrior	**6-13**
Hardware Vintage: Miro	**15**
Big Blue Disk	**17**
Giochi in Breve	**18-19**
Enciclopedia Multimediale, Enciclopedia Guinness	**20-22, 23-24**
Substation, Super Don Quix-ote	**25, 26**



1994-1997-2005, Silicon Worx - Amiga, PC

Si tratta del primo gioco RPG Turco ad essere realizzato, uscito solamente per due piattaforme: Amiga e PC. Vanta una visuale in prima persona e una visuale isometrica.

Nel 2005 esce una versione GOLD per farlo girare anche sui sistemi operativi moderni, ma in realtà si trattava della versione DOS fatta girare tramite l'emulatore DOSBox.

Per Amiga occupa solo due dischetti, mentre per PC è la versione CD quindi con musiche di buon livello e sequenze di intermezzo realizzate con la tecnica del Full Motion video con veri attori e decorazioni.

Istanbul Efsaneleri è solo ed esclusivamente in lingua Turca e praticamente impossibile da far girare in versione Amiga dato che per superare la protezione bisogna leggere il manuale e riportare determinate parole. Il manuale è in Turco come il sistema di protezione.

La versione PC dal 2005 è diventata freeware, quindi lo si può giocare senza nessun problema.

Legend of Istambul: Tulip Warrior (il nome tradotto in Inglese) si svolge in una citta alternativa di Istanbul e il giocatore fa parte di un gruppo di quattro amici Turchi che giocano a pallone in un parcheggio. Quando per sbaglio il pallone finisce dentro un edificio, i quattro amici cercano di riprenderlo, ma istantaneamente si ritrovano in una città che sembra medioevale.



Qui grazie alle loro abilità di giocatori riusciranno a superare molti pericoli di una città infestata dalle forze del male nella speranza di ritornare a casa.

Il giocatore impersona tutti e quattro gli amici in un grafica 3D e isometrica.

In pratica all'esterno la visuale è isometrica in stile Hero's Quest e ci si sposta o con la tastiera o con il mouse usando delle icone di spostamento, mentre nei locali chiusi la visuale è in 3D come Dungeon Master.

Lale Savascilari doveva essere la prima parte di una vasta storia e questo primo gioco era solo un briciolo di quello che doveva essere l'intera saga.

Per quanto riguarda la giocabilità dipende un po' da chi ci gioca perché agli amanti di questo genere di certo piacerà, mentre per altri potrebbe non piacere più di tanto.

La visuale isometrica non è a turni perché ci si sposta liberamente e gli avversari si spostano insieme a noi, quindi dovrebbe essere in tempo reale anche se per i puristi degli RPG potrebbero non digerirla molto bene.

In questa fase non ci sono nemmeno tante opzioni però capita di non riuscire a superare un ostacolo non troppo impegnativo anche per il fatto che le opzioni e i comandi sono in Turco quindi bisogna cercare di immaginare, anche grazie al disegno delle icone, quella più appropriata.

La grafica è ben colorata e disegnata nella parte 3D e le immagini statiche sono disegnate in stile manga, mentre nella sezione isometrica usa uno stile diverso, ma è adatta al tipo di visuale.

Le sequenze in FMV sono realizzate molto bene e l'audio anche se non da tracce audio è comunque molto buono.

Peccato non aver potuto provare la versione Amiga che è identica alla versione PC a parte le scene in FMV.

Per la versione Amiga potete dare un occhiata a queste tre immagini e si presuppone abbia la stessa giocabilità della versione PC.



PC=7,5

Giocare a questo gioco in Turco è peggio che farlo in Giapponese e purtroppo gli fa perdere un po' di punti, ma per la realizzazione tecnica è più che buona.

Sequenze video in FMV con attori veri, grafica 3D buona e immagini statiche in stile giochi giapponesi.

Sezione isometrica nella norma, ma funzionale.





AMIGA= S/V

Le immagini parlano chiaro e quindi un gioco praticamente identico alla versione PC per quanto riguarda l'accuratezza grafica nella sezione isometrica e della grafica 3D.

E' una versione OCS quindi immagini statiche non eccezionali, ma fanno il loro dovere.

Un RPG che mi sarebbe piaciuto provare su Amiga.

SuperCPU

Il Commodore 64 più veloce del mondo!



La cpu del C64 viaggia a 1 MHz, mentre grazie a SuperCPU questa gira a ben 20 MHz accelerando le prestazioni di 20 volte. Basta rallentamenti o scatti nei giochi 3D più esigenti!

SuperCPU C64

199€

Il Commodore 64 più veloce del mondo!

http://www.cmdweb.de/



1991, Capcom

Dopo il discreto Street Fighter, la Capcom ci riprova nel 1991 con Street Fighter II: The World Warrior che diventa subito un successo strepitoso, forse anche di più di quello che si aspettava la stessa Capcom dopo il primo gioco.

SF2 rivoluziona questo genere di giochi diventando in poco tempo un gioco di culto e che ispirerà tutti gli altri.

Un successo che ha portato alla richiesta di tantissime licenze per portare questo gioco su ogni computer e console tanto che questo nuovo piacchiaduro è sbarcato anche su hardware dove era assolutamente impensabile di farlo girare. E se non veniva convertito ufficialmente veniva fatto dai fan.

Come nel primo gioco anche qui vi è una trama anche se non è chiara, ma alla fine del gioco ogni personaggio racconta il motivo per cui partecipa al torneo, quindi una trama che cambia in base al personaggio. Alla fin fine si tratta però di gioco dove bisogna affrontare e sconfiggere tutti gli avversari e diventare il campione.

SF2 prevede 15 lottatori, 8 sono selezionabili, mentre gli altri 7 sono nascosti e sono tenuti solo dal computer. Quindi 1 o 2 giocatori possono scegliere uno degli 8 disponibili e affrontare gli altri 7 e poi affrontare i 4 lottatori non selezionabili.



In questo seguito ogni lottatore ha delle caratteristiche che lo distingue sia fisicamente che nello stile di lotta e ognuno di essi ha delle incredibili mosse speciali oltre che al solito bagaglio di pugni, calci e prese.

Le mosse speciali sono molto difficili da eseguire dato che richiedono delle specifiche combinazioni di joystick e tasti, ma quando vengono eseguite provocano molti danni agli avversari.

Street Fighter 2 è un vero gioco di lotta nel vero senso della parola perché una profonda giocabilità e tattica permettono di sconfiggere quei giocatori che schiacciano i tasti a casaccio.

Come è già stato detto nel numero scorso, SF2 cambiò per sempre la storia dei videogiochi. Era talmente innovativo, che molti elementi del gameplay che i fan dei combattimenti danno oggi per scontato, appiano **qui** per la prima volta.

Tuttti i giochi di questo genere usciti dopo questo titolo furono, chi più e chi meno, influenzati dalla leggenda Capcom.

Una delle cose interessanti di questo gioco è che una volta finito non ricomincia da capo, ma si assiste ad una scenetta finale conclusiva che per alcuni personaggi spiega perché hanno partecipato a questo torneo. Un motivo in più per cercare di finire il gioco con tutti i personaggi.

Versione AMIGA

La versione Amiga esce nel 1992 con la collaborazione tra Capcom e US Gold. Si tratta di certo di una conversione molto sofferta dalla macchina Amiga anche per il fatto che il gioco stava su ben 4 dischetti che all'epoca non erano pochi. Malgrado il numero elevato di dischi il gioco perde molto rispetto alla versione Arcade.

Nella conversione si perdono completamente le animazioni dei fondali che sono statici, senza neanche la più piccola animazione che avrebbe dato all'occhio la sua parte.

La giocabilità è messa a dura prova dalla perdita di frame di animazione che rendono la velocità poco fluida e si notano vistosamente delle mancanze quando si fanno dei salti o si scaraventa via l'avversario. Questa mancanza di frame impedisce anche di eseguire determinate mosse che erano tipiche di alcuni personaggi.

A peggiorare il tutto è il pessimo sistema di controllo che usa 1 solo tasto per gestire pugni e calci. C'è da dire che una volta imparato come gestirli si riesce anche a eseguire delle mosse speciali, ma il problema è che mancando quei frame di animazione certe mosse sono state rimosse oppure attivabili spaccando letteralmente il joystick.

La giocabilità ne risente perché si perde una partita cercando di imparare almeno a fare le mosse principali tipiche del personaggio scelto e quando si vede che non si riesce a farle si comincia a giocare un po' a casaccio e che il più delle volte i colpi vanno a segno.

A volte si riesce a vincere senza muoversi più di tanto e tirando qualche calcio, ma senza un perché si riesce a colpire l'avversario e quindi qualche problema anche sulla gestione delle collisioni.

Per quanto riguarda i colori, trattandosi



Link Video

della versione OCS, sono abbastanza buoni anche se si perdono alcuni dettagli che comunque non sono determinanti per la giocabilità che rimane compromessa anche se avesse avuto 256 colori.

La musica è molto carina e ricorda abbastanza bene l'originale e durante il gioco le musiche ci sono e sono quelle che si era abituati a sentire nel Coin-op. C'è anche un po' di parlato digitalizzato per le mosse speciali.



Questa versione fa arrabbiare perché l'hardware c'è e si poteva fare molto di più e l'amarezza maggiore è vedere certe animazioni che sono rimaste identiche all'originale come le pose dei lottatori a fine round.

Vedere un gioco come SF2 muoversi a scatti perdendo tante mosse lo rende molto deludente. Tuttavia è pur sempre



Street Fighter II.



Link Video

VERSIONE ATARI ST

La versione ST si avvia con la stessa sequenza animata dell'originale e già viene un forte mal d'orecchi per la qualità dell'audio davvero pessima anche se la melodia è ben presente, ma subito ci vorrà un po' di tempo a riconoscerla.

Già si potrebbe immaginare che questa conversione sia grama come la versione Amiga e invece no, è molto meglio malgrado sia più lenta.

Innanzitutto c'è da dire che è molto più colorata della versione Amiga soprattutto nei fondali dove sembra non si sia sprecato nulla e anzi si è andati a colorare il colorabile. Guardate il mercato dove si affronta Chun-Li.

La grafica piace molto per la vivacità dei colori che sono molto più vicini all'originale.

Per quanto riguarda la giocabilità c'è da dire che SF2 su Atari ST è lento e molto più scattoso della versione Amiga. Mancano anche gli stessi frame di animazione dell'altra versione, ma qui si riesce meglio a eseguire le mosse e da questo punto di vista il gameplay è leggermente meglio.

Il controllo dei giocatori anche qui è con il joystick con un solo tasto e quindi bisogna imparare le varie combinazione e trovare il tempo giusto per usare pugni e calci.

Non è facile, però la lentezza della grafica aiuta perché sembra quasi dare il tempo di fare la combinazione vincente.

Non bisogna fare l'errore di pensare che questa conversione sia più facile, più giocabile perché in realtà non lo è.



Versione Atari ST

Visivamente è un piacere per gli occhi anche perché i colori, di certo di meno che nella versione Amiga, sono stati applicati meglio su schermo, ma è un specchietto per le allodole perché sembra quasi distogliere il vero problema di questo gioco.

Conversione fatta in modo molto superficiale come la versione Amiga e dove si poteva osare di più visto che per certe aspetti il lavoro svolto sembra anche buono. Di certo non si chiedeva di avere un controller a 6 tasti, ma almeno 2 tasti - uno per i pugni e per i calci avrebbe aiutato a eseguire delle combo micidiali.

Anche questa versione viene bocciata anche se leggermente più giocabile della versione Amiga e pure con fondali migliori.



Versione Atari ST

VERSIONE PC DOS

E qui si conclude la recensione di Street Fighter 2 per i computer a 16 bit con la prova fatta su PC con MS-DOS.

La versione PC ha una grafica a 256 colori ed è praticamente molto simile all'originale e per gli occhi sicuramente è un impatto davvero notevole. Peccato però che a parte la buona grafica tutto il resto è completamente da dimenticare anche in questa versione.

All'inizio del gioco c'è finalmente una serie di opzioni per settare il gioco, per impostare se giocare con tastiera o joystick, cambiare la difficoltà e scegliere l'hardware audio in base a quello che si ha nel computer.

La grafica c'è come colori, mentre il fondale è completamente statico e la giocabilità è anche peggio delle altre due versioni perché ci sono dei frame mancanti davvero osceni (ed è meglio guardare il video linkato sulla foto del mercato con Chun-Li per rendersene davvero conto) con animazioni scattose.

Quando si salta e si tenta di fare una capriola in avanti o indietro, non si fa perché manca completamente quella animazione e vedere una cosa del genere su una grafica così incredibile è uno scempio senza ritegno.

Altra cosa che lascia l'amaro in bocca è l'audio. Il gioco supporta le principali schede audio di allora: Ad-Lib, Sound-Blaster e Roland e anche una combinazione Roland-Sound-Blaster oltre al classico cicalino del PC.

La qualità dell'audio è discreta, ma decisamente inferiore alla qualità dell'audio Amiga e dopo un po' da leggermente sui nervi anche perché non da la stessa sensazione di ascoltare quelle belle musiche che la versione originale e quella Amiga invece sono in grado di offrire.



Versione DOS

In più c'è da dire che si sente solo l'audio mentre gli effetti sonori non si sentono malgrado tutto sia settato come si deve e i test audio sugli effetti funzionano regolarmente.

Per quanto riguarda il controllo del giocatore c'è da dire che anche qui pugni e calci vanno gestiti con 1 solo tasto. Di buono c'è che le mosse vengono leggermente più facilmente.



Link Video

Altra nota negativa è la difficoltà inesistente. Anche settando a zero alle volte non si riesce a parare i colpi nemici. Si è in parata bassa e si viene colpiti come se non lo si fosse. Ma il problema è che alle volte il controller non è molto preciso e quindi anche se la manopola sembra essere messa in modo corretto il gioco lo ignora e si vene colpiti lo stesso.

Atre volte ci si lancia a casaccio contro un avversario e se ne esce vincitori senza sapere come si è riusciti a colpirlo.

Tre conversioni deludenti...

AMIGA=5

SF2 rovinato da una conversione fatta molto superficialmente che mostra una grafica animata a scatti, povera di animazioni e fondali statici poco colorati.

Giocabilità messa a dura prova da un controllo via joystick davvero impreciso e impossibile gestire pugni, calci, prese e combo con un solo tasto.

Audio davvero ben fatto e musiche riprodotte molto bene.

Peccato perché SF2 è il re dei piacchiaduro, ma forse era un po' troppo per un A500.

ST=5,5

Versione che ha stupito per i tanti colori su schermo soprattutto nei fondali che risultano molto vivaci. Velocità della grafica però molto lenta e scattosa.

Audio davvero molto scadente.

Nel globale è leggermente meglio della versione Amiga per i colori e per un controllo leggermente migliore.

PC= 5,5

Impressionante la grafica a 256 colori, davvero splendida, ma i fondali restano immobili. Tutto è però rovinato dalla mancanza di frame che rendono certe animazioni davvero assurde e incomprensibili.

Difficoltà esagerata e imprecisa anche al livello 0.

Audio di buona qualità, alla lunga diventa noioso e niente effetti durante la gara.

I 256 colori gli danno quel mezzo punto in più, ma si meriterebbe un 4 per le animazioni.



Versione C64

Nel 1992 il gioco esce anche per il Commodore 64 che, come gli altri porting su macchina a 8 bit, era assolutamente impensabile e non ci pensava nessuno che si potesse realizzare qualcosa di buono visto le deludenti prestazioni dei fratelli maggiori a 16 bit.

Il gioco si presenta bene con una schermata introduttiva semplice senza l'animazione inziale (ma era prevedibile per le limitate capacità della macchina), con una schermata ben fatta con una musica ben realizzata. Ci sono le opzioni per settare il gioco e scegliere se usare la musica. E' possibile anche scegliere se partecipare al torneo o giocare una sfida a due giocatori.

La mole di dati per questo gioco si sente durante i caricamenti. Questi sono lunghissimi e passerà parecchio tempo prima di riuscire a scaldare il joystick e far fumare le mani giocando.

Ai tempi la provai in versione cassetta e riuscii a giocare dopo quasi 1 ora di caricamento e di certo è un esperienza che non si può raccomandare a nessuno. Anche il caricamento da disco è molto lento anche se più accettabile che su cassetta.

Una volta scelto il tipo di gioco si apre la schermata della scelta del personaggio e questa è fatta discretamente bene con le immagini delle facce davvero ben disegnate.

L'azione vera e propria è molto deludente per il combattimento vero e proprio. I personaggi sono molto piccoli e approssimativi e non si è in grado di riconoscerli se non per il nome. I colori usati sono pochi per i personaggi, mentre invece la grafica del fondale non è malvagia.

La giocabilità non esiste perché il controller non permette l'uso di calci e pugni separati e se nelle altre versioni era difficile, qui è ancora più problematico.

Addirittura mettendo l'auto fuoco e spostandosi si vince molto facilmente perché le collisioni lasciano il tempo che trovano tanto che è possibile colpire l'avversario a distanza con i pugni e calci.



L'audio è discreto, ma c'è un solo motivo per l'intero gioco.

Una conversione che va premiata per il coraggio di averla fatta e per i tanti fan del gioco che lo volevano su Commodore 64.

Di positivo c'è da dire che è Street Fighter 2 e ci sono tutti i personaggi.

Commodore64= 4

Per la giocabilità si meriterebbe un 3 o anche 2, ma va premiato lo sforzo enorme di portare questo gioco su un 8 bit dove ha deluso molto su macchine superiori.

La grafica è quella che è, personaggi piccoli, approssimativi e irriconoscibili se non per il nome. Ken e Ryu sono identici in tutto e per tutto tranne per il colore della tuta.

I fondali invece sono molto belli e ben disegnati.

Giocabilità quasi inesistente tanto che mettendo l'auto fuoco del joystick e stando anche fermi gli avversari non hanno scampo.

Gestione delle collisioni ridicole e una sola musica per tutto il gioco.

MSX2= 7 - Link Video

La versione MSX2 è davvero incredibile. Si tratta della versione Word Warrior però con alcune differenze. Innanzitutto ci sono solo sei personaggi selezionabili: Ken, Ryu, Chun-Li, Guile e Dalshim e visto la meccanica di gioco sembrerebbe che sia tutto qui. La schermata di selezione di questi personaggi mostra una grafica divertente e buffa, in stile Giapponese.

I lottatori sono piccoli, ma dettagliatissimi e la velocità della grafica è fluida. La gestione del controller è buona dato che usa due tasti separati per i pugni e i calci. Finalmente le mosse speciali vengono bene, facilmente e graficamente sono ben realizzate.

Non ci sono tuttavia tutte le mosse originali, però si riesce a giocare senza troppi problemi e se l'occhio vuole la sua parte, qui c'è.

L'audio è buono anche per la qualità.

E' un gioco prodotto dalla Neo nel 1994 e sembra una versione limitata per i soli sei personaggi e per il fatto che c'è un solo round: si vince o si perde.

Fra i computer in prova questa è sicuramente la migliore.

Guardatevi il video.



1992, Capcom - NES e SNES

La versione per le due console giapponesi è davvero ben realizzate e soprattutto colpisce la versione a 8 bit della console Nintendo.

La versione Super Nintendo è semplicemente sensazionale anche se perde la bella introduzione animata e quindi presentandosi subito con la schermata del titolo, ma questo particolare è veramente un inizia su quello che è poi tutto il resto.

Anche qui abbiamo tre scelte: iniziare subito il torneo, giocare una sfida a due giocatori o modificare le opzioni che sono tante tra cui la scelta dei tasti.

Questa versione usa un controller a 6 tasti e quindi sono presenti tutte le mosse originali.



La grafica è molto colorata, praticamente quasi indistinguibile dalla versione originale. Il fondale è riprodotto fedelmente come lo sono le animazioni e il parallasse.

La gestione del controllo è perfetta perché con i sei tasti a disposizione si possono fare tante mosse, ma anche tante combo come lo era in sala giochi.

Ogni più piccolo particolare è stato convertito così fedelmente che è difficile trovare qualcosa che non va.

Per quanto riguarda l'audio questo viene eseguito benissimo ed è un audio dinamico perché quando il giocatore comincia a rischiare di perdere il round, questa accelera ricordando a chi gioca che sta per perdere la partita.

Le musiche sono proprio quelle che si ascolta in sala giochi, non dello stesso livello di qualità, ma ci si avvicina molto.

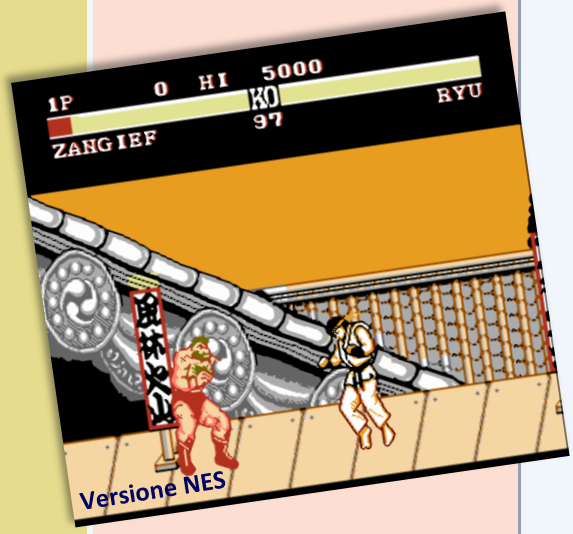
Tra i sistemi a 16 bit sicuramente la versione SNES è su un altro pianeta ed era questo che si aspettava soprattutto dalla versione Amiga e ancora di più dalla versione DOS.

E il piccolo NES cosa è in grado di fare con questo gioco?

La versione NES stupisce per la presentazione identica all'originale che la versione SNES perde.

Qui però ci sono solo quattro personaggi selezionabili: Ryu, Guile, Chun-li e Zangief.

La grafica è molto definita per i lottatori che non hanno tanti colori però sono lineari, il tratto è pulito. I fondali



sono disegnati bene, tendenzialmente il colore predominante è il grigio.

La velocità è scarsa perché è abbastanza scattosa e lenta, però le mosse si riescono a fare discretamente anche grazie al controller che usa tre tasti separati, ma in realtà poi sono solo due.

I colpi speciali come detto si riescono a fare, ma davvero brutti soprattutto quelli di Ryu che sembrano letteralmente delle banane. Bisogna però riconoscere che il gioco gira su un 8 bit che manda a spasso la versione Commodore 64.

L'audio è scadente e di certo inferiore alla versione C64 anche se però le musiche ci sono. Gli effetti sonori sono irriconoscibili dato che si sente un effetto gracchiante davvero da far venire il mal d'orecchie.

SNES=8

La versione SNES è la versione migliore tra la tecnologia a 16 bit. Grafica veloce, colorata, animazione e parallasse del fondale davvero incredibile.

Gestione del controllo perfetta grazie ai sei tasti che permettono l'uso di quasi tutte le mosse normali e speciali garantendo una longevità senza fine.

Audio eccelso in ogni parte del gioco e una musica dinamica che mette l'ansia di terminare la partita.

Eccellente!

NES=6

E' la versione a 8 bit di Nintendo e anche se è decisamente inferiore al fratello maggiore si difende bene rispetto alle altre versioni a 8 bit.

Fondali molto semplici, ridotti il più possibile e con colori che tendono sul grigio, ma la grafica dei lottatori è ben fatta anche con l'uso dei pochi colori disponibili.

Velocità lenta e scattosa, ma il controllo è discreto grazie ai due tasti separati che garantiscono la riuscita delle mosse speciali.

La qualità della musica è scadente e gli effetti sonori gracchianti.

SPECTRUM= S/V

La versione Spectrum non sono riuscito a farla funzionare fra tutti gli emulatori provati. Il gioco si blocca al momento di iniziare la partita, ma quel poco che si vede prometteva molto bene.

Scherma introduttiva monocromatica, ma con un audio davvero buono, migliore della versione C64 come melodia che è uguale alla versione da sala giochi.

La mappa di selezione dei personaggi davvero ben fatta e dettagliata e profili dei lottatori con la qualità della versione Arcade.

Amstrad CPC=5

Non è una versione ufficiale perché è uscito nel 2008 e vanta una grafica notevolmente migliore del Commodore 64 e del NES.

Tuttavia è un gioco diverso perché all'inizio si può scegliere se giocare con Ken, Ryu o Bison (quindi giocare con il boss finale); poi si deve scegliere il nemico e anche qui si possono selezionare anche quelli che dovrebbero essere nascosti.

La grafica è molto dettagliata per quanto riguarda i lottatori anche se i colori sono monocromatici sul rosso, così come per i fondali. Mancano diversi frame di animazione il che rende la velocità un po' a scatti. Difficoltà quasi inesistente per via di un controllo con un solo tasto per calci e pugni e impossibile eseguire qualche mossa speciale. Tuttavia è più facile anche che su Commodore 64 perché ad esempio con la spazzata bassa si riesce a far fuori la maggior parte degli avversari che non fanno nulla per evitarla o pararla.

Audio inesistente e pochissimi effetti sonori in gioco.



Link Video

NOTE, CURIOSITA' E SEGRETI SU:
STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

Una delle cose che ha fatto discutere è stata la storia di "Sheng Long".

Giocando con Ryu, nella schermata di vittoria, viene citata la frase "You must defeat Sheng Long to stand a Chance" e nella versione di Aprile vene citato un personaggio misterioso presente nel gioco.

Scritto in questo modo sembrava che "Sheng Long" fosse un personaggio segreto, il presunto maestro di Ryu e Ken e per ottenerlo bisognava affrontare Bison in un certo modo. Se tutto fosse stato fatto in modo corretto, faceva la sua apparizione, uccideva Bison e poi andava affrontato come nemico.

Milioni di persone giocarono a questa nuova edizione tentando di sbloccare questo personaggio inutilmente, ma in seguito fu confermato dalla EGM che era un pesce di aprile, ma la Capcom non disse nulla sulla questione lasciano il dubbio su questo "Sheng Long".

Cosa voleva dire Capcom con "You must defeat Sheng Long to stand a chance"?

Sheng Long è la pronuncia cinese di Shou Ryuu e per alcune ragioni la Capcom invece di scrivere Shou Ryuu Ken o la traduzione inglese Rising Dragon Fist decise di usare la pronuncia cinese.

Le persone che videro questa citazione rimasero comprensibilmente confuse riguarda a chi o cosa "Sheng Long" si stesse riferendo.

Il gioco diede risalto all'importanza del personaggio femminile. Prima di Street Fighter 2, le donne erano unicamente personaggi da salvare o avevano ruoli minori.

Con questo gioco, Chun-Li diventa un personaggio importante, una protagonista e da questo momento le donne diventeranno importanti al punto che, nei giochi con vari personaggi selezionabili, alla fine ci sono sempre uno o due personaggi femminili.

M. Bison (Vega nella versione Giapponese) ha un design che condivide più di un dettaglio con Kato, il personaggio dell'anime "Doomed Megalopolis". Esattamente come Kato, M. Bison è alto e magro, vesta una uniforma militare rossa, tiene avvolto il suo corpo con un mantello nero quando non combatte e possiede una sorta di oscuro potere malvagio: persino la stella impressa nel suo cappello è simile al design di Kato.

La E nel nome di E. Honda indica il suo nome: Edmund; la M nel nome di M. Bison sta per Maggiore.
Nella versione Giapponese Balrog è chiamato M. Bison (in questo caso, la M sta per Mike). Vega è chiamato Balrog e M. Bison è chiamato Vega. L'amico defunto di Guile, Charlie, è chiamato Nash. La moglie di Guile, Jane, è chiamata Julia e la figlia di Guile, Amy, è chiamata Chris.

Il gioco è uscito anche in versione portatile LCD pubblicato dalla Tiger Electronics. Si trattava di una versione impoverita di SF2, realizzata per adattarne la meccanica di gioco in una unità portatile. In pratica si trattava di decidere se controllare il personaggio di sinistra o di destra.

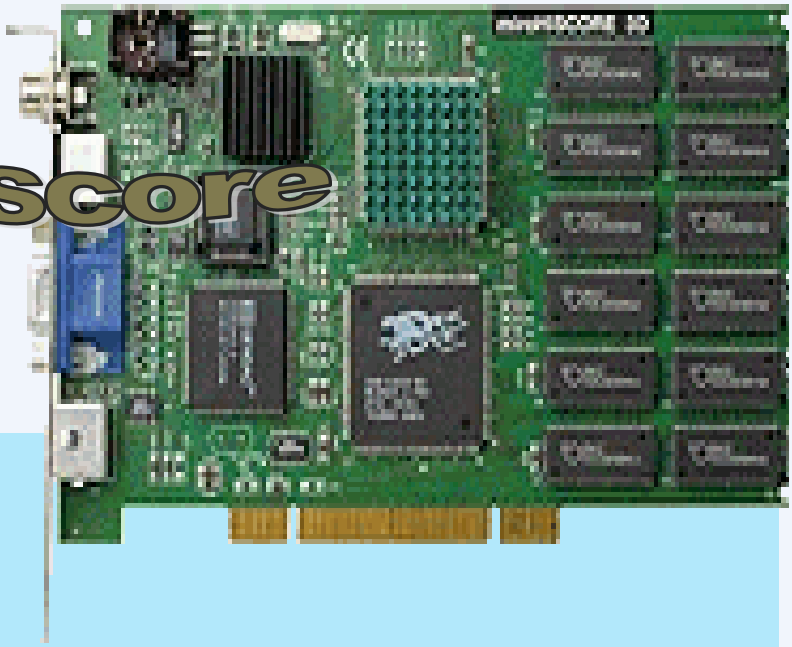
Il giocatore sulla sinistra poteva scegliere tra Ryu, Ken e Guile, mentre il giocatore di destra poteva scegliere tra Blanka, E. Honda e Zangief.

Il controllo era molto semplice (due tasti) e si potevano anche fare le mosse speciali. Tenendo conto che si trattava di un LCD non ce ne erano tantissime. Solo per Ryu e Ken ce n'erano due.

HARDWARE VINTAGE

Schede 3D

Miro Highscore 3D



Miro Highscore 3D

Si trattava di una scheda 3D basata sul 3Dfx Voodoo con 6 MB ed era la stessa scheda che vendeva Canupus, quindi un offerta senza giochi in bundle e i cavi necessari per il collegamento alla TV o al Monitor.

Quando uscì questa scheda veniva offerta per 350 Marchi e non aveva nessun gioco incluso.

Le due aziende, Canopus e Miro, fecero un accordo in base al quale decisero di dividersi il mercato in base alla localizzazione e in barba alla concorrenza. Pertanto la Canopus non sarebbe stata importata ufficialmente in Europa, mentre la Miro sarebbe stata venduta nel vecchio continente e distribuita in Italia.

Queste schede avevano un buon vantaggio sulle altre offerte 3Dfx Voodoo perché con i loro 6 MB potevano sfruttare quei 2 MB in più per avere prestazioni migliori sui giochi D3D, mentre per le glide si sarebbe dovuto aspettare che i driver lo prevedessero.

Per l'uscita della Canupus e della Miro era stata preparata una patch per GLQuake e simili per aumentare le prestazioni del 25 -30% circa.

Malgrado queste schede avessero 6 MB non era possibile comunque far girare i giochi in 800x600 perché i 2 MB erano più indicati a incrementare la memoria per le texture e non il frame buffer.

Queste due schede gemelle avevano anche un problemino non di poco conto: non avevano un connettore VGA per il cosiddetto passthru e questo veniva risolto da un mini connettore simile a quello dei mouse PS/2. Il problema era dove trovare quel tipo di connettore soprattutto perché le due aziende non lo fornivano.

Il problema si risolveva grazie ad un piccolo trucchetto che comunque valeva per tutte le schede 3Dfx Voodoo e più precisamente se si aveva un monitor con ingressi BNC (tre o cinque ingressi tipo cuffia sul retro) invece del classico schema passthru.

Se si collegava la scheda video 2D e la scheda 3DFx all'uscita VGA DSUB normale in un colpo solo si sarebbe risolto il problema del cavo passante e del degrado del segnale video.

Seiya

Retro Trailer

Novembre 2014





1986, Softdisk

PC

Che cosa è un Big Blue Disk?

Si tratta di una rivista su disco, molto diversa dalla altre magazette (rivista su disco) e pubblicazioni stampate.

Si trattava di un prodotto per svagare e aiutare la gente con i vari problemi tecnici

Nei Big Blue Disk ci sono recensioni, tutorial e dei giochi presenti è possibile leggerne una recensione e anche di giocarli

Quindi si tratta di una rivista multimediale che permetteva di leggere, giocare, vedere immagini 3D in tempo reale e anche utilità che potevano servire alla gestione del proprio computer.

Era un disco che raccoglieva tanto software non solo da leggere come recensioni, ma anche come detto da provare direttamente sulla propria pelle.

La rivista si legge molto bene anche nella modalità CGA dei primi numeri e il linguaggio anche se in Inglese è abbastanza comprensibile per tutti e di certo è una rivista che va riscoperta perché ne vale veramente la pena.

I big Blue Disk sono usciti dal 1986 al 1998 con ben 141 numeri.







Giochi in Breve

1990, NEC Technologies - TurboGrafx-16

PACLAND



Pac-Land è un gioco a scorrimento orizzontale per 1 o 2 giocatori con lo scopo di superare 16 round, ognuno di questi comprendente 4 viaggi.

Lo scopo del gioco è quello di riportare una fatina a casa sua, a Fairy Land, ma i fantasmi Inky, Blinky, Pinky, Clyde e Sue cercano di impedirglielo con ogni mezzo. Pac-Man nel viaggio di andata può usare delle pillole energetiche che potrà usare per mangiare i suoi nemici e uscire da situazioni pericolose. Nel viaggio di ritorno, la fata da a Pac-Man delle scarpe con le ali per fargli superare più velocemente il tragitto e evitare più facilmente i fantasmi.

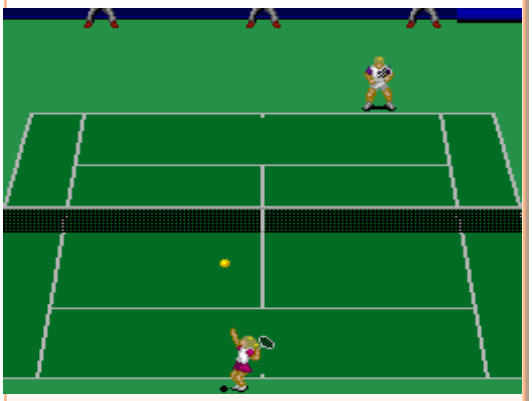
La versione per TurboGrafx-16 (PC Engine) è davvero notevole per il fatto che è molto simile all'originale sia per quanto riguarda la grafica da cartone animato molto definita e dettagliata sia nel fondale, ma anche dei personaggi.

A completare la buona riuscita di questa conversione è l'audio molto buono.

Sicuramente dopo la versione Arcade, questa è la seconda migliore.

1993, Hudson Soft - TurboGrafx-16

POWER TENNIS



Power Tennis è un gioco dedicato a questo sport e permette di giocare una partita singola, di fare un doppio oppure di fare un campionato che include sei nazioni.

Il giocatore può scegliere tra vari atleti e i tre tipi di terreno più comuni: duro, erba e terra.

La versione è uscita solo per questa macchina e per la Wii e usa una visuale in terza persona, vista da dietro ai giocatori e garantisce così una buona visione del gioco e facilita anche la respinta della palla.

La giocabilità è molto buona anche perché il gioco e le regole del tennis sono state implementate molto bene.

E' una versione solo in giapponese, ma queste riguardano le informazioni sugli atleti o il torneo, quindi non ci sono problemi a entrare subito in partita.

1999, SNK - Neo Geo Pocket Color

FATAL FURY – FIRST CONTACT



Si tratta del famoso picchiaduro Fatal Fury che in questa versione per Neo Geo Pocket usa il famoso stile Giapponese Super-Deformed per adattarsi al meglio alla console.

Il gioco è basato su Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers e ha i suoi protagonisti principali e si possono eseguire tutte le mosse speciali visto nella versione per Neo Geo.

Tuttavia per le limitate capacità hardware, alcuni personaggi sono stati rimossi, ma quelli presenti sono tanti e garantiscono una buona longevità.

La prova sul campo dimostra l'ottimo gioco e malgrado lo schermo sia piccolo, la grafica mostra un dettaglio davvero notevole e i personaggi sono facilmente riconoscibili. Tutte le mosse e le mosse speciali ci sono. La grafica è bella colorata, anche se non molto veloce.

Audio molto buono anche se non di qualità eccelsa, ma superiore a molti altri dispositivi simili.

Buon gioco per tutti gli amanti di questo genere di giochi.

1998, SNK - Neo Geo Poket

NEO GEO CUP '98



Si tratta di un gioco sportivo di calcio per il Neo Geo Pocket, quindi un gioco in bianco e nero e una versione ridotta del gioco Neo Geo Cup '98: The Road to the Victory.

Il gioco ha meno nazioni e non ha un vero campionato del mondo, ma si tratta di un adattamento non ufficiale e quindi la SNK ha creato una coppa di fantasia, ma non per questo si tratta di un brutto gioco.

La grafica in bianco e nero non deve trarre in inganno perché è dannatamente giocabile e divertente.

La grafica è stile cartone animato e disegnato davvero bene ed è difficile trovare in giro una grafica del genere in un gioco di calcio. Anche le facce dei giocatori, anche se tutte uguali, sono davvero ben fatte e sembra proprio di guardare un tipico cartoni animato Giapponese.

Anche tutta parte gestionale prima della partita è curata abbastanza bene e piena di animazioni.

L'audio è presente anche durante la partita che non fa che aumentare la già incredibile giocabilità.

16 nazioni per questa versione ridotta sono tante squadre e una lunga longevità.

Da non perdere!!



Grolier Electronic Encyclopedia è una produzione multimediale realizzata da Grolier Electronic Publishing, produttore che sa realizzare ottime enciclopedie e prodotti multimediali di qualità.

Nel 1993 esce un Enciclopedia Multimediale per Amiga e PC e, ovviamente, incentrate con tutte le notizie e informazioni fino all'anno in questione.

Tuttavia le due versioni sono nettamente diverse e cercano di sfruttare l'hardware e il software di riferimento con risultati diversi.

La versione per Amiga, e più precisamente per CD32 e CDTV, si presenta in modo compatto senza troppo fronzoli, con una semplice schermata grafica che porta subito al menu principale formato da tre opzioni: Topic Free, Fact Finder e Picture Browser.

Come ogni prodotto multimediale lo si può esplorare nelle sue varie parti in modo separato oppure in modo più completo interagendo di volta in volta con immagini, audio o suoni relativi alla ricerca che si sta facendo.

Con l'opzione Topic Free si entra in un menu con 6 categorie: Geografia, Storia, Scienza, Società, Tecnologia e Arti.

Ovviamente sono solo sei categoria, ma sono le categorie principali e che coprono praticamente ogni argomento.

L'interfaccia della versione Amiga è molto semplice, perché una volta scelta la categoria si entra in un menu con delle sottocategorie che sono gli argomenti della categoria principale scelta e da qui si raggiungono gli articoli di ciascuna sottocategoria.

Cliccando sugli articoli interessati viene mostrato il testo e questo può essere esaminato in ogni singola parola, articolo, preposizione, soggetto, verbo, sostantivo per accedere ad ognuna di queste informazioni e se, ad esempio, il sostantivo porta ad un altro argomento ci si può interagire e scoprire ulteriori dettagli o anche perdersi tra le numerose informazioni dell'intera enciclopedia.



Se gli articoli prevedono immagini, questi sono indicati con l'icona di una macchina fotografica, ma non viene mostrata l'immagine riferita all'articolo, ma viene data una lista di foto relative alla scelta.

Se si sceglie come categoria "Tecnologia", poi "Aircraft", appare l'icona della macchina fotografica e se la si clicca si arriva in menu con le foto di vari aerei che fanno parte dell'articolo "Aircraft".

Le immagini si vedono a tutto schermo e si può anche avere delle informazioni su quella determinata immagine o anche le referenze incrociate su di questa.

Si può anche accedere alle informazioni



cercando manualmente i termine che vogliamo grazie all'opzione "Fact Finder" nel menu principale.

L'enciclopedia è immenss e qualunque termine scriviate questo viene trovato e non solo di cose, ma anche di nomi di

persona.

Per quanto riguarda la sua realizzazione c'è da dire che è notevole, perché ogni parola che si è provato a cercare c'è, le immagini sono di ottima qualità e c'è anche il parlato perché si può guardare una demo del prodotto e la guida online ha la voce di un narratore che spiega le varie funzionalità.

Questa enciclopedia in versione Amiga ha una interfaccia semplice, volendo anche spartana, ma fa il suo dovere e soprattutto è semplice da usare e non ci si perde dietro a tanti pulsanti o sotto menu che fanno perdere l'orientamento.

La versione per PC cerca di sfruttare Windows 3.x e il CD-ROM, quindi con tanto materiale fotografico, audio e video, animazioni e mappe per essere più esaustiva possibile.

Questa Enciclopedia si presenta con una nuova interfaccia grafica completamente differente dalla versione per CD32/CDTV, ma qui si è cercato un integrazione perfetta con il sistema operativo di turno.

Ci sono più categorie, ma non cambia per niente la struttura e funziona esattamente allo stesso modo: categoria principale, sottocategoria, articoli e poi da qui si può esaminare il testo in dettaglio.

Se ci sono collegamenti multimediali, questi verranno indicati da un'apposita icona che una volta scelta porteranno l'utente ad un menu con i contenuti relativi alla parola scelta.

Bisogna però fare delle dovute differenze dato che questa versione ha un contenuto multimediale molto ampio, ma le categorie sono state messe in un modo completamente diverso. Le famose 6 categorie viste nella versione Amiga ci sono. Sono state incluse nel pulsante "Knowledge Tree" e funziona esattamente come avete letto: categorie, sottocategorie e articoli. La differenza è che gli articoli possono essere anche dei video.

Con questa versione per Windows 3 si può cercare il contenuto dalla A alla Z con "Title Find" oppure si può usare la ricerca che è molto avanzata e molto precisa, molto di più della versione Amiga che è decisamente semplice (ma più immediata).

Ho scelto il termine "*computers*" e tra le informazioni su questo articolo ho scelto a caso la parola "*computer graphics*". Da qui ho scelto "*cartoon*" e infine "*animation*". Questo ultimo termine mi ha portato un articolo dove c'era un link ad un immagine di Walt Disney e un animazione che spiega la tecnica del Motion Picture.

Questo è un esempio di multimedialità moderna, ma questa versione per PC ha tante altre potenzialità.

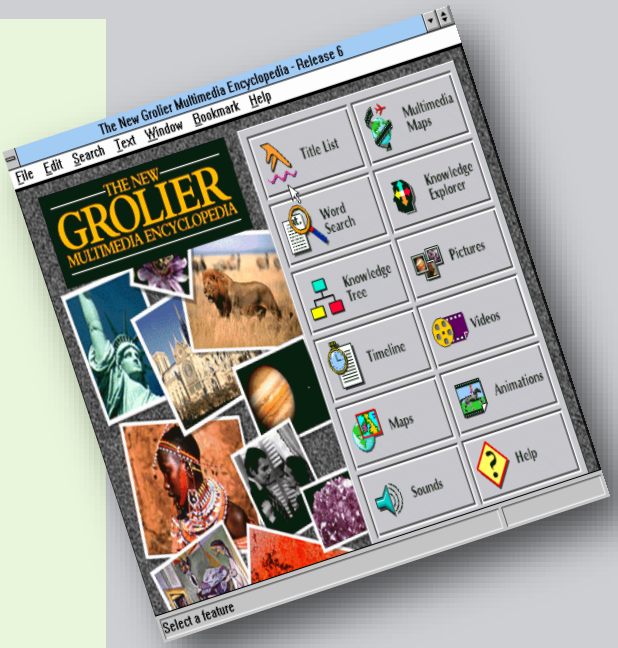
Una di queste è il "Multimedia Map" che è praticamente la gestione delle mappe: storiche, moderne, esplorative, preistoriche, religiose e dei trasporti.

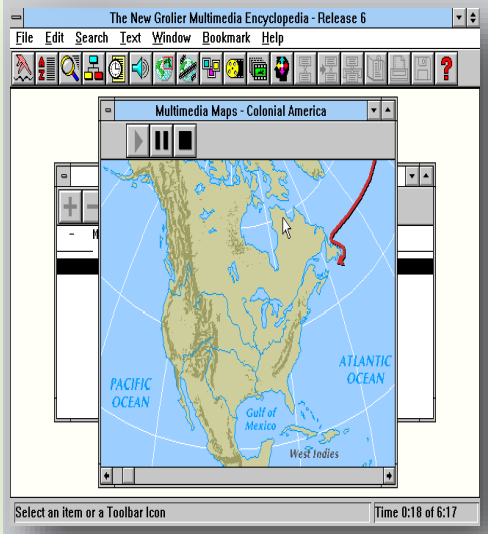
Come dice il nome la multimedialità delle mappe è il ricco bagaglio di animazioni che rendono questa categoria molto interessante perché leggere è importante, ma guardare un video è sicuramente più emozionante.

Come in altre enciclopedia, soprattutto su PC, c'è sempre una categoria dedicata alle Mappe e anche qui ce ne è una davvero enorme perché gestisce l'intero globo.

Selezionando un continente si può arrivare a leggere le informazioni sullo stato e anche sulle città anche se però da questo punto di vista non ci sono tante città disponibili, ma solo quelle più importanti o che hanno avuto un importanza storica. Quello che c'è però è fatto molto bene.

Anche qui è possibile accedere ai contenuti multimediali separatamente anche se non c'è una grande quantità, ma con un solo CD non si può mettere un contenuto infinito di dati anche perché questi occupano svariati megabyte.

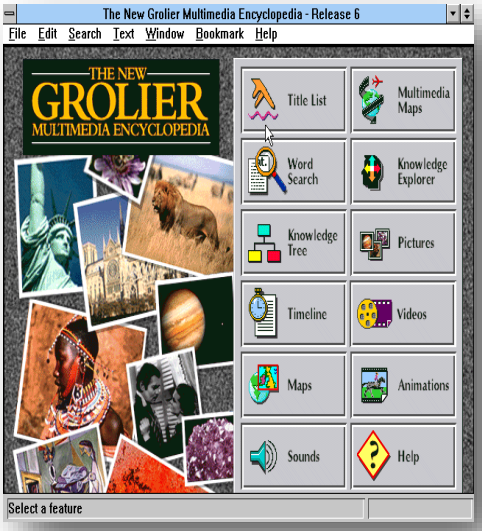




Tra le categorie multimediali che si possono visitare a parte c'è la sezione audio che riproduce tutti i tipi di audio, dai versi degli animali, ai suoni degli strumenti musicali, degli uccelli, di opere musicali e di personaggi famosi.

La qualità delle foto è eccellente. I video girano in finestra e anche a tutto schermo (ma sono davvero pesanti da gestire).

E un opera multimediale grandiosa che va esplorata.



Windows 3.1= 9

E' un enciclopedia molto completa che ha tanti contenuti multimediali che sono integrati e molto interattivi con gli articoli.

La qualità audio e video è superlativa e tanta possibilità di usare il contenuto multimediale davvero vario in modo separato.

Buona la gestione delle mappe che sono un valore aggiunto non di poco conto.



CD32/CDTV= 8

Eccellente Enciclopedia molto completa con tantissimi termini. Interfaccia è molto semplice, ma efficace perché si riesce ad usare facilmente non appena finisce il caricamento.

Contenuto multimediale molto povero e limitato solo alle immagini che non sono comunque tantissime.



Grolier Electronic Publishing

1993 Edition: CD32

1995 Edition: Windows 3.x

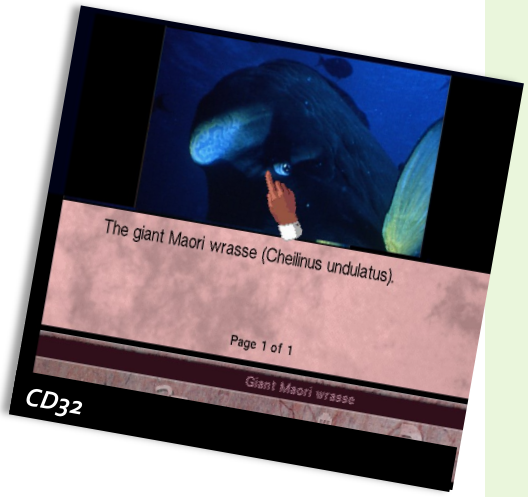
Guinness Disc or Records è un altro prodotto multimediale di sicuro interesse di Grolier che con questo disco vuole presentare i record del 1993 per l'edizione CD32 e del 1995 per l'edizione PC.

Anche questa produzione riguarda solo queste due piattaforme che sono l'ideale per presentare nelle case degli utenti due CD molto interessanti anche perché questo tipo di argomento piace sempre grazie alle tante informazioni e categorie presenti.

La versione per Amiga CD32 è una versione AGA quindi le immagini ora sono di ottima qualità e l'interfaccia è davvero gradevole piena di colori e davvero efficace.

L'interfaccia permette da subito di vedere le 12 categorie principali che mostrano quello che il CD offre e quindi si leggono delle brevi descrizioni che riguardano queste categorie di primati.

Per trovare il record da visualizzare lo si può fare grazie ad una ricerca dalla A alla Z.



Questo tipo di ricerca non solo è l'unica disponibile, ma anche molto completa per trovare facilmente tutti i record relativi.

Una volta scelto il record da vedere basterà cliccarci sopra per visualizzarlo. Se questo ha un immagine questa viene subito mostrata dietro al testo e potrà essere visualizzato a tutto schermo. Se non ci sono immagini disponibili viene caricata un immagine di default della categoria principale.

Il CD permette anche di guardare i primati in una modalità filmata dove vengono mostrati e raccontati i principali record del periodo, ma purtroppo non si tratta di filmati nel verso senso del termine; sono per lo più delle immagini dove un narratore a voce descrive questi record.



Il parlato è solo in Inglese senza sottotitoli e richiede una buona conoscenza della lingua inglese parlata anche se però viene descritto lentamente scandendo bene le parole.

Come detto si tratta della versione AGA e le immagini sono di ottima qualità che rendono questo prodotto multimediale davvero di gran classe.

La versione per PC Windows è stata ideata per sfruttare al meglio le caratteristiche del sistema operativo su cui gira ed è ricca di immagini e video di ottima qualità.

L'interfaccia è esattamente come si vede nell'immagine del titolo di questa recensione dove si può accedere ai vari record tra tante icone tra cui una ricerca per titolo, per immagini e per video.

La ricerca per titolo non è una ricerca dalla A-Z, ma qui c'è un interazione migliore tra le categorie principali, le sottocategorie e gli articoli che parlano dei primati che si vuole conoscere.

Questa migliore integrazione è facilitata dal sistema di finestre di Windows 3.x che usa in pratica una specie di explorer che mostra categorie e sottocategorie ad albero via via che ci si posta e creando un interazione migliore con gli articoli che si vogliono leggere.

Gli articoli in questione sono davvero dettagliati e l'interfaccia grafica è stata ricercata per essere davvero bella da vedere come se il lettore fosse seduto a leggere in una biblioteca reale.

Questo sistema di visione facilita anche la ricerca di altri record della stessa sottocategoria che sono visibili come discussioni uno sotto l'altra.

Se il record ha una foto, questa può essere visualizzata cliccato sull'opzione apposita e la qualità è davvero notevole.

Questo sistema di visualizzazione all'inizio è un po' complicato perché bisogna imparare come gestire questo explorer integrato nell'enciclopedia e come gestire la struttura ad albero per ritornare al menu delle categorie principali senza ogni volta ritornare alla schermata iniziale.

Questa enciclopedia dei record ha anche diversi video, anche se non sono tantissimi, che si possono vedere se l'articolo scelto prevede il video, ma lo si può fare anche accedendo ai record attraverso una ricerca tra tutti i video disponibili.



La qualità dei video è molto elevata, da come si vede nella seconda immagine, e questa versione non è da meno a produzioni per sistemi operativi superiori.

Anche la ricerca per immagini è molto buona come qualità e il programma permette di salvare l'immagine oppure di stamparla.

Entrambe le ricerche sono complete di descrizione.

Quando si accede alla descrizione di un primato, si legge l'articolo completo e dettagliato, ma ogni immagine e video hanno una loro ulteriore breve descrizione che mette in risalto quel particolare primato.

Sono due versioni davvero immense di contenuti e valgono davvero di essere esplorate entrambe. Ci sarebbe ancora tanto da scrivere per questo CD, ma è meglio esplorarlo di persona che leggerlo.



CD32= 8

Versione davvero notevole grazie all'AGA che ora mostra immagini di una qualità eccellente e una struttura con una interfaccia semplice e molto efficace che è intuitiva fin dal primo caricamento.

Peccato che non ci sia un collegamento diretto tra le categorie e i record nella pagina principale. E' ancora una produzione senza video che in CDXL il CD32 avrebbe gestito davvero bene.

PC= 9

Ottima enciclopedia dei Record che sono in questa versione molto dettagliati e ottima qualità delle immagini e dei video.

Interfaccia potente grazie ad un explorer che aiuta nella ricerca e nella visualizzazione dei primati, ma che richiederà un po' di tempo per prenderci la mano.

Buono il contenuto multimediale che non manca mai in queste belle produzioni.



1994, Unique Development Sweden - Atari ST

Substation è un gioco uscito solo per Atari ST standard e per il Falcon 030.

Si tratta di un FPS classico tipo Wolfenstein 3D o Doom, con le mappa in 3D e i mostri in bitmap.

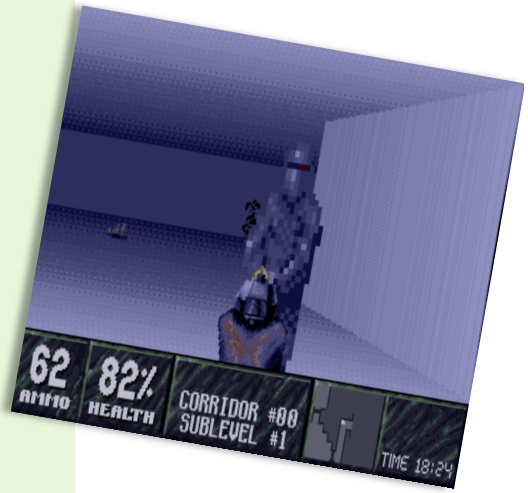
La storia del gioco si focalizza in una basa sottomarina che viene costruita in fondo al mare perché l'umanità ha scoperto che si può sfruttare la lava del mantello terrestre per produrre elettricità e così vengono create delle centrali elettriche sottomarine.

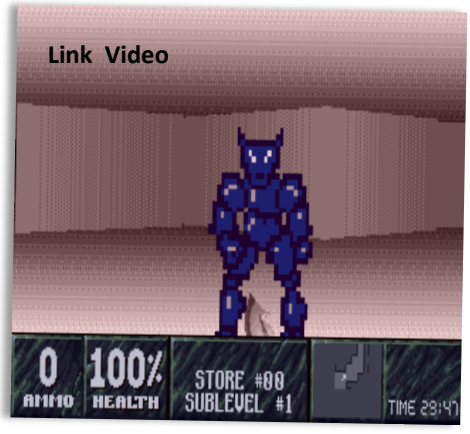
Dopo un certo periodo, tutti i contatti con questa base cessano di colpo e si decide di inviare un soldato scelto per investigare cosa sia successo.

Il giocatore impersona questo soldato.

Essendo un gioco solo per Atari ST non ci sono raffronti o comparazioni da fare con altri sistemi, ma c'è da dire che il gioco ha un introduzione non animata, ma in stile cinema con l'inserimento dei personaggi (in questo caso gli sviluppatori) con un musica di accompagnamento molto bene fatta, decisamente superiore alla media ST.

Il gioco gira molto bene





ST=6

E' un buon gioco FPS per Atari ST uscito solo per questa macchina e che fa il suo dovere con una grafica poligonale ombreggiata per la mappa e mostri in bitmap che sono ben integrati nel gioco. La difficoltà ben calibrata e un IA decente dovrebbero garantire una buona longevità.

Substation gira molto bene sull'Atari e ricorda come impostazione e grafica il gioco per Amiga, Behind the Iron Gate.

La grafica 3D è praticamente molto semplice senza texture, ma solo con delle ombreggiature che riescono a infondere quel senso di un luogo chiuso e cupo che non lascia vedere molto in profondità.

I nemici sono in bitmap e sono di vario genere, quindi umanoide e robot e sono molto aggressivi dove l'IA sembra anche comportarsi molto bene. Durante il gioco si sentono porte che si aprono e chiudono segno che gli alieni non stanno fermi ad aspettare di essere trovati. Quando si apre una porta sono già li pronti ad attaccare.

Il gioco ha anche un livello di dettaglio che non incide sulla mappa 3D, ma sul resto. Con il massimo dettaglio quando esplode un nemico, rimangono su schermo dei resti, mentre con il dettaglio basso non ci sono detriti.

L'audio come detto è buono e soprattutto sembra decisamente superiore come qualità a tanti altri giochi per questa macchina.

E' un FPS da scoprire su Atari ST

Super Don Quix-Ote è un gioco di genere Laser Game dove il protagonista è un cavaliere ispirato a Don Chisciotte della Mancia che, con l'aiuto del fedele scudiero Sancho, deve salvare la sua bella rapita da una strega e rinchiusa nel suo antro.

Dalla trama è ben chiaro che il gioco è molto ispirato da Dragon's Lair, ma ha delle caratteristiche che forse lo rendono più bello, più giocabile malgrado mantenga la stessa struttura di questo genere di giochi.

La differenza sostanziale con DL è che qui il gioco da i suggerimenti su cosa fare. Suggerimenti che sono indicazioni come muoversi e quando interagire.

Quindi su schermo appaiono frecce e pulsanti.

Questo sistema però non lo rende più facile perché c'è un tempo limite per agire e quindi se si esegue un interazione troppo presto o troppo tardi si perde una delle tre vite a disposizione.

Ci sono alcuni punti dove il tempo a disposizione per interagire è più lungo e altri punti dove è quasi istantaneo e spesso si muore anche facendo la mossa giusta.

Questo sistema però permette di imparare il percorso e anche i tempi per effettuare l'azione e che porta molto spesso il giocatore e terminare il gioco con 1 o 2 vita ancora disponibili.

Per quanto riguarda la grafica è come il gioco di rifermento, un bellissimo cartone animato (*e a me questo gioco piace molto di più di DL come disegno e animazioni, sembra davvero un cartone animato, molto di più di come era DL che è decisamente più stilizzato*) con tanti dettagli tipici dei cartoni animati del perioco.

Per giocarci oggi è molto difficile perché è un genere passato di moda e per chi può non resta che l'emulazione.



Oggi l'unico emulatore per farlo girare è Daphne.



Arcade

Arcade/Emulazione= 10

Sono di parte, ma questo è il più bel Laser Game che abbia mai giocato e sono certo che piacerà cosi' tanto che chiunque lo giocherà non potrà più farne a meno.

La longevità però non è alta. Una volta finito, passerà molto tempo prima di rigiocarci.



1987, Irem - Arcade

C64, ST, Amiga, GBoy, SMS, MSX, ZX, TGx16, CD32, iOS

Ed ecco un gioco che nel suo genere ha lasciato il segno ed è diventato un classico fra questo tipo di giochi.

Questo genere, prima dell'arrivo di R-Type era fermo, un po' stagnante e questo gioco porta delle caratteristiche che poi saranno riprese da altri titoli.

In sala giochi ha fatto strage di soldi spesi perché era impossibile non giocarlo soprattutto per poter affrontare i boss di fine livello enormi, forse mai visti in giochi di questo genere.

La trama del gioco vede l'umanità contro la razza aliena Bydo, una razza creata dagli stessi terresti nel futuro e che poi si ribellerà ai propri creatori attaccandoli nel futuro e poi nel passato usando dei passaggi temporali.

Per difendersi, la terra crea l'astronave R-9 che diventa l'ultimo baluardo dell'umanità.

Con l'arrivo delle conversioni che erano inevitabili dopo l'enorme successo, anche la trama cambia proprio per queste e vede i Bydo come una razza aliena desiderosa di invadere la terra per



cercare un pianeta più vivibile.

Una delle caratteristiche del gioco è il Beam e il Force.

Il Beam è la possibilità di generare un potentissimo raggio che è in grado di distruggere tutto quello che si trova davanti e trapassare più navi nemiche, quindi un colpo devastante.

Il Force invece è il sistema di potenziamento che permette di avere un pod che si unisce fisicamente alla nave davanti, dietro o lasciato libero di attaccare per aumentare la potenza di fuoco. Questo pod può anche essere usato come scudo perché è in grado di fermare i colpi avversari proteggendo l'astronave R-9.

Nel gioco si hanno a disposizione tre vite e se si perde una vita quando R-9 è alla massima potenza di fuoco si ricomincia all'inizio della sezione, ma senza nessuna arma a parte quella iniziale che ovviamente può essere caricata al massimo.

Affrontare un orda di nemici letali a livello inoltrato senza il pod è davvero dura anche perché usare il caricamento del Beam richiede dei secondi in cui non si può sparare. Tuttavia prima di affrontare il boss finale si trovano sempre dei bonus per far poter riavere il pod e i suoi potenziamenti.

I Boss di fine livello sono enormi e occupano gran parte dello schermo e per aumentare la difficoltà questi vanno colpiti solo in certi punti. Bisogna cercare di distruggerli prima che si muovano perché trovare un punto sullo schermo dove ripararsi è davvero complicato anche perché sfiorarli significa perdere una vita e ripartire da metà livello senza pod.

Il primo livello sembra difficile, ma i successivi lo sono molto di più.



Commodore 64

Commodore 64= 7

Davvero buona questa conversione anche se non è esaltante nella vivacità dei colori come la versione Arcade, ma il gioco è proprio lui anche se in questa versione ci sono state delle riduzioni dei nemici su schermo e un abbassamento del livello di difficoltà.

La difficoltà a default è più facile che in sala giochi perché mancano alcuni nemici molto forti e quelli presenti vengono abbattuti con un colpo solo, ma d'altra parte la velocità inziale di R-9 è più lenta che nella versione Arcade. Bisogna quindi fare molta più attenzione nello schivare i colpi e le ondate nemiche che sono molto veloci.

Simpatico il sistema per emulare il fondale presente nella versione originale che qui era molto complicato ripetere. La soluzione trovata è funzionale.

Audio molto buono, ben suonato sia durante i titoli sia durante il gioco.

Boss di fine livello enormi anche se non molto convincenti come attacco e difesa.

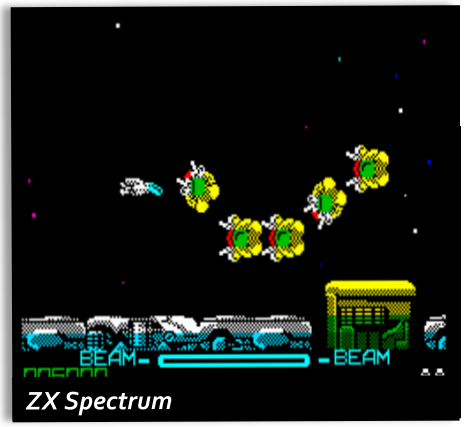
ZX Spectrum=6,5

E' praticamente identico alla versione Amstrad CPC 464, ma in questa versione è molto più colorato e rimane la stessa velocità a scatti sia nel movimento della navetta, dello scrolling e del movimento dei nemici.

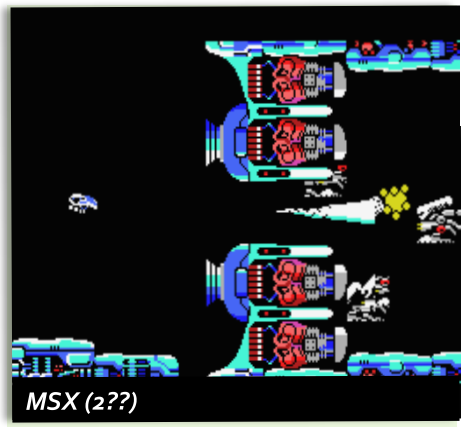
La difficoltà è molto elevata perché come nella versione Amstrad e diversamente dalla versione C64 ci sono dei nemici in più e alcuni di questi riappaiono anche alle spalle, una volta ormai passato il punto dove erano stati distrutti, quindi qualcuno di queste rinasce a caso creando qualche problema.

Senza trucchi non si va molto avanti per l'elevata difficoltà di questo R-Type per Spectrum.

Audio presente, ma sembra il cicalino tipico di un PC.



ZX Spectrum


MSX (2??)

MSX2=6,5

Bellissima la grafica, molto colorata, colori brillanti e struttura dei livelli uguale all'Arcade così come il numero di colpi per abbattere alcuni nemici.

C'è da dire che tra un ondata e l'altra passa del tempo dove non si fa nulla tanto che c'è solo spazio vuoto senza nemici. In media ci sono poche ondate in attacco e spazi di noia tra uno e l'altro.

I nemici sparano molti più colpi in questa conversione, molti di più anche dell'originale che rende un po' difficoltoso superare certe zone.

La velocità non rende giustizia ai bei colori dato che è molto scattoso lo scrolling e che impedisce alle volte di posizionarsi nel modo corretto per evitare gli attacchi. Molto fluido il volo e audio davvero ben suonato.



Amstrad CPC 64k

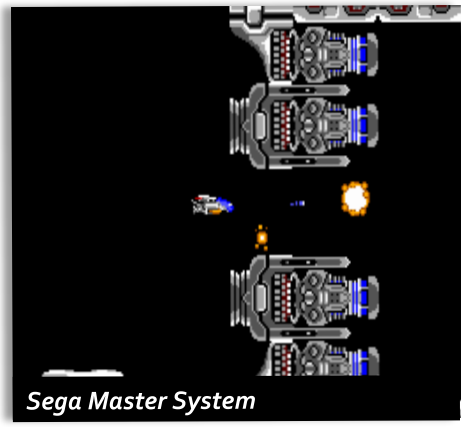
Amstrad CPC= 6,5

La versione Amstrad CPC 464 è molto buona per quanto riguarda la struttura dei livelli che è rimasta uguale alla versione originale con i nemici che vanno abbattuti allo stesso modo. Belle le esplosioni di alcuni nemici uguali alla versione Arcade.

Quello che non convince assolutamente è la velocità che purtroppo è poco fluida durante l'azione e scattosa quando il livello scrolla. Rallentamenti anche quando ci sono troppi nemici o grosse esplosioni.

Il boss di fine livello è fatto molto bene e sembra la copia sputata della versione da sala giochi per quanto riguarda il sistema di attacco e difesa.

Niente audio durante il gioco o la schermata introduttiva e effetti sonori standard,



Sega Master System= 6,5

La versione a 8 bit della SEGA riesce in parte a convertire il gioco perché mette in risalto la fluidità della grafica sia nel volo sia nello scrolling, ma gli sprite sono molto piccoli e se non si è abituati possono creare qualche problema nel capire quello che succede. I colori sono buoni per l'R-9 e alcuni nemici mentre il fondale è colorato, ma un po' monotono.

Generalmente il gioco mantiene la stessa struttura dei livelli, dei nemici e dei boss di fine livello come nell'Arcade.

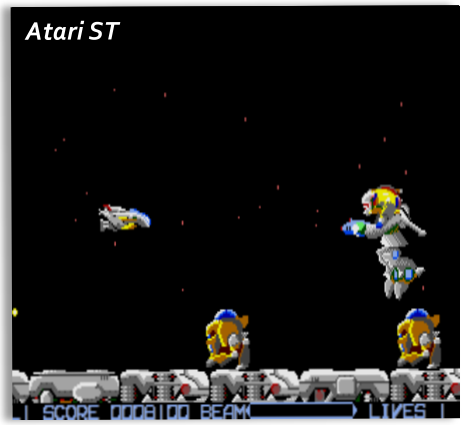
Non mi sento di dare più di questo voto perché anche se è realizzato davvero bene ha qualcosa di diverso dal Coin-op e anche dalle altre conversioni che sono in qualche modo più fedeli.

Atari ST= 8

Ottima versione che sembra davvero meglio della versione Amiga non tanto per la fluidità che è leggermente inferiore, ma per la grafica che sembra addirittura meglio, anche più grande con una definizione migliore, più definita anche se i colori sembrano leggermente meno che su Amiga. Un'altra differenza a favore è che il caricamento del Beam qui è presente.

La parte audio è inferiore alla versione Amiga anche se questa volta sembra meglio che la versione C64 che comunque vanta un ottima colonna sonora.

La versione ST e la versione Amiga sono praticamente quasi uguali perché dove perde uno, recupera l'altro, ma il buon voto qui è per quel qualcosina in più che sembra avere questa versione.

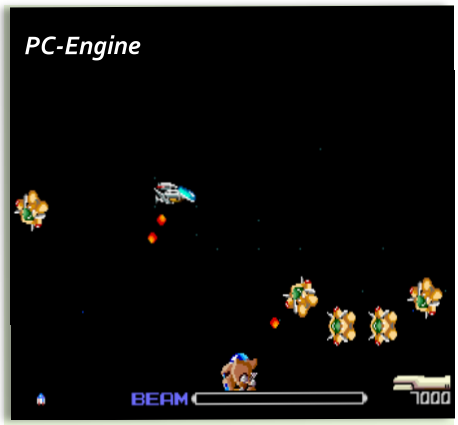


La versione migliore è:

8 bit = Commodore 64 per una giocabilità davvero buona

16 bit = Atar ST per una più fedele trasposizione e buona giocabilità

Console = PC-Engine che sembra proprio di avere in casa il cabinato originale.



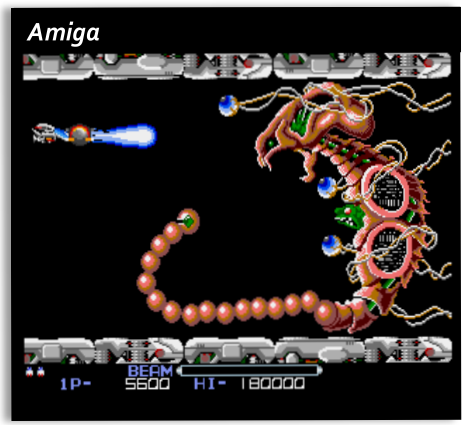
PC-Engine= 9

E' la versione praticamente identica all'Arcade in tutto e per tutto sia dalla grafica, alla fluidità e ai nemici presenti su schermo. Per quanto riguarda quest'ultimo ha una area di gioco più grande dell'Arcade. Questa versione permette infatti di scrollare in alto e in basso lo schermo, quindi un'area di gioco ben più grande, ma non per questo più facile.

La difficoltà è la medesima della sala giochi, anche se forse leggermente più alta, ma con una conversione così perfetta non si può proprio chiedere nient'altro.

In pratica sembra proprio il Coin-op letteralmente strappato dalla sala giochi e portato a casa.

Da non perdere.



Amiga= 7,5

La versione Amiga è fatta molto bene per la grafica fluida sia nel volo che nello scrolling come l'originale. I colori sono messi davvero bene su schermo.

La difficoltà è elevata perché se si perde il potenziamento non si riesce più ad andare avanti come invece si riesce nelle altre versioni. In più qui, almeno dalla partita che ho fatto c'è uno nemico spara missili che si piazza sotto un ostacolo e non c'è modo di distruggerlo quindi è molto arduo fare lo slalom tra nemici e missili.

La musica e gli effetti sono di ottima qualità proprio nello standard Amiga.

C'è una cosa però che fa storcere il naso. Quando si tiene premuto il pulsante di fuoco per caricare il Beam, non si vede l'animazione davanti alla nave che mostra il caricamento dell'arma che crea confusione perché non si sa mai se è carico o no.

Al prossimo imperdibile numero

#21

