REV'n'GE! #24

Retro Emulator Vision and Game

INTERACTIVE ENTERTAINMENT (22)



Space Harrier

La battaglia mortale sui pianeti alieni

Overclock su 486

Cominciamo a overcloccare i processori

Giochi dall'Oriente

Star Blazer non è solo un cartone animato, non è solo un Live Action. E' anche un video gioco!

RECENSIONI: Starglider - Star Crusader - Battle Valley - Battleships - Strider - CuCD Cover CD #2 - Interactive Entertainment #8

EDITORIALE NUMERO 24

E siamo così giunti al 2015, quindi anno nuovo, nuove recensioni per farvi venire la voglia di riprendere in mano i vostri computer vintage o l'emulatore preferito per giocare di nuovo ad un gioco che pensavate di aver perso o che forse non ricordavate di aver giocato.

I nuovi numeri del 2015 saranno facilitati perché ho trovato un buon sistema per trovare le recensioni da trattare, quindi una specie di schedario con tot titoli da analizzare.

Non mancherà la sezione hardware con altre soluzione di overclock, continuo con le mie riflessioni e ho aggiunto qualche titolo dall'oriente di sicuro interesse.

Come sempre, soprattutto dagli ultimi numeri, non sarà mono piattaforma, ma cercherò sempre di mettere più piattaforme possibili anche se sapete che in giro ci sono altre fanzine molto più specializzate per parlare di determinate piattaforme molto più in dettaglio di come potrei fare io.

Buona Lettura

RETRO TRAILER VIDEO

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

Sommario Numero 24	Gennaio 2015
Space Harrier	**3-8**
Starglider	**9-11**
Star Crusader	**12-13**
Battle Valley	**14**
Battleships	**15-17**
Uchuu Senkan Yamato	**18**
Strider	**22-29**
CU Amiga Cover CD, Interactive Entertainment	**34-35**

1985, SEGA

Arcade, Sega Master System, Amstrad CPC, Spectrum, Sharp X68000, Commodore 64, Nec PC 8801, Turbografx 16, NES, Amiga, Game Gear, Sega Mega Drive 32X, Sega Saturn



> Azione al cardiopalma per questo gioco che usa una velocità grafica 3D unità ad un suono incredibile!

Space Harrier è un gioco di azione molto veloce con una visuale in terza persona, dove i personaggi sono semplici sprite che si muovono su un fondale in pseudo 3D.

La versione originale del gioco ha 18 livelli ognuno dei quali finisce con un boss da sconfiggere.

Il protagonista si vede da dietro e vola, quindi si può spostare in ogni direzione, ma a rendere le cose più complicate ci sono degli elementi fissi del fondale che vanno evitati oltre a cercare di distruggere i nemici.

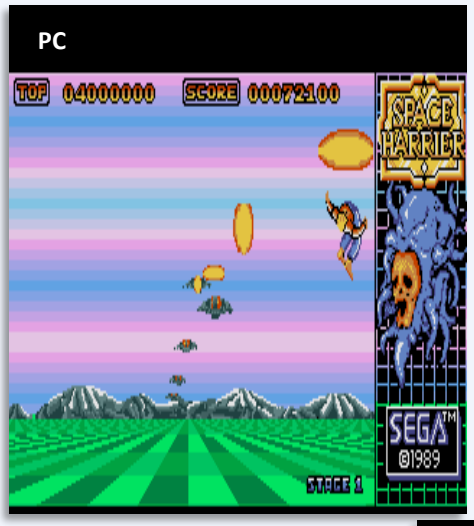
Si può morire quindi dopo essere stati colpiti dagli alieni oppure andando a sbattere contro un albero, una colonna o un cespuglio.

I nemici di fine livello sono enormi e davvero tosti da distruggere.

La parte audio del gioco è davvero bella con una musica introduttiva, durante il gioco molto evocativa e carica di emozione che da al gioco il giusto ritmo per giocarlo al meglio.

Questo gioco ha avuto un notevole successo in versione da sala e le conversioni furono tante per i vari Home Computer e console.

Fra tutte le conversioni fatte, quelle più fedeli alla versione Arcade sono state quelle per il Sega Mega Drive 32X, Sega Saturn e lo Sharp X68000.





Commodore 64 (1987, Elite)

Questa versione per C64 è abbastanza ambigua nel senso che ha una fluidità incredibile unita ad una buona colonna sonora, ma una grafica davvero molto pixellosa soprattutto se paragonata alla versione Americana pubblicata dalla Mindscape.

Il gioco ha 12 livelli di gioco e sono pieni di ostacoli e nemici in quantità davvero notevole tanto che è una versione molto difficile.

Alcuni elementi del paesaggio possono essere distrutti, ma altri no, quindi bisogna fare in continuazione uno slalom tra i vari elementi, cercando di distruggere gli alieni che sparano contro il giocatore, distruggere quello che si può sul terreno di gioco per facilitare il proseguo verso la fine del livello.

E' molto difficile durante il livello, mentre il boss di fine livello sembra relativamente più facile da distruggere.

Per quanto riguarda la grafica, come detto sopra, è abbastanza pixellosa e anche il terreno di gioco è a tinta unita, quindi perde quel caratteristico disegno della versione originale. I vari livelli sono più o meno tutti uguali, cambiano solo gli elementi presenti nel livello.

Terminato il 12° livello si ricomincia tutto da capo.

La velocità è ottima, quindi fluidissima e un audio qualitativamente molto buono.

La versione Americana si presenta esattamente come la versione Europea nella schermata principale, ma già appena caricato si nota subito una caratteristica dei giochi arcade: dopo qualche secondo parte una demo del gioco.

Questa versione è quella decisamente migliore dal punto di vista grafico rispetto a quella Europea. La grafica non è pixellosa come l'altra versione e il dettaglio del personaggio principale ora c'è ed è buono. La tuta spaziale si vede bene in ogni dettaglio e per gli occhi è davvero un buon punto a favore.





Anche le esplosioni sembrano più realistiche anche come sfumature di colore. In generale tutto è più lineare, meno spigoloso.

Ci sono differenze anche nella gestione del livello che ora sembra anche più lungo e gli alieni hanno un sistema di attacco diverso e meno prevedibile.

Il boss di fine livello oltre che essere disegnato davvero molto bene è anche davvero tosto per essere abbattuto. Ci ho messo il doppio del tempo ad abbatterlo.

In generale queste due versioni sono identiche per quanto riguarda l'audio e il disegno del fondale, degli elementi presenti nei livelli e anche dei nemici, ma chi cerca Space Harrier su C64 deve per forza giocare alla versione Americana.

Di nuovo non si capisce il perché ci siano così tante differenze, su C64, tra la versione Europea e quella Americana. Lo si era già visto con Out Run questa differenza e continua questa strana metodologia di realizzare una versione Europea molto brutta esteticamente.

Versione Europa= 6

Space Harrier è molto giocabile grazie alla fluidità della grafica e del buon audio, ma è un po' brutto da vedere per via di una forte pixellosità e approssimazioni qua e là.

Versione America= 7

Non cambia il gioco, ma cambia invece la grafica che qui ha un incredibile dettaglio, un audio che offre più effetti sonori durante il gioco, i livelli sembrano un po' più lunghi con nemici che attaccano con più stili diversi. Boss di fine livello disegnati davvero bene, rispetto alla versione Europa, e molto difficili da buttare giù.

Amstrad CPC (1986, Elite)

Versione davvero interessante per il fatto che il personaggio principale è uno sprite, mentre gli elementi del fondale, i nemici e i colpi sono tutti poligoni in wire-frame, così come le esplosioni.

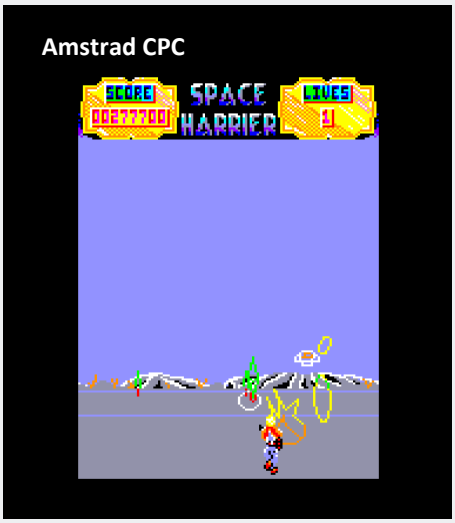
E' qualcosa di inaspettato e tutto sommato questo tipo di grafica a poligoni è bello da vedere. Tutto questo però porta ad un impoverimento generale del livello dato che ci sono solo gli elementi non distruttibili e che sono anche difficili da evitare perchè i nemici sparano a ripetizione e si rischia di finire la partita dopo pochi secondi.

Di questi ce ne sono tanti ed evitarli insieme ai proiettili si finisce regolarmente a terra. Senza trucchi non si va molto avanti, bisogna dire la verità. Alla lunga diventa frustante questa eccessiva difficoltà.

Discreto il fondale, ma abbastanza vario e che cerca di identificare i vari livelli come meglio si può.

Anche l'audio, non di certo punta di diamante per l'Amstrad, fa il suo dovere con una musica orecchiabile anche discretamente ben fatta.

Mi è piaciuta questa versione con questo tipo di grafica che sostituisce quella solita in bitmap per una poligonale.





Spectrum (1986, Elite)

La versione spectrum è rigorosamente trasparente anche se non è mono colore. Questa tipica grafica però da a questa versione un dettaglio molto ricco di particolari che risultano abbastanza definiti rispetto alle altre versione provate in precedenza.

Anche il livelli nella loro semplicità sono ben fatti con il tipico terreno dell'originale che lo ripropone in stile scacchiera per dare una sensazione di velocità più realistica e infatti da questo punto di vista non c'è nulla da eccepire.

Anche i nemici, gli asteroidi e il disegno dei boss di fine livello sono fatti davvero bene.

E' però molto difficile e malgrado le ben 9 vite a disposizione, difficilmente si riuscirà ad averle nel secondo livello.

L'unico difetto veramente degno di nota è la totale mancanza di musica sia durante la schermata introduttiva, sia durante il gioco. Qui ci sono alcuni effetti sonori di qualità molto bassa.

Sega Master System (1986, Sega)

Questa versione ovviamente sfrutta le caratteristiche della console a 8 bit dove mostra una grafica molto dettagliata, soprattutto per quanto riguarda il personaggio principale e i nemici davvero ben fatti.

Il fondale invece è davvero povero, ma il terreno di gioco è fatto molto bene e gli elementi presenti su di questo sono tutti distruttibili. Molto bello anche il fatto che il giocatore può inciampare su alcuni piccoli oggetti sparsi sul terreno, mentre con quelli più grossi invece muore.

La velocità è buona, la difficoltà è molto elevata soprattutto per il fatto che in questa versione ci sono solo tre vite e non è possibile continuare una volta sconfitti.

Molto buono anche il reparto audio che anche se non annovera un musica di alto livello ha però tra gli effetti il parlato digitalizzato come nella versione originale.

Buona la grafica, buona la velocità, ma ci sono poche vite per poter sperare di arrivare in fondo al livello se non dopo tante partite di pratica.

Game Gear (1991, Sega)

La versione portatile a 8 bit è anche questa davvero realizzata bene, praticamente è la copia della versione Master System anche se leggermente più lenta e con un audio peggiore. E' presente comunque anche il parlato digitalizzato esattamente come nella console casalinga.



Sega Mega Drive 32X (1994 Sega)

Questa versione è davvero incredibile e chiunque abbia giocato alla versione Arcade, rimarrà estasiato giocando a questa conversione.

La grafica è davvero spettacolare, veloce e lo schermo non è fisso, ma si posta con lo spostarsi del giocatore rendendo in pratica l'area di gioco davvero molto grande. La grafica del fondale e del terreno di gioco sono disegnati in maniera egregia, il cielo con una gradazione di colore, le nuvole, gli oggetti presenti sul terreno di gioco sono davvero fatti bene.

L'audio è davvero molto buono e ricorda fin troppo bene l'originale.

Bisogna ricordare però che non si tratta di un gioco per il Megadrive di base, ma per il 32X che è in pratica un altro hardware decisamente superiore alla macchina su cui è attaccato.



Amiga (1989 Sega)

La versione Amiga è un po' deludente perché ci si aspettava molto da una macchina a 16 bit. La grafica è buona e abbastanza dettagliata, ma l'Amiga non sembra molto sfruttata ne dal lato grafico e soprattutto dal lato audio che anche se ha una buona qualità, non da il ritmo giusto. Sembra una melodia blanda, al rilento.

La grafica in gioco è velocissima e la difficoltà è molto elevata e per questo il giocatore ha tantissime vite a disposizione che comunque serviranno a poco anche perché, ad esempio, si muore molto facilmente su certi elementi del terreno che non dovrebbero creare danni, ma solo rallentare l'azione come è stato fatto con altre versioni a 8 bit.



Un'altra difficoltà è che gli avversarsi sparano colpi alla velocità della luce ed è dura riuscire ad evitarli, ma tutto sommato può essere un motivo di sfida per cercare di arrivare in fondo.

E' una versione molto giocabile, veloce, fluida e si gioca bene, ma da un Amiga ci si sarebbe aspettato un gioco con una grafica più bella e un sonoro davvero egregio.

Devo dire la verità: tra tutte le versioni provate, a parte le console, l'audio migliore è quella della versione per Commodore 64.

Turbografx 16 (1989, NEC Avenue)

Questo porting assomiglia molto alla versione per il 32X, con le dovute differenze hardware, per quanto riguarda l'impostazione del livello e anche sul dettaglio.

Molto simile il cielo con le sue gradazioni, le nuvole, il disegno e il dettaglio del giocatore e dei nemici è davvero molto simile.

In tutte le versioni di questo gioco si è cercato di ricreare lo spostamento della visuale in base a come ci si sposta sullo schermo, ma la versione 32X è quella più bella e spettacolare, fin ad ora viste.

Anche qui è abbastanza bene riuscito anche se è in linea con le altre versioni per Home Computer e console a 8 bit.

L'audio è molto buono e ricrea bene l'atmosfera del gioco originale e vale la pena starla un po' ad ascoltare.

La difficoltà è difficile per via di sole tre vite a disposizione, ma allo stesso tempo il livello non è molto lungo, quindi con le dovute attenzioni si può fare una buona partita.





PC (1986, Sega)

E' molto simile come grafica alla versione originale almeno per alcuni elementi dello scenario così come il dettaglio grafico ben definito. Peccato per l'audio che è presente solo tramite il cicalino interno che ovviamente non può far godere della sua bellissima musica.

La giocabilità è buona per il fatto che questa versione per computer ha la stessa possibilità di allargare la visuale con gli spostamenti laterali cosa che per gli altri Home Computer è meno accentuata.

E' l'unica versione che permette di continuare dopo aver perso le tre vite a disposizione, quindi la longevità si allunga.

Per giocare bastano anche poche pretese hardware.

Sharp X68000 (1987, Dempa)

Giocare con questa versione è come guardare la versione per Turbografx 16. Sembra proprio lo stesso identico gioco in ogni parte soprattutto il fondale e il cielo, esattamente lo stesso tipo di grafica.

Questa macchina è decisamente più potente di un PC-Engine e lo si vede nei colori, decisamente di più nello Sharp, ma il gioco in se è proprio lo stesso. Stesso sistema di attacco dei nemici e praticamente stessa difficoltà.

Anche la parte audio è buona, ma molto simile a quello che si sente con la versione PC-Engine.

Quindi tutto quello visto per la versione Turbografx 16 vale anche per la versione Sharp X68000.



Sega Saturn (1995, Sega)

Questa versione è identica in tutto e per tutto a quella vista su 32X. Non cambia di una virgola e vale esattamente quello già visto per quella macchina.

Cambia la difficoltà del boss di fine livello che qui sembra davvero scatenato tanto che spara molte più palle infuocate ed è davvero dura riuscire a superarlo.

Davvero una conversione che rasenta la perfezione e la fedeltà del gioco originale.

Amstrads CPC= 6,5

Una versione atipica e inaspettata per la grafica in wire-frame che si lascia giocare davvero bene senza mai rallentare. L'audio è più che buono rispetto allo standard della macchina.

Difficoltà un po' alta, ma una buona conversione.

ZX Spectrum= 6

Ha una grafica monocromatica, ma dettagliata. L'area di gioco è troppo piccola e non ha nessun supporto audio per dare ritmo all'azione.

Difficoltà davvero esagerata dove non bastano 9 vite a disposizione.

Sega Master System= 7,5

Un bel gioco dove si può ammirare una bella grafica dettagliata, un buon sonoro che da emozione e ritmo. La velocità è davvero buona anche se tre vite a disposizione sono un po' pochine.

Game Gear= 7

E' praticamente identica alla versione Master System sia dal lato grafico, ma si perde un po' nel sonoro qualitativamente inferiore. Tutto il resto rimane invariato come la giocabilità.

Sega 32X= 9,5

E Space Harrier visto in sala giochi. Grafica superlativa dovunque si posi lo sguardo e veloce. Musica, effetti sonori e parlato davvero di altissimo livello che non fanno rimpiangere il cabinato visto in sala giochi.

Molto bella la possibilità di ampliare l'area di gioco semplicemente spostandosi da una parte e dell'altra esattamente come ci si aspettava.

Sega Saturn= 9,5

Identico in tutto e per tutto alla versione 32X.

Amiga= 7,5

E' una buona versione, dettagliata anche se non come si aspetterebbe da questa machina così come l'audio che sembra decisamente blando e non da il ritmo giusto.

Molto difficile tanto che arrivare in fondo con le tante vite a disposizione sarà un impresa.

Turbografx 16 e Sharp 68000= 8

Entrambi i giochi sono uguali a parte il numero di colori a favore dello Sharp, ma tutto il resto è praticamente uguale anche come impostazioni del livello, del tipo di attacco dei nemici.

La grafica è praticamente la stessa nel fondale, del terreno di gioco e degli elementi qui inseriti.

Audio molto buono per entrambi.

PC= 7

Bella versione, molto giocabile grazie anche alla possibilità di continuare dopo aver perso tutte le vite.

Grafica dettagliata, veloce e molto vicina all'originale.

Audio presente solo come cicalino e quindi poco più che beep vari che cercano di riprodurre la melodia.

Starglider



Starglider è un gioco di volo in 3D con visuale in prima persona. A prima vista sembra un classico simulatore di volo, ma non lo è perché anche se il giocatore si trova all'interno di una caccia stellare e vede davanti a se il quadro dei comandi e il mondo in 3D è un gioco puramente Arcade.

Il gioco fu ispirato dalla versione Arcade di Star Wars, quindi si è creato un gioco vettoriale con una veloce grafica poligonale.

La trama è molto semplice: Il gioco si svolge sul pianeta Novenia e il giocatore deve liberarlo dagli Egron, invasori meccanici. La trama completa si trova nella novella inclusa nella scatola originale del gioco.

Il giocatore per portare a termine la missione guida un sofisticato caccia armato di raggi laser e missili teleguidati.

Sembrerà strano, ma il gioco fu sviluppato solo per Amiga e Atari ST e solo successivamente fu portato su Amstrad CPC, Apple II, Spectrum, Commodore 64 e PC.





Amiga / Atari ST (1987, Rainbird)

La versione Amiga è preceduta da una canzone introduttiva cantata dove il chip sonoro mostra tutta la sua qualità.

Il gioco mostra una grafica davvero simile a quella vista in Star Wars, quindi completamente in wire-frame, ma davvero ben realizzata e ottimamente dettagliata senza nessun problema di prestazioni (*e vorrei ben vedere che ce ne fossero*). Addirittura durante il gioco appaiono dei nemici che assomigliano incredibilmente a robot a due gambe presenti in Star Wars.

I nemici sono tanti e da ogni postazione sia in aria che a terra si vedono i loro raggi laser che sparano contro il giocatore e il computer di bordo segnala i vari pericoli anche con una voce femminile digitalizzata.

La grafica dell'abitacolo è davvero incredibile perché ha un dettaglio così alto che sembra davvero di stare a bordo di un vero caccia stellare.

La musica è presente nella schermata introduttiva dove è semplice, ma qualitativamente molto buona e durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori, ma anche questi sono ottimi. Buono anche il parlato digitalizzato del computer di bordo.

La versione Atari ST è identica alla versione Amiga anche se l'audio iniziale sembra molto meglio cantato della versione Amiga con una qualità davvero ottima.

Ci sono delle differenze per quanto riguarda la difficoltà perché quella ST su schermo ha molti più oggetti e i nemici sparano molto di più, quindi in generale soffre ogni tanto di qualche rallentamento. Per il resto si equivalgono.



La versione ST però ha anche un'altra modalità: alta risoluzione, quindi 640x350 che ne esalta la grafica, ma lo penalizza nei colori che sono solo 2.

La parte audio però è a favore dell'ST perché il sample cantato per l'Amiga c'è solo durante il primo caricamento e poi viene sostituito nella schermata introduttiva da un motivo, mentre su Atari ST questo sample è quello principale durante la schermata introduttiva e viene caricato di continuo ed è davvero bello da ascoltare.

Commodore 64 (1986, Rainbird)

Anche sul piccolo computer Commodore a 8 bit è stato realizzato un gioco che ha mantenuto la grafica vettoriale in wire-frame. Il motore 3D è però davvero pesante da gestire per i limiti della macchina e infatti soffre di una certa lentezza e per cercare di non appesantirlo ulteriormente sono state fatte delle modiche quando si distruggono navi e oggetti presenti in aria e sul suolo.



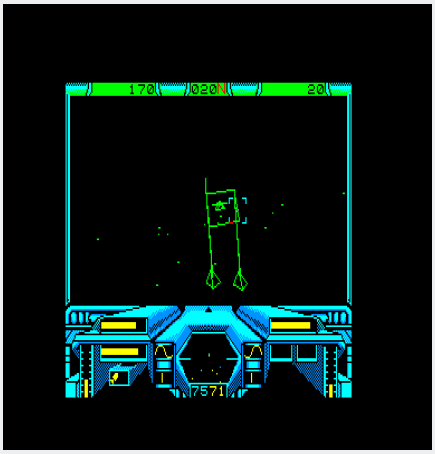
Dato che gli oggetti sono tutti poligonali quando vengono distrutti dovrebbero scomporsi in triangoli, ma da gestire ad un Commodore 64 era davvero troppo e quindi le esplosioni sono molto spettacolari, ma particellari: in pratica si tratta di sprite quadrati che sono di certo più gestibili che altri poligoni ai tanti che sono già presenti su schermo. L'effetto è comunque molto bello.

La grafica vettoriale è molto buona anche se leggermente meno complessa di quella vista sulle macchine a 16 bit, mentre il pannello di controllo è fatto molto bene e dettagliatissimo, con una colorazione molto credibile.

E' purtroppo davvero lento e il motore 3D rallenta ancora di più quando ci si trova molto vicini ad oggetti poligonali complessi, ma vista la mole di dati che la cpu a 1 MHz deve gestire si gioca bene.

L'audio è carino, riproduce la melodia principale senza troppi pregi o difetti, mentre in gioco ci sono solo gli effetti sonori che sono fatti bene.

La versione su Cassetta è uguale alla versione su Disco tranne per la musica assente nella schermata introduttiva e alcune esplosione semplificate ancora di più.



Amstrad CPC (1986, Rainbird)

La versione Amstrad è davvero bella perché la grafica vettoriale è buona, dettagliata e usa diversi colori come le versioni a 16 bit. Questa è anche abbastanza veloce e malgrado su schermo ci siano tanti poligoni di vario tipo e di colore, è fluida con alcuni nemici ben animati anche quando ci si trova molto vicino ad essi. Ci sono dei rallentamenti, ma non sono frequenti, quindi davvero un'ottima conversione da Amiga e ST.

Le esplosioni sono poligonali, quindi quando un astronave o una costruzione vengono distrutte queste si dividono nei vari triangoli che la compongono e l'effetto è davvero incredibile per un computer a 8 bit.

Anche il quadro comandi sembra preso direttamente dalle versioni a 16 bit anche come colori e animazioni dei vari elementi. C'è da dire che comunque in generale l'aspetto grafico è inferiore a quello visto su Amiga o ST, ma la somiglianza è notevole e durante il gioco le differenze sono davvero poche.

Questa versione ha anche diverse opzioni prima di giocare per il controller da usare o se attivare o disattivare i suoni.

Una versione davvero strepitosa per un 8 bit sia come colori che come velocità di azione.

Spectrum (1985 Rainbird)

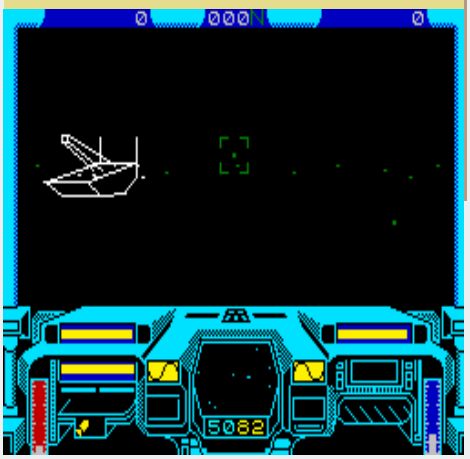
La versione Spectrum è identica alla versione Amstrad e vale esattamente quando detto per l'altra versione.

La grafica è veloce, non ci sono quasi mai rallentamenti e anche i vettori in wire-frame hanno colori diversi e alcuni di questi davvero ben complessi. Le esplosioni sono poligonali.

Unico difetto è l'audio che è presente solo come effetti sonori e nella versione 48k l'effetto sonoro è davvero brutto.

La versione 128k ha un audio durante la schermata introduttiva non particolarmente buono, ma comunque presente.

Durante il gioco non ci sono variazione di nota.





APPLE II (19??, Rainbird)

Qui è praticamente la versione C64 con colori diversi e un raggio laser davvero carino come effetto che sembra molto realistico, ma per il resto è uguale con le stesse esplosioni non poligonali e la medesima lentezza davvero elevata.

Stesso pannello di controllo uguale in ogni sua parte, ma con colori diversi, ma il metallizzato del C64 sembra più bello da vedere.

La parte 3D ha però una cosa interessante. Le luci che sono sul terreno sono di vari colori e danno una sensazione migliore di trovarsi su un pianeta cosa che, ad esempio, su C64 e anche altre versioni era piuttosto confuso.

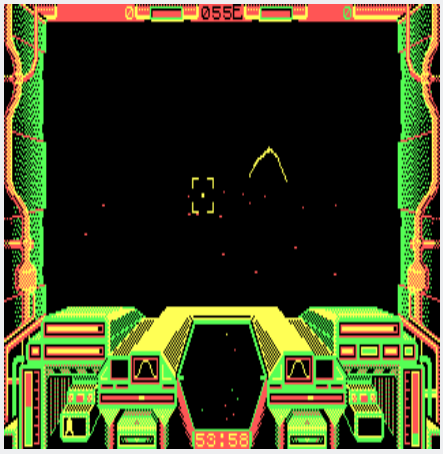
Audio davvero pessimo!!

PC (1986, Realtime Games Software)

La versione PC è in CGA ed è davvero molto veloce anche con un PC molto lento, quindi già con meno di 10 MHz si gioca senza problemi di sorta.

Grafica 3D molto complessa, veloce, colorata (nei limiti della CGA) ed esplosioni poligonali come era ovvio prevedere.

Tante opzioni prima di iniziare a giocare per personalizzare il gioco e audio limitato al cicalino del computer che non rovina assolutamente la giocabilità di questo bel gioco.



Commodore 64= 6,5
Apple II= 6

Due voti in un box perché sono praticamente lo stesso identico gioco a parte i colori. La velocità del 3D è lento fino a diventare molto lento in certe occasioni. Inspiegabilmente sono state ridotte anche le esplosioni poligonali presenti nelle altre macchine a 8 bit.

Buona la giocabilità in generale malgrado un 3D molto lento.

Audio carino su C64, ma davvero pessimo su Apple II.

Amiga= 8
Atari ST= 8,5

Anche per queste due macchine il gioco è praticamente lo stesso dal punto di vista grafico. La versione Amiga è leggermente più fluida, ma sull'ST sembrano esserci più oggetti contemporaneamente.

Audio buono su Amiga all'inizio e modesto durante la schermata introduttiva. Ottimo invece su ST dove il campione cantato viene continuamente caricato ogni volta che appare la schermata introduttiva. Buoni per entrambi gli effetti sonori e il parlato digitalizzato.

Amstrad CPC= 7
Spectrum= 6,5

Entrambe le versioni hanno una grafica poligonale varia, colorata e dettagliata (meglio la versione CPC) con esplosioni poligonali) e la migliore fluidità tra le macchine a 8 bit.

La versione Amstrad rimane comunque meglio della versione Spectrum sia per l'audio sia per la grafica in generale.

PC=7,5

Davvero un bella conversione che malgrado la CGA lo rendo davvero strepitoso sia per quanto riguarda le prestazioni (sono sufficienti 8 MHz) e garantisce una giocabilità davvero fantastica anche se l'audio è ridotto al cicalino interno.



1994, Take 2 Interactive - Amiga, CD32, PC

In Star Crusader il giocatore prende il ruolo di Roman Alexandria, un pilota dell'Impero Gorene nel loro tentativo di conquistare il controllo dell'Ascolon Rift.

La quinta razza del Rift, in precedenza dei nemici, si alleano per bloccare l'espansione dei Gorene. Come Alexandria il giocatore deve confrontarsi con un dilemma etico che deciderà quale parte combatterà per lui.

Star Crusader è un simulatore di volo spaziale che include interessanti caratteristiche come una sceneggiatura cinematografica. La versione su CD può contare animazioni più spettacolari con parlato di veri attori.

Il gioco assomiglia molto ad altri titoli di questo genere e forse assomiglia di più per certi aspetti a Wing Commander e Epic.

Di Epic prende il controllo via mouse abbastanza complicato, mentre di Wing Commander prende la gestione del simulatore di volo, il briefing delle missioni, ma in più qui c'è una maggiore scelta sul mezzo da pilotare e sui compagni che lo aiuteranno nelle missioni.

C'è un simulatore di volo per prendere confidenza con i comandi e per imparare anche a pilotare la nave usando il mouse che non è semplice anche per via di una non precisa sensibilità che dipende molto dalla potenza della CPU.

La campagna inizia con il briefing missione che è molto lungo ed è caratterizzato da una dialogo tra due o tre persone finito il quale si assiste ad una animazione (*anche questa ricorda fin troppo una scena di Guerre Stellari*) dove si deve accettare la missione e fare una scelta etica sul tipo si azione da compiere per svolgerla. Una volta accettata si passa alla scelta della personalizzazione della missione che serve principalmente a scegliere i propri compagni di missione. Alcune di queste però non sono disponibili subito, ma bisogna raggiungere un certo livello di esperienza / grado per potervi accedere.

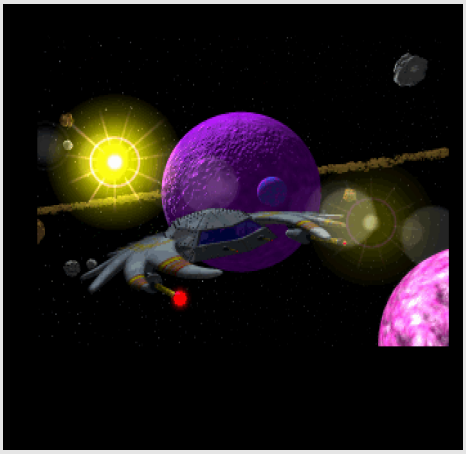


Per rendere il gioco più entusiasmante ogni parte ha una sua animazione per rendere il gioco più cinematografico possibile.

Come in Wing Commander c'è la possibilità di usare una capsula di salvataggio, ma facendolo il gioco termina completamente e non si avanti come nel gioco della Origin con tutte le conseguenze che comportava.

Star Crusader è più pratico. Sbagli, rifiuti di lottare, tutto è perduto.

E' anche molto difficile fin dalle prime missioni, quindi la difficoltà non è molto ben calibrata.



PC (1994, Take 2)

La versione PC provata è quella su floppy che ha anche installato lo Speach Pack per l'introduzione cinematografica.

Il gioco fa chiaro riferimento a Wing Commander e qualche altro titolo simile, ma ad esempio l'introduzione è davvero spettacolare a differenza del titolo Origin. Anche le altre sequenze sono davvero belle soprattutto per la grafica più colorata, più definita e poligonale.

La grafica in gioco è completamente poligonale con texture di buona qualità, quindi decisamente più pesante da gestire.

Se con Wing Commander quando è uscito ci si preoccupava delle richieste hardware, con Star Crusader la situazione è molto peggiore perché qui c'è una qualità decisamente migliore.

Il gioco richiede un computer potente e quindi come minimo per vedere qualcosa muoversi è meglio avere il più potente 386DX a disposizione. Un 486 è molto consigliato.

La parte audio è discreta e il parlato digitalizzato dove presente è ottimo.

La versione CD ha una presentazione lunghissima, sembra di assistere ad un film vero e proprio sia tra dialoghi delle varie parti, combattimento nello spazio e tanto altro ancora. Spettacolare anche se un po' troppo lunga.



CD32 (1994, GameTek)

La versione per CD32 ovviamente usa il CD e quindi la versione migliore che come detto poco fa può vantare uno delle migliori presentazione mai vista su Amiga.

A differenza della versione PC qui si può scegliere il grado di difficoltà.

Questa gioco dovrebbe essere solo in versione AGA, ma la grafica durante il gioco non la sembra proprio.



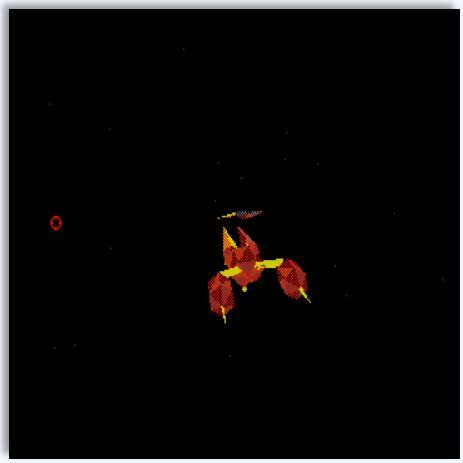
Tutta la grafica statica è davvero ben fatta, molto colorata e praticamente identica in tutto e per tutto alla versione PC anche se si vedono meno colori, ma durante il volo spaziale, la simulazione e l'anteprima grafica delle astronavi sono completamente retinate e soprattutto senza nessun tipo di texture. Probabilmente una scelta fatta per non appesantirlo troppo. Sono state anche eliminate alcune animazioni prima delle missioni, mentre il CD è sfruttato per il parlato digitalizzato nel briefing e durante l'introduzione.

La velocità, con poligoni nudi e crudi, complessi, dettagliati come la versione PC, avrebbe dovuto essere più che buona, ma non è questo il caso. Gira meglio di come può girare su un buon 386 che però ha poligoni texturizzati di buona qualità.

Per giocare come si deve meglio avere un processore almeno 68030 a 33 o 40 MHz e Fast RAM per goderselo come si deve.

La giocabilità è dura, non è Wing Commander e i combattimenti via mouse sono davvero incasinati per come il mouse deve gestire tutto quanto. Il nemico deve essere per forza centrato nel mirino e per abbatterlo ci vogliono tantissimi colpi anche perché le navi hanno degli scudi difensivi.

Alla lunga stanca un po'. L'idea è davvero buona, la cinematografia è eccellente, ma l'azione vera e propria è la parte più debole di questo gioco. Se poi si aggiunge che la versione Amiga è stata spogliata anche delle texture nella versione AGA...



PC=6,5
CD32= 6

L'idea era buona, ma resa complicata da una simulazione difficile per la guida dell'astronave, la centratura quasi perfetta dei nemici e una longevità un po' scarsa per la ripetitività delle missioni. Si ispira troppo da altri giochi e non ne esce bene, ma ha una grafica poligonale texturizzata davvero eccellente su PC e senza texture su CD32 che fanno dubitare che sia un gioco AGA.

Prestazioni su PC che richiedono un hardware elevato e lo stesso su CD32 che malgrado la grafica davvero povera richiede almeno un buon 68030.

La versione su CD è spettacolare per entrambe.



Il gioco è uscito anche per Amiga, Amstrad e Spectrum dove ognuno di queste macchina è stata sfruttata molto bene, ma la versione Commodore 64 è stata la prima a cui ho giocato e mi ha colpito fin dal suo primo caricamento. Quindi per me rimane una delle versioni migliori.

"Un elicottero e un carro armato sono le uniche risorse per fronteggiare il nemico."

1988, Rack-It (Hewson Consultant) - Commodore 64

Battle Valley è un gioco di azione che permette al giocatore di guidare due veicoli: un elicottero e un carro armato che possono essere scelti in qualunque momento durante il gioco per superare certe fasi.

Quindi in alcuni punti con l'elicottero sarà difficile superare le difese anti aereo, quindi si dovrà usare il carro armato per distruggerle.

In altri punti ci sono dei ponti rotti e il carro armato non può superarli, quindi bisogna riprendere il controllo dell'elicottero.

E' un gioco molto bello sia per la grafica davvero colorata, molto veloce dove il Commodore 64 sembra essere sfruttato abbastanza bene soprattutto nei grigi, davvero il suo punto forte perché in grado di creare dei metalli davvero molto credibili.

In più in questo gioco si può vedere il parallasse. Ci sono due fondali, uno in primo piano e uno in secondo piano e si spostano a velocità diverse dando proprio quella sensazione di profondità e al tempo stesso, complessità tecnica.

Chi ha un Commodore 64 deve provare questo gioco perché è davvero bello e con una musica davvero eccezionale. Il SID in questo gioco è stato sfruttato molto bene.

Durante la partita ci sono solo gli effetti che sono fatti molto bene anche questi.

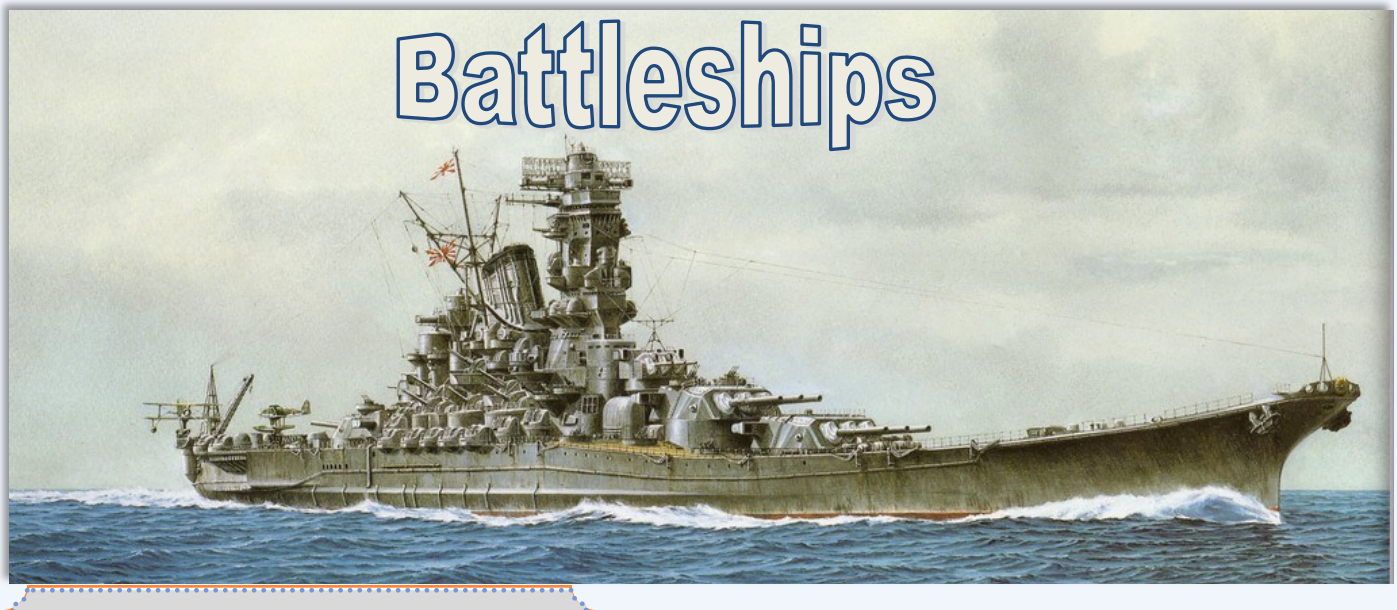


Alla lunga può diventare un po' noioso, ma per un bel po' di tempo si farà giocare davvero bene.

Commodore 64= 7,5

Bellissimo questo gioco in versione C64 che mostra una grafica colorata, fondale in parallasse e tutto davvero fluido. Un giocabilità altissima unita ad un audio davvero ben fatto. Sono pochi i giochi C64 dove il SID è sfruttato molto bene.

Battleships



1987, Elite

Battleships è un gioco basato sul gioco da tavolo conosciuto in Italia come “Battaglia Navale” che si giocava a scuola nelle ore di buco o a casa con dei giocattoli che permettevano uno scontro navale tra due persone sempre più tecnologici con il passare del tempo.

Ogni giocatore ha una flotta composta da sei navi che deve disporre su un tavola nella posizione che desidera e l’altro deve cercare di distruggerle dando delle coordinate tipo il gioco degli scacchi. A1, B2, C4 voleva dire che un giocatore colpiva questi punti sulla scacchiera dell’altro giocare per cercare di trovare il punto dove si trovava la sua flotta.

Nella versione su computer il gioco viene rivitalizzato con delle sequenze animate da dietro i cannoni della nostra nave che sparano colpi verso l’avversario e se i colpi vanno a segno si vede un esplosione.

A fine sequenza la tavola mostra i punti andati a segno contro l’avversario che permette più facilmente di poter individuare le navi avversario e colpire tutto intorno.

A differenza del gioco da tavolo dove di solito si sparava un colpo a testa, nella versione video gioco si possono sparare più colpi, ma questi diminuiscono ogni volta che si manca il bersaglio.

Subito sembra facile, ma non è proprio così’.

Commodore 64 (1987 Elite/Encore)

Questa versione è molto bella e giocabile immediatamente, con una grafica molto dettagliata della flotta e anche una simpatica sequenza animata dove i cannoni sparano e aerei nemici cercano di affondarci. Questa animazione è molto semplice e povera di dettaglio, ma serve per rendere la battaglia navale più credibile. Molto belle le esplosioni quando si colpisce un bersaglio.



Ci sono gli effetti ben fatti e anche una motivetto musicale ad accompagnare l’azione.

Il gioco ha diverse opzioni, quindi si può giocare da soli, in due, giocare in multiplayer e attivare o no i colpi a salve.

Ci sono abbastanza opzioni per divertirsi per un po’, ma di certo meglio affrontare un giocatore umano al posto del computer.

L’audio nella schermata introduttiva è davvero ben fatta e un SID che suona davvero bene.

Commodore 64= 7

La battaglia navale è un bel gioco in qualunque modo la si giochi e questa versione su computer è davvero ben fatta. Ha una grafica ben disegnata, non è eccelsa, ma è essenziale per poter sfidare il computer, un amico umano è molto meglio, per diverso tempo.

Audio bello da ascoltare e buono durante la battaglia navale.

Amstrad CPC (1988, Encore)

La versione CPC è molto interessante perché cambia le carte in tavola mostrando un gioco molto colorato, ma con un dettaglio delle navi molto basso; queste però sono praticamente messe bene in vista sull'area della battaglia navale.

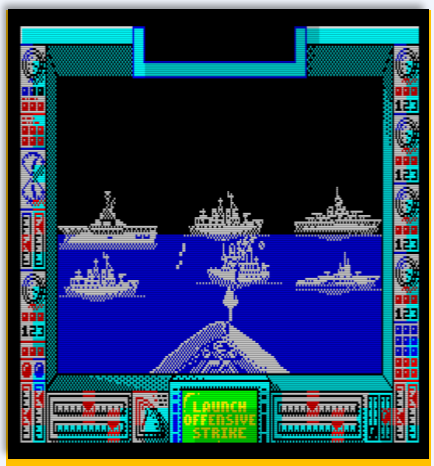
Quando si incomincia a sparare, i colpi le colpiscono solo quando vengono colpite in base ai punti indicati sulla scacchiera.

Quando vengono colpite, si vedono i pezzi in frantumi e le parti colpite in fiamme regalando una bel realismo al gioco. Gli arei che volano contro di noi sono solo due, ma realizzati molto bene sia come disegno che come colori.

A differenza della versione Commodore 64 i colpi disponibile sono 24.

Audio poco rilevante perché non molto realistico e qualitativamente scarso.





ZX Spectrum (1987, Hitpack)

Anche la versione Spectrum adotta lo stesso sistema visto per la versione Amstrad, solo che qui la grafica è totalmente monocromatica nell'area di gioco, ma molto dettagliata rispetto alla versione Amstrad.

Devo dire che questo tipo di approccio è davvero bello da vedere e anche molto più appagante per le esplosioni e le fiamme sempre presenti su schermo.

Musica inesistente ed effetti sonori nella norma.

Amstrad CPC= 7,5

Davvero bella questa versione che malgrado usi una grafica molto più grossolana e poco dettagliata rispetto al Commodore 64 ha una visione di gioco bella soprattutto nel battaglia vera e propria dove ci sono proprio tutte le navi della flotta che possono essere colpite in tempo reale con frammenti che volano via e fiamme che restano visibili.

L'audio è in pratica inesistente, ma la giocabilità non ne risente e per l'aspetto grafico fa venire molta voglia di giocare.

Il CPC ha dovuto sempre concorrere con il C64 e lo ZX, ma con certi titoli non ha nulla da temere. In questo caso sono gli altri che devono difendersi.

Spectrum= 6,5

E' esattamente come la versione CPC, ma l'aspetto grafico anche se decisamente molto più dettagliato del suo concorrente più diretto non è sufficiente a fare di meglio. Anche il combattimento è bello, ma la versione CPC lo è molto di più.

Amiga (1987, Elite)

La versione Amiga può fare sfoggio della grafica a 16 bit e quindi un gioco almeno dal punto di vista grafico davvero notevole.

Sulla parte tattica-strategica non c'è nulla da dire perché è la stesso identico sistema adottato per il gioco da tavolo.

La schermata introduttiva del gioco già mostra la differenza generazionale tra un 16 bit e un 8bit.

Questa versione adotta lo stesso sistema visto per la versione CPC e Spectrum, quindi con tutte le navi ben visibili su schermo che vengono colpite in tempo reale anche se l'animazione delle esplosioni e delle fiamme resta migliore quello visto nella versione Amstrad CPC.

La versione Amiga ha però un animazione dei cannoni veramente spettacolare tanto che sembrano veri perché riproducono in dettaglio il funzionamento di questi con tanto di rinculo. L'interfaccia grafica ricorda molto il ponte di comando della nave in questione.

Durante il gioco solo gli effetti sonori davvero ottimi e musica ben fatta durante la mappa.

La giocabilità è anche migliore grazie all'uso del mouse.



Atari ST (1987, Elite)



Anche la versione Atari ST è praticamente la stessa adottata dalla versione Amiga e per il resto è tutto uguale anche per quanto riguarda l'audio davvero ben fatto anche se leggermente inferiore alla qualità dell'Amiga.

Battleships da proprio il suo meglio su Amiga, Atari St e Amstrad CPC.

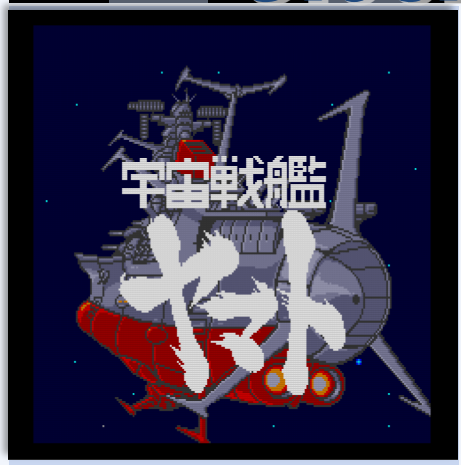
Amiga= 8
Atari ST = 8

Il meglio di questo gioco, almeno dal punto di vista grafico, è delle macchine più potenti quindi Amiga e Atari ST che mostrano animazioni davvero spettacolari sia di grafica che di animazioni.

La versione ST perde leggermente dalla versione Amiga per l'audio e la risoluzione più piccola, ma alla fine sono differenze impercettibili per l'utente.

Per chi usa l'emulatore il punteggio dell'ST è un 7,5.

Giochi dall'Oriente



Uchuu Senkan Yamato

19??, Human Software

E' il gioco della serie televisiva conosciuta in Italia come Star Blazer che vede il pianeta Terra attaccato dai terribili Gamiloniani guidati da Desslock. La Terra è diventata radioattiva per questi attacchi e per riuscire a salvarla bisogna andare sul pianta Iskandar a recuperare il Cosmo DNA per riportare la terra al suo antico splendore. Per farlo viene usata la nave Yamato incagliata sul fondo di un mare prosciugato e migliorata in segreto per riuscire nell'impresa.

Il gioco riprende esattamente la serie TV con un introduzione che racconta la trama che precede la partenza della nave Yamato.

I livelli del gioco sono visti come il passare dei giorni come era nella serie TV e inizia subito mettendo l'equipaggio all'erta, ma proprio come avviene nel cartone animato.

Nel primo livello (o primo giorno) i Gamiloniani preoccupati della potenza della Yamato gli lanciano contro una terribile bomba che l'equipaggio deve distruggere prima di essere colpiti.

Il giocatore si trova in pratica sulla plancia della Yamato e qui può prendere il controllo con tutti i personaggi con cui interagire per far muovere la nave, farla sparare, chiedere consigli, usare l'esperto tattico, ecc.

Assomiglia molto come gioco a Nomad, a Battlecruiser 3000, ma in più c'è l'emozione di giocare con un mito come Star Blazer.

Il gioco è disponibile solo per il Turbografx 16 su CD e questo supporto serve per la musica che è proprio quella della serie TV non solo per i motivi di sottofondo, ma anche gli effetti.

Le sequenze di intermezzo e di introduzione non sono esattamente delle animazioni in stile anime, ma sono per lo più immagini statiche con qualche animazione per dare un certo ritmo e devo dire che il risultato è davvero notevole.

Non è un laser game anche se ci sono molte sequenze proprio prese della serie e in pratica tutto il gioco viene visto dalla plancia con comandi ben



precisi.

Il gioco è solo in Giapponese, ma per come è strutturato non è un problema. Non si capisce quello che si dice, ma i comandi della nave sono abbastanza intuitivi. Si riesce a giocare una volta entrati nel mondo di Star Blazer e aver imparato a conoscere la Yamato.



Si tratta di un gioco praticamente sconosciuto perché anche cercando in rete si trovano molte notizie relative alla serie TV, al Live Action o il remake della serie.

Forse grazie a REV'n'GE scoprirete che esiste un gioco dedicato a questa grande serie.

Riflessioni

CONVERSIONI E VERSIONI

Nelle recensioni qui, ma anche su altre riviste spesso vengono date pesanti critiche negative ai porting su Home Computer di conversioni di giochi dalla sala giochi.

Il fatto è che è molto difficile riuscire a fare un porting da un gioco da sala giochi perché questo ha solitamente un hardware fatto apposta per quel gioco dove può essere sfruttato come da nessun altra parte. Quindi il meglio nella grafica, nel sonoro, nella giocabilità e nel controllo è sempre perfetto.

Ma cosa succedeva quando una software house prendeva in licenza un gioco e lo portava su un computer o una console di allora?

Non essendo un programmatore non possono entrare nella sua testa, ma io credo molto dipendeva proprio da questo, magari non tutti conoscevano a fondo le caratteristiche e limiti della macchina o più semplicemente non si trovava il giusto equilibrio tra grafica e giocabilità.

In alcune occasioni si vede un eccesso di zelo nella grafica, ma poi il gioco non ha più nulla dell'originale, oppure in altri casi la parte grafica lascia a desiderare, ma il gioco è divertente giocabile come in sala giochi. Troppo spesso viene fuori che molte conversioni sono disastrose soprattutto quando si incomincia a fare le comparazioni.

Questa cosa la si nota molto nelle macchine a 8 bit che sono quelle che una conversione del genere porta a notevoli sacrifici per riuscire a tirare fuori qualcosa di buono e soprattutto vendibile.

Quando esce un porting e si fanno delle comparazioni tra le varie conversioni escono i problemi, le divergenze e i dubbi che prima quando si giocava non si vedevano.

Quando è uscito Golden Axe per Commodore 64, ad esempio, ci ho giocato fino alla fine e lo sempre trovato praticamente la perfezione assoluta, la conversione meglio riuscita di tante altre. L'ho giocato e finito in sala giochi diverse volte, ma a parte qualche giusta differenza era, per me, una ottima conversione.

Quando giocai a Rastan era uno spettacolo, non era la migliore conversione, ma il titolo mi aveva così rapito al bar che stravedevo per la sua conversione su C64 anche per ascoltare le sue musiche così uguali e che cambiavano negli stessi momenti.

Quando però provi come gira sulle altre macchine a 8 bit cominci a vedere le cose in maniera diversa. Ti rendi conto che l'abbaglio del titolo ti ha confuso un po' troppo, che non ti ricordavi bene com' era nell'originale o forse hai fatto finta di non ricordare.

Ci si rende conto che la conversione non è stata fatta nel modo migliore anche perché ti chiedi se è veramente questo che la macchina sa fare oppure non è stato fatto tutto quello che si poteva fare.

Quando giochi a Rastan e Turrican

qualche domanda nasce spontanea.

Questi due titoli hanno una cosa in comune: sono due giochi di piattaforme, sono 2D a scorrimento orizzontale.

Rastan è un disastro, Turrican è un opera d'arte.

Come è possibile che con Turrican sono riusciti a farci stare tutta quella roba, mentre Rastan ha perso tutto quello che lo rendeva spettacolare?

Rastan è una conversione da sala giochi e che come tale aveva una certa aspettativa, mentre Turrican era un gioco nato sulle macchine a 8 bit e non c'erano raffronti da fare dato che non c'era niente di meglio prima di quel gioco e non ci si aspettava nulla.

Io penso che la licenza su certi giochi, probabilmente non da nessuna libertà di improvvisazione o di personalizzazione pur rimanendo sul tema anche se questo significa tirare fuori un bidone.

Faccio un altro esempio che non è proprio una conversione da sala giochi, ma rende bene l'idea: Battleships.

Quando si gioca a questo titolo solo su Commodore 64 (prendo in esame questa machina perché è la versione peggiore) lo si trova geniale: il gioco da tavolo perfettamente riportato in digitale, la grafica delle navi è fatta bene, c'è la musica che accompagna il gioco dando brio alla sfida. C'è anche un animazione molto semplice, ma serve a rompere un po' la noia di giocare solo attraverso una mappa e lo completa.

Se il gioco fosse stato solo ed unicamente per questa macchine sarebbe stato un opera d'arte.

Purtroppo le altre versioni a 8 bit come il CPC e lo Spectrum mostrano che la versione C64 sembra fatta in economia e l'animazione della battaglia un più che se c'è bene se non c'è non cambia nulla. Molto semplice, essenziale, pochi dettagli a parte l'effetto delle esplosioni molto bello.

La versione CPC è uno spettacolo malgrado sia più povero graficamente, ma si cercato di enfatizzare l'animazione della battaglia con dettagli davvero ricchi che nemmeno su Amiga e ST sono presenti (*tanto per ricordare*). Idem su Spectrum malgrado la grafica monocromatica.

Nella prossima recensione ci sarà Strider che ha fatto anche lui dei macelli sui vari porting malgrado non sia un gioco impossibile da portare. Tuttavia nella conversioni si è persa troppa roba.

Io sono stato un 64trista sfegatato per molti anni e molti dei giochi che ho recensito qui li trovavo fenomenali, ma dopo aver provato altri sistemi a 8 bit ho visto che l'adorazione per la macchina mi rendeva un po' cieco di fronte all'evidenza.

Strider ci ho giocato su C64 ed era pietoso perché questa conversione lo ha privato di tante belle cose che solo Strider aveva e al tempo ci rimasi male perché anche Strider era un gioco che speravo venisse portato molto

meglio.

Differenze tra versioni

Un'altra cosa davvero molto spinosa sono le versioni dello stesso gioco.

Alcuni giochi sono disponibili in due versioni: Americana e Europea.

Perché ne voglio parlare?

Normalmente le differenze tra queste versioni sta nel titolo del gioco: "*Another World*"<—>"*Out of This World*". Altre volte ci sono lievi differenze grafiche nell'interfaccia, ma sono piccoli accorgimenti oppure differenze tipo PAL o NTSC, quindi quelli PAL girano a 50 fps, mentre quelli NTSC a 60.

Solo su Commodore 64 ho notato invece che tra le due versioni c'è una differenza alle volte abissale nella grafica, nella musica e anche nella giocabilità.

Final Fight nella versione Europea è uno scempio tanto che sembra, graficamente, un gioco scritto con il SEUCK, mentre la versione Americana sembra un altro gioco anche se comunque non cambia il risultato perché è stato portato molto male.

Out Run versione Europea sembra così diverso dall'originale, ma anche dalle altre versioni, mentre la versione Americana è molto più fedele.

Space Harrier in versione Europea è quasi irriconoscibile il protagonista tanto è cubettoso, mentre la versione Americana è completamente diverso. E' più lineare, colorato meglio, più dettagliato e anche il gioco sembra migliorato.

Questa è una cosa che non dovrebbe succedere, sembra quasi che la versione Europea sia buttata li, come viene viene, senza impegno, perdendo la grafica e anche la giocabilità.

Tutto diverso con l'altra versione dove invece ogni titolo è molto più curato sia nei dettagli sia nella giocabilità.

Ci sono tantissimi giochi su questa piattaforma che hanno questa strana tendenza di rilasciare giochi per l'Europa inguardabili, mentre per il mercato Americano i titoli sono ben curati sotto tutti gli aspetti.



1989, Capcom

Arcade, Amiga, CPC, ST, C64, PC, SMD, SMS, X68k, TGCD, VC, Wii, ZX

Strider è un gioco di azione su piattaforme a scorrimento orizzontale che vede come protagonista il ninja Hiryu che usa come unica arma una spada laser. Hiryu deve fermare un misterioso dittatore che vuole conquistare il mondo (*ma non sanno fare altro questi dittatori? :-)*).

Si tratta di un titolo uscito come Arcade e che ha avuto un successo davvero strepitoso per una giocabilità immediata e per il fatto che si devono affrontare orde di nemici umani, ma anche robotici con solo una spada laser.

Questa spada però, in mano a questo ninja, diventa potentissima: in pratica la spada è nella sua fodera, ma questa viene sguainata velocemente quando si è vicini ad un nemico e poi rinfoderata. La velocità del movimento è talmente elevata che è letale non solo la lama stessa, ma anche la scia che il movimento velocissimo comporta.

Questa all'inizio non ha una portata lunghissima, ma con i potenziamenti che ci sono in giro diventa sempre più lunga per poter colpire avversari che sono più lontani e con certi tipi di avversari è meglio stare alla larga e colpirli in tutta sicurezza.

Quando si perde una delle tre vite a disposizione però si riduce la portata di questa arma, ma con i tanti potenziamenti che sono sparsi per i livelli non ci sono problemi.

Una delle caratteristiche più innovative di questo gioco è la possibilità di arrampicarsi sulle piattaforme grazie ad un gancio e questo ha permesso di creare delle piattaforme diverse dal solito e sfruttare bene questo nuovo tipo di approccio.

Un altro particolare di questo gioco è che alcuni nemici sono davvero giganteschi come l'enorme scimmia metallica del secondo livello e alcuni ragni robot nel primo livello, ma anche altri grandi nemici sparsi per tutti i livelli.

C'è anche un tempo limite per finire il livello e se finisce si perde una vita.

Il gioco ha cinque livelli e alla fine dell'ultimo bisogna affrontare il dittatore e sconfiggerlo.



Le conversioni di questo gioco, come già accennato nella riflessione, ha creato qualche problemino e qualche ingenuità di troppo.

Le versione per console sono riuscite meglio a parte quella Master System che è stata portata direttamente dalla versione Amiga.

La migliore versione è quella per lo Sharp 68000 mentre quella per PC-Engine è uno spettacolo perché è solo su CD-ROM.

La versione per Home Computer è stata pubblicata dalla U.S. Gold, ma sono state prodotte dalla Tiertex.

Le versioni per le altre console sono state curate direttamente dalle aziende delle varie console: Sega ha prodotto il gioco per il Megadrive, Capcom per lo Sharp X68000 e Nec Avenue per il suo PC-Engine in versione CD.

Nelle prossime pagine potrete leggere come sono state curate queste versioni.

Come anticipo si può dire qualcosa sulle versioni della U.S. Gold.

La loro versione scambia il terzo e il quarto livello lasciando però inalterate le sequenze di intermezzo creando un po' di confusione e manca la battaglia finale. Quindi dopo aver distrutto il mega robot, il gioco termina dicendo che in realtà il tutto era una semplice simulazione.

In pratica era una scusa per giustificare la mancanza della battaglia finale e tante altre dimenticanze.

Solo nella versione Master System, prodotta anche questa dalla Tiertex, questo combattimento viene reintegrato, ma essendo una conversione diretta da Amiga è molto povera in qualità.

Commodore 64 (1989, US Gold)



Il gioco si presenta subito con una schermata molto carina, ma non come era nell'originale, ma una bella animazione dell'arma principale del protagonista con il motivo di strider ben suonato.

Ci sono varie opzioni che permettono solo di personalizzare la musica quindi attiva/disattiva oppure scegliere se giocare con la musica o con solo gli effetti sonori.

Il gioco è lento nei salti e quando si usa la spada mentre si cammina o mentre si salta rallenta fin troppo vistosamente e l'animazione della spada è davvero brutta

Bella la grafica invece di hiryu, davvero nitida, pulita, lineare e con tutti i dettagli che ci si aspetta. La palette dei colori purtroppo colpisce ancora con una scelta cromatica discutibile. Il fondale e la struttura è dello stesso colore, così come le difese della struttura dove alle volte non le si riconosce come tali.

L'eroe fa il suo ingresso su un bellissimo deltaplano blu, una tuta che tende verso questo colore con avversari umani o simili blu.

Se Hiryu ha una bella grafica, tutt'altro sono gli avversari che sono abbastanza grezzi.

I livelli sono cortissimi ed è stato tolto tutto quello che era possibile togliere. Per peggiorare la situazione è stato di nuovo usato il sistema dell'ultimo pixel disponibile. Ci sono punti che se non si è esattamente nel pixel preciso si muore senza speranza di uscirne.

C'è un punto che nella versione originale bisogna stare accucciati e colpire un pannello di controllo mentre i raggi laser ci girano intorno; in questa versione facendo la cosa giusta non si può evitare di essere colpiti perché i raggi laser passano troppo radenti al suolo e la spada dopo una morte è talmente corta che bisogna per forza avvicinarsi. E' impossibile non essere colpiti.

La difficoltà è oscena. Ci sono ben 7 vite a disposizione e una barra di energia composta da 3 tacche. Tuttavia non sono sufficienti perché si muore con tre colpi vaganti. Quando si muore si rinasce per alcuni secondi invincibili, ma si viene colpiti lo stesso e c'è un punto sulla struttura dove non si fa tempo di rinascere che in pratica si parte con una tacca in meno.

Affrontando il boss di metà livello (con un buon salto lo si può evitare) ci si chiede cosa sta succedendo? Qui è diventato un nano ed è più forte di come dovrebbe essere. Nella versione da sala giochi era uno stupidotto che moriva in due secondi, ma poi si veniva colpiti da una pioggia di fuoco dal soffitto. Qui non c'è pericolo, dato che questa trappola mortale è stata completamente rimossa.

Questo gioco è "Rastan la vendetta" perché ecco il classico esempio di mancanza di equilibrio tra grafica e giocabilità.

Si è tentato a tutti i costi di replicare la grafica originale perdendo però anche la cosa più importante: la giocabilità e il divertimento. Questo gioco è frustrante come pochi.

Essenzialmente il gioco è presente, nel secondo livello c'è la scimmia robot gigante che va affrontata allo stesso modo ed un peccato perché il gioco poteva essere davvero un'ottima conversione.

Commodore 64= 6

Un sei politico perché sono un fan di questo gioco, ma onestamente non saprei che voto dargli. E' stato tolto tutto il bello di questo gioco. Era forse impossibile da convertire? Visti altri titoli come questo direi di no, ma qui è esattamente come Rastan. E' stato tolo tutto nel gioco vero e proprio e ci si è concentrati sul contorno sbagliando anche qui.

L'area sottostante al gioco è bella, ma quante risorse occupa? Notate che ci sono più colori li che in tutto il resto del gioco.

Amstrad CPC (1989 US Gold)



Sull'Amstrad la schermata delle opzioni è davvero scarna con solo le opzioni del controller con la musica che rappresenta il tema principale, ma di qualità povera.

Il gioco si presenta con colori basati sul rosa sia per quanto riguarda il ninja, per i nemici e per tutte le armi difensive della struttura che qui è completamente grigia e quindi non c'è pericolo che queste si confondano e non vengano riconosciute come pericolose.

Il fondale è completamente sparito però ci sono degli elementi più fedeli all'originale come le esplosioni praticamente fedelissime e i bonus che si presentano quasi con la stessa grafica.

Hiryu anche su Amstrad è davvero disegnato bene, pulito, nitido, lineare e lo stesso vale per i vari nemici che sono stati riprodotti davvero bene così come le postazioni di difesa automatica e i boss di metà e fine livello.

A dire la verità di mostri ce ne sono davvero pochi, spesso si cammina per il livello senza incontrare nessuno, quindi un gioco povero di azione.

La grafica è lenta e scattosa e quando si fa un salto ci si mette tanto prima di tornare a terra proprio perché è troppo lento.

Molto ben fatto il livello del boss di metà livello che è uguale all'originale come dimensione e dettaglio ed è presenta anche la trappola di fuoco anche se è stata molto semplificata.

In generale si nota che nella versione CPC sono state tolte alcune piattaforme, ma quello che è stato tolto ha permesso di recuperare qualcosa dall'originale.

La difficoltà è discreta e non si muore con estrema facilità, ma si resiste leggermente di più di come invece non è sul Commodore 64.

E' stato comunque facilitato perché sono state eliminate delle trappole mortali, ma ad esempio la scena sotto la cupola con il marchingegno che spara raggi laser qui è fatto molto bene e c'è la posizione giusta per distruggerlo ed evitare i raggi laser.

Lo si vede anche dalle foto: qui il colore predominante è il rosa e giallo. L'area di gioco è nei suoi pochi colori comunque è più varia che sulla versione C64.

La parte audio è grezza perché nella schermata dei titoli è qualitativamente poco bella e durante il gioco ci sono solo effetti di medesima qualità.

Che dire di questo gioco.. E' carino e giocabile anche nella sua lentezza perché su CPC assomiglia al gioco originale e anche se ci sono stati vari tagli qua e là, questi sono stati fatti con criterio per cercare di ottenere quell'equilibrio tra grafica e giocabilità, cosa che invece su Commodore 64 non si è fatto.

CPC=6,5

E' stato fatto un buon lavoro per quanto riguarda la giocabilità che anche se è lenta e scattosa ha degli elementi fedeli all'originale. La difficoltà è un po' meglio della versione C64 che è praticamente impossibile con ben 7 a disposizione.

La grafica è buona soprattutto per i personaggi che sono disegnati davvero bene.

Audio povero, ma il bello di questo gioco è la giocabilità. Solo tre vite, ma sono sufficienti.



ZX Spectrum (1989, US Gold)

Il gioco ha la stessa struttura della versione Amstrad e quello che è stato tolto per quella versione lo è anche qui.

La versione Spectrum però è fantastica!!



La grafica è identica all'originale, il deltaplano con cui si arriva alla piattaforma è proprio quello, con tutti i dettagli e la stesso vale per il ninja e tutti i nemici presenti in gioco.

Anche le difese automatiche sono proprie quello e qui sono anche nello stesso numero che nell'originale.



I bonus, i potenziamenti sono proprio loro e anche la spada laser ha un movimento davvero ottimo, come ottimo è anche la velocità: fluida e veloce.

Mancano, come su CPC e C64, alcune trappole, ma l'accuratezza della grafica e della giocabilità ne fanno per ora, dopo la versione C64 e CPC la versione migliore.

Nota molto negativa è l'assenza di audio sia come musica nella schermata dei titoli davvero povera e durante il gioco. Muto anche negli effetti. Peccato davvero.

Qui si è scelto di sacrificare tutto quello che avrebbe rovinato l'eccellente giocabilità che non viene meno nemmeno senza l'audio.

Non mi sarei mai aspettato una conversione così bella sullo Spectrum



Spectrum= 7

Davvero un bel gioco che usa il dettaglio originale con una grafica veloce e fluida garantendo così una giocabilità davvero ottima anche senza nessun tipo di audio in gioco.

E' strutturato esattamente come la versione Amstrad, ma qui l'equilibrio tra grafica e giocabilità raggiunge l'ottimo.

La difficoltà poi è davvero buona con l'energia che scala in maniera normale e le tre vite anche qui bastano per giocarsela fino alla fine.

Amiga (1989, US Gold)



La versione Amiga si presenta in grande stile con la schermata grafica in cui si può ascoltare il motivo del gioco suonato bene e pulito con la stessa schermata dei titoli vista su C64 con la bella animazione della spada del ninja.

Il gioco vero e proprio è uno spettacolo per gli occhi: il fondale è presente, di vario colore, vario genere e su schermo ci sono lo stesso numero di nemici visti nell'originale con gli stessi bonus e le stesse trappole.

La grafica è davvero buona, disegnata alla grande per Hiryu, ma anche per i vari nemici e le postazioni di difesa della struttura sono proprio quelle originali. Tutto è molto fedele e lo si vede nella foto che non ci sono problemi di colori e dettaglio.

E' un po' lento nei salti e questo crea qualche problemino con alcuni nemici, soprattutto le torrette difensive.

Ci sono tutte le trappole dell'originale, non è stato tolto nulla ed è davvero una versione davvero spettacolare.

Ci sono solo 3 vite a disposizione, però non sono sufficienti perché la difficoltà è un po' elevata dato che anche qui si perdono tacche di energia troppo facilmente.

In generale però si è su livelli altissimi di giocabilità e un gioco dove c'è un Amiga sfruttato molto bene. La scena iniziale dell'arrivo con il deltaplano sembra davvero di vedere il gioco Arcade.

Durante il gioco tanto audio e tanto parlato digitalizzato che dimostra ancora una volta un hardware sfruttato bene.

Atari ST (1989 US Gold)

Questa versione si presenta esattamente come la versione Amiga, con la stessa schermata dei titoli con il motivo principale del gioco, un buon sonoro anche se un po' inferiore alla qualità sentita su Amiga.

Tutto quello detto per la versione Amiga vale anche per la versione ST anche se ci sono differenze a livello di audio perché su Amiga durante il gioco questo è di grande qualità, mentre su ST è abbastanza inferiore. Su ST però c'è l'originale sequenza iniziale che su Amiga è stata rimossa.

La velocità di gioco però è meglio su ST compresa la velocità nei salti. Forse lo scrolling non è fluido come quello su Amiga.



La difficoltà è alta, forse leggermente più difficile che la versione Amiga, ma questo non toglie assolutamente punti al giudizio.

Strider ha faticato molto sugli 8 bit, ma recupera alla grade sugli Home Computer a 16 bit.

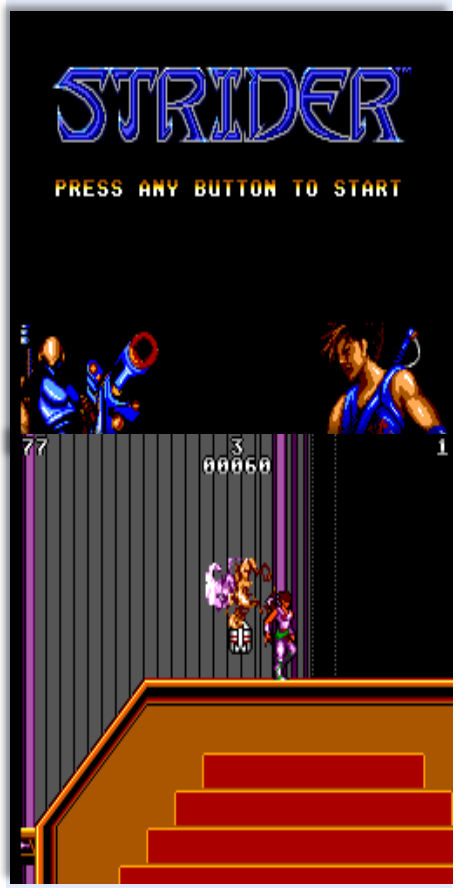
Amiga/ ST= 8

Su queste due macchine si vede il buon vecchio Strider in tutta la sua magnificenza con una grafica colorata, variegata e dettaglio davvero ottimo in tutti i livelli. Alcune cose sono state rimosse e altre semplificate, ma bisogna andare a cercarle.

Su Amiga l'audio è migliore, ma su ST la velocità è un poco meglio, quindi due versioni speculari.

Ottimo equilibrio tra grafica e giocabilità.

Sega Master System (1991, Sega)



La versione per il Master System non è stata curata dalla Sega, ma da Tiertex che lo ha convertito direttamente dalla versione Amiga e che in pratica ha molto di questa versione.

Davvero brutta questa versione che inizialmente sembra promettente perché c'è varietà nella grafica del fondale e nel disegno curato dei personaggi con esplosioni identiche alla versione Amiga.

Durante l'esplorazione del gioco però si notano dei tagli in alcune parti.

Nel complesso è una via di mezzo tra la versione Amiga e il porting a 8 bit. Anche in fondali sono realizzati abbastanza bene.

Il numero degli avversari su schermo è davvero poco, come si era visto anche su C64, quindi si cammina per diverso tempo senza incontrare nessuno. Altre difficoltà sono state ben calibrate. Anche le torrette difensive sono state ridotto di numero, quindi altri tagli.

Altra bruttura è la sequenza iniziale di arrivo con il deltaplano che è stata completamente rimossa.

Parte audio discreta, ma niente di eccezionale. Nel complesso c'è la giocabilità, ma è una versione che sembra mischiare pezzi delle varie conversioni. Il meglio è il peggio mescolati insieme dove viene fuori un mix non ben riuscito.

L'area di gioco è a tutto schermo e le informazioni varie sono esageratamente semplificate. Si poteva fare di meglio per queste che sono importanti per gestire l'energia e il tempo.

un determinato punto e interrompe un po' l'azione.

Audio buono, eccellente in gioco così come gli effetti sonori. Mostri di metà e fine livello uguale al Coin-Op.

Una delle conversioni più belle mai viste per l'ottima fedeltà.

Peccato che questo gioco non sia uscito per il SuperNES perché sarebbe stato molto interessante vedere un Vs. Megadrive.

Sega Megadrive (1990, Sega)

Qui è quasi la sala giochi in versione casalinga.

Il gioco inizia esattamente come in sala giochi e la grafica è molto vicina a come era nell'Arcade e tutto è stato riprodotto molto bene. Ogni singola piccolezza è stata messa al suo posto e anche le animazioni dei bonus sono rimaste invariate. Quando con la lama si colpiscono gli avversari questi vengono tagliati in due come era nel Coin-op,

Ci sono un sacco di nemici su schermo ad ogni passo e sono davvero tanti. Ci sono anche i ragni robot e non c'è ne uno solo, ma ben tre nel primo livello e negli altri ci sono tutti quelli che il giocatore si aspetta.



La grafica è veloce anche se ogni tanto, sembra che ci sia una pausa prima di passare ad

SMS=6

Anche qui una sufficienza politica perché davvero un brutto gioco viste le potenzialità della console su altri titoli. Troppo confusionaria e approssimativa e troppi tagli.

E' sicuramente superiore alla versione per computer a 8 bit, ma qualcosa si è perso nella conversione e ne risente la giocabilità.

Megadrive=8,5

Non c'è molto da dire. E' quasi perfetto e sono presenti nel gioco tutte le cose che il giocatore si aspetta dopo aver giocato all'Arcade.

PC (1989, Capcom)

La versione PC è praticamente strutturata come la versione Amstrad CPC. Il gioco prevede la grafica CGA ed EGA. Qui ho provato la versione EGA anche se ci sono delle somiglianze con il CPC con i colori.



L'area di gioco è divisa in due come le versioni a 8 bit, quindi con l'azione vera e propria nella parte superiore, mentre in quella sottostante ci sono le informazioni, l'energia e il tempo a disposizione per finire il livello, pena la perdita di una vita.

La grafica non è molto distante da quel-



la vista su Amstrad CPC, quindi con il ninja in rosa, ma gli avversari sono colorati bene. Buone le esplosioni e anche le varie scene e trappole sono decisamente migliori come grafica. Buona la velocità senza mai impuntamenti anche con hardware di fascia molto bassa.

Meglio giocare con il joystick, perché la tastiera anche se messa bene non è molto facile e bisogna prenderci un po' la mano.

Stranamente i bonus non si raccolgono semplicemente passandoci sopra e onestamente non sono riuscito a capire come prenderli.

La difficoltà a default è buona e nel menu delle opzioni si può cambiarla e anche aumentare o diminuire il numero di vite a disposizione.

L'audio è presente solo tramite il PC-Speaker.

La giocabilità è buona.

Anche con questa versione il divertimento e l'azione è assicurato.

Turbografx 16 (Nec Avenue)

Questa versione è la versione originale migliorata. Meglio la conversione del gioco da bar stesso. E' incredibile!

Innanzitutto questa versione per PC-Engine è una versione uscita solo ed esclusivamente su CD-ROM con il nome di "*Strider Hiryu*" e grazie a questo supporto durante il gioco ci sono le tracce audio che sono fantastiche perché ascoltare il motivo di strider con questa qualità è davvero emozionante.

Grazie al CD c'è un introduzione animata al gioco. Prima di ogni scontro contro i boss di metà livello e fine livello c'è una sequenza di presentazione del nemico. Una volta sconfitto il boss di fine livello ci sono altre sequenze animate.



Ogni livello ha una sua introduzione in stile cartoon che spiega dove si svolge l'azione e l'obiettivo di quella missione.

Graficamente, secondo me, è anche meglio della versione da bar e usa un nuovo sistema di esplosioni completamente diverse, più esagerate, ma nel complesso tutto quello che si vede in questa versione esalta l'estetica.

La grafica è veloce come un gioco da top di gamma.

Una cosa molto interessante di questa versione è che ci sono 6 livelli perché ne è stato disegnato uno completamente nuovo proprio per questo PC – Engine.

Su schermo è strapieno di nemici e la sensazione è che ce ne siano davvero tanti compresi quelli giganti.

Le parole non sono sufficienti a descrive cosa è questo gioco. Bisogna giocarci.

Sharp X68 (1992, Capcom)



La versione Sharp X68000 è praticamente la versione da sala giochi in ogni suo più piccolo dettaglio. Chi ha giocato alla sala giochi e dovesse giocare a questa versione non noterà nessuna differenza.

La fedeltà della conversione è praticamente perfetta.

L'audio è davvero ottimo anche senza



usare le tracce audio.

Imperdibile!

PC=6,5

E' una conversione carina, senza troppi difetti o elogi. La giocabilità c'è e il reparto grafico è in linea con i giochi del periodo come l'audio.

Forse si poteva fare di più, ma c'è anche da tenere contro che questo genere di giochi non è da PC. Malgrado ciò sono riusciti a fare una conversione più che sufficiente.

Turbografx=9,5

Secondo me è meglio anche dell'originale per aver aggiunto un livello fantastico, mai visto prima da nessuno, una grafica ottima e effetti speciali nuovi e simpatici.

Audio su tracce audio e introduzione e sequenze di intermezzo animate in stile anime.

Sharp X68= 9

E' proprio Strider del Coin-op. Uguale in tutto e per tutto con una grafica velocissima, coloratissima e che non fa rimpiangere il cabinato.

Lo Sharp replica senza affanni il gioco originale.

HARDWARE VINTAGE

Overclock

Overclock 486



OVERCLOCK 486

Dopo aver visto come overclockare una scheda video, da questo numero vediamo come mettere il turbo al processore che rappresenta bene il mondo vintage o del retrogaming x86.

Innanzitutto non mi assumo la responsabilità se fate dei danni con la vostra CPU, quindi tutto a vostro rischio e pericolo!

Queste CPU sono overclockabili, ma l'operazione non sempre riesce (si capisce subito perché il PC si blocca o si resetta).

Per i 486 funzionanti a 5Volt (come i DX2) bisogna usare **SEMPRE** un dissipatore con ventola sopra la CPU.

Un DX2 a 66 MHz può essere portato a 80 MHz impostando il clock della scheda madre a 40 MHz, mentre un DX4 a 100 MHz potrebbe anche essere portato a 120 con il medesimo cambio di clock.

Ciò è dovuto al fatto che i 486DX2 hanno un moltiplicatore interno di frequenza , mentre i DX4 (che per la cronaca si chiamano solo DX4 e non 80486 DX4 ..) possono essere settati o per la duplicazione del clock, oppure per la triplicazione.

Quindi:

80486 DX2 66 MHz = 33 x 2

80486 DX2 80 MHz = 40 x 2

DX4 75 MHz = 25 x3

DX4 100 MHz = 33 x3 oppure 50 x2

Non tentate mai di far funzionare un DX4 a 150 MHz! Al massimo si possono raggiungere i 120 MHz.

Ovviamente si possono overclockare tutti i 486 anche quelli DX e SX, ma la procedura è sempre la stessa: procurarsi un dissipatore e ventola e poi procedere a piccoli passi, quindi da 33 a 40, da 40 a 50 e così' via.

L'overclock si effettua cambiando i ponticelli della scheda madre, ma non tutte hanno questa possibilità. Manuale di istruzione alla mano e verificare di volta in volta.

Una cosa molto importante e che molti si dimenticano è che dopo aver fatto l'overclock bisogna impostare correttamente gli stati di attesa di memoria e/o cache per la nuova frequenza. Non è solo la CPU che può far fallire un overclock.

La prossima volta vediamo l'overclock complicato dei Pentium e che porterà via qualche pagina.

Seiya

Retro Trailer




Multimedia
Compilation
Office

In questa sezione multimediale, da questo numero, voglio presentare i cover disk/CD che sono pieni di materiale multimediale. Questo in particolare è un CD che era allegato alla rivista Amiga, "*CU Amiga*".

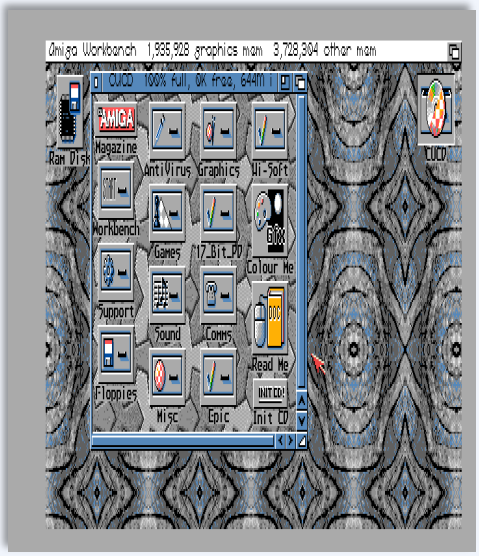
I cover disk/CD sono dei dischetti o dei CD che spesso contengono i programmi che vengono recensiti sulla rivista cartacea insieme a programmi per migliorare l'esperienza usando il sistema operativo.

Questo CUCD è una raccolta di programmi recensiti sulla rivista, m anche tanto altro, quindi ci sono parecchi programmi e giochi freeware, shareware o PD che possono essere usati gratuitamente e la maggior parte del software incluso è reperibile su alcuni archivi gratuiti online. Il più famoso archivio per Amiga è Aminet, esistente tutt'ora.

Alcuni programmi e giochi però in ogni numero erano offerti in versione speciale, quindi titoli commerciali che venivano offerti a chi acquistava la rivista in modo gratuito. Erano programmi e giochi più datati che gli autori rilasciano di tanto in tanto per occasioni speciali oppure proprio per i lettori di certe riviste.

Oltre ai programmi e ai giochi ci sono moltissime altre cose come campioni audio da usare con programmi di editing audio, campionatori software oppure da importare via MIDI sulle tastiere musicali.

Ci sono tante raccolte di immagini, clip-art e quant'altro per essere usate per creare documenti e presentazioni multimediali.



Oltre a tutto questo erano anche incluse della pagine HTML da leggere off-line che potevano essere degli approfondimenti degli articoli letti sulla carta. Erano spesso però una mini versione della rivista da leggere sul computer e al tempo stesso provare i software che gestivano le pagine HTML.



Questo numero 2 è ricco di programmi interessanti.

In questo numero specifico ci sono delle demo di alcuni programmi multimediali come il "**SCI-Fi Sensation"** che era una raccolta commerciale di campioni audio, immagini, animazioni, dischi di programmi, giochi e musica. La demo serviva per promuovere il programma e veniva offerto 50 MB gratuito per provarlo e poi acquistarlo se piaceva.

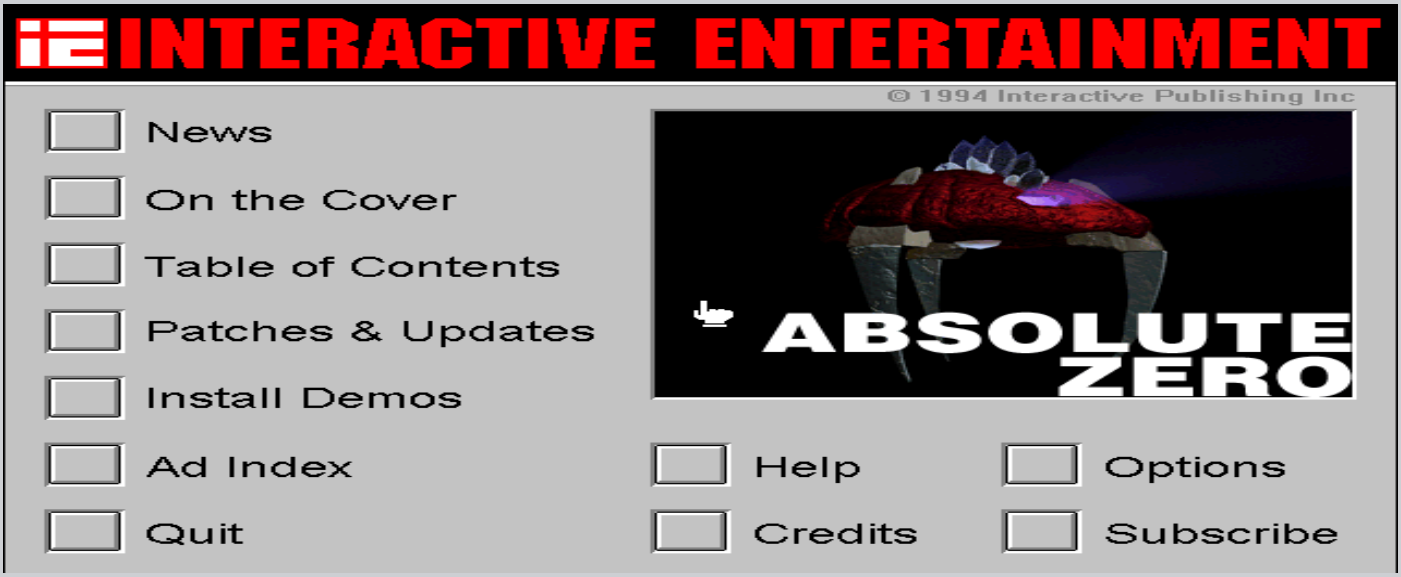
E come questo c'erano demo di giochi in corso di sviluppo, aggiornamenti per giochi e programmi.

Il cover CD era importante per chi allora non aveva possibilità di accedere alla rete e leggere le ultime novità o scaricare i programmi che voleva.

Quindi anche se in ritardo di un mese la rivista era molto importante non solo per leggere le novità, ma anche per provare con il proprio Amiga i nuovi software che stavano nascendo.

Questi CD era fruibili molto facilmente a chi aveva un CD32 dato che sono auto avvianti e quindi caricano all'avvio una versione minimale del sistema operativo, ma usando la grafica a 256 colori e impostando un fondino colorato e migliorando di molto l'estatica per l'esplorazione di questo CD.

Dal prossimo numero si vedrà in dettaglio cosa offre uno di questo CoverCD.



1994, Interactive Publishing

Questo CD, per Windows 3.x, non era un CoverCD, ma proprio una rivista su CD e le recensioni non si leggevano, ma si ascoltavano.

Ebbene si, la rivista era completamente parlata. Quindi le recensioni erano accompagnate da immagini, ma era un narratore che le recensiva.

Questo CD aveva tutte le caratteristiche tipiche di una rivista cartacea e coverCD in un solo prodotto.

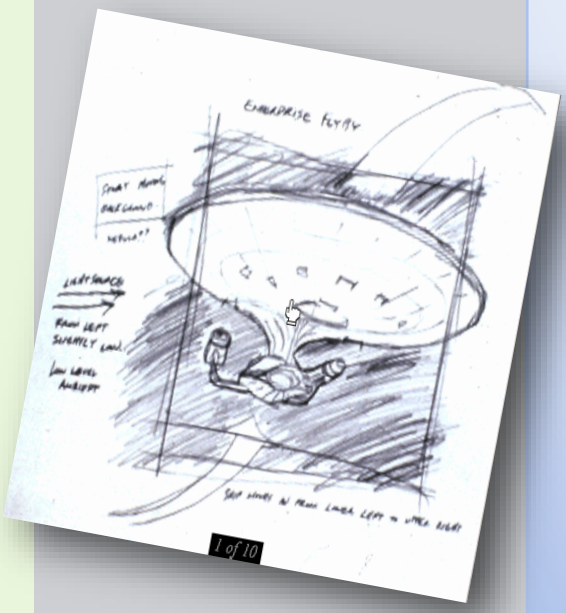
L'interfaccia grafica era molto essenziale, anche un po' spartana, ma era chiara e ben leggibile con tanto di accompagnamento musicale in sottofondo.

Le recensioni si avviavano non appena si cliccava quella che si voleva ascoltare, ma in ogni momento, come ogni applicazione multimediale, era possibile avanzare manualmente nelle varie pagine oppure tornare al menu principale.

Le recensioni non erano lunghissime anche perché il parlato portava via molti MB di spazio, ma quello che c'era era molto buono, preciso e le immagini erano di buona qualità.

Le recensioni erano tante. Quelle del momento erano in prima pagina, mentre le altre erano in un altro menu divise per categoria, ma erano tutte ascoltabili.

Era possibile installare delle demo di giochi presenti e se presenti anche della



patch e delle utilità per migliorare l'esperienza nei giochi, ma anche per avere nel sistema operativo del software da poter usare liberamente per altre cose.

Nel CD erano presenti anche della animazioni e video come le interviste a sviluppatori o software house che erano impostate come domanda e risposta. Quindi il lettore premeva il pulsante con la domanda e partiva il video con la risposta come se fosse tutto in tempo reale. Molto bello.

L'unico aspetto negativo era la localizzazione che era solo in Inglese, quindi senza testo il requisito fondamentale era conoscere bene la lingua parlata.

C'erano anche tante immagini che aiutavano comunque a rendersi conto di come era un gioco recensito e farsi un idea se valeva la pena acquistarlo o no.


Al prossimo imperdibile numero
#25
Gennaio 2015