

REV'n'GE!

#25

Retro Emulator Vision and Game

Beat'em up

Un genere molto amato o molto picchiato

Overclock

Questa volta mettiamo il turbo al Pentium

Giochi dall'Oriente

Super Star Soldier è uno sparatutto a scorrimento verticale davvero emozionante per PC-Engine

© CAPCOM CO. LTD. 1994-2000 ALL RIGHTS RESERVED

RECENSIONI: Ghostbusters - Super Street Fighter II: The New Challengers - Super Street Fighter II Turbo - The Way of the Exploding Fist - Karateka - 3D Starfighter - Katakis/Denaris - Double Dragon

EDITORIALE NUMERO 25

Ed eccoci giunti al secondo numero di gennaio che ha tante nuove recensioni e un numero dedicato ai picchiaduro che in effetti ce ne sono un bel po' da leggere.

Per rilassarsi tra un pugno e l'altro ho aggiunto qualche altro genere, ma con questo numero ci si vuole togliere qualche sassolino dalla scarpa con i Beat'em up.

Ancora una volta c'è la sezione hardware che per un po' si concentrerà sul mettere il turbo all'hardware vintage, ma non Amiga dato che overlockare un computer Commodore non sono richieste particolari attenzioni se non un buon sistema di dissipazione.

Siamo nel 2015 ed è l'anno del 30° compleanno di Amiga e quindi nelle riflessioni ho voluto soffermarmi su questo evento concludendolo con un video tributo fatto da me che comunque avrete già visto.

Il numero si conclude con un prodotto multimediale. Ne volevo fare due, ma mi stavo un po' annoiando a recensirli anche perché sono dei prodotti da guardare, da usare e le parole non sono sufficienti a spiegare bene le emozioni o le delusioni che comporta ad usare certi titoli.

Buona Lettura

RETRO TRAILER VIDEO

Alcune immagini sono linkate a Retro Trailer che si trova su Amigapage.it, spezzoni video tratti dai giochi..

Sommario Numero 25

Gennaio 2015

Ghostbusters	3-7
Super Street Fighter II: The New Challengers	8-10
Super Street Fighter II Turbo	11-13
The Way of the Exploding Fist	14
Karateka	15-17
3D Starfighter	21
Katakis / Denaris	22-23
Double Dragon	24-30

**1984, Activi-
sion**

Amstrad CPC,
Apple II, Atari
2600, Com-
modore 64,
MSX, NES, Se-
ga Mater Sy-
stem, Spec-
trum



Noi re di vivi, loro re di morti!

Ghostbusters è un video gioco basato sul film cinematografico dove tre scienziati diventano degli esperti nella cattura dei fantasmi.

Brevemente la storia era quella di impedire che due personaggi conosciuti come il "Mastro di chiavi" e il "Guardia porta" di Zuul si incontrino per evocare il terribile distruttore dei mondi. La loro unione tuttavia è anche un modo per distruggere una volta per tutte questo demone.

Il gioco è praticamente tutto incentrato su questi due personaggi e bisogna girare per le vie della città e catturare più fantasmi possibile per cercare di aumentare l'energia per poter affrontare Zuul.

Il gioco permette temporaneamente di impedire che i due personaggi si combinino, ma questa unione va permessa nel momento giusto ossia quando attraverso la cattura dei fantasmi si ha un'energia PK sufficientemente alta per fermare Zuul.

Il gioco è una via di mezzo tra un gioco di azione pura (nella cattura dei fantasmi) e anche di gestione dei fondi dato che bisogna amministrare il denaro per

migliorare i macchinari e le tecnologie per la cattura dei fantasmi, ma soprattutto per fermare il "distruttore".



All'inizio del gioco viene chiesto al giocatore un codice (un trainer in pratica) per avere tantissimi soldi, ma se non lo si conosce si parte da una cifra abbastanza bassa: 10000\$ che sono molto pochi perché bisogna acquistare una macchina tra le quattro disponibili e poi anche i vari materiali necessari all'individuazione dei fantasmi per le vie della città, un sistema di stoccaggio mobile e le trappole per catturarli.

Scegliere la macchina originale che si vede nel Film o nel cartone animato porta via molti soldi tenendo conto che bisognerà sacrificare qualche oggetto importante

La parte di gioco vera e propria mostra una mappa della città e alcuni palazzi che lampeggiano in rosso segno che sono infestati da fantasmi. I fantasmi ci sono solo quando il colore è rosso acceso perché con altre tonalità più chiare questi non sono ancora visibili.

Cliccando l'icona del mouse vicino a quel palazzo inizia una sequenza a bordo della vettura in cui bisogna catturare fantasmi (ma solo se si è acquistato un modu-



lo di stoccaggio mobile) e poi affrontare il fantasma a destinazione.

Questa seconda fase di cattura vede la visuale in 2D dove bisognerà prima posizione due acchiappa fantasmi e fare fuoco con i raggi protonici per accerchiare il fantasma. Quando questo è tra i due raggi si può aprire la trappola, ma alcune volte il fantasma può scappare.

Se l'operazione va a buon fine si sentirà l'entusiasmo degli acchiappa fantasmi e se invece il fantasma scappa, potrà capire di essere inzaccherati; quando succede si sente una celebre frase sentita nel film.

Nel gioco c'è anche il pupazzo dei Marshmallow.

Un gioco che nella sua semplicità fa rivivere le emozioni del film grazie alla bella musica sentita nel film e al parlato digitalizzato che cita frasi del film.

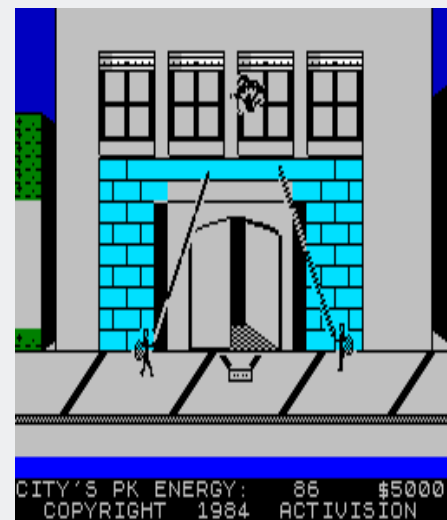
Commodore 64 (1984, Activision)

Questa versione è davvero bella a partire subito dall'introduzione dove si ascolta il bel tema principale del film ed è possibile anche fare Karaoke dato che c'è un puntatore che si posa sulle parole che scorrono sullo schermo. Davvero bella l'idea.

Tutto il gioco è esattamente descritto nella recensione ed è davvero ben fatto nella mappa della città e durante la guida c'è un ricco dettaglio sulla macchina che mostra i vari marchingegni necessari per completare le missioni.

La parte dove c'è l'azione vera e propria è purtroppo abbastanza deludente perché usa una grafica molto stilizzata dei Ghostbusters e i fantasmi sono in pratica tutti cloni di Slimer. Il raggio protonico è abbastanza buono, mentre il raggio che dovrebbe intrappolare il fantasma non è il massimo, ma fa il suo dovere.

E' un bellissimo gioco, molto giocabile, una bella musica che riproduce il tema davvero ottimamente e immedesima bene il giocatore



Spectrum (1984, Activision)

Due sono le versioni su Spectrum: una 48k e l'altra 128k.

Stessa introduzione già vista su Commodore 64 con possibilità di fare karaoke. Il parlato digitalizzato è davvero ottimo nella versione 48k, mentre l'audio lascia un po' a desiderare.

Anche in questa versione per lo Spectrum di base si ha una buonissima grafica per le prime fasi di gioco, ma l'audio è completamente muto durante il gioco e non aiuta nell'azione.

La grafica è rigorosamente monocromatica e decisamente stilizzata nella fase di azione che si attende di più, ossia la cattura vera e propria.

La versione 128k ha una musica molto più curata della precedente e cambia anche la grafica del karaoke. Durante tutto il gioco è sempre presente la bella musica. Tutto il resto è identico.

Amstrad CPC (1985 Activision)



Questa versione mostra il logo del gioco davvero spettacolare, sembra proprio quello originale del cartone animato da quando è stato disegnato bene.

Anche qui stesso sistema di Karaoke con la stessa struttura vista su C64 e Spectrum 128k, ma parlato digitalizzato davvero pessimo.

La versione CPC sembra leggermente meglio nella parte di azione vera e propria con personaggi leggermente più grandi. Meglio definiti e anche i raggi protonici sembrano molto realistici. Peccato tutto sia rovinato da il raggio della trappola che sembra una pianta carnivora mutante.

Si notano anche rallentamenti del cursore nella mappa della città. Buon audio durante il gioco.

Anche questo è un buon gioco che a parte qualche lacuna di troppo non rischia di deludere gli appassionati.

Sega Master Sytem (1989, Sega)

Questa versione cambia davvero molto durante il gioco vero e proprio mostrando una grafica davvero bella e molto dettagliata sia per quanto riguarda i fantasmi non più cloni di Slimer e una fase di guida decisamente più complicata perché ci sono anche le altre vetture.

La mappa della città è fatta davvero bene, molto dettagliata soprattutto dei fantasmi che lo sembrano davvero e belli il Guardia di Porta e il Mastro di chiavi che sono rappresentanti ottimamente lungo la mappa (un uomo e una donna dettagliatissimi)

La parte di guida è molto ricca di particolari soprattutto per i palazzi intorno alla strada

La grafica durante la cattura però è incredibile, con un dettaglio notevole e che mostra cosa è in grado di fare questa console a 8 bit. Tutto è ben riprodotto soprattutto la parte della vettura degli acchiappa fantasmi che è stata riprodotta molto accuratamente. Anche gli stessi protagonisti sono disegnati ottimamente con le tute credibili, si vedono gli zaini sulle spalle e anche il movimento è molto realistico.

I fantasmi qui sono tutti diversi e non dello stesso tipo e non ce ne è uno solo, ma tanti, quindi bisogna usare nuove tattiche per riuscire e prenderli tutti o almeno qualcuno, quindi i raggi di contenimento dovranno essere usati con un metodo un po' più complesso, ma il risultato finale è di gran lunga più affascinante.



La grafica che adotta però è molto lenta e praticamente non si capisce nulla di quello che accade sulla mappa perché i palazzi non lampeggiano e trovare le zone infestate diventa davvero dura. E' anche molto confusionario

Il gioco c'è, ma la mancanza di qualunque sorta di musica, la lentezza generale e anche una grafica che non aiuta il giocatore lo rende una delle versioni peggiori.

MSX (1985, Activision)

Bella questa versione fin dall'introduzione ben colorata, ben suonata e anche qui una bella idea sul karaoke.

La grafica è molto buona sia per i colori anche se la mappa cittadina è monocromatica, ma di buona definizione. La cosa più importante però qui è solo la chiarezza nel riuscire a individuare le zone infestate.

La grafica durante le azioni di cattura sono colorate bene. Anche se la grafica è stilizzata come quella vista su Commodore 64 è più colorata e anche molto più veloce. Ottimo l'effetto del raggio protonico qui più realistico e anche non così impossibile catturare un fantasma.

Musica presente durante tutte le fasi del gioco ben suonata anche se manca il parlato digitalizzato.

Questo gioco insieme a quello per Commodore 64 è una delle versioni migliori per computer.

PC (1986, Activision)

La versione PC, in realtà per PC Booter, è anche questa simile a tutte le altre, ma differisce per i colori che lasciano un po' amareggiati nel vedere il logo di Ghostbusters azzurro e poi vedere lo stesso logo sulla vettura del colore giusto..

NES (1988, Activision)

Questa versione adotta un approccio completamente diverso rispetto alle altre versioni.

Innanzitutto il gioco non ha la parte di amministrazione del denaro e quindi la scelta iniziale del mezzo e degli accessori. Il gioco si avvia subito con la mappa e bisogna andare dal negozio ad acquistare i pezzi necessari alla cattura dei fantasmi. Bisogna però acquistare gli accessori giusti e alcuni di quelli presenti non sono tutti adatti nelle prime fasi di gioco.

Molto bella e anche divertente la parte della corsa in macchina dove bisogna evitare di colpire le altre automobili, pena la perdita di prezioso denaro, e se per caso si rimane a corto di benzina durante il tragitto bisogna uscire a spingere fino al prossimo distributore.

La parte della cattura dei fantasmi è fatta molto bene perché ha un ottimo dettaglio degli acchiappa fantasmi e anche il sistema per prenderli è quasi realistico, infatti i fantasmi devono essere presi dentro il raggio protonico e poi aspirati nella trappola.



Musica discreta durante il gioco e buon parlato digitalizzato all'inizio.



Apple II (1984, Activision)

Anche questa si presenta, a differenza della versione NES e PC, uguale alle altre, con il logo di Ghostbusters, parlato e musica con tanto di karaoke, molto simile alla versione Spectrum 48k. C'è da far notare subito che la musica anche se abbastanza ben fatta sembra andare un po' al lento, quasi una ninna nanna.

Il gioco è strutturato esattamente come gli altri, quindi scelta della vettura e degli accessori e una mappa discreta, forse leggermente meno definita e veloce rispetto alle versioni migliori.

La parte dedicata alla cattura mostra invece una grafica ben fatta: scarna nel fondale, ma i personaggi sono abbastanza definiti, meno grezzi e si notano anche più particolari. Raggi protonici molto belli. Il raggio che dovrebbe catturare il fantasma è fatto meglio di altre versioni, malgrado la sua estrema semplicità.

La musica non è presente durante il gioco in nessuna fase e ci sono degli effetti sonori orrendi.

Commodore 64= 8

E' una delle versioni migliori, sia per l'audio davvero bello e anche tanto parlato digitalizzato che riproduce citazioni dal film. Buona la grafica in ogni reparto e grandissima giocabilità.

L'unico punto deludente è la parte della cattura dei fantasmi dove la grafica è un troppo grezza e stilizzata, ma non incide sulla qualità del gioco.

ZX Spectrum 48k= 6,5

E' molto simile alla versione Commodore, ma monocromatica e senza nessun tipo di audio durante il gioco che comunque è un elemento importante.

ZX Spectrum 128k= 7

Non stravolge il gioco, ma usa una musica molto simile alla versione C64 che aiuta a migliorare la giocabilità.

Amstrad CPC= 6,5

Graficamente è carino nell'ultima fase con personaggi più grandi e meno stilizzati, ma non siamo al livello di giocabilità del C64. Qui c'è un parlato digitalizzato davvero pessimo.

SMS= 8,5

E' una versione per Console a 8 bit ed è una versione davvero buona in ogni reparto con una musica bella e ben fatta così come gli effetti sonori e il digitalizzato.

Bella la sequenza di guida e davvero ottima l'ultima fase dove i personaggi hanno una grafica nitida e tutti i loro particolari sono davvero ben curati.

Ci sono molti più fantasmi e non sono tutti uguali.

Apple II= 6,5

E' una versione carina anche se il lato grafico lascia un po' a desiderare sulla mappa e la guida, ma l'ultima fase è meglio di tante altre versioni a 8 bit con personaggi più dettagliati.

Audio carino, ma effetti sonori, quando ci sono, sono davvero brutti.

Globalmente è un bel gioco, ma decisamente meglio altre versioni.

NES=7,5

La versione NES adotta un nuovo sistema di gioco che subito sembra un po' strano, ma il tempo di capirlo diventa un gran bel gioco.

Bella e simpatica la parte di guida e la fase di cattura molto dettagliata nei personaggi, tanti fantasmi e un sistema di cattura simile al film.

Provare per credere

MSX= 8+

Bellissima questa versione con audio davvero buono, tanti colori e un'ottima giocabilità che è pari alla versione Commodore 64.

La cosa che colpisce sono i colori che sono tanti nella parte della cattura dei fantasmi.

E' molto simile alla versione C64, ma leggermente più colorata, quindi un piccolo voto in più.

PC Booter= 4

E' ingiocabile per via di una grafica molto confusionaria che adotta questa versione. Si tratta di una CGA, ma con colori sballati quando si potevano implementarli meglio.

Impossibile usare la mappa con questo tipo di grafica che impedisce di fatto di vedere quando una zona è infestata.

Il gioco è totalmente in silenzio in ogni fase del gioco.



STREET FIGHTER II

The New Challengers

1993, Capcom - Amiga, PC, Dreamcast, GameBoy, Playstation, Sega Mega Drive, Sega Saturn, Sharp X68000, SuperNES

Dopo il successo strepitoso di Street Fighter II, la Capcom fa uscire un seguito chiamato Street Fighter 2: Champion Edition che in pratica permette al giocatore di poter usare gli altri 4 personaggi che prima erano nascosti. Quindi con questo gioco si può giocare anche con Mr. Bison.

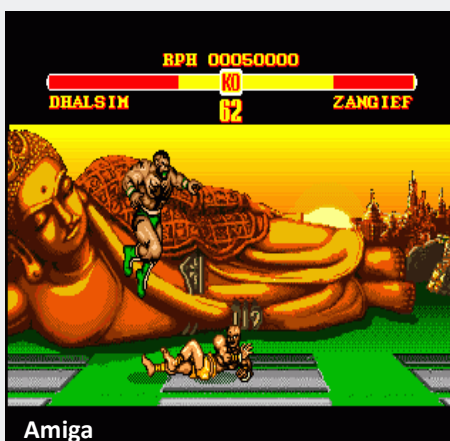
La serie Super può considerarsi un ulteriore seguito della Champion Edition e vengono aggiunti altri quattro personaggi: Fei Long, Cammy, Dee Jay e T. Hawk.

In questo gioco si possono usare 16 personaggi ognuno con le proprie tecniche e mosse oltre al ricco bagaglio di calci e pugni standard.

La trama, in questa fortunata serie, non è importante perché l'unica cosa che interessa al giocatore è affrontare tutti gli avversari per sconfiggere Mr. Bison ed essere il campione.

Ovviamente come per gli altri episodi, una volta terminato si assiste ad un epilogo che mostra i motivi che hanno portato quel determinato lottatore a partecipare a questo torneo, ma è comunque di secondaria importanza.

Le differenze in questa versione Super è l'introduzione più complessa, più frame di animazione per i vari personaggi, le musiche sono state ricomposte e ogni personaggio ha un suo doppiatore.



Amiga (1995, U.S. Gold)

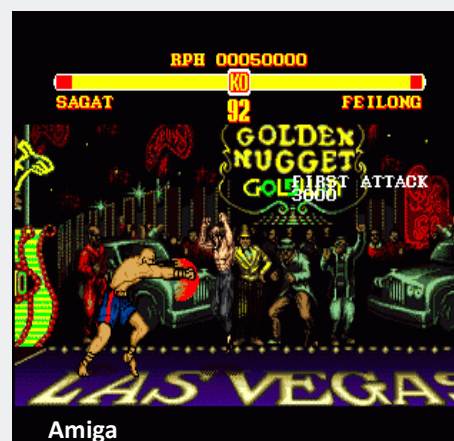
Per Amiga sono uscite due versioni del gioco: una versione OCS che gira su tutti gli Amiga, quindi dall'Amiga 500 all'Amiga 4000 e una versione AGA che gira solo ed esclusivamente sulle macchine che hanno questo chipset.

La differenza tra le due versioni sono i colori, più vivaci con più sfumature e anche più frame di animazione dei personaggi.

Per la versione OCS gli sviluppatori hanno fatto i salti mortali per riuscire a fare stare tutti i frame di animazione dei personaggi nella poca memoria dell'Amiga 500.

A questo proposito c'è da ricordare le fatiche in questo porting davvero titaniche.

Inizialmente il gioco avrebbe dovuto



uscire per tutti gli Amiga con almeno 512k di memoria. Far stare però tutti gli elementi del gioco, tutte le animazioni dei personaggi e anche del fondale era impossibile se non usare memoria aggiuntiva. A questo punto decisero di usare altri 512k di memoria Fast e anche così avrebbero dovuto tagliare qualcosa.

Per la versione OCS si pensò di tagliare alcuni frame di animazione dei personaggi che l'occhio umano poteva non accorgersene, mentre per la versione AGA non si sarebbe tolto nulla.

Una cosa interessante è che la versione per Amiga era praticamente basata su quella SuperNES e il risultato finale doveva essere lo stesso, solo che ci furono delle grosse complicazioni sul codice sorgente che costrinsero il team di sviluppo ad allungare i tempi di conversione che però portarono ad altri problemi.

Morale: Il gioco su Amiga perde completamente i fondali animati che erano stati previsti e soprattutto c'erano nei sorgenti a disposizione.

Le animazioni dei fondali, tranquillamente gestibile dall'Amiga 1200, non furono implementati perché aggiungerli avrebbero dovuto sacrificare dei frame di animazione dei personaggi e si decise di sacrificare un'animazione del fondale, ma non perdere niente sulla giocabilità.

Questa cosa dovrebbe far nascere una domanda: La versione OCS ha perso dei frame di animazione dei personaggi e quindi perché anche qui il fondale rimane statico? Non ci sarà mai una risposta a tutto questo.

La versione Amiga ha solo 4 opzioni nella schermata introduttiva, quindi giocare al torneo completo, fare uno scontro a due, modificare le opzioni o guardare una demo.

La versione OCS supporta joystick a 1 o 2 tasti oppure la tastiera e si deve scegliere se giocare con la musica o solo gli effetti sonori. La versione AGA supporta joystick a 1, 2 tasti oppure il joypad del CD32 con tutti i suoi 6 tasti che è una gran cosa anche se però si è persa una chicca: nella versione da bar e anche in altri porting ogni tasto è associato ad un colore, quindi 6 tasti 6 colori per ogni personaggio. Su Amiga questa cosa si è completamente persa.

I fondali si sapeva già che erano immobili, ma hanno perso anche altri livelli di dettaglio e vi invito a confrontare la versione AGA con quella SNES ricordando che la versione Amiga è



diretta conversione di quest'ultima.

Ci sono nella versione OCS limiti nella palette. Contro Guile, ad esempio, nella versione OCS i colpi parati sono verdi, mentre se il colpo va a segno sono gialli.

L'Hadoken di Ryu colpisce le lame di Guile e si ha una piccola animazione verde. Il gioco è pieno di queste brutture senza senso, ma oggi si può immaginare quanto fosse stato davvero arduo cercare di far stare tutti i colori originali in quei pochi che la versione OCS poteva gestire.

L'audio è molto buono anche di qualità, ma se ascoltate ogni altra versione non sarà più tanto buono.

Malgrado tutto questo la giocabilità su Amiga è ad altissimi livelli sia in versione OCS che in AGA. E' il più bel gioco di questa serie su Amiga ed è quella meglio riuscita fra tutti i tentativi, compresa la fallimentare versione "Turbo". Io lo raccomando a tutti i fan di questa serie che hanno un Amiga perché ne vale la pena sia come OCS che come AGA.

Divertimento garantito!

SuperNES (1994, Capcom)

Il gioco su questa macchina sembra la copia sputata della versione Arcade, perché tutto quello che si era visto al bar sembra esserci anche qui, in tutti i dettagli. Il gioco offre anche una buona longevità per il fatto di avere più opzioni sui tornei.

Il gioco è proprio quello che si giocava in sala giochi ed è notevole sia nella grafica con un alto numero di colori, nel fondale perfettamente animato e anche in alcuni livelli di parallasse.

Supporta i 6 tasti e ad ognuno di questi è associato un colore, quindi si può giocare con ogni personaggio con 6 colori a disposizione per ciascuno.

Gli effetti sonori sembrano addirittura anche meglio dell'originale perché sono davvero tanti e in ogni occasione li si può sentire anche nelle piccole cose: si sente lo strusciare del pettine quando Guile si mette a posto i capelli dopo aver vinto un round, quando si lanciano i colpi, attacchi speciali. Questi ultimi poi diventano più reali grazie al suono.

La qualità della musica è ottima e anche se non a livello dell'originale, è di certo la qualità e l'accuratezza migliore prima dell'arrivo della versione su CD.



Sega Mega Drive (1994, Capcom)



La versione Megadrive è leggermente inferiore alla versione SNES sulla qualità dei fondali, mentre per tutto il resto non ci sono differenze tanto sostanziali. Ottima la grafica, le animazioni dei personaggi. I fonali sono animati e c'è tanto parallasse e sembra anche di più di quello che si vede nella versione SNES.

Anche sul Megadrive ci sono tutti i 6 tasti disponibili e altrettanti colori per ogni personaggio.

La grafica ha tanto colore disponibile messo in gioco davvero bene e senza scendere a compromessi anche se ce ne sono di meno che la versione vista su Super Nintendo.

L'audio è decisamente inferiore alla qualità dello SNES sulle voci e gli effetti in generale, mentre la musica è di buon livello, ma comunque lontano dalla versione per la macchina Nintendo.

Ottima, davvero grande la giocabilità che rimane uguale all'originale e purtroppo un altro smacco nei confronti della versione Amiga che è stata convertita da queste console.

PC (1994, Capcom)



La versione per PC è praticamente identica alla versione SNES con un ottimo livello di dettaglio in tutte le fasi di gioco, nei colori, nelle animazioni più disparate e anche nelle musica ed effetti sonori, anche se questi sono più accentuati nella versione su Console.

Anche qui possibilità di personalizzare i comandi e giocare quindi con la tastiera e joystick e poter usare tranquillamente i 6 tasti con altrettanti colori per tutti i personaggi.

E' difficile trovare una differenza tra la versione PC e SNES, ma la versione su console sembra leggermente meglio, ma trovare delle differenze è davvero dura.

La nota negativa sono i requisiti hardware molto pesanti e quindi se si usa una macchina vintage per giocarci è meglio puntare sul più veloce 486, meglio un Pentium per stare tranquilli. Per chi non ha nessuno di questi due meglio puntare sull'emulazione.

SNES=9

E' di certo una delle versioni migliori provate per una fedeltà molto alta con l'originale sulla giocabilità e molto buoni gli effetti sonori.

Musica di alto livello, tanti colori che non fanno rimpiangere la sala giochi.

Prima dell'era CD, questa versione è la prima della classe.

Sega Megadrive= 8

Davvero un'ottima conversione che malgrado sia inferiore come qualità audio e grafica alla versione SNES si mantiene molto vicina all'originale e di certo molto meglio della versione Amiga.

La giocabilità è altissima. L'audio è buono, ma gli effetti sonori non sono all'altezza della situazione.

Sega Saturn= 10

E' la versione originale con l'aggiunta delle tracce audio. Fa mangiare la polvere a tutte le versioni in prova senza appello. Davvero una macchina che non permette di trovare difetti.

Amiga OCS= 7

Amiga AGA= 7,5

Davvero un'impresa titanica portare questo gioco su Amiga che malgrado debba rinunciare a troppe cose anche in versione AGA ha un'ottima giocabilità che non ha perso nulla dalla versione Coin-Op.

Audio è buono se non si gioca ad altre versioni, altrimenti si rimane un po' delusi sulla qualità.

Anche la versione AGA ha subito qualche taglio di troppo nei fondali e la grafica in generale perde troppo da altre conversioni.



CD32 (1995, GameTek)

La versione per computer è rilasciata dalla GameTek che cerca su Amiga di replicare il successo della sala giochi.

Per Amiga esce solo ed esclusivamente in versione AGA e questo crea subito malessere nella comunità perché lo si voleva anche in versione OCS, ma dopo i tagli e le limitazioni nel "The New Challengers" non era possibile farci stare tutto compresi gli special che sono di grandissimo effetto.

La versione per CD32 può sfruttare degnamente il supporto ottico per avere tutte le tracce audio, gli effetti sonori e grazie all'AGA può avere una grafica a 256 colori e non dover togliere nulla.

La teoria è facile, la pratica insegna che su Amiga tutto diventa impossibile anche quando, finalmente, ci sono tutte le risorse disponibili.

1994, Capcom - Amiga, PC, 3DO, Dreamcast, Saturn

Questo nuovo gioco è l'ultimo della serie "Super" e aggiunge principalmente la possibilità di realizzare delle super combo per ognuno dei personaggi in gioco che sono rimasti gli stessi del precedente "The New Challengers". La grafica è stata ulteriormente migliorata così come anche le musiche. E' presente anche un personaggio nascosto come avversario, ma che richiede un'estrema abilità per farlo apparire.

Questa volta la conversione ha dato qualche grattacapo alla versione PC e come al solito alla versione Amiga (sia per la versione su CD32 sia quella su Amiga AGA).

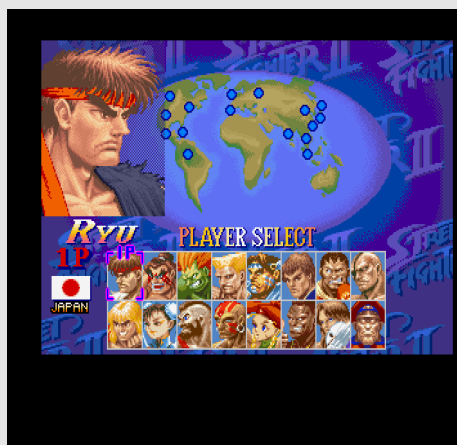
La versione PC mostra una grafica molto grande perché il gioco gira in 320x200 quindi è un po' allargata, ma questo non incide sulla giocabilità praticamente identica all'originale con delle musiche davvero eccezionali anche in versione floppy. Richiedeva però un buon processore.

La versione Amiga è scattosa e ha anche tanti altri problemi per la mancanza di frame di animazione. La versione floppy non ha audio.

La versione CD32 ha un audio su tracce audio davvero fantastiche, mentre la versione su floppy ha solo gli effetti sonori.

Le versioni su Console non hanno problemi e praticamente sono quasi uguali all'Arcade.

Questo gioco dà il via all'uso dello "Special" che sarà usato in tutti i giochi di Street Fighter da qui in avanti fino ad arrivare ad averne a disposizione più di uno per ogni personaggio.



Al primo avvio ci sono solo tre opzioni, quindi poter giocare al torneo completo, giocare una sfida a due e le impostazioni che permettono anche di modificare il livello di dettaglio in base alla macchina che si possiede.

Una cosa che piace subito è che questa volta si possono usare i 6 tasti del gamepad del CD32 e ogni personaggio ha finalmente 6 colori diversi per ognuno dei 6 tasti.

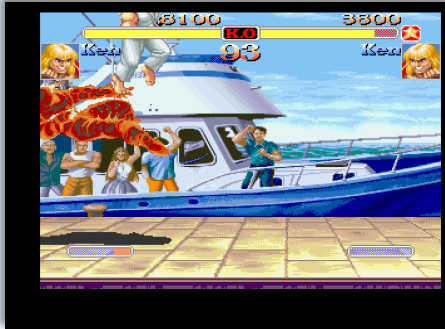
La musica è presente solo durante il gioco e la presentazione e da questo punto di vista non ci sono problemi perché la qualità è garantita dalle tracce audio davvero ottime e così anche gli effetti sonori e il parlato dei personaggi.

Se la parte musicale è molto buona, non lo è la parte grafica. Anche se non ci sono problemi con il disegno del fondale, rimane però statico, quindi anche stavolta nessuna animazione. La velocità è scattosa e i personaggi perdono dei frame di animazione rendendo certi personaggi ridicoli. I salti mortali in avanti e indietro non ci sono, sono stati rimossi e quindi si vede il lottatore volare per lo schermo. I colpi inferti dalle armi speciali tipo palle di fuoco o lame non esplodono contro il corpo, ma vengono semplicemente assorbite. Alcune di queste sono delle immagini statiche che volano per lo schermo (come gli



Hadoken di Ken e Ryu), quando il corpo si incendia non c'è animazione, ma solo un'immagine statica della fiamma appiccicata sul corpo.

Gli special sono disastrosi perché in pratica non ci sono. Quando si attivano si dovrebbe vedere tutta la sequenza che c'è nell'originale e in tutti i porting su cui è stato fatto, ma sulla versione Amiga si vede solo il personaggio fare il movimento, ma l'effetto speciale viene simulato facendo vedere, alle volte, il personaggio che cambia tonalità in base a come doveva essere l'effetto. In altre occasioni non si vede nemmeno quello, ma solo il movimento.



Bisogna guardare il video perché a parole non si riesce a spiegare l'orrendo effetto.

Dopo il bel "The New Challengers" nella versione AGA ci si aspettava un gioco spettacolare e finalmente completo di tutto e invece è uscito fuori un disastro soprattutto dal lato estetico.

Si salva per le musiche di qualità grazie al CD, ma tutto il resto lascia l'amaro in bocca.

La grafica è davvero ottima a partire dai personaggi che sono proprio quelli visti in sala giochi e finalmente i fondali buoni anche se remixati, ma come al solito ci si è persi nel contorno e la giocabilità vista nel precedente gioco si è persa completamente.

Gli special che sono praticamente la cosa più interessante in questo gioco sono stati praticamente eliminati lasciando solo vedere i personaggi fare le movenze senza nessun effetto visivo trasformando il lottatore in un pagliaccio.

Chi ama questa serie su Amiga si concentri solo su Super Street Fighter II: The New Challengers.

Questo CD può essere usato come un CD musicale per ascoltare la musica.

La versione floppy per l'Amiga 1200 è anche peggio perché non ha nemmeno la musica e quindi tutto silenzio che aggrava ancora di più la situazione.

Anche con un processore più veloce non cambia il risultato perché rimane comunque poco fluido durante il gioco e mancando diversi frame di animazione non si risolve praticamente niente.

Amiga Floppy= 4 Amiga CD32= 5

Questa volta c'è la grafica originale, i colori ci sono e pure quelli associati al pad quando si seleziona il lottatore, ma ancora una volta i fondali sono statici anche se fatti molto bene, la velocità è scattosa anche su processori veloci, mancano tanti frame di animazione, molti colpi speciali sono inesistenti, vengono usate spesso immagini statiche per riprodurre l'effetto fuoco sugli "hadoken" o i corpi incendiati, gli effetti speciali degli special sono stati rimossi o semplificati come peggio non si poteva fare.

La versione floppy è su tantissimi dischi e richiede l'installazione obbligatoria e malgrado ciò non ha nessuna musica. La versione CD32 ha invece le tracce audio.

La versione CD32 è l'unica versione, che grazie all'audio, vale la pena ricordare. La versione Floppy la si può formattare per recuperare dei dischetti più utili per qualcos'altro.



La versione PC ha anche la possibilità di disattivare sia il parallasse sia il fondale animato per cercare di essere giocabile anche su hardware meno potente.

Anche la versione PC è disponibile sia in versione Floppy che in versione CD, ma l'unica differenza tra le due è la presenza delle tracce audio nella versione CD al posto dei midi della versione normale.

Il gioco è molto fedele al gioco Arcade e anche molto accurato con una grafica coloratissima, veloce (se avete un hardware potente), ci sono tutti i frame di animazione, tutti gli effetti degli "special" e tutte le mosse come c'era in sala giochi. I fondali sono tutti animati al 100% senza nessun problema.

Le musiche midi sono eseguite molto bene e di buona qualità così come gli effetti sonori e le voci dei lottatori.

La versione 1.0 di questo gioco per entrambe le versioni soffriva di alcuni errori abbastanza gravi nella gestione del controller che impediva il buon riconoscimento di alcuni joystick e anche problemi con la tastiera. Con l'uscita della patch 1.5 e 1.6 tutto si è risolto davvero bene.

La versione su CD può contare sulla ottima qualità dell'audio davvero di qualità superlativa.

PC= 8

Ottima versione che ha difetti se non nella versione 1.0 risolti brillantemente con due patch correttive. Buona la musica midi nella versione floppy, eccellente quella su CD.

Grafica buona, veloce, completa di tutto come l'originale che assicura una longevità e giocabilità senza tempo.



Le versioni per Dreamcast, Saturn e 3DO sono praticamente l'originale sia come grafica che come risoluzione. Ovviamente come l'originale non c'è nessuno, però per chi cerca la perfezione senza andare in una sala giochi è meglio puntare su queste. L'unica alternativa a queste console, per evitare la sala giochi, è la versione PC DOS sia in versione CD sia in versione floppy.



Amstrad CPC (1985)
Commodore 64 (1986)

MELBOURNE HOUSE



1985, Melbourne house

The Way of the Exploding Fist è un picchiaduro basato sul Karatè dove il giocatore deve affrontare di volta in volta avversari sempre più forti.

I combattimenti non sono vinti usando una barra di energia come nei giochi più tradizionali, ma cercando di completare 2 Yin-Yangs.

Ognuno di questi è formato da 2 parti e ciascuna di queste è associata ad un punteggio durante lo scontro. Quindi se il giocatore fa un calcio volante guadagna un intero Yin-Yang, mentre se tira un pugno in pancia ne ottiene una metà. E così via.

Quando il lottatore guadagna le due icone complete passa al livello successivo sempre più difficile.

La versione per Commodore 64 usa più di 600 sprite per animare i movimenti del giocatore e la musica è tratta dal pezzo orchestrale "Dance of the Yao People".

Questo gioco ha avuto anche due seguiti: Fist 2: The Legend Continues e Exploding Fist+. Di questi due, Fist 2 è un picchiaduro a scorrimento simile a Karateka.

In Fist+ si combatte contro 3 lottatori per volta e questo sistema sarà ripreso anche da International Karate+



Chi avrà giocato a International Karate e Ik+, vedrà questo gioco molto familiare, ma questo è uscito praticamente 2 anni prima di Ik+ e mostra un sistema di gioco molto simile.

La giocabilità è molto buona su Commodore 64 con la musica sempre presente e ben suonata con i giocatori che combattono facendo i versi durante la lotta. Anche gli effetti sonori di pugni e calci sono fatti molto bene.

I fondali sono ben disegnati, cambiano da un livello all'altro, la grafica dei lottatori è uniforme e l'animazione con più di 600 sprite rende il giocatore molto reale in ogni movimento.

Per chi ha trovato Ik+ un capolavoro, deve per forza giocare almeno una volta a questo titolo o anche nei suoi due seguiti perchè ci troverà tante similitudine nel gioco che uscirà qualche anno dopo.

La versione Amstrad è molto simile alla versione migliore, ma questa è meno emozionante perché non ha la musica durante la gara, ci sono meno effetti sonori e non sono belli come quelli su Commodore 64.

La giocabilità si mantiene sugli stessi livelli, ma in generale la versione Commodore anche per i tanti sprite di animazione rimane una spanna sopra.

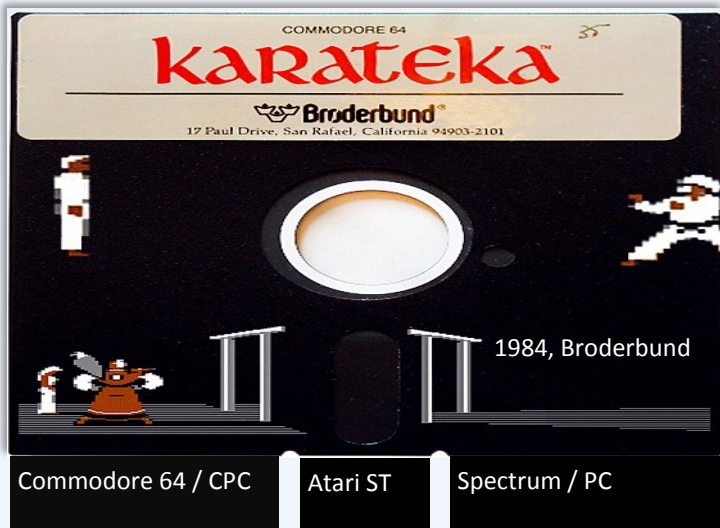


Commodore 64= 7

Bel picchiaduro un po' diverso dal solito e basato su uno sport con delle regole particolari, ma che grazie ad una buona animazione, una musica bella ed emozionante si fa giocare per molto tempo.

Amstrad CPC= 6,5

Anche questo è davvero buona, ma tecnicamente è inferiore alla versione C64, pur mantenendo la stessa giocabilità.



Commodore 64 (1985, Broderbund)

La versione per Commodore 64 è stata realizzata davvero bene principalmente per la qualità della grafica davvero buona, con una presentazione ben particolareggiata, ma soprattutto per le animazioni dei personaggi che sono davvero molto realistici e il movimento è così elastico e naturale che lo rende più vero di quelli visti in Way of the Exploding Fist o IK+.

La musica è un elemento importante in questo gioco e qui la musica ha tanta emozione a seconda del personaggio che inquadra: triste per la ragazza e furiosa per Akuma.

Durante il gioco non c'è musica, ma solo gli effetti sonori, ma ogni qualvolta c'è una sequenza di intermezzo questo

ritorna con tutta la sua enfasi.

Il giocatore può camminare e correre, ma se si arriva in corsa contro un avversario, a lui basterà un pugno per ucciderti, quindi bisogna sempre affrontarli con calma.

Tra i movimenti vari c'è anche un inchino perché nei livelli avanzati, tra lottatori può capitare di fare un saluto prima della lotta.

Molto belle le sequenze dove una volta sconfitto qualche avversario, la scena cambia su Akuma infuriato che ordina ad un altro sgherro di fermare il ragazzo di Mariko a tutti i costi. Ci sono altre sequenze durante il gioco che fanno capire l'amarezza e la tristezza della ragazza tenuta prigioniera e l'insensibilità di Akuma e non solo nell'animazione, ma anche attraverso la musica davvero bella su Commodore 64.

Karateka è un picchiaduro a scorrimento e come dice il nome i combattimenti sono basati su questa arte marziale; non si tratta di un semplice gioco dove bisogna sconfiggere i vari avversari e basta, ma c'è una trama, un nemico da sconfiggere, una fanciulla da salvare.

Nel 1985 vedere un gioco dove c'è una presentazione stile film, sequenze di intermezzo che vengono mostrate per far vedere quello che sta accadendo mentre il giocatore procede verso il castello dove è tenuta prigioniera la ragazza è qualcosa di incredibile e che ha fatto stralunare gli occhi a chiunque abbia giocato a questo titolo.

Sono abbastanza rari giochi così complessi e articolati in questo determinato periodo.

Il giocatore in pratica deve salvare la sua ragazza Mariko che è tenuta prigioniera nella fortezza di Akuma che evidentemente la vuole sposare contro la sua volontà.

Il protagonista, senza nome, deve

affrontare tutti i suoi sgherri via via più forti fino a raggiungere lo scontro finale.

Anche graficamente è molto edificante perché viene riprodotto bene il periodo storico in cui si svolge la storia e più precisamente dovrebbe essere il periodo dei Samurai.

Un dettaglio grafico decisamente superiore alla media dei giochi di allora soprattutto

nelle sequenze di intermezzo e di introduzione che lasciano davvero bocca e occhi spalancati.

Questo gioco ha poi ispirato Prince of Persia.

E' un gioco però molto difficile perché non prevedeva punti di salvataggio o checkpoint, quindi era praticamente impossibile finirlo tutto in volta vista la sua lunghezza.



Amstrad CPC (1986, Broderbund)



La versione Amstrad è davvero ottima con personaggi di grandi dimensioni con un dettaglio molto ricco di particolari. I personaggi sono colorati bene e con sfumature più scure per dare la sensazione delle pieghe dei vestiti e le ombre che danno.

Ogni nemico ha una sua caratterizzazione che lo differenzia dagli altri e il tutto con una velocità davvero buona. Molto fluido il gioco su CPC dove era invece più lento su Commodore 64 pur avendo una buona fluidità.

Anche la grafica del castello e vari passaggi sono colorati e dettagliati anche se alcuni punti lo sono meno rispetto a qualche altra versione.

Di fondale ce ne molto poco, ma è fatto anche questo davvero bene soprattutto la neve che ricopre la montagna, molto realistica.

L'unica cosa che si può dire di negativo è che alle volte anche quando si è molto vicini ad un avversario i colpi sembrano andare a vuoto e non sempre si colpisce. Questa parte è meno curata che su C64 dove ogni colpo che va a segno mostra un effetto grafico, mentre qui alle volte si a volte no.

Per quanto riguarda la musica questa non è di grande qualità anche se ha la stessa parte emozionale già vista su Commodore 64, ma ben lontani dalla sua qualità come anche gli effetti sonori.

Giocabilità davvero elevatissima e una grafica che mette una bella e notevole distanza dal C64.

Atari ST (1988, Broderbund)

Se Karateka ha fatto stralunare gli occhi su C64 e Amstrad, la versione a 16 bit mostra una grafica ancora più notevole a partire dalla presentazione che inizia con la storia scritta su un documento che sembra proprio dell'epoca in cui si svolge la storia. E questo è solo l'anticipo.

La presentazione e la grafica in generale sono davvero di altissimo livello con una qualità da 16 bit. I colori sono più fedeli alla versione C64, ma con molte (e direi che era ovvio) più sfumature per dare un realismo davvero grande. I personaggi sembrano quasi da cartone animato da quando sono definiti e colorati.



Il gioco però rimane comunque fedele all'idea originale, quindi poca grafica di contorno e ovviamente migliorato sensibilmente esteticamente.

Su ST è stato aggiunto il parallasse quando si passa sotto le colonne che danno proprio la sensazione di passarci sotto.

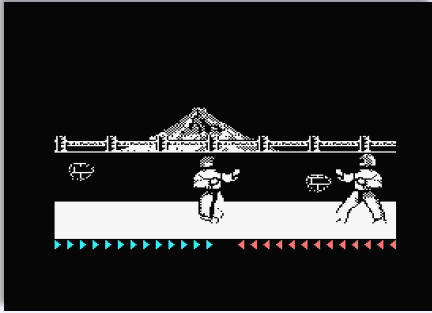


La grafica è veloce, molto fluida e le animazioni dei movimenti sono molto buone facendo ben vedere la qualità di un gioco che mostra cosa è in grado di fare una macchina di una nuova generazione rispetto alle macchine dove è uscito originariamente. Anche i colpi che vengono

inflitti hanno effetti grafici diversi che anche qui fanno vedere chi e quando si colpisce.

La parte musicale è discreta e devo dire che la musica migliore rimane quella del Commodore 64 anche come qualità. Buoni gli effetti sonori con qualche digitalizzato quando si passa dalla modalità attacco a quella normale.

Spectrum (1986, Ariolasoft)



Si tratta di una versione interessante perché di fatto è praticamente identica alla versione CPC, anche come schermata introduttiva di un bel castello minaccioso al tramonto, le uniche due versioni che lo mostrano.

La grafica è rigorosamente monocromatica e totalmente priva di musica anche nelle sequenze di intermezzo che toglie un po' di emozione alle varie sequenze.

La grafica è uguale a quella del CPC con giocatori di grandi dimensioni, molto dettagliati e anche se in bianco e nero i vestiti sono molto realistici, ma la velocità di gioco è molto lenta, molto simile a quella per Commodore 64 e una difficoltà come quella dell'Amstrad che spesso non si riesce a colpire l'avversario anche quando si è molto vicini, mentre il computer non sbaglia mai un colpo.

E' vero che l'energia si ricarica se ci si allontana un poco, ma il computer anche al primo scontro è davvero formidabile.

Tutto però dipende anche dal controller: se si usa un joystick la lotta sarà più facile, mentre con la tastiera che usa troppi tasti per i pugni e calci diventa problematica.

PC (1984, Broderbund)

La versione PC che usa una grafica CGA è molto curata nei particolari e soprattutto nell'animazione davvero buona nei movimenti e nelle mosse di attacco. E' una via di mezzo tra la versione C64 e quella ST dove c'è un buon dettaglio generale dei lottatori e colori uniformi nel fondale, del disegno delle parti della fortezza e delle scene di intermezzo.

Manca totalmente la musica a parte qualche gingle suonato con il PC Speaker.

La difficoltà è abbastanza ben calibrata, non troppo facile, ma neanche impossibile.



Un gioco per PC che risente del periodo dove non era di certo la macchina ideale per giocare, ma si difende molto bene e basta un qualunque PC anche di fascia molto bassa.

Commodore 64= 8

Davvero un bel gioco su questo computer che vanta una bella grafica anche se poco colorata, ma molto definita nei particolari nelle scene di intermezzo. Ottima la giocabilità con una difficoltà ben calibrata e una musica davvero grandiosa che emana emozioni e stati d'animo dei personaggi coinvolti.

Amstrad CPC= 7,5

Graficamente sembra una macchina di fascia superiore, veloce e coloratissima con dettagli davvero ricchi anche nelle sfumature. La giocabilità è buona, veloce e fluida nelle animazioni, ma la difficoltà è un po' elevata. La musica è buona, ma non eccezionale.

Atari ST= 8,5

Davvero spettacolare la grafica che esalta il gioco in tutti i particolari davvero molto ricchi e unisce velocità e fluidità come ci si aspettava da una macchina a 16 bit. Difficoltà più equilibrata e buona musica anche se inferiore di qualità a quella per Commodore 64.

Spectrum= 6,5

E' la copia sputata della versione CPC, ma è completamente in bianco e nero, difficoltà elevata e senza nessun tipo di musica. Giocabilità discreta.

PC= 7,5

La grafica è una via di mezzo tra quella ST e C64 con una difficoltà più calibrata e molto vicina a quella per la versione Commodore. Buona la giocabilità al pari delle versioni migliori.

Manca completamente l'audio a parte qualche gingle qua e là.

Giochi dall'Oriente



Super Star Soldier - PC-Engine

(1990, Hudson Soft)

Si tratta di uno gioco spara e fuggi a scorrimento verticale, il più classico di questo tipo di giochi, ma ha delle caratteristiche davvero interessanti soprattutto per i potenziamenti davvero spettacolari.

In Giappone era un gioco molto famoso e di grande successo, mentre nel resto del mondo non fece tanto rumore. Probabilmente una delle ragioni dello scarso successo fuori dal Giappone è che la concorrenza era tanta e su alcune piattaforme questo genere di giochi spopolava.

Il gioco ha dei potenziamenti davvero spettacolari, come i fulmini, le saette fiammeggianti, i classici proiettili, ma queste armi diventano con dei bonus su misura sempre più potenti tanto che modificano la giocabilità nel fatto che con il massimo potenziamento si diventa quasi imbattibili.

Con i potenziamenti si aggiungono due pod alla nave principale che servono per ridirigere i colpi e si possono spostare a piacimento per cambiare l'angolazione delle armi.

Se la difficoltà durante il gioco non è esagerata e anzi sembra fin troppo facile, i boss di fine livello sono molto difficili e si perde una vita qui, si ricomincia tutto da capo.

Quindi se da una parte il gioco permette di arrivare in fondo al livello abbastanza facilmente, la perdita di una vita comporta il ricominciare tutto da capo perdendo tutte le armi e i potenziamenti accumulati.



Graficamente è davvero ottimo con una buona scelta di colori e un fondale davvero dettagliato anche se però per le esplosioni ci si aspettava qualcosa di più spettacolare.

Buono anche l'audio e gli effetti sonori.

Difficoltà molto bassa durante il livello, difficili i boss, e si perde una vita, si perde tutto quanto.

Bel gioco, veloce, entusiasmante con un design dei livelli davvero ben fatto e una velocità di azione degna del miglior Coin-op.

Bellissimi i potenziamenti di vario genere e direzionabili in più posizioni.

Molto buona e davvero frenetica la giocabilità, ma perdere tutto e ricominciare da capo ogni volta che si perde una vita potrebbe stancare.

Riflessioni

BUON COMPLEANNO AMIGA - (di nuovo)

Già qualche anno fa la comunità Amiga aveva festeggiato il 25° compleanno dell'Amiga e quest'anno si festeggerà il 30° compleanno, quindi Youtube, i vari forum e le diverse riviste si riempiranno di tributi su questa piattaforma.

Non è sbagliato festeggiare la piattaforma più amata, il computer che è rimasto più nel cuore di ogni utilizzatore, ma questa ricorrenza viene sfruttata molto di più dagli Amighisti rispetto ad altre nicchie.

Questo 2015 segna trent'anni esatti dalla nascita dell'Amiga nel lontano 1985 che sbalordiva il mondo informatico presentando una piattaforma rivoluzionaria sia per avere una interfaccia molto amichevole gestita dal mouse cosa che altri OS del tempo era un sogno per molto tempo ancora e poi mostrava un vero multitasking.

Non è il caso di ripercorrere quello che fu Amiga, perché fa parte della storia, ma oggi cosa si può festeggiare di questo computer?

Si potrebbe festeggiare la comunità che è nata con la piattaforma che è rimasta a lungo molto unita ed è sopravvissuta alla morte della casa madre e che ha spinto alcune aziende a credere ancora in questo pezzo di silicio o forse nella forza dei suoi utenti che potevano tenere in piedi la comunità che in effetti per molto tempo è stata davvero forte.

Questa comunità che non era formata solo dagli utenti, ma anche dalle aziende che rimanevano in qualche modo legate al passato e che anche con il rischio di fallire loro stesse hanno voluto investire il loro denaro per cercare di dare una spinta in avanti. E qui che nascono le schede PowerPC che dovevano dare più potenza ai vecchi Amiga 500, 2000, A1200, 3000 e 4000.

Con le intenzioni migliori questa nuova ventata di novità porta però ad una spaccatura interna nella comunità tanto che si poteva pensare alla fine di tutto perché dopo l'arrivo del PowerPC ci fu la novità di creare un nuovo Sistema Operativo che potesse sfruttare al meglio

questo nuovo hardware.

La comunità si divise in due grandi tronconi che tutt'oggi sono divisi e in perenne guerra. Successivamente ci fu un'ulteriore divisione:

Gli intransigenti rimanevano fedeli alla Commodore e per loro l'Amiga era morto con la casa madre. Quindi molti di questi migrarono su altre piattaforme. Una piccola parte di questi, ancora legati emotivamente ad Amiga, rimasero fedeli alla macchina fisica e tutt'oggi fanno parte degli utenti Amiga Classic (termine ovviamente non accettato dagli intransigenti e inflessibili puritani della piattaforma che è Amiga e basta. Tra l'altro non accettano nessuna altra variante che non sia l'Amiga di Commodore).

La parte di comunità più flessibile decise di accettare i nuovi cambiamenti e puntare il proprio interesse ai nuovi hardware e sistemi operativi, ma anche qui ci fu una spaccatura interna: alcuni di questi si fissarono esageratamente che Amiga si fosse reincarnata in Amiga OS 4, mentre altri invece in MorphOS.

Queste due sotto nicchie che sono scherzosamente identificate in Rossi e Blu (rossi per la Boing Ball legata ad Amiga e Blu per la farfalla che rappresenta MorphOS) sono in un rapporto tutt'ora molto critico e ci sono continue scintille tra le due parti.

C'è un'altra parte della comunità che sono gli EX. Questi erano utenti che dopo aver visto come si evolveva la situazione, che vedeva la divisione di questo grande gruppo che ha continuato a sostenere la propria piattaforma, se ne va verso altre comunità come quella Linux, Windows, Macintosh e osserva il mondo Amiga dall'esterno, malgrado abbia a cuore le sorti della sua ex piattaforma. Spesso cerca di rimanere in contatto via forum o newsgroup, ma è neutrale, non si mette più di mezzo ne partecipa alle beghe interne tra le varie prese di posizione di una o dell'altra parte.

Questi cercano invece di trovare un punto di accordo tra le parti, un'idea per dialogare tutti insieme, per cercare di trovare qualcosa

in comune per ripartire tutto insieme. L'ex però è visto come un traditore, ha abbandonato la causa, parla da fuori, non ha più le conoscenze che aveva una volta e non sa giudicare senza essere partecipe delle varie sotto comunità che nel frattempo sono nate.

Siamo nel 2015, ma c'è ancora astio, dubbi, ambiguità, incomprensioni tra le parti e basta una parola per scatenare guerre civili che finiscono spesso in insulti.

Tutto questo perché Amiga è diventata quasi un oggetto di culto, nel senso che ci si tiene così tanto che quando si critica o si polemizza sulla piattaforma arrivano gli inflessibili, i puritani, gli intransigenti a difendere l'Amiga in tutti i modi possibili.

E' anche vero che tutto questo è dovuto al fatto che molti EX non accettano che Amiga possa essere un hobby, un passatempo, anche se esageratamente costoso.

Che cos'è un Hobby? E' un passatempo e anche un modo per preservare le proprie passioni per sempre.

Come Ex Amighista capisco la passione che questa piattaforma ancora suscita in tutti quelli che l'hanno usata, ma per usare un computer per lavorare, per giocare, per guardare Youtube non è un Hobby, ma una necessità.

Ma chiudiamo qui questo off-topic per tornare a festeggiare questi trent'anni di Amiga.

Che cosa si può festeggiare oggi, nel 2015?

Quest'anno ci sono grosse novità da festeggiare.

WinUAE il più noto emulatore Amiga supporta da poco tempo il PowerPC e quindi è possibile installare e usare AmigaOS 4.x anche se al momento per delle scelte fatte sull'emulazione di questa architettura è richiesto un computer molto potente.

Questa cosa ha portato a delle conseguenze incredibili e impensabili tanto che gli sviluppatori del sistema operativo hanno deciso di realizzare una versione finale con tutti gli aggiornamenti fatti fino ad oggi per tutte le macchine Amiga con PowerPC e anche per chi la può emulare.

La cosa più sorprendente è il prezzo. AmigaOS 4 ha avuto sempre un costo tra i 100 e 120€,

ma si è scelto di venderlo a soli 30€ e questo significa che c'è un interesse di una sorta di riunificazione tra le parti, o almeno di qualcuno che ha compatibilità d'interessi.

E fino ad ora non c'era mai stato segno di avvicinamento così tangibile nella piccola comunità Amiga.

E di nuovo merito di questa comunità che in qualche modo riesce sempre a trovare l'uomo o il gruppo giusto per cercare di portare serenità, un punto di appiglio per trovare qualcosa in comune per ricominciare oppure semplicemente per abbassare l'ascia di guerra per un po'.

Intanto potete guardare il mio personale tributo per questi trent'anni di attività di Amiga

[Tributo 30th Amiga Anniversary](#)



stick in un gioco 3D.

E' comunque promosso a pieni voti.

Il gioco esiste anche in versione Spectrum che ha una grafica praticamente uguale anche se più spartano nei colori, ma che ha la stessa giocabilità anche se qui supporta sia i tasti



che il joystick se presente.

Anche questa versione ha il parlato digitalizzato, di discreta qualità, ma la versione Amstrad è decisamente meglio.

1988, Codemasters

Amstrad CPC / Spectrum

Si tratta di un gioco di azione in 3D dove il giocatore impersona un agente speciale che deve consegnare una potente arma, chiamata CHAOS, a degli scienziati che si trovano su un lontano pianeta attaccato da terribili alieni.

Il problema è che per arrivare su questo pianeta bisognerà viaggiare attraverso vari sistemi planetari infestati dagli alieni e al tempo stesso cercare il pianeta dove consegnare l'arma.

Il gioco è uno sparatutto in 3D anche se molto semplice, ma al tempo stesso divertente e soprattutto frenetico.

dei 9 disponibili e ripulirlo dagli alieni.

Dopo aver ripulito l'area si accelera alla velocità della luce per raggiungere la seconda area e così via.

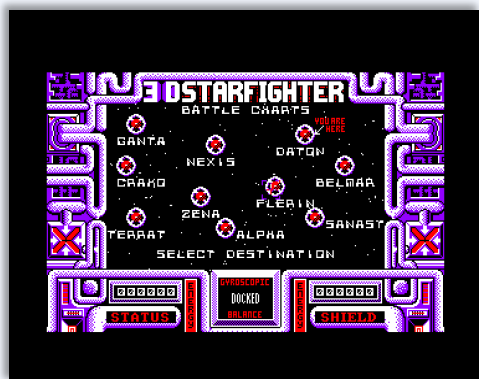
La grafica è molto colorata, dettagliata anche se molto semplice, però ci sono tanti oggetti su schermo di vario tipo come vari tipi di astronavi, colpi nemici che vanno fermati a tutti i costi prima che vadano ad impattare contro gli scudi della nave, che ricorda il sistema di combattimento visto nel gioco Star Wars.

E' un gioco molto semplice, non è pieno di artifici vari o chissà quali altri effetti speciali però ha una giocabilità molto elevata proprio dal fatto che è molto fluido.

La musica è discreta e ha un buon

parlato digitalizzato non appena si entra nel menu principale, davvero buono e ben comprensibile.

Di contro però non supporta il joystick, quindi si gioca solo con la tastiera e anche se configurabile come si vuole non ha la sensibilità sufficiente che darebbe un joy-



Prima di iniziare a giocare bisognerà selezionare una destinazione perché non si sa quale sia esattamente il pianeta dove consegnare CHAOS, quindi bisogna tentare la sorte e selezionare uno

Amstrad / Spectrum= 7

Se cercate un gioco frenetico con un giusto equilibrio tra grafica e giocabilità, questo è il gioco che fa per voi. Non avrà una grafica sbalorditiva, non c'è una musica sinfonica, ma tutto quello che c'è è piacevole.



1987

Rainbow Arts

Commodore 64

Amiga

stata leggermente cambiata la grafica, ma sono gli stessi alla fine) e anche le armi sono molto vicini al titolo della Irem.

Katakis però è molto difficile perché su schermo ci sono sempre tantissimi oggetti e anche più fondale pericoloso al contatto.

Davvero bello l'effetto della nave del giocatore quando esplode, un'animazione complessa e a me piacciono molto queste animazioni delle esplosioni più cinematografiche possibili.

Alla fine del livello c'è un boss da distruggere e anche questo è di dimensioni che occupa almeno metà dello schermo, perché l'altra metà è del fondale che rappresenta un ulteriore ostacolo (guarda caso anche questi sono di grosse dimensioni e il primo è una creatura aliena; Le somiglianze sono troppo frequenti).

Una caratteristica unica di Katakis è che se si perde in un qualunque punto del livello, anche alla fine, si ricomincia tutto da capo perdendo tutti i potenziamenti che alla lunga potrebbe creare una leggera frustrazione.

Commodore 64 (1988)

La schermata introduttiva è carina, ma essenziale nella sua semplicità e anche il tema musicale è nella norma, niente di elaborato.

Il gioco invece mostra quanto la macchina sia sfruttata davvero bene perché i livelli mostrano uno scrolling davvero fluidissimo senza mai impuntamenti anche quando lo schermo è pieno di oggetti che interagiscono con il giocatore e tanto parallasse.

L'astronave è davvero eccezionale e ha moltissimi frame di animazione così come per tutto il resto nel gioco. I colori però della grafica sono leggermente scoloriti (ma si era già visto in molti titoli per Commodore 64), un po' sotto tono. I colori che sono usati per ricreare il metallizzato sono invece molto buoni.

E' vero! E' fortemente ispirato a R-Type, forse anche troppo. E' tutto uguale, dal potenziamento dello sparo, alcuni

nemici troppo simile a R-Type, che rilasciano gli stessi potenziamenti (è

In questo numero di REV' n'GE! si è parlato di vari argomenti tra cui diversi spara e fuggi, spara tutto di ogni genere, ma non poteva mancare e non poteva essere citato il noto Katakis che è molto ispirato a R-Type e che viene citato nel gioco Turrigan che è stato sviluppato dallo stesso autore: Manfred Trenz.

Guardare questa immagine del gioco fa venire alla mente la sequenza di volo di Turrigan, ma in effetti è proprio Katakis dentro uno dei più grandi successi di Manfred Trenz.

La somiglianza con R-Type fece scoppiare una causa legale e Rainbow Arts la perse, costringendola a rivedere alcuni punti del gioco che fu poi ripubblicato nel 1989 sotto il titolo "Denaris".

Nel gioco si guida l'astronave H-75 Eagle Fighter contro le macchine che hanno attaccato un pianeta pacifico. Il giocatore deve attraversare 12 livelli e collezionare i vari potenziamenti per l'astronave.



Amiga



La versione per Amiga può sfruttare le capacità grafiche e sonore decisamente migliori che su Commodore 64 anche se non cambia la pappardella.

Dalle foto si vede che la Raimbow Arts dopo aver perso la causa contro la Irem ha modificato il gioco e gli cambiato il nome, ma io vedo un livello che sembra la copia di R-Type.

Questa versione si apre con la scritta Katakis con una voce digitalizzata che ripete ad libitum il titolo del gioco e una musica di buona qualità come ci si aspettava. La schermata principale è essenziale, ma davvero ben fatta e già con queste due prime sequenze ci si immagina un gioco davvero di altissima qualità.

Questa versione è differente dalla versione C64 ed è una copia sputata di R-Type, ma molto più spudorata che la versione a 8 bit.

La versione C64 è simile come struttura, ma almeno la grafica non è la stessa. Su Amiga l'astronave è quella di R-Type, così come i nemici, lo stesso sistema di attacco, le stesse identiche armi e soprattutto la stessa struttura dei livelli.

In Katakis Amiga non c'è più il potenziamento dell'arma principale tenendo premuto il pulsante di fuoco e comunque non c'è nemmeno la barra di caricamento nel pannello delle informazioni. La pressione prolungata e poi il rilascio del pulsante serve a lanciare il pod che si aggancia all'astronave.

E' molto difficile questa versione Amiga perché ogni ondata di attacco è formata da tante unità e spesso si sovrappongono varie ondata una sull'altra. Ed è per questo che ci sono ben 5 vite a disposizione.

La grafica è molto buona anche se non eccezionale e nella sua similitudine spudorata a R-Type la grafica è molto peggiore.

A questo punto tra giocare a Katakis Amiga e R-Type Amiga, meglio puntare su quest'ultimo che tra l'altro è fatto molto meglio e decisamente più giocabile.

Davvero tanta delusione per questa conversione che ha giustamente fatto arrabbiare i detentori dei diritti su R-Type e anche giustamente perché in effetti la copia è troppo evidente.

Nel 1989 esce come Denaris e con delle parti che dovrebbe essere state modificate da Factor 5 dopo che Raimbow Arts perse la causa contro R-Type.

Anche qui le 5 vite servono a poco, tanto se si perde, si ricomincia dall'inizio del livello.

Commodore 64= 7

In effetti le somiglianze con R-Type sono tante, ma sono camuffate da grafiche leggermente diverse, con nemici e livelli completamente diversi dal titolo Irem.

Graficamente è fluidissimo e offre una giocabilità davvero buona anche se i colori sono un po' sbiaditi.

Audio discreto, ma di buona qualità. Molto difficile e alla lunga può diventare frustrante, ma un gioco da avere.

Amiga= 5

Una copia spudorata di R-Type in tutto e per tutto sia nella grafica, sia nello schema, sia nella struttura dei livelli e della armi. Cambia qualcosa nel design, ma non è il Katakis visto su Commodore 64 e tra l'altro è ben peggiore di R-Type.

Audio buono, ma niente di esaltante e molto difficile anche con 5 vite a disposizione.



1987, Taito

Arcade, Amiga, Amstrad CPC, Atari 8 bit, Commodore 64, GameBoy/Advance, GameGear, NES, PC, SMS, SMD, Spectrum

Double Dragon è un picchiaduro multidirezionale perché il giocatore si può spostare in ogni punto dell'area di gioco che ha una visuale isometrica a scorrimento orizzontale quindi ci si sposta sui vari piani della strada, ma anche su rialzamenti del terreno, su terrazzi e altre piattaforme.

Si può giocare da soli o in compagnia di un amico e a differenza di altri titoli i due giocatori possono intralciarsi perché un giocatore può pestare il compagno e questo rende il gioco più vero e quindi durante lo svolgimento del gioco a due bisogna stare attenti al fuoco amico.

E' un gioco completo di una buona trama che prevede un boss finale con l'epilogo di questa storia.

Il giocatore può impersonare uno dei due fratelli Lee, Billy e Jimmy, che sono dei campioni dell'arte marziale Sou-Setsu-Ryu. Nella città dove vivono c'è una organizzazione criminale nota come Black Warriors che vogliono impadronirsi di questa tecnica che però i due fratelli non intendono rivelare a dei criminali. Per cercare di ottenere i segreti di questa arte marziale i Black Warrior rapiscono una loro amica, Ma-

rian e come riscatto per liberarla, i due fratelli dovranno rivelare il segreto di questa disciplina.



I due fratelli decidono così di liberare la ragazza e sgominare questa organizzazione con le loro forze, a mani nude e la loro disciplina.

Commodore 64 (1988, Melbourne House)

La versione su disco provata è tutto sommato una buona conversione dal punto di vista grafico perché viste le qualità della versione Arcade, un porting su 8 bit era molto complicato, ma gli sviluppatori hanno fatto un buon lavoro.

La schermata introduttiva è molto scarna, perché c'è solo il titolo del gioco con le uniche due opzioni per 1 o 2 giocatori. Qui vi è una musica che riproduce bene il tema originale del gioco.

Il disegno dei livelli è praticamente quello visto in sala giochi ed è stato fatto un ottimo lavoro sul dettaglio perché c'è proprio tutto anche i cartelloni pubblicitari attaccati al muro.

I personaggi sono un po' piccoli (*be, non erano dei giganti nemmeno nell'originale*), ben disegnati anche se non hanno tanti particolari ma non sono pixellosi; anche le animazioni del corpo sono abbastanza buone anche se i colori sono pochi e soprattutto sono ripetitivi.

Se dal punto di vista grafico è tutto sommato una buona conversione (tenendo conto che si tratta di un 8 bit con tutti i limiti che comporta), c'è da dire che la giocabilità non è molto alta per via di una elevata difficoltà e un sistema di gioco frustrante.

Prima di tutto gli avversari sono solo due alle volta e praticamente sono dello stesso tipo e sono quasi impossibili da abbattere. Una caratteristica del gioco è che quando cominci a pestare un avversario di solito non riesce più a sottrarsi ai colpi, mentre qui non è così. Dopo un colpo che si riesce a dare, il computer si libera subito incominciando a pestare di brutto, quindi l'unico modo per vincere uno scontro è dare un colpo e allontanarsi, un altro colpo e allontanarsi di nuovo fino a quando non

si vince.

Tuttavia anche così ci vuole troppo per



vincere un avversario dato che ha una carica energetica quasi pari a quella del giocatore.

Non ci sono i grossi boss di fine livello e una delle scene più belle del gioco è quando il grosso lottatore sfonda il muro ed esce fuori. Ovviamente nessuno se lo aspettava su Commodore 64, ma la speranza è l'ultima a morire e infatti si cerca di arrivare almeno a quel



punto per vedere se c'è qualcosa. Non sono presenti nemmeno i grossi lottatori di fine livello. Gli avversari sono in pratica quasi cloni dei due giocatori con la differenza nei colori. I personaggi femminili non sono molto riconoscibili se non per dei particolari come i capelli lunghi o che sono esattamente nel punto dove erano anche nell'originale.

Durante il gioco non c'è musica che era un altro elemento fondamentale e che quindi rende il tutto abbastanza monotono dopo una mezzoretta.

Buona grafica del fondale, buon disegno e animazione dei lottatori, ma difficoltà esagerata e assoluto silenzio durante il gioco riducono di molto la longevità. Difficilmente si riuscirà a resistere fino alla fine del gioco.

Commodore 64 (1992, Ocean)

Questa è la versione su cartuccia del gioco e ha delle differenze:



La schermata introduttiva ora è identica all'originale ed è anche animata bene e piacevole a vedersi. La musica del motivo principale qui viene suonata dal SID come meglio non potrebbe fare, sembra proprio su un altro livello di qualità rispetto a quanto sentito per la versione su disco.

Devo dire che sono stato parecchio tempo ad ascoltare quando è bella.

E' ben diverso dal titolo della Melbourne House perché la grafica è fatta decisamente meglio e più varia. I fondali sono più dettagliati, più ricchi di particolari e ci sono più animazioni anche del fondale.

Quando si inizia, si apre la porta del garage ed esce il giocatore come in sala giochi, ci sono sempre solo due avversari per volta, ma una volta sconfitto uno ne arriva subito un altro e questo allunga il combattimento.

Il giocatore ha più mosse e sono proprio quelle originali. La difficoltà è ben calibrata e quando si pesta un avversario questo non si libera sempre, ma può venire sconfitto da una bella raffica di pugni.

Ci sono i lottatori giganti proprio nei punti

dove dovrebbero essere.

Essendo una versione su cartuccia sono state aggiunte anche degli intermezzi come quello iniziale che spiega che Marion è stata rapita e che i due fratelli vanno a liberarla.

Prima di iniziare a giocare si può scegliere se ascoltare la musica o solo gli effetti e quindi ora in questa versione si può ascoltare la buona musica durante il combattimento che aiuta anche la giocabilità.

La grafica dei lottatori ha più particolari, ma forse è leggermente meno definita della grafica adottata dalla Melbourne House. La Ocean è riuscita



però a migliorare notevolmente le animazioni delle mosse, delle cadute a terra o di quando ci si accascia dopo aver perso tutta l'energia.

Davvero stupefacente questa versione su cartuccia, un C64 sfruttato come non si è visto nella versione su disco sia nella grafica, nella musica e nella fedele conversione.

Amstrad CPC (1988, Mastertronic)

La versione Amstrad è fatto davvero bene perché la grafica generale è molto fedele all'originale. I protagonisti, ma anche i lottatori avversari hanno una grafica uguale al gioco Arcade anche se sono più pixellosi, ma i particolari si vedono molto bene. La grafica del fondale in alcuni punti è confusionaria, ma in altre davvero ottima e sembra proprio uscire dal cabinato.

Gli avversari sono di diverso tipo come dovrebbe essere e quelli femminili li si



visibile con uno scrolling un po' scattoso, ma non incide sulla giocabilità che è davvero alta anche per il fatto che questa è molto simile all'originale.

Il punto debole di questa conversione è l'audio che è di qualità davvero scarsa, poco meglio del cicalino del PC-Speaker, ma è presente anche durante il gioco. Purtroppo questa non riproduce il tema di Double Dragon.

zioni ci sono tutte e la giocabilità non ne risente perché la difficoltà è più facile dato che gli avversari vengono eliminati con meno colpi.

Niente musica durante il gioco, ma solo gli effetti sonori che non sono proprio un granchè.

Anche questa versione è molto giocabile malgrado sia davvero lenta.

Notare che questa versione assomiglia vagamente alla versione Commodore 64 su disco.



riconosce subito per il corpo tipicamente da donna.

A differenza del C64 con sempre e solo due avversari o uno solo quando c'è quello grosso, qui ci sono anche tre avversari per volta e anche quando ci sono quelli grossi. Quindi nessun problema a gestire più di avversari alla volta anche di dimensioni diverse.

I colori sono fedeli anche se la tinta usata su alcuni avversari è mono colore per tutto, quindi giacca, pantaloni e scarpe e alcuni di questi sembrano un po' alla buona, ma in generale davvero ben messi su schermo.

Le animazioni si sono tutte e anche il modo di tirare pugni e calci è stato implementato molto bene.

La velocità è buona nell'area di gioco

Anche per la versione Amstrad c'è una versione del gioco pubblicata dalla Dro Soft per la versione Spagnola che è leggermente diversa con una grafica dei personaggi più piccola e con colori molto vivaci mantenendo però un buon dettaglio soprattutto per le animazioni della lotta e anche dei vestiti. I personaggi

sono più tarchiati rispetto all'altra versione dove sono più snelli, ma

non cambia il gameplay che rimane praticamente lo stesso anche se troppo lento.

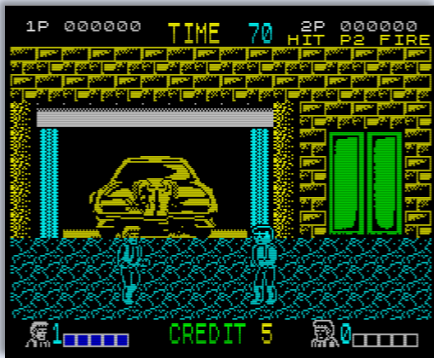
La velocità è molto lenta come se avessero la colla sotto i piedi però le anima-



Spectrum 48k (1989 Melbourne House)

La versione 48k è assolutamente silenziosa in fatto di musica e ha solo degli effetti di pugni e calci durante il gioco.

La grafica è molto buona malgrado sia completamente trasparente e davvero ben definita perché i dettagli ci sono tutti ed è anche dannatamente giocabile per via di una difficoltà ottima, forse anche un pochetto facile perché una volta che si colpisce un avversario questi rimane stordito e si può continuare finché non muore.



La gestione delle collisioni aiuta parecchio perché si può colpire un avversario anche se è in mezzo o leggermente spostato verso l'alto o il basso rispetto al giocatore.

Ci sono tutti i personaggi e ci sono i grossi lottatori e uno di questi spacca il muro ed esce fuori proprio come mi ricordavo in sala giochi. I boss di fine livello sono abbastanza tosti soprattutto quelli giganti che si fanno aiutare dagli altri.

La grafica monocromatica potrebbe non piacere, ma la giocabilità c'è davvero tutta quanta anche se certi boss diventano frustranti alla lunga perché decisamente tosti.

Il fondale è praticamente lo stesso di quello visto nella versione CPC, ma in compenso è più definito perché alcuni particolari si vedono meglio qui.

La versione 128k non cambia assolutamente nulla rispetto alla versione base.



Niente audio durante la schermata introduttiva e niente audio durante il gioco a parte gli effetti.

Atari 8 bit (1989, Activision)

Il gioco è uscito anche per le macchine a 8 bit di Atari come il 2600 pubblicato nel 1989 dalla Activision.

Il gioco è quello, la musica riproduce



bene il noto motivo del gioco e il programma non è malvagio anche per via di una grafica ridotta ai minimi termini, ma stiamo parlando di un Atari 2600.

Difficilissimo perché gli avversari pic-

chiano talmente velocemente e senza sosta che è difficile riuscire a uscirne indenni. Poche vite a disposizione per una difficoltà molto esagerata.

E' Double Dragon, ma non è proprio una grande conversione e forse si è osato un po' troppo.

Sempre nello stesso anno la Activision lo pubblica anche per l'Atari 7800 che ha un hardware decisamente migliore del vecchio 2600.

La versione per questo Atari è discre-



tamente buona, ma troppo difficile anche questa.

Graficamente è fatta anche abbastanza bene, buon dettaglio sui fondali, discretamente colorati (anche se questi non sono poi tanti), anche i giocatori e lottatori sono vari, un po' pixelosi, ma di vario tipo.

La musica è presente e nella schermata introduttiva si può ascoltare il noto brano del gioco e c'è musica ed effetti sonori contemporaneamente su schermo.

Il controller usa ben due tasti, quindi uno per i pugni e calci e uno per i salti che dovrebbe facilitare il gioco, ma così non è perché anche in questa versione il computer è davvero tosto e nello scontro diretto vince quasi sempre lui. Anche facendo un calcio volante il computer riesce a farci un uppercut vincente 9 volte su 10.

Tutto questo comunque non fa perdere nulla al gioco e la giocabilità c'è tutta anche se molto difficile.

Amiga (1989, Melbourne House)

L'hardware decisamente superiore rispetto alle macchine a 8 bit dovrebbe far vedere un gioco rinnovato in ogni reparto, da quella audio a quello grafico senza saltare ovviamente la giocabilità.



La grafica ovviamente si vede subito nella presentazione davvero definita con un audio che riproduce molto bene il tema del gioco anche se la qualità non è molto chiara perché il suono si sente solo da 1 delle mie due casse stereo.

Durante il gioco niente musica, quindi assoluto silenzio, ma buoni gli effetti con grugni e grida digitalizzate. Il gioco parte subito perdendo la sequenza introduttiva del rapimento della ragazza che ad esempio nella versione per Atari 7800 era presente.



Graficamente è ben colorato, definito bene e buone le animazioni del giocatore anche se forse potevano essere un po' di più. Le mosse ci sono tutte anche se giocare con un solo tasto è complicato per poter farle tutte, soprattutto i salti.

La difficoltà è ben calibrata, non difficile, ma nemmeno facile anche se alle volte si colpiscono gli avversari fin troppo facilmente anche se leggermente spostati di piano, ma non bisogna certo

lamentarsi di questo, ben venga che sia così altrimenti sarebbe impossibile.

Anche su Amiga, davvero spettacolare l'uscita del lottatore gigante che spacca il muro.

L'Amiga si vede anche nel numero di avversari su schermo che ora arrivano anche a più di cinque compreso quelli giganti.

Una bellissima conversione che però ci rimette un po' di giocabilità per la mancanza della musica in gioco che avrebbe di certo migliorato la longevità. Giocare nel più assoluto silenzio a parte sentire pugni e calci non è entusiasmante come lo era in sala giochi.



Atari ST (1988, Melbourne House)

E' identico alla versione Amiga e anche l'audio sembra molto buono (qui entrambe le casse fanno uscire l'audio).

E' un po' lento nello scrolling e durante il combattimento, ma entrambe le versioni si equivalgono e quindi tutto quello detto per l'uno vale anche per l'altro.

PC (1988, Arcadia Systems)

La versione PC è disponibile in versione CGA a colori, EGA 16 colori e Tandy 1000.

Ho provato la versione migliore, quindi quella EGA.

Innanzitutto è una versione priva di musica e durante il gioco c'è solo il rumore dei pugni e calci. La grafica è praticamente quella vista su Amiga e ST, ma con i colori EGA e le mosse, le ani-

mazioni ci sono tutte.

Nella versione 16 bit è lo stesso gioco dove ovviamente in questo genere di giochi Amiga e ST sicuramente sono la versione migliore disponibile.

Per finire il consiglio è di giocare questa versione con un joystick perché la tastiera per questi giochi non è adatta e consiglio un computer molto lento, perché già con un 286 è troppo veloce.



NES (1988, Tradewest)



Questa versione era impossibile da realizzare visti i limiti della macchina ed è stato fatto un miracolo per farlo girare.

Graficamente ricorda molto la versione C64 su disco anche se questa su NES è più da cartone animato e disegnata così bene che quando si danno i pugni in faccia, si vedono le smorfie di dolore dell'avversario.

Tuttavia è stato molto semplificato dato che gli avversari sono sempre 2 e sono sempre dello stesso tipo e colore.

I fondali sono ottimi anche se molto corti perché è stato accorciato di molto. Non c'è nemmeno un fine livello e inizio successivo, ma si va sempre avanti. Musica suonata bene e presente anche durante l'azione.

GameBoy Advance (2003, Atlus)



Una conversione che rasenta la perfezione e la fedeltà assoluto al gioco originale tanto che ci si chiede dove sia la fessura per inserire la moneta. Musica originale durante l'introduzione al gioco e durante lo stesso con effetti sonori e digitalizzati praticamente uguali a come era in sala giochi.

La giocabilità è altissima grazie ai 3 pulsanti di fuoco che permettono di fare tutte le mosse che permetteva l'originale.

La grafica è così dettagliata che non si può chiedere di più da quello che si vede. Una versione "advance" per Gameboy che mostra tutta la sua potenza grafica e audio.

Molto probabilmente è la versione migliore in assoluto dopo quella Arcade.

Sega Master System (1988, Sega)



Anche questa console a 8 bit fa proprio un buon lavoro. Graficamente molto edificante per un discreto dettaglio dei personaggi anche se sono un piccoli, ma questo non gli toglie l'ottima definizione.

Tante mosse garantite dai due tasti per pugni e calci e musica ed effetti sonori durante il gioco di qualità accettabile.

Il gioco non è facile perché il computer è molto bravo e la giocabilità è davvero buona grazie ad una fluidità davvero ineccepibile.

Megadrive (1992, Accolade)



Anche questa conversione è molto buona per quanto riguarda l'ottima fedeltà con l'originale garantita dai 3 tasti che permettono di effettuare tutte le mosse compresa la mia preferita: la gomitata.

Ottima la grafica, molto colorata, personaggi davvero ben disegnati e ottimamente animati. Tuttavia non sempre si riesce a completare una serie di mosse perché quando si incomincia a tirare pugni l'avversario rimane stordito e a questo punto dovrebbe partire una combo che non sempre però succede. Immagino che sia troppo sensibile alla vicinanza o alla lontananza esatta dall'avversario. Ciò non toglie nulla alla ottima giocabilità.

Per quanto riguarda l'audio c'è da dire che è molto buono, ma alcuni suoni più bassi sono un po' sporcati e lo stesso vale per alcuni effetti. Comunque in gioco effetti e audio sono presenti anche se però mancano degli effetti digitalizzati.

Non ci avviciniamo lontanamente alla versione GameBoy Advance, ma è la seconda migliore versione dopo la sala giochi.

Commodore 64 Disco= 6

Brutta questa versione nel globale che perde le mosse, la musica durante il gioco e anche esagerazione estrema per la difficoltà.

Una sufficienza forzata per un gioco che diventa frustrante e noioso dopo mezzora di gioco.

Commodore 64 Cartuccia= 7

Davvero buono in tutti i reparti e finalmente si rivede il Commodore 64. Buona la grafica, buono il dettaglio e ottima la musica che stavolta è presente durante il gioco e aiuta nella giocabilità.

Atari 2600= 5

Grafica stilizzata e fondali ridotti ai minimi termine per un gioco troppo grosso per questa piccola console. Se la grafica era impossibile si sperava nella giocabilità anche questa assente per una difficoltà davvero esasperante e poche vite per riuscire a fare qualcosa di buono.

PC= 6,5

Graficamente è la copia della versione Amiga e ST con però i colori dell'EGA, ma la giocabilità è garantita. Non c'è audio, ma come in tanti giochi dell'epoca i PC non avevano l'audio a parte il beep beep interno e quindi non ne viene penalizzato troppo.

SMS= 7,5

Malgrado una grafica un po' piccola il dettaglio rimane e anche la giocabilità c'è tutta come le mosse originali. Un altro sistema a 8 bit che dimostra ancora che si può fare bene quando ci si impegna.

Amstrad CPC= 7

Davvero strepitosa questa conversione su CPC che vanta una grafica generalmente fedele all'originale anche se non eccessivamente gratificante. Ottima la giocabilità molto fedele all'originale così come i tipi di nemici.

Spectrum 48k/128k= 7

Davvero buono sullo ZX che malgrado la grafica trasparente ha un'ottima giocabilità anche grazie al fatto di avere una difficoltà abbastanza facile lungo il livello con gli scontri di fine livello però molto tosti.

Atari 7800= 6,5

Graficamente è un po' pixeloso e di piccole dimensioni però c'è un buon fondale e i colori sono messi abbastanza bene. C'è la musica durante il gioco, ma quest'ultimo viene penalizzato da una difficoltà molto elevata tanto che gli avversari riusciranno 9 su 10 a colpire su ogni tentativo.

Amiga/ST= 6,5

Questo voto vuole punire la mancanza della musica durante il gioco. La musica qui serve per dare il ritmo all'azione, per aumentare la giocabilità e giocare su un Amiga o su ST nel più assoluto silenzio, per me, non ha senso. Per quanto riguarda la grafica, i dettagli, le mosse e la fedeltà si meriterebbe un bel 7,5, ma in questa precisa versione l'audio fa la differenza. Amiga e ST pagano tutto questo.

NES= 7,5

Davvero bella questa versione su una macchina dove era impossibile realizzarlo e per farlo hanno dovuto fare un miracolo. E' vero che la grafica non è strabiliante, ma ci sono tocchi di classe davvero belli. Solo due avversari per volte e tutti uguali. C'è però la musica e anche la giocabilità.

GBA= 9,5

Non c'è molto da dire. Manca la fessura per la monetina. Audio davvero di qualità sovrappina, grafica e dettaglio secondo solo all'Arcade. Musica ed effetti sonori contemporaneamente in gioco e giocabilità davvero strepitosa.

Megadrive= 8

E' la versione migliore dopo quella GBA. Molto bella la grafica sia del fondale che dei personaggi molto credibili con una musica di buona qualità anche se ci sono brutture in qualche campione audio.

HARDWARE

VINTAGE

Overclock

Overclock

Overclock Pentium



OVERCLOCK Pentium

Oggi non ha più senso mettere il turbo ad un Pentium anche perché chi lo usa su una macchina vintage per giocare a qualche vecchio gioco DOS per fare del sano retrogaming ha già le massime prestazioni. Differente è il 486 che comunque un piccolo boost in più non guasta mai anche nel caso di vecchi giochi DOS.

L'overclock del Pentium in questa sede può essere vista come esercizio di stile per vedere quando si riesce a roiscare alle già sue buone prestazioni di base.

Questa guida è per mettere il turbo al Pentium dai 75 Mhz in poi e non mi assumo nessuna responsabilità dei danni che potreste causare.

Queste CPU non dispongono di un moltiplicatore di frequenza: è la scheda madre che permette la regolazione del clock della medesima e del fattore di moltiplicazione da dire alla CPU. Infatti un P120 è ottenuto impostando la scheda madre a 60 Mhz ed il fattore di moltiplicazione 2X ($60 \times 2 = 120$ Mhz). Un P133 è ottenuto sempre con fattore 2X, ma con la scheda madre funzionante a 66 Mhz (e Bus PCI a 33 Mhz, ma questo si adegua automaticamente in base alla frequenza della scheda madre).

Alcuni Pentium però supportavano SOLO in fattore di moltiplicazione e quindi non tutti potevano essere overclockati e questi erano i Pentium a 133 Mhz che anche se portati a 166 Mhz, il bios li riconosceva sempre come 133 Mhz.

Processore	Frequenza	Fattore di X	Frequenza Ext	BUS PCI
P 90	90	1.5	60	30
P100	100	1.5	66	33
P120	120	2.0	60	30
P133	133	2.0	66	33
P150	150	2.5	60	30
P166	166	2.5	66	33
P200	200	3.0	66	33

Oltre a queste si possono creare altre combinazioni:

150 Mhz da 75×2

166 Mhz da 83×2

187,5 Mhz da 75x2.5

208 Mhz da 83x2.5

... e così via

Prima di cambiare i ponticelli sulla scheda madre bisogna controllare bene quello che si sta facendo perché c'è il rischio di portare un P90 a P180!

Nella prossima tabella ci sono i possibili overclock, sempre che il Pentium che avete supporti ogni fattore di moltiplicazione (e l'unico modo per scoprirlo è provare):

Tra parentesi le frequenze davvero rischiosissime

CPU	Frequenza nominale	Overclock "sicuro"	Overclock spinto (rischiosissimo)
P75	75	90	100 (120)
P90	90	100	120 (133)
P100	100	120	133
P120	120	133	(150)
P133	133	150/166	180 (200)
P150	150	166	187,5 (200 o più)
P166	166	180/187,5	200 o più (250)
P200	200	208/225	250
P233	233	250/262	(292)

Non è facile stabile se un overclock è sicuro o meno perché si sono visti Pentium a 133 girare a 180 Mhz, mentre dei Pentium 100 non funzionare a 120 Mhz.

Se il computer funziona bene, dopo un ora di lavoro, si può provare a toccare la parte metallica del dissipatore della CPU. Se è "caldino" allora è tutto OK, se invece è caldo è normale, se invece non si riesce a tenere appoggiato il dito per più di 5/6 secondi allora:

- 1) provare ad applicare della pasta al silicone come descritto
- 2) La ventola è nuova?
- 3) L'alimentazione è VRE o STD? Provare quella STD
- 4) Ridurre il clock

Molto consigliati sono gli overclock 90 → 100, 120 → 133 e 150 → 166 per poter sfruttare tutta la potenza di una scheda madre a 66 Mhz e PCI a 33 Mhz.

Per chi invece può misurare le temperature della CPU bisogna tenere conto che:

- sino a 40 °C è tutto OK!
- Da 40 a 50 °C va bene
- Da 50 a 60 °C potrebbe andare meglio
- Sopra i 60 °C **bisogna spegnere tutto immediatamente.**

Seiya

Retro Trailer



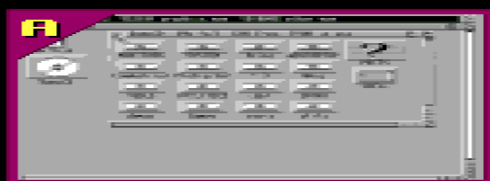
**Retro
Trailer**

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>



Multimedia Compilation Office

Almathera Presents The DEMO Collection for Amiga CDTV



PRESS THE LEFT MOUSE BUTTON
OR INFRARED BUTTON 'A'



PRESS THE RIGHT MOUSE BUTTON
OR INFRARED BUTTON 'E'

1992, Almathera - CDTV

Si tratta di un CD multimediale, o meglio di una compilation di software per Amiga su CD come la raccolta che qui su REV'n'GE! era stata recensita qualche numero fa e che rappresenta una possibilità per chi non aveva internet di avere tutto il software migliore su un CD facilmente consultabile.

Questo CD in particolare ha anche una parte multimediale che è un lettore audio che permette di ascoltare musica mentre si assiste ad una bella ragazza che balla a tempo della musica in corso. Davvero una bella trovata per tenere incollato l'utente davanti al CDTV.

La raccolta software è invece molto ampia perché copre davvero molto ogni categoria includendo immagini, video, animazioni, utilità, giochi, demo di prodotti commerciali oppure software freeware, shareware e di pubblico dominio.



Nella raccolta che era stata recensita alcuni numeri fa i file erano davvero tanti e molto probabilmente molti di più di quelli che sono presenti in questa "Demo Collection for Amiga CDTV" ed era necessario scompattare i file su floppy e poi avviarli da li.

In questa raccolta il software è già pronto a partire con un doppio click sull'icona e quindi semplificando davve-

ro molto l'esecuzione degli stessi.

Il software presente è comunque limitato al periodo di pubblicazione, quindi tutto il materiale che si poteva trovare nel 1992.

Oggi queste compilation ad un Amighista non servono più perché tutto il software qui presente è praticamente obsoleto da usare sulle macchina Amiga attuali, ma è comunque un prodotto da preservare perché sono programmi che

possono essere difficili da reperire per chi ha ritrovato un vecchio CDTV o CD32 o anche per usarli su un Amiga 500 o un A1000.

Un buon prodotto per chi ha in casa un CDTV o un vecchio Amiga OCS da usare per poter rispolverare queste produzioni che fanno vedere di cosa era capace l'Amiga nei suoi tempi migliori.

Un discorso a parte la sezione multimediale dove ci si può divertire ascoltando la musica con tantissimi moduli disponi-

bili e possibilità di fare mixaggi visivi con l'aggiunta di filtri ed effetti anche se sono solo di due tipi.



Al prossimo imperdibile numero

#26

Febbraio 2015

