REV'n'GE! #30

Retro Emulator Vision and Game



Un'altra avventura di Conan il Barbaro o di un ragazzo della porta accanto?

Giochi dall'Oriente

Un gioco automobilistico davvero speciale

RECENSIONI: Myth - 688 Attack Sub - Shinobi - Street Fighter II - Buggy Run - Mortal Kombat - Simulman - Star Trek: Rebel Universe - Lords of Doom - Multimedia Toolkit - Infopedia

EDITORIALE NUMERO 30

Ed ecco il numero 30.

Sembra passato davvero poco tempo dall'inizio di questa avventura e sono già a questo numero della fanzine che ormai si sta ben assestando anche grazie a voi che la leggete.

Ci sono novità interessanti per REV'n'GE!. Quando leggerete questo numero, la fanzine sarà disponibile oltre che dalla sua pagina facebook o da AmigaPage anche sull'appstore IndieGO, quindi disponibile come App gratuita ovviamente. (http://amigaworld.net/modules/news/article.php?storyid=7353)

Ad un certo punto mi sono ritrovato con soli due giochi in moltissime pagine perché ne ho scelti un paio che sono usciti per tante piattaforme e così ne ho aggiunti forse più del solito rischiando di sforare lo spazio nella copertina.

In questo numero ci sono belle letture e finalmente potete vedere anche i video dei giochi per Sega Master System e anche uno per Megadrive. Anche i giochi per questa console sono in corso di registrazione.

Possiamo considerare questo numero il numero Pasquale, quindi vi auguro Buona Pasqua a tutti e a risentirci all'ultimo numero di Aprile.

Buona Lettura

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

RETRO TRAILER VIDEO

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

Sommario Numero 30	Aprile 2015

Myth: History in the Making	**4-9**
688 Attack Sub	**10**
Shinobi	**11-16**
Street Fighter II	**17**
Buggy Run	**17-18**
Mortal Kombat	**19-23**
Simulman	**24**
Rally X	**25**
Star Trek: Rebel Universe	**26**
Lords of Doom	**27**
Multimedia Toolkit	**30**
Infopedia	**31**

1989, System 3.

Commodore 64, Spectrum, Amstrad CPC, CD32, Amiga, NES.



> “Il destino degli dei nelle mani di un ragazzino e di un valoroso guerriero”

Si tratta di un gioco principalmente di piattaforme, ma con livelli di pura azione a scorrimento laterale dove bisogna affrontare vari nemici che appartengono alla mitologia Greca, Nordica ed Egiziana.

Nella versione C64, Spectrum e CPC, il giocatore impersona un ragazzo normale (in camicia e jeans) che viene incaricato dagli dei di sconfiggere “Dameron”, un dio dissidente dell’Olimpo e per farlo dovrà affrontare i vari nemici e miti nelle diverse credenze mitologiche.

Nella versione Amiga, CD32 e NES il protagonista è un guerriero barbaro che assomiglia molto a Conan e nella versione NES il protagonista è proprio Conan il Barbaro, mentre su Amiga e CD32 si chiama Ankalagan.

Il gioco non è solo pura azione, ma bisogna risolvere degli enigmi per superare certi livelli e anche per poter sconfiggere dei mostri nei livelli successivi: tagliare la testa a medusa senza incrociare il suo sguardo grazie allo scudo trovato nel livello precedente e poi usare questa testa per sconfiggere l’Idra nel tempio di Atena.

Nei livelli Egiziani ci sono proprio dei classici rompicapo per riuscire a trovare la via d’uscita.

Commodore 64 (1989, System 3)



La versione per Commodore 64 è disponibile in tre formati: cassetta, disco e cartuccia.

E’ la versione originale e ha un fascino speciale perché è il primo gioco ad uscire e può vantare una grafica davvero spettacolare ricca di dettaglio e con colori molto convincenti che mettono in risalto tutti i particolari come gli scheletri, gli zombi, ma anche i mostri mitologici sono davvero ben realizzati.

Una cosa che colpisce fin dal suo caricamento non è la schermata del titolo, ma la sua musica che è davvero spettacolare perché anche se non è ricca di strumenti suona una melodia degna della migliore opera cavalleresca e capita di non premere il pulsante di avvio per ascoltarla e riascoltarla per molto tempo.

E’ sicuramente una delle più belle canzoni eseguite su Commodore 64.

Quando si avvia il gioco appare una ragazza che da il benvenuto al giocatore con un parlato digitalizzato pulito e chiaro.

Ho provato la versione su disco perché ha i caricamenti più veloci e ho cercato



di passare il primo livello dedicato alla mitologia greca. Nelle altre mitologie ci sono strategie completamente diverse e tutte le volte bisogna riscoprirle.

Il giocatore inizia il gioco senza armi, quindi con solo pugni e calci e due tipi di salto, ma questa dotazione non è sufficiente a sconfiggere nessuno dei nemici presenti a parte dei diavoletti volanti verdi che se colpiti rilasciano delle armi come palle di fuoco blu e cellule energetiche che risanano l'energia vitale.



Quando l'arma viene rilasciata, il giocatore la prende e la mette nell'inventario e poi va manualmente selezionata e usata.

La prima arma è la palla di fuoco che serve per riuscire a trovare la spada che è l'unica arma per poter passare il livello dell'Ade perché grazie ad essa bisogna tagliare le catene di uno scheletro incatenato al soffitto della grotta. Fatto questo, ogni volta che si elimina uno scheletro la sua testa rotola a terra e fa risorgere un nuovo scheletro.

Bisogna tagliare teste di scheletri in modo tale che una di queste cada nel fuoco per far apparire il diavolo armato di tridente.

Lo scopo è quello di ucciderlo con la palla di fuoco e prendere il suo tridente che sarà l'unica arma a sconfiggere il boss di questo livello, Cerbero, il cane infernale.

Nel secondo livello bisogna prendere uno scudo che si trova nascosto dentro la statua dell'eroe Greco, Achille. Bisogna trovare la sua statua, colpirla nel suo tallone per liberare lo scudo.

Con lo scudo in mano tutti i soldati si inchinano e lasciano passare il giocatore liberamente che può anche decidere di ucciderli che non fanno più nulla per evitare questa fine.

Nel terzo livello bisogna usare lo scudo per evitare che medusa trasformi il giocatore in una statua di pietra, quindi avvicinarsi, usare lo scudo quando spara i suoi raggi dagli occhi e quando gira lo sguardo, selezionare velocemente la spada e tagliarle la testa. Testa che poi verrà usata per distruggere l'Idra alla fine del livello Greco.

Un gioco davvero bello, come già detto, grazie alla sua grafica molto definita e molto colorata dove ogni dettaglio viene mostrato accuratamente e soprattutto negli altri due livelli del mondo Greco come l'Isola delle Sirene e il tempio di Atena.

L'Ade è ben rappresentato da scheletri molto ben animati e ben colorati nel colore delle ossa, ma anche il colore usato per far rendere l'idea del calore, quindi fiamme ardente e rocce molto calde.

L'Isola delle Sirene ben riprodotta con colonne, templi e statue con colori verosimili e molto dettagliati. I soldati greci con le loro tipiche uniformi da combattimento sono molto realistici così come l'Idra a tre teste e anche Medusa che se colpisce il giocatore questo diventa di pietra.

La musica durante i caricamenti e il titolo è davvero superlativa, ma durante il gioco c'è assoluto silenzio a parte gli effetti sonori e questo è un peccato perché sicuramente avrebbe aumentato a dismisura la sua già eccellente giocabilità.

Nel livello di Medusa si sente un effetto straordinario come l'eco quando si salta da una piattaforma all'altra dando proprio la sensazione di una stanza enorme e silenziosa dove ogni movimento può essere letale.

La difficoltà è equilibrata e allo stesso tempo si fa presto a perdere il controllo della situazione perché i nemici sono tanti e una mossa sbagliata può precludere il buon proseguimento anche per il fatto che è possibile passare alcuni livelli senza prendere l'oggetto giusto

La versione su Cassetta sta sui due lati con caricamenti davvero lunghissimi, ma la musica allieterà l'attesa. Se poi collegate il tutto ad un buon impianto audio ne resterete estasiati.

Personalmente mi sembra che la qualità audio della versione su cassetta sia decisamente meglio della versione su disco che ha una musica diversa durante il caricamento dei livelli e non è paragonabile a quella del titolo.

La versione su cartuccia usa le sue caratteristiche per differenziarsi un po' dalle altre aggiungendo qualche schermata in più, ma che non aggiunge l'audio durante il gioco. Di certo questa versione ha caricamenti praticamente istantanei come un gioco su console che ne favorisce la longevità.

Commodore 64= 9

Davvero superlativo, uno dei più bei giochi per questa piattaforma che non ha rivali tra tutti i titoli usciti. Grafica davvero precisa, accurata, ben colorata che anche senza un audio durante il gioco lo compensa con le bellissime ed epiche musiche durante i caricamenti.

Giocabilità molto alta con una buona longevità che è assicurata in eterno nella versione su cartuccia.

Amstrad CPC (1989, System 3)



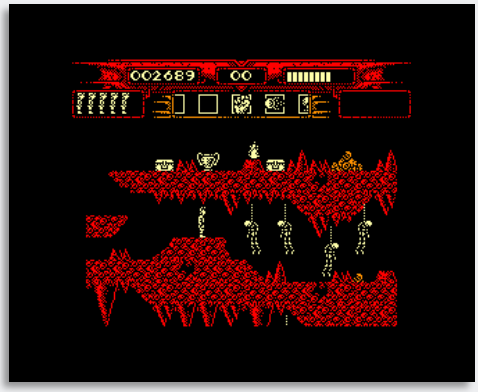
Diversa questa versione Amstrad sia dal punto di vista grafico che di meccanica di gioco che lo cambia molto rispetto alla versione per il C64.

La grafica è monocromatica, un colore per lo sfondo e uno per il personaggio principale e i nemici. Questa grafica però permette di rendere accurati i particolari e avere buone animazioni, aggiungere più oggetti per arricchire e rendere anche più pericolosi certi livelli.

Nel livello dell'Ade ci sono piccoli vulcani attivi che eruttano di tanto in tanto e anche la conformazione del terreno può provocare qualche danno fisico.

L'Isola delle Sirene è cambiata in una serie di templi greci separati da corsi d'acqua che rendono più credibile l'isola e decisamente bella la trasformazione di una fanciulla in un drago alato se non si rispetta il rito di avvicinamento. Molto bella anche l'animazione dell'Idra qui molto più spaventosa.

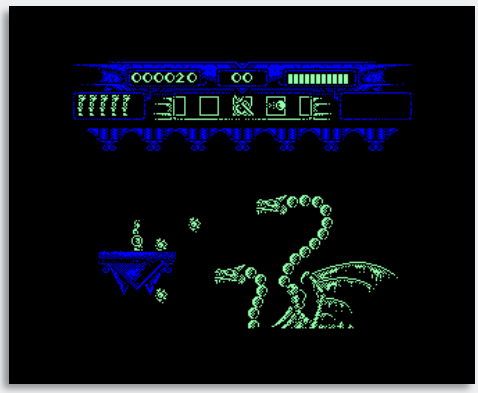
Diversa la meccanica di gioco perché non ci sono i diavoletti volanti che rilasciano le armi e le celle energetiche nei vari livelli dei mondi mitologici, mentre energia e armi si trovano dentro dei bauli da aprire.



Se nella versione C64 nel livello dell'Ade si doveva far cadere uno scheletro nelle fiamme, nella versione Amstrad non funziona questo enigma. Qui si possono raccogliere le teste degli scheletri e poi buttarle manualmente nel fuoco anche se però non succede nulla perché è diverso questo rompicapo.

Con un sistema di trucchi sono riuscito a vedere altri livelli e confermare un buon adattamento del gioco e della buona grafica anche con in pratica due colori.

Niente musica sul CPC, ma solo effetti sonori durante il gioco.



Amstrad CPC= 8

Può non piacere dopo la prima partita, ma è un buon gioco perché cambia il disegno e gli elementi del gioco che anche con pochi colori riesce a trasmettere la buona realizzazione e la voglia di sconfiggere Dameron con rompicapi diversi, adattati al CPC.

Da giocare anche se l'assenza totale di musica è un colpo duro da digerire.

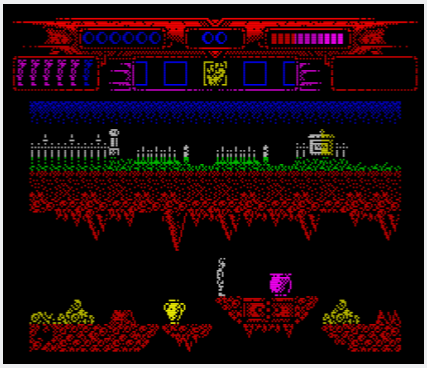
ZX Spectrum (1989, System 3)

Anche la versione ZX si presenta con una schermata animata ma nel più totale silenzio e opzioni più complete per il tipo di controller da usare compresa la definizione di nuovi tasti che è sempre molto utile sullo Spectrum.

Niente è cambiato in questa versione che è identica alla versione CPC esattamente in ogni cosa già vista e analizzata nell'altra versione quindi per sapere come gira sullo spectrum basta leggersi quello già scritto per la versione Amstrad.

Diverso è l'audio completamente assente anche durante il gioco a parte qualche suono sparso che rappresenta l'essenziale, ma generalmente è totalmente privo di qualunque tipo di audio.

Ora non è che l'audio possa fare tanta differenza, ma in un gioco del genere, almeno gli effetti sonori danno quella sensazione di immedesimazione che aiuta anche a superare noiosi enigmi.



Spectrum= 7.5

E' solo una versione CPC con una palette diversa, ma il gioco rimane lo stesso con pregi e difetti. Qui però l'audio è meno presente durante il gioco.

NES (1991, Mindscape)



La versione per NES che è identica alle altre versioni a 8 bit cambia il titolo che diventa Conan riferito proprio a Conan il Barbaro e anche il giocatore non è più il ragazzo visto sul Commodore 64, ma proprio il barbaro visto nelle versioni a 16 bit.

Bellissimo questo gioco che riprende esattamente la versione C64 in tutto il suo dettaglio ed è la copia esatta anche se leggermente più difficile perché il diavoletto volante appare sempre sulla sua verticale ed è molto difficile riuscire a colpirlo. Il rompicapo del primo livello, ma presumo anche gli altri sono decisamente più semplici e ad esempio nel primo livello basta tagliare la catena dello scheletro per far uscire il diavolo dalle fiamme che è davvero difficile da sconfiggere perché appare e scompare di continuo, quindi bisogna essere molto veloci.

Grafica davvero buona, ben definita, ottimamente colorata e buoni anche gli effetti sonori durante il gioco.



Anche le animazioni del personaggio, dei nemici e anche l'uso delle armi è davvero fatto bene e ricorda in tutti i frame la versione migliore sugli 8 bit che è quella per Commodore 64.

Non riesce comunque ad essere migliore della macchina di riferimento per via di un audio buono, ma non di certo paragonabile e una difficoltà abbastanza elevata anche per il fatto che ogni volta che si perde una vita si perdono tutti i potenziamenti ottenuti.

NES= 8,5

Davvero ottima questa versione che è la copia identica come grafica e animazioni alla versione C64 anche se con l'uso di colori migliori, ma ci perde nell'audio.

NES e C64 per quanto riguarda gli 8 bit, con questo gioco, sono i primi della classe.

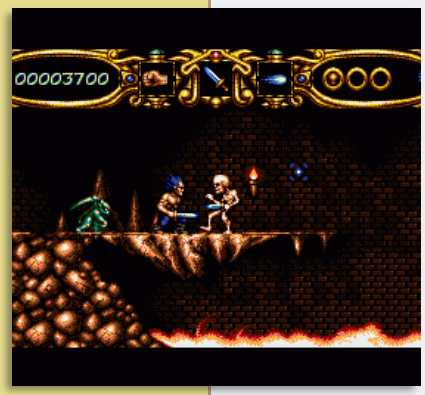
Amiga (1992, System 3)



La versione Amiga ovviamente può contare su una architettura a 16 bit con una grafica notevole e super dettagliata condita da un audio di pari livello.

Questa versione, come quella CD32 e NES cambia il protagonista che diventa un barbaro che assomiglia molto fisicamente al noto Conan il Barbaro, quindi un eroe grezzo di cultura, un guerriero tutto muscoli, ma dotato anche di cervello perché lo dovrà usare per superare ostacoli ed enigmi che per una persona comune sarebbero insuperabili.

Su Amiga colpisce la presentazione del titolo tutto oscurato che viene lentamente illuminato dalle fiamme che ci sono dietro, con una musica ben diversa da quella spettacolare su C64, qui con un motivo cupo, tenebroso, più adeguato all'avventura che si sta per avviare.



Musica di qualità eccellente per la qualità degli strumenti usati che permettono di ascoltare una musica anche questa da ascoltare perché ne vale davvero la pena.

La meccanica di gioco è praticamente quella vista su Commodore 64, quindi l'azione di gioco e la risoluzione degli enigmi è la stessa.

Stesso gioco, ma grafica diversa e che grafica!

Ogni elemento del gioco è stato migliorato moltissimo dallo stesso protagonista, ma anche dai nemici scheletrici che ora sono molto più dettagliati e ben animati, ma colpisce molto il realismo con cui muovono armati dalla piccola spada e che possono essere fermati solo tagliandogli la testa.

Molto bello anche il fondale che non è tutto nero come nella versione 8 bit, ma ci sono le fiaccole appese ai muri e illuminano effettivamente un muro di mattoni, quindi livelli accurati e ricchi di dettaglio.

I 32 colori sono ottimi e sono stati applicati molto bene perché in certi livelli si vede anche il sangue uscire dai corpi decapitati degli avversari come sull'isola delle Sirene nel secondo livello della mitologia greca.

Bellissima la sequenza quando dalle fiamme dell'Ade esce una statua enorme del diavolo dove sulla sua mano appare proprio lui armato di tridente.

Anche per l'Amiga niente audio durante il gioco, ma la qualità e la quantità degli effetti sonori è sufficiente perché ce ne sono per tutti i gusti: dal suono delle grida quando si muore, i colpi inferti ai nemici e almeno per i primi due livelli provati si sente la risata del diavolo nell'Ade, il vento e la sirena che parla al giocatore nel secondo livello.

La giocabilità è eccezionale perché gira tutto molto bene con una fluidità tipica per questo computer, ma la difficoltà è un pò elevata perché ci sono molti più nemici su schermo e rispetto al C64 cambia qualcosa anche nella gestione delle armi.

Nel mondo greco ci sono più diavoletti volanti a dare noia al giocatore



che appaiono sempre nei momenti in cui ci si trova in difficoltà a combattere contro altri nemici e stessa cosa il diavolo che appare quasi sempre in mezzo al giocatore rendendo complicato colpirlo.

Nel secondo livello si viene letteralmente attaccati dai soldati Greci in gran numero e bisogna anche fermarsi quando lo ordina la sirena pena la morte e se non lo fa lei lo fanno i soldati. Per lo scudo bisogna distruggere la statua colpendo il tallone di Achille, mentre si viene attaccati da quattro o cinque soldati.

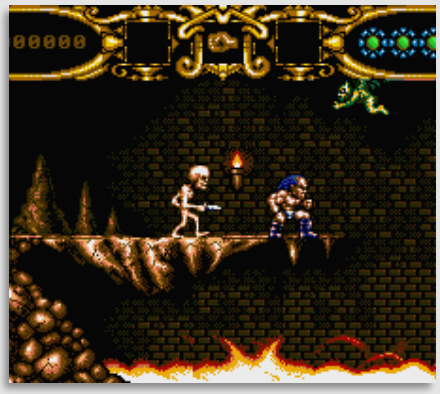
Nel tempio di Atena dove c'è Medusa ci sono le statue di soldati pietrificati che si liberano quando si avvicina il giocatore, quindi bisogna evitare i loro attacchi e anche cercare di evitare i raggi di Medusa che arrivano già prima di vederla. I diavoletti sono sempre presenti e anche se portano l'energia arrivano nei momenti inopportuni e anche loro attaccano, quindi bisogna sapersi ben destreggiare.

Il barbaro rispetto alla versione NES perde il salto più potente e la palla di fuoco non è infinita come le altre armi che rimangono anche dopo aver perso una vita.

Ci sono anche due "continue" per ripartire dall'inizio del livello raggiunto.

Una versione tecnicamente eccezionale, ma anche tanto difficile.

Atari ST (1991, ST Action)



Questo gioco non esiste per Atari ST. Esiste solo una versione demo giocabile, ma il gioco non fu mai rilasciato per questo computer.

La demo non ha ne musica ne effetti sonori e gira molto più lenta di come avrebbe dovuto essere, quindi con prestazioni simili a quelle dell'Amiga.

I colori e le animazioni però credo fossero già nella fase finale e anche è molto simile alla versione Amiga e con un dettaglio molto accurato sia per i personaggi che per il fondale i suoi 16 colori si notano su alcune parti meno precise soprattutto sulle cellule energetiche del pannello delle informazioni.

Peccato non sia mai uscito perché avrebbe potuto essere anche su ST uno dei migliori giochi fra tutti quelli usciti.

La demo è disponibile sul Cover Disk #29 di ST Action.

Amiga= 9

Un capolavoro di grafica e audio con effetti sonori degni del miglior sistema per giocare.

Azione, piattaforme e rompicapi ancora più complessi che richiedono strategia e abilità come nessun altro gioco ha mai richiesto.

CD32= 9

Versione uguale alla versione floppy però con caricamenti più veloci.

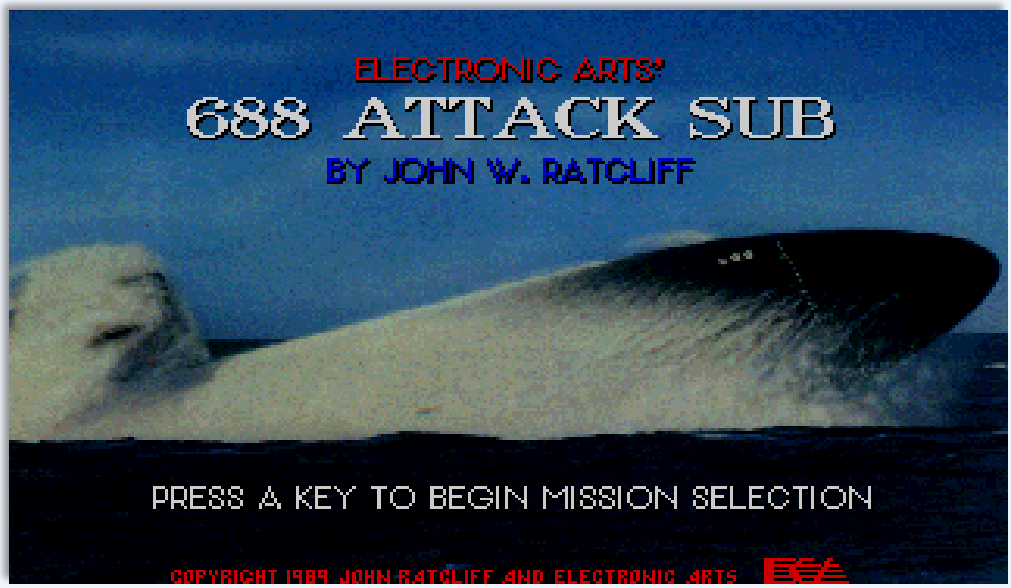
Atari ST= 8,5

Il gioco aveva il suo potenziale e quel poco visto nella demo è sufficiente per ipotizzare un'eccellente versione perché ha tutto quello che si era visto nella versione Amiga .

1989

Electronic Arts

PC DOS



688 Attack Sub è un simulatore navale dove il giocatore è il capitano di un sottomarino statunitense di classe Los Angeles o di un sottomarino sovietico di classe Alfa.

Lo scopo del gioco è quello di completare 10 missioni nello scenario della guerra fredda tra Russia e America.

Si tratta di una vera simulazione perché bisogna gestire il sottomarino in maniera molto dettagliata fin da subito con l'accettazione della missione che può essere fatta solo se si attiva l'antenna per l'invio dei dati.

Una volta che il capitano ha i suoi ordini bisogna impostare una rotta o pattugliare una zona per cercare gli obiettivi prefissati.

La simulazione è completa in ogni sua parte e anche molto dettagliata come comandi, perché si può interagire e far funzionare questa macchina quasi come quella reale.

Si passa al timone con l'impostazione della rotta manuale o automatica dopo aver pianificato una rotta sulla mappa, si può impostare la potenza del motore e anche impostare l'immersione e l'emersione del sottomarino.

Anche per il lancio dei siluri è più complicato rispetto ad altri giochi dove ci sono delle impostazioni sul realismo. In 688 già a livello "principiante" i siluri vanno selezionati, armati e poi dopo aver superato tutti i check possono essere lanciati su un obiettivo che va indicato.



Graficamente è molto buono perché viene ben riprodotto l'ambiente del sottomarino nella stanza di comando con anche i vari personaggi tipici che vanno dal comandante in seconda, al timoniere, al navigatore e l'addetto ai siluri.

L'area di gioco con la visuale esterna con il paesaggio, le isole o le navi da abbattere viene attivata solo con il periscopio o con le visuali esterne.



Da qui si può già vedere in azione alcune funzionalità interessanti come la visione del terreno sottomarino in grafica wireframe e che mostra il fondale soprattutto quando si è in immersione per evitare di avere incidenti di percorso.

Le visuali in superficie invece sono uno scenario 3D non poligonale, ma ben fatto e che lo riproduce abbastanza bene, ma è una simulazione talmente complessa e dettagliata che la parte visiva è marginale o comunque sufficiente quella visibile tramite il periscopio.

La versione PC supporta vari formati video tra cui CGA, EGA, VGA,Tandy e Hercules.

L'audio è supportato come AD-lib, Covox e PC Speaker. Audio presente nella schermata del titolo, ma durante il gioco solo PC Speaker che comunque non pregiudica la buona simulazione.

PC= 7

Buona simulazione di sottomarini che non c'è ne è mai abbastanza con una grafica più che sufficiente per divertirsi. Scegliendo un sottomarino russo cambia la grafica e la lingua è Russa. Davvero bell'idea anche se non si capisce nulla.



Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64, Atari ST, NES, SMS, TG-16, Spectrum, PC

Shinobi è un gioco di piattaforme che ha la caratteristica di avere due piani non solo in altezza, ma anche di profondità e che sono accessibili durante l'azione con una particolare tecnica di salto.

Il giocatore veste i panni del ninja Joe Musashi che deve combattere da solo contro una organizzazione di terroristi chiamati "Zeed", con lo scopo di liberare i figli dei membri del clan Oboro che sono stati rapiti.

Il capo di questa organizzazione è sconosciuto, ma vuole ricreare le istituzioni del Giappone feudale.

Durante l'azione di gioco bisogna eliminare i vari nemici di questa organizzazione che comprendono soldati, ninja e svariati tipi di guerrieri armati con le più diverse armi in circolazione, ma anche salvare i bambini che potenziano anche le armi del giocatore.

L'arma principale in Shinobi sono gli shuriken, ma quando ci si trova molto vicino ad un nemico lo si può sconfiggere con un colpo di spada, un calcio o un pugno. Dopo aver salvato un certo numero di bambini Musashi può usare un mitra.

Alla fine di un livello che normalmente è composto da un paio di scenari c'è il boss di fine livello che è generalmente vulnerabile solo in una parte del suo corpo.

Un'altra caratteristica importante del gioco è che se il giocatore si scontra contro un nemico non muore, ma entrambi cadono a terra, quindi si muore solo se si viene colpiti da un arma.

Ho scritto all'inizio che il gioco ha due piani perché ci sono dei bambini da salvare che si trovano o su un piano superiore inarrivabile o su un piano parallelo a quello principale.

Per raggiungere questi piani bisogna fare un salto particolare. Questi piani comunque sono limitati come spazio, quindi una volta salvato il bambino bisogna per forza ritornare al piano principale per proseguire verso la fine dello scenario.

Questa tecnica è molto buona anche per stordire un avversario perché nella posizione giusta gli si cade addosso, si cade a terra e generalmente è il giocatore il primo a rialzarsi e colpire a morte il proprio avversario.

Alcun nemici che sono di solito a guardia dei bambini hanno delle armi in grado di respingere gli shuriken (se avete il mitra non ci sono problemi), quindi bisogna per forza avvicinarsi, trovare la giusta strategia per ingannarli e sconfiggerli.

Il ninja, come tradizione, ha un arma speciale che può essere usata una sola volta per scenario e che è in grado di spazzare via tutti i nemici presenti. Se usata con il boss di fine livello è in grado di toglierli qualche punto di energia, ma solo se questa arma lo colpisce nelle parti vulnerabile e più spesso di quello che si pensa non va a buon fine.

Anche con questi non si muore se ci si scontra, quindi una piccola possibilità di sopravvivere un po' più a lungo.





Tantissime sono le conversioni di questo gioco che nella versione Arcade, come nel 99,9% dei casi, è esente da difetti di giocabilità.

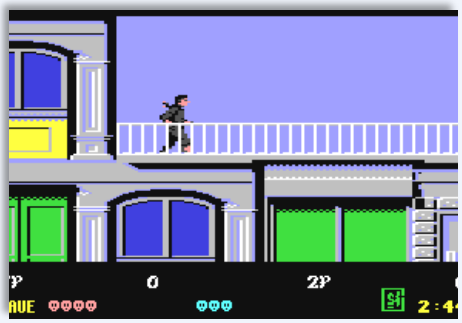
La versione per Commodore 64 esce nel 1989 in Europa grazie alla Virgin Games, mentre la versione Americana viene presentata dalla Mindscape.



Il gioco è abbastanza fedele come meccanica di gioco e il design dei livelli è praticamente la stessa e la grafica si difende molto meglio rispetto ad altre conversioni senza però essere di grande qualità con personaggi abbastanza semplici, però ben riconoscibili anche se con pochi colori.

Questa versione è anche particolare perché si può cambiare il colore di Musashi, quindi può essere selezionato un altro colore rispetto a quello base.

Molto ben fatti i shuriken e i colpi della mitraglia che sono identici all'originale così come le loro animazioni e molto buone anche le animazioni dei vari nemici che si comportano esattamente come nel Coin-op.



Bella l'animazione iniziale e molto buona la musica con un fedele motivo durante il caricamento della versione su cassetta, ma durante il gioco niente musica.

La difficoltà è molto elevata perché i nemici continuano a entrare nell'area di gioco senza sosta rendendo difficoltosa la sequenza per effettuare il salto da un piano all'altro che non viene sempre. Questo influisce abbastanza sulla giocabilità però una volta preso confidenza con i controlli si può incominciare a ragionare su come procedere.

Molto difficile anche il Boss di fine livello che colpisce con troppa frequenza.

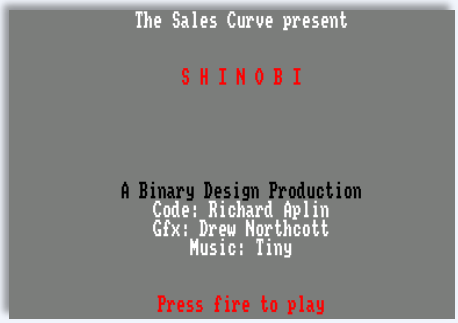
Non è una versione realizzata benissimo come grafica, ma si difende con la fluidità dell'azione e la fedeltà della conversione.

Commodore 64= 6,5

Buono il gioco in se per la fedeltà con l'originale con una grafica non bellissima, ma discreta con tutte le animazioni che ci si aspetta. Ben fatto il livello bonus anche se qui si vedono i limiti grafici del C64, ma è molto fedele.

Difficile per i continui assalti nemici e sequenza super salto un po' complicata.

Anche la versione CPC esce nel 1989 sempre dalla Virgin Games con un gioco che mostra una simpatica scenetta iniziale del ninja e schermata del titolo ridotta ai minimi termini, ma con musica.



Se la presentazione ha fatto paura, il gioco è ben diverso perché si parte con la musica durante l'azione che è proprio quella originale e con tutti gli effetti sonori anche ben realizzati compreso il parlato digitalizzato all'inizio di ogni livello.

La grafica è molto ben colorata con una maggiore fedeltà con l'originale soprattutto di Musashi che lo ricorda anche grazie al buon disegno.

Molto fedele anche il disegno dei livelli con i nemici che sono appostati esattamente dove dovrebbero essere e nel secondo scenario ci sono anche i ninja appostati sul muro.



Poco belle invece le animazioni e la grafica delle armi con shuriken e colpi potenziati poco definiti.

La difficoltà è ben calibrata con nemici che non appaiono di continuo senza sosta, ma nel giusto numero com'era del resto nella versione Arcade. Boss di fine livello impossibile perché l'area di gioco è più grande e spara anche quando non è visibile, ma i colpi vanno a segno lo stesso e non si capisce il perché deve essere così ampia questa stanza.

Anche la magia davvero ben realizzata che mostra lo sdoppiamento del ninja e anche se si può storcere il naso sulla qualità di questo effetto, basti pensare che è molto meglio di quello che si vede su C64 dove lo sdoppiamento c'è, ma sembra tutto tranne che un ninja.



Amstrad CPC= 7

Una conversione azzeccata per l'ottima fedeltà sia nella azione che nella grafica davvero buona con anche la musica e gli effetti durante il gioco.

Difficoltà ben calibrata, un po' troppo difficile con i boss di fine livello, ma giocabilità e longevità sono assicurate

Ancora la Virgin Games nel 1989 si cura della distribuzione della versione Spectrum che con questo gioco mostra una grafica tradizionale trasparente e con pochi colori, ma ben definita.

Il gioco è esattamente quello visto su C64 con la difficoltà molto alta di nemici che sbucano sempre per l'area di gioco lasciando poco tempo per decidere come muoversi e lo spostamento sui due piani molto difficile perché anche con il joystick bisogna per forza usare la tastiera per farlo e nella frenesia dell'azione fa cascare a terra la giocabilità.

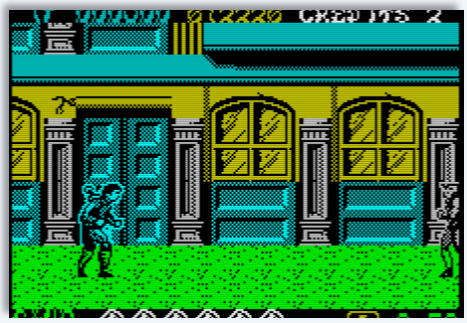
Spectrum= 7

Malgrado la grafica monocromatica è un buon gioco con una longevità molto alta e anche una bella giocabilità grazie alla fluidità davvero elevata.

Difficile con tanti nemici sempre in agguato, ma può essere stimolo per concentrarsi a fare bene.



Una volta però preso confidenza con questo sistema, l'azione diventa bella e la giocabilità sale davvero a livelli molti alti pur rimanendo abbastanza difficile.



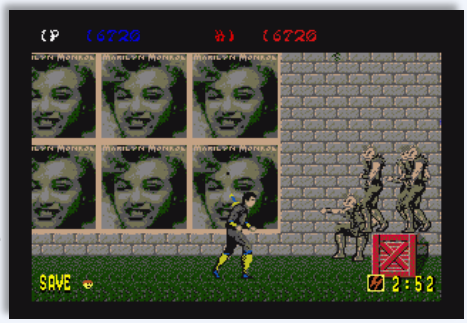
Questa versione ha la migliore animazione di passaggio da un piano all'altro.

Questa grafica monocromatica però ha dei difetti perché alcune volte non si vedono i colpi degli avversari, quindi non si riesce ad evitarli e l'attenzione su certi fondali, soprattutto gialli, deve essere molto alta.

Un gioco dove anche lo Spectrum può dire la sua e non teme i confronti con i diretti concorrenti.



E' del 1989 la versione per Amiga e può contare su un hardware davvero potente sia dal punto di vista grafico che audio e infatti la presentazione mostra una animazione iniziale molto bella con una musica molto ben orecchiabile.



Le premesse ci sono tutte, c'è il parlato che descrive il numero della missione, ci sono le mappe che mostrano lo scenario in corso, ma il gioco è un po' deludente nei colori che sembrano abbastanza sbiaditi e alle volte un contrasto troppo elevato tra un colore e l'altro.

Il gioco usa una grafica prevalentemente basata sul grigio sia per i personaggi che per il fondale e c'è l'uso del rosso molto acceso che stona parecchio con il gioco e rende proprio confuso certi sprite.

E una grafica ambigua perché non c'è tanta varietà di colore e lo si nota guardando queste immagini che ci sono problemi di palette anche se poi il disegno del tratto è fatto molto bene che riproduce accuratamente tutto il dettaglio originale compresi i poster sui muri davvero buoni.

Anche il movimento del ninja è poco credibile e non c'è quella fluidità nello scorrimento tipica di questo tipo di giochi su Amiga.

Anche gli shuriken non mi piacciono perché hanno un animazione e un disegno molto semplificato, mentre nell'originale e nelle versioni a 8 bit è eccezionale.

Su C64 e nell'Arcade viene lanciato in orizzontale che gira su stesso, mentre su Amiga è rotante ma piatto e anche questi piccoli particolari saltano subito all'occhio perché tutto il resto è fatto abbastanza bene e fedele.

C'è anche qualche strato di parallasse che non guasta. Il fondale è presente anche se un po' in economia come colori.

La magia è carina anche se ci mette troppo tempo ad avviarsi e assomiglia troppo alla versione CPC, anche se sembra fin troppo potente dato che riesce a sconfiggere il primo boss.

Buona la musica presente durante il gioco (*e se non c'era mi sarei adirato parecchio*) e buoni gli effetti sonori anche se sono nella norma senza strafare.

Buona la giocabilità con una difficoltà molto ben calibrata e nemici che sono dove devono stare senza mettere sempre il fiato sul collo.

Richiede solo 512k di memoria.



Anche per ST il gioco è targato Virgin?

Ma assolutamente no, perché è targato The Sales Curve, quindi l'Atari vuole distinguersi dalle altre versioni e chissà se riuscirà a farlo in meglio o in peggio.



Questa versione ST è identica alla versione Amiga per quanto riguarda il gioco in se, ma molto peggio come grafica perché si vedono bene i colori in meno, le animazioni del personaggio sembrano ancora meno credibili per la lentezza. Lo schermo scorre non fluidamente e l'azione di movimento è lenta e quando si fa un salto sembra un slow-motion.

Perde anche il parlasse perché il fondale sparisce quando lo si deve vede attraverso un muro o una finestra, quindi decisamente inferiore anche in questo.

Non sarebbe assolutamente un pessimo gioco per la grafica e lo scorrimento che comunque sono in linea con le prestazioni dell'ST, ma per la lentezza davvero da lumaca che fa cascare letteralmente le braccia per terra.

Si riesce a giocare bene lo stesso e a portarlo a termine, ma vedere un ninja fare un salto e stare in aria per così tanto tempo non è proprio il massimo.

Amiga= 6,5 / ST= 6

Non c'è differenza tra i due sistemi per quanto riguarda il gioco e la qualità del disegno, ma Amiga delude sulle prestazioni non all'altezza e colori che potevano essere usati meglio, mentre l'ST delude per una lentezza di movimento incomprensibile.

Non pregiudica la sua giocabilità, ma ci si aspettava una conversione quasi perfetta visto com'è il gioco originale.

Sega Master System (1987, Sega)



Di certo è la prima versione realizzata dopo la versione Arcade, ma ha qualche differenza dal gioco originale perché c'è una barra di energia che decresce con i colpi ricevuti, quindi la vita non si perde per un solo colpo e ci sono ben tre armi e 8 magie diverse.

Tutto questo dovrebbe garantire tanto divertimento e una longevità davvero elevata anche per scoprire tutti le aggiunte a questo titolo.

La meccanica di gioco è diversa perché ad esempio il livello bonus non c'è solo tra un livello e l'altro ma anche tra gli scenari e non sempre si ha la magia disponibile fin da subito, quindi fa aumentare il suo livello di difficoltà.



E' un 8 bit e questo si nota nella sua grafica meno colorata e precisa rispetto ad una macchina superiore e all'originale.

Gli sprite non sono tanto grandi, ma sono ben definiti con tutte le animazioni originali e la giocabilità è garantita anche dal sistema di controllo che può contare su due tasti, uno dei quali usato per poter effettuare i salti da un piano all'altro.

La difficoltà è ben calibrata senza l'assalto visto nella versione C64 e Spectrum.

Anche se non può di certo rivaleggiare con la grafica vista su Amiga e ST, questa versione è di certo migliore di tutte le versione a 8 bit per una grafica più gradevole, più accurata e un disegno dei personaggi e degli oggetti molto più bella.

In più c'è la musica durante il gioco insieme agli effetti sonori ben eseguiti.

SMS= 8

Ottimo gioco che anche con una grafica da 8 bit garantisce una buona qualità estetica, anche se il colore giallo può confondere qualche tipo di proiettile, buona longevità e giocabilità.

E' probabilmente la versione più divertente anche grazie alle innovazioni aggiunte che gli danno una longevità più elevata.

NES= 7,5

Fantastico questo gioco su questa console dove mostra un dettaglio inferiore al Master System solo nei colori perché il disegno devo dire che mi piace tantissimo, probabilmente ha una fascino nel disegno che attrae molto.

Il gioco è lo stesso visto sulla console Sega con lo stesso sistema dell'energia oltre alle due vite a disposizione.



Non c'è molto da dire su questa versione dato che sembra proprio di giocare al gioco sul cabinato originale perché identico in tutti i dettagli dove l'occhio può posare lo sguardo compreso anche le magie che sono diverse in base allo scenario in corso.

Di grande qualità la musica e gli effetti sonori in gioco che danno brio all'azione e aumentano la sua già grande giocabilità.

La difficoltà è proprio quella c'era nella versione Coin-op ed un bel ritrovare quella versione su questa console davvero spettacolare.

PC-Engine (1989, Asmik)





La versione per PC del 1988 targata Sega supporta diversi adattatori video come EGA, CGA, MCGA, Tandy a 4 e 16 colori e non c'è audio se non tramite il pc-speaker, ma i suoni sono così rari che è come se non ci fosse.

Brutta la grafica e pessima la giocabilità: sembra una conversione da Commodore 64 mal riuscita perché Musashi non sembra un ninja e la qualità del disegno è davvero molto scarso e ancora una volta viene fuori la classica conversione su PC in un periodo in cui questa macchina non è usata per giocare o non erano i giochi più adatti a questo hardware.

Scrolling poco fluido, movimenti poco credibili, colori davvero pochi, sicuramente meno di quelli di un C64 anche se il disegno non è malvagio.

La difficoltà è troppo alta per via di un sistema di controllo senza senso.

Il ninja non lancia gli shuriken da fermo come invece succede nel gioco originale e in tutte le altre conversioni. Queste armi vengono lanciate solo quando il ninja è in movimento quindi quando ci si deve fermare per fare un salto o analizzare la situazione si è praticamente indifesi e quindi bisogna stare sempre in movimento per riuscire a passare un livello.

Ci sono 8 vite a disposizione, ma anche se fossero di più non c'è molta speranza di vedere altri livelli proprio per questo strano sistema delle armi.

Brutto e molto brutto sia nella giocabilità che nella longevità. Se avesse avuto tutto quello che hanno fatto gli altri, sarebbe stato un bel gioco anche se graficamente fosse stato stilizzato, ma così è uno spreco di spazio su harddisk.

Lo si può provare per vedere cosa si rischiava comprando questo gioco nel 1988 su PC.

PC-Engine= 9

Conversione quasi perfetta tanto che sembra proprio di avere il cabinato in casa.



PC= 4

Brutto gioco, da evitare perché fa solo innervosire per il sistema di controllo pietoso con il joystick e non voglio immaginare con la tastiera cosa succede.

Pessima grafica, pessimo scrolling e difficoltà elevatissima per via di uno strano sistema di lancio degli shuriken che impedisce di fermarsi un attimo a respirare.



1997, Sega - Sega Master System

Quando ho trattato di questo gioco mi era sfuggita questa versione e che dopo le pessime versioni per C64 non mi aspettavo nulla di meglio da un altro 8 bit anche se su console i giochi vengono ben sfruttati.



Si tratta del primo Street Fighter II, ma a differenza della versione arcade e di altre conversioni ci sono solo 8 personaggi al posto dei 12 originali e sono tutti disponibili per il giocatore.

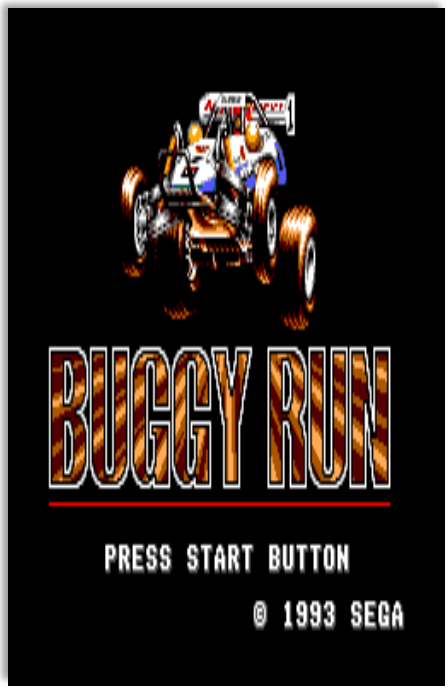
E' una versione con un dettaglio davvero inaspettato perché la grafica e il dettaglio dei lottatori e dei colpi speciali è quello visto in Super Street Fighter II: The New Challengers per Amiga OCS ed è una somiglianza troppo evidente per essere una coincidenza.

Molto buono anche l'audio che riproduce con la qualità del Master System alcune melodie originali e c'è anche il parlato digitalizzato per quanto riguarda la presentazione ai vari turni.

La giocabilità non esiste perché è talmente veloce che sembra attivato una sorta di funzione turbo 3 che impedisce di provare le mosse.

Buoni anche i fondali anche se sono statici.

Un gioco che mi ha piacevolmente sorprese come grafica e audio.



1993, Sega - Sega Master System

Buggy Run è un gioco di corse fuoristrada dove bisogna battere gli avversari su ben 15 tracciati cercando così di guadagnare abbastanza soldi per migliorare la vettura.

Il gioco prevede varie modalità come la battaglia dove una volta scelti tre avversari gestiti dal computer bisogna cercare di buttarli fuori dall'arena.

Scegliendo invece se giocare da soli o in due ci sono altre selezioni per giocare: la modalità gara che in pratica è il campionato attraverso i 15 tracciati, una gara singola contro il computer oppure la gara libera dove il giocatore



può correre da solo sul percorso scelto. Scelta molto utile per imparare i vari percorsi per poi avvantaggiarsi durante la gara.

La gara del campionato inizia quindi dal garage con una somma di denaro

stabilita per investire subito nell'auto per i miglioramenti prima della gara, ma si possono anche acquistare delle armi perché durante i percorsi oltre a cercare di superare le altre vetture ci sono anche altri ostacoli come delle mine che vanno evitate.

Dopo aver fatto gli acquisti bisogna montarli sulla vettura grazie ad una comoda interfaccia grafica dell'auto.

Buon gioco che in definitiva non è altro che un clone di Super Sprint con visuale isometrica che permette un bel dettaglio anche di elementi che sono intorno ai tracciati; tracciati ben disegnati e anche molto colorati per dare un buon realismo.

Le vetture sono di piccole dimensioni, ma sono ben curate, con belle animazioni molto fluide e che garantiscono una giocabilità e longevità molto elevata.

Durante la gara c'è musica ed effetti sonori di pregevole fattura quindi un buon gioco di corse alla Super Sprint, ma con una grafica decisamente più accattivante.

Buggy Run= 6,5

Un buon titolo di corse con visuale isometrica tipo Super Sprint, ma che regala buone emozioni oltre che buona grafica con audio durante il gioco per aumentarne la longevità.

Per chi ha amato Super Sprint questo gioco dovrebbe piacere.

Street Fighter II= 6

Bella versione che mostra un bel dettaglio e bei colori per i lottatori con buona parte del bagaglio di pugni e calci. Buona anche la musica.

Per la grafica e l'audio si meriterebbe ben di più, ma è ingiocabile per una velocità scattosa e velocissima.



1992, Midway Games

Amiga, PC, Megadrive, Master System, Game Gear, SNES, MegaCD, GameBoy

Mortal Kombat è un picchia duro in stile Street Fighter II, ma adotta un stile di combattimento molto diverso anche se poi rimane simile sotto certi aspetti.

A differenza del titolo Capcom, qui c'è una trama intrigata come una Soap-Opera tanto che ci sono personaggi che muoiono e risorgono come i funghi.

Si tratta, come Street Fighter, di un torneo di arti marziali aperto a tutti quelli che vogliono partecipare e si tiene ad ogni generazione: i guerrieri che si sentono più forti competono per diventare il campione.

Non tutti sanno però che il torneo è una scusa per l'"Outworld" che vuole impossessarsi della Terra.

Per riuscire a farlo deve vincere 10 tornei consecutivi e fino ad ora ne ha vinti 9, quindi questo "Mortal Kombat" rappresenta il decimo torneo, quello decisivo.

Dato che si tratta di un torneo che decide le sorti della Terra vengono selezionati i migliori lottatori da entrambe le parti.

Il gioco è in pratica un picchia duro ad incontri e bisogna vincere due scontri su tre per passare al successivo.

A differenza di Street Fighter II viene usata una grafica completamente diversa. Nel primo era quasi un cartone animato, mentre in questo titolo si usa una grafica digitalizzata da veri attori e questi si possono vedere in carne ed ossa guardando la presentazione del gioco.

Questa tecnica non era nuova dato che fu sperimentata su Pit-Fighter che fece molto parlare di se, ma che alla fine concentrava tutti gli sforzi sulla grafica in faccia alla giocabilità.

Con Mortal Kombat si riprende quella tecnologia migliorandola molto sul piano grafico e costruendogli intorno una giocabilità all'altezza con musica ed soprattutto effetti sonori davvero spettacolari.

Un'altra differenza con altri titoli simile è l'introduzione tra le mosse classiche quella della parata che usava uno specifico tasto aumentando la difficoltà perché entrambi le nani del giocatore erano occupate, quindi anche le contromosse impegnavano un po' di più.

E' un gioco estremamente violento perché ogni volta che un avversario viene colpito esce tanto sangue dal corpo, lasciando letteralmente pozze rosse per terra dando la sensazione di far male davvero agli avversari. Ma non basta lo stesso perché dopo aver vinto il secondo scontro c'è la "Fatality", una combinazione di tasti che permette di uccidere un avversario in modo orribile tanto che alcune conversioni furono censurate più o meno pesantemente, ma censure che potevano essere raggirate tramite dei cheat.

Amiga (1993, Virgin)

Con il primo Mortal Kombat non ci sono troppi problemi di conversione dato che anche su Amiga dopo i pessimi risultati ottenuti con Street Fighter II si riesce a fare una conversione molto buona.



La schermata del titolo è proprio quella originale con la stessa musica che rievoca bei ricordi e di una buona qualità. C'è la presentazione dei vari personaggi con tanto di animazione che fanno vedere che le digitalizzazioni sono state fatte da veri attori.

Digitalizzazione ben realizzata e con una buona fluidità anche su un Amiga base anche se questa non è sempre pulita per alcuni personaggi dove si nota di più la conversione dai colori originali.

Oggi è facile trovare difetti o critiche, ma immaginatevi vedere una presentazione con scene animate con veri attori su un Amiga 500. Da lasciare senza fiato.

Il gioco sta solo su 2 dischi, ma i caricamenti sono lunghi e continui, quindi meglio avere 2 lettori perché altrimenti diventa davvero frustrante.

Per questa recensione non ho provato tutti i personaggi, ma ho scelto il più facile: Sub-Zero che può lanciare colpi congelanti e quindi più facile degli altri. Quando si gioca non ci si fa caso, ma sono stati fatti degli adattamenti alcune volte visibili sullo schermo che invece non dovevano vedersi.

I personaggi sono 7 e una volta sconfitti i 6 gestiti dal computer bisogna affrontare gli ultimi due: Goro e Shang Tsung.

Il gioco in se è proprio quello visto in sala giochi e ci sono anche quasi tutte le mosse originali anche se tutto si complica perché su Amiga si usa solo un pulsante del joystick, quindi pugni e calci e relative mosse speciali devono essere fatte attraverso complicate combinazioni, ma il risultato è molto buono anche perché a differenza di Street Fighter II sono generalmente più semplici da effettuare.

Ci sono anche le "Fatality", ma non ho mai imparato a farle anche perché vanno eseguite molto velocemente e il computer aspetta pochi secondi prima chiudere lo scontro.

Quando un secondo giocatore entra in



gioco durante la partita del primo giocatore entrambi devono rifare la scelta del personaggio, quindi una seconda possibilità anche per continuare il gioco.

Tecnicamente è davvero incredibile quello che si è riuscito ad ottenere con un Amiga 500 con 1 MB di RAM. C'è tutta la grafica, le animazioni e la fluidità dell'originale anche se con solo 32 colori che sono stati usati per miscelare molto bene lottatori e fondale.

Il fondale purtroppo rimane senza animazioni, ma sarebbe stato molto difficile riuscire a mantenere una buona fluidità del gioco con tutta la grafica animata.

Sicuramente il primo Mortal Kombat su Amiga è quello che risente meno della presenza di un fondale animato a differenza di Mortal Kombat II dove invece ne ha sofferto abbastanza.



Ci sono però dei problemi grafici usando certi personaggi come Sub-Zero che una volta congelato un avversario cambia colore e sembra anche lui congelato, mentre con altri non ci sono problemi.

Questo particolare lo si nota anche nella presentazione di Sub-Zero dove la digitalizzazione assume un colore quasi azzurro in modo uniforme. Ognuno di loro ha diversi colori e sono molto fedeli, quindi probabilmente non ce ne era abbastanza per tutto.

Generalmente molto buoni anche gli attacchi speciali dei vari lottatori come i tuoni di Rayden e gli anelli energetici di Sonya Blade anche se sono leggermente scoloriti.

Molto ben fatto il personaggio di Rayden con le saette che continuano a girare intorno al suo corpo segno che si è cercato di fare tutto in quel poco di MB di RAM.

Questo primo capitolo della serie viene realizzato su Amiga davvero molto bene con fondali molto belli nei colori anche se non sono animati. Fondali abbastanza ben colorati e non si discostano molto dal gioco originale quindi una conversione difficilissima, ma a parte qualche piccolo problema di adattamento è sicuramente una delle migliori conversioni da Coin-Op.

Audio incredibile con una buonissima qualità nella musica e effetti sonori davvero belli con parlato digitalizzato nella selezione dei personaggi e le voci degli stessi durante gli scontri.

"COME HERE"

PC (1993, Midway)



La versione PC in versione MS-DOS è una conversione molto buona perché usa i 256 colori per essere più fedele al Coin-op e può vantare anche gli stessi fondali animati.

La presentazione è davvero ottima e può sfruttare le sue caratteristiche per avere una digitalizzazione davvero buona dove ci sono molti più fotogrammi rispetto a quanto visto su Amiga e soprattutto si nota quanto è importante avere tutti i colori disponibili.

Tra le conversioni per computer e console è sicuramente la versione migliore perché la grafica è davvero ottima e seconda sola alla versione Arcade. I fondali sono animati molto bene e tutti i colori sono al loro po-



sto.

La cosa che si nota subito è l'integrazione degli sprite sul fondale che è realistica perché ci sono le ombre che sono attaccate al terreno come nella realtà.

Audio di grandissima qualità con effetti sonori e parlato in grande quantità dalla selezione dei personaggi fino alle loro voci e versi durante lo scontro.

Una conversione dove manca solo il gettone.

La versione PC supporta la tastiera e anche joystick a 2 e 4 pulsanti per poter usare tutte le mosse disponibili.

Giocare con un joypad a 4 tasti è davvero un esperienza molto simile all'originale e ne guadagna di longevità e di giocabilità.

Amiga e PC: computer a confronto

Le due versioni sono tanto diverse, ma non c'è da stupirsi perché il PC in questo periodo stava ormai dominando la scena videoludica contando quindi su hardware molto potente, schede VGA di buona fattura, buone schede audio a 16 bit e poi era la macchina ideale per questi giochi. Era supportato dalle stesse Software House originali e aveva driver per i più disparati dispostivi per giocare.

Un Amiga 500 non poteva di certo competere con tutto questo, ma con Mortal Kombat riesce quasi a superare se stessa e mettere in campo un gioco che rimarrà nel tempo come una delle migliori conversioni da Arcade.

Amiga vs PC vuole però analizzare un particolare specifico: le ombre.

Chi ha giocato alla versione Amiga avrà notato la mancanza delle ombre che facendoci caso sembra che i lottatori combattono su un fotomontaggio e che quindi non ci sia una bella integrazione tra questi elementi.

Molto spesso ci si confonde con la grafica, il suono, le mosse e la fluidità, ma le ombre sono spesso sottovalutate. In questo caso questo elemento è molto importante perché su PC i lottatori sono effettivamente su un terreno, mentre su Amiga non ci sono.

Sono messi nella giusta posizione, il sangue che esce dal corpo cade ai loro piedi e durante il gioco non c'è il tempo di guardare questo particolare spesso ignorato, ma in queste due immagini si nota molto bene anche se si è stato molto più attenti rispetto ad altre conversioni.





Sega Master System (1993, Virgin)





Davvero stupito di vedere una conversione del genere su un 8 bit, ma è stato fatto un lavoro davvero incredibile per fare state tutto dentro a questa console.

Ci sono solo 6 personaggi selezionabili e tre livelli di difficoltà.

Graficamente è davvero buono sui personaggi perché hanno una qualità di rendering e di colori che sono praticamente quasi uguali alla versione Amiga e come questa non hanno le ombre (*secondo me è stato fato un miracolo a fare girare la trilogia su un 8 bit e le ombre in questo caso non sono un elemento determinante*). Non c'è sangue durante i combattimenti, ma non so in questo caso è censura o semplicemente non si è riusciti a farcelo stare.

I fondali sono statici e le arena di combattimento sono solo due. Anche qui non male il disegno di questo soprattutto il cimitero.

La giocabilità è molto buona perché il joypad usa due pulsanti e le mosse vengono quasi tutte anche se la grafica si muove a scatti.

Musica durante i combattimento con la qualità tipica del Master System.

Una conversione che fa pensare.

C'è riuscito il Master System quindi teoricamente potrebbe riuscirci un Commodore 64?

Assolutamente no perché il Master System non ha solo la cpu, ma ha un processore grafico che l'aiuta davvero bene in queste conversioni anche se ci rimette spesso nella fluidità.

Basta vedere infine Street Figher 2 per C64 e la versione per questa console per vedere le differenze tra i due sistemi a 8 bit.

Sega Megadrive (1993, Acclaim)



Questa versione colpisce molto per la buona qualità audio che riproduce molto bene la melodia del gioco non appena lo si avvia. Musica composta da vari strumenti ben eseguiti.

Rispetto al fratello minore la differenza si vede, ma mi aspettavo una presentazione superiore alla versione Amiga invece sono state eliminate le scene animate digitalizzate che qui invece sono delle immagini degli attori.

Il gioco vero e proprio mi ha lasciato di stucco perché è identico alla versione Amiga con la stessa grafica con gli stessi tagli sul fondale, ma qui però è animato.

Graficamente ci sono più colori, quindi dovrebbero essere 64, ma come sul Master System non c'è il sangue, quindi non era un problema di spazio, ma proprio



una censura vera e propria.

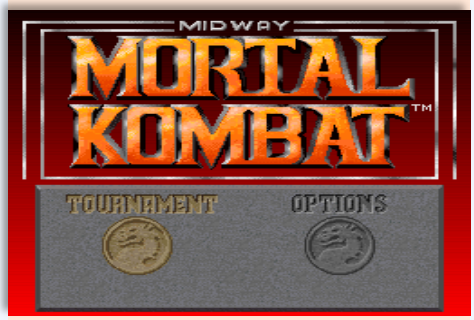
Ci sono le ombre anche se poco visibili però anche qui tendono a sparire ad un certo punto: quando l'avversario viene sconfitto e cade a terra sparisce la sua ombra, ma sparisce anche al lottatore rimasto in piedi.

La giocabilità è molto buona grazie al joypad a 2 pulsanti come si era visto già con il Master System, ma qui viene esaltata dalla fluidità davvero eccezionale.

Musica ed effetti sonori molto ben realizzati con parlato dove presente.

Ottima conversione che però lascia qualche punto interrogativo sulla mancanza del sangue nel momento di colpire e le ombre che ci sono e poi spariscono nel nulla.

Super Nintendo (1993, Acclaim)





Per la versione SNES si vuole strafare già dalla presentazione del logo della Acclaim con l'arrivo di Goro sullo schermo.

Questa versione presenta già delle differenze nella schermata del titolo dove ci sono due icone: Torneo e Opzioni.

Le opzioni sono tante perché permettono di selezionare il gioco normale o un duello a due giocatori, abilitare o disabilitare la musica, il livello di difficoltà e la configurazione del tasti del joypad.

Devo dire che non mi convince molto questa versione anche se è molto buona e molto fedele all'originale.

I fondali sono ben animati, c'è tanta grafica in gioco e tanti colori ben messi e a questo punto è inevitabile un confronto con l'altra versione migliore: la versione PC.

La versione SNES è stata censurata perché al posto del sangue esce qualcosa che si disperde nell'aria, forse sudore o frammenti vari, ma si sapeva già che alcune versioni sono state più o meno pesantemente censurate.

I lottatori sono ben realizzati e ben colorati però resta la sensazione che perde qualcosa rispetto alla versione PC che sembra su un altro pianeta.

Amiga= 7,5

Davvero ben realizzata questa versione data la mole di dati dell'originale in fatto di colori e animazioni.

Perde il fondale animato che viene ridotto anche di diversi elementi, ma mantiene una buona e solida giocabilità.

Buona qualità di musica ed effetti sonori.

PC= 9

E' la versione più fedele in assoluto con l'originale e non ha subito nessun tipo di censura sul sangue.

Ci sono tutte le animazioni e tanti i colori disponibili per realizzare la migliore conversione in assoluto.

SNES= 8,5

Con la versione PC è una delle versioni migliori anche se non è all'altezza della versione PC.

Buona la grafica in generale, molto colorata anche se non così ben definita come ci si sarebbe aspettato.

SMS= 7

Davvero incredibile cosa sono riusciti a tirare fuori da un 8 bit. Tante sono state le riduzioni e i tagli e anche se non è fluido ha una buona giocabilità.

Megadrive= 8

Ottima conversione sia dal punto di vista grafico che sonoro con tanto parlato. Perde le animazioni sulla presentazione, ma ci sono sul fondale e davvero buone le animazioni dei lottatori. Giocabilità e longevità sono garantite.

Versione pesantemente censurata.

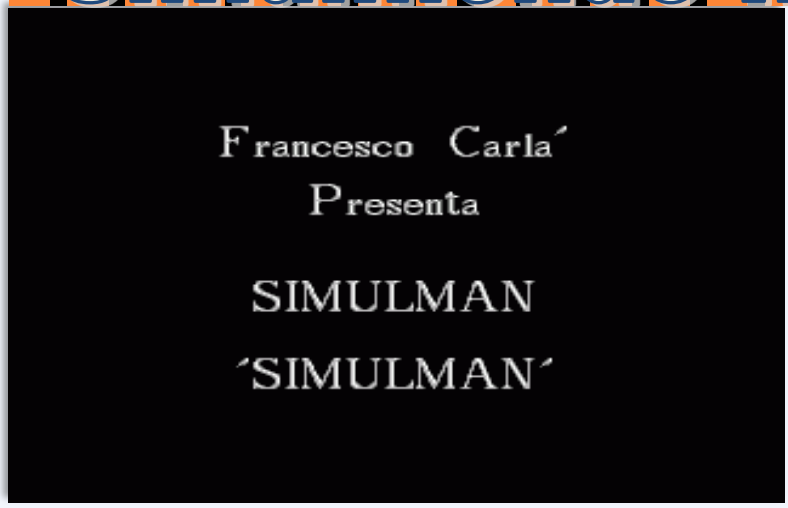
Sega MegaCD= 8,5

E' uguale alla versione Megadrive nel dettaglio grafico (ha però più colori), nel fondale, nelle animazioni e nella giocabilità anche se ci sono più tasti disponibili.

Ci sono più effetti sonori soprattutto il parlato durante gli scontri di qualità molto buona e usa le tracce audio anche se la loro qualità è eccellente rispetto alla versione normale, forse non così grandiosa come ci si aspetterebbe.

Bella introduzione in FMV anche se in bassa risoluzione e con la musica originale cantata.

Simulmondo Interattiva



“1993

Simulmondo

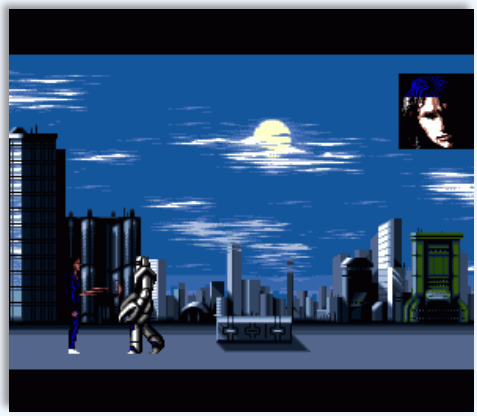
AMIGA”

Simulman è un altro gioco della serie interattiva da edicola della Simulmondo ed è un avventura solo in Italiano.

E’ un gioco futuristico dove la politica, la vita sociale viene fatta nel cyberspazio e i personaggi virtuali possono però riflettere le loro azioni virtuali nella vita reale. Il protagonista di questo gioco è Simulman, un poliziotto virtuale che collabora con le forze dell’ordine per riuscire a catturare il suo nemico più pericoloso, SS-DOS, che incontra in vari episodi senza però mai affrontarlo direttamente.

In questo primo episodio, SS DOS, vuole cercare di conquistare il potere e può farlo cercando di manipolare il nuovo Presidente che verrà eletto da li a poco. Dato che quest’ultimo non si farà mai controllare, SS DOS ha inventato un presidente virtuale che dovrà cercare di farsi eleggere.

E’ un gioco misto tra avventura grafica punta e clicca, arcade 2D e beat’em up a scorrimento orizzontale con una grafica nella parte avventura molto ben realizzata con immagini digitalizzate dei protagonisti con piccole animazioni facciali (in pratica muovono solo la bocca), mentre la parte 2D è realizzata molto bene con una grafica futuristica molto ben fatta, molto dettagliata e con le animazioni del protagonista e altri personaggi sempre belle da vedere.



Solito problema di questi giochi è la noia che li pervade perché dopo un inizio interessante a bordo dell’auto piena di gadget da usare per analizzare oggetti o per spostarsi da un zona all’altra si arriva all’esplorazione senza però incontrare nessuno o qualche azione da fare nell’immediato.

Nella sezione 2D di esplorazione e combattimento tutti i giochi di questa collana hanno in comune lo stesso modo di agire, di correre, di saltare, di tirare pugni; cambia la grafica, cambia la storia, ma alla fine sono sempre lo stesso gioco con uno scenario diverso.

Non è una cosa negativa, però c’è sempre quella situazione di “cosa faccio adesso? Dove vado?” che blocca un pò la voglia di andare avanti.

Buonissima la musica durante tutto il gioco che aiuta a rimanere svegli anche grazie alla buona qualità, come Simulmondo ha sempre fatto in tutte le sue serie interattive.

Il gioco occupa 1 solo disco, richiede 1 MB di memoria e i caricamenti iniziali sono davvero lunghi, carica per ogni cosa, ma una volta caricato la zona, rimarrà tutto in memoria e gli accessi al disco saranno più limitati.

Un bel gioco come lo sono tutti quelli della Simulmondo interattiva, ma troppo spesso ripetitivi, noiosi e dove ci si blocca subito al primo ostacolo senza sapere dove andare o cosa fare.

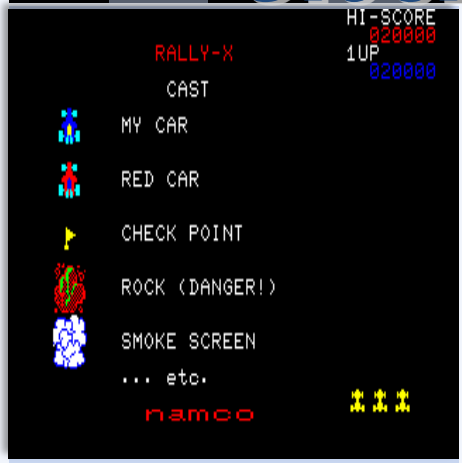
Innovativo lo scenario virtuale che potrebbe attirare qualche curioso del cyberspazio.

Amiga= 7

E’ un bel gioco, graficamente interessante con una buona cura dei dettagli anche se come molti titoli del genere della Simulmondo è abbastanza ripetitivo e anche un pò noioso per lunghi tratti.

Richiede 1 MB di memoria

Giochi dall'Oriente



1980, Namco - Sharp X1

Rally X

Rally X è un gioco di guida tra le vie di una città (almeno così si presume) dove il giocatore deve prendere 10 bandiere per poi passare al livello successivo.

Lo scopo del gioco è questo: bisogna girare per le vie di questo labirinto cercando queste bandiere ed evitare le macchine rosse che cercano di impedirlo.

L'auto blu del giocatore si muove automaticamente e il joystick viene usato solo per cambiare direzione.

Se l'auto colpisce una delle case cambia automaticamente direzione e bisogna fare attenzione alle macchine rosse che girano anche loro per queste vie e il loro numero aumenta di livello in livello.

Lo scontro provoca la distruzione di entrambe.

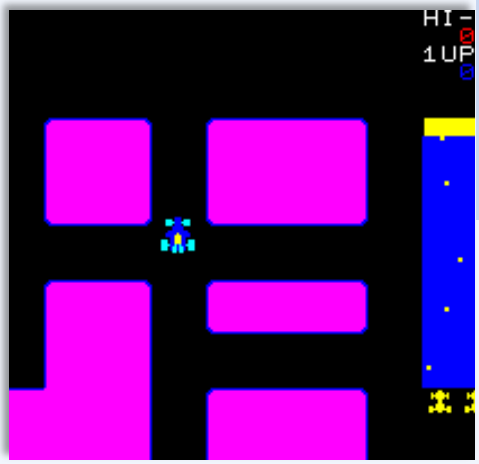
Oltre alle macchine rosse ci sono anche altre insidie come delle rocce che appaiono casualmente sulla via e alla benzina che non è infinita.

Il pieno di benzina dovrebbe essere sufficiente per cercare queste 10 bandiere, ma se dovesse finire l'auto rallenta.

Per difendersi dalle auto rosse, il giocatore può lanciare delle nuvole di fumo che possono stordire gli avversari, ma sono letali anche per lo stesso giocatore che esplode al loro contatto.

Anche quest'arma però ha l'effetto collaterale di diminuire il consumo di benzina.

Un altro aiuto del giocatore è la mappa che indica dove si trovano le bandiere e una di questo è anche rifornimento di benzina.



Il gioco del 1980 ha una grafica molto carina, molto definita ed è divertente giocarci e le glorie di una volta non si smentiscono mai.

E' presente anche la musica durante il gioco con un motivetto simpatico e molto orecchiabile con anche gli effetti sonori.

Un gioco davvero bello, molto giocabile, divertente e che una volta iniziato difficilmente vi farà smettere.

Un titolo preistorico, ma divertente nel 2015, dopo 30 anni rimane ancora valido e coinvolgente anche per la sua pregevole fattura tecnica.

Ha tutti gli elementi tipici di un gioco Arcade di successo e si meriterebbe il massimo voto.

Forse non si tratta proprio di un gioco orientale, ma lo Sharp lo è.



1987, Simon and Schuster - Atari ST

The Rebel Universe può considerarsi un episodio di Star Trek dedicato alla "Zona di Quarantena".

Il gioco è il tipico punta e clicca e la schermata principale è il ponte dell'Enterprise dove ci sono tutti i protagonisti della serie TV e ognuno di loro ha le proprie reali mansioni per esplorare l'universo e trovare indizi per risolvere il mistero di questa zona.



L'interfaccia del gioco è molto buona perché si ha sempre a disposizione tutte le funzioni dell'astronave e cliccando su un personaggio si apre una finestra in primo piano che mostra le sue possibilità e se si passa ad un altro personaggio, la precedente finestra viene rimpicciolita, ma rimane sempre sullo schermo per essere usata di nuovo quando serve.

I combattimenti sono in 3D Wire-Frame con la presentazione dell'astronave attaccante mostrata con un immagine davvero bella e molto realistica. Le astronavi in 3D sono ben realizzate e dettagliate. Molto belle anche le immagini dei pianeti quando l'Enterprise entra in orbita anche se poi c'è solo un immagine per rappresentare tutti i pianeti.

Il gioco è molto vasto perché ogni stella ha i suoi pianeti e si può entrare in orbita su ognuno, ma solo quelli di classe M (ishara) possono essere visitati.

Sul pianeta la visuale diventa di nuovo in 3D Wire-Frame, ma viene visualizzato solo un oggetto dove i personaggio scelti per formare la squadra di sbarco devono interagire per scoprire come funziona, se si può aprire oppure disattivare se è un arma.

Tecnicamente è davvero buono e con un audio davvero ben fatto perché viene riprodotta la musica della serie TV, con la voce del capitano Kirk, durante la schermata del titolo e poi durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori, ma sono tutti quelli della serie TV e ben riprodotti.

La qualità delle immagini dei personaggi sono ben fatti, sono tutti riconoscibili dalle loro caratteristiche e le finestre che rappresentano le loro mansioni sono ricostruite davvero bene e ci vuole poco a imparare a giocare.

E' più complicato quando si scende un pianeta perché ci si trova di fronte ad oggetti che non rispondono alle interazioni della squadra, quindi bisogna cercare di formarne una con gli elementi migliori.

Ritornando alla grafica c'è da aggiungere che sono davvero belle le schermate di avvertimento. Quando si entra in un sistema controllato dai nemici della federazione e si viene scoperti appare sullo schermo l'immagine con una qualità davvero molto buona e lo stesso vale quando ci sono degli avvertimenti da parte dell'equipaggio.





Atari ST= 7

E' di certo il miglior gioco di Star Trek per Atari ST, un avventura grafica punta e clicca con combattimenti in 3D ben fatti.

Bellissima la musica inziale con la voce del capitano e gli effetti sonori presi dalla serie TV.

Alla lunga diventa un po' ripetitivo perché le azioni sono sempre uguali e anche perché quando si scende su un pianeta c'è solo un oggetto in 3D con cui interagire.



Lords of Doom

E’ un avventura RPG 3D per Atari ST anche se in realtà il mondo che si vede è uno pseudo 3D.

Nella citta di Vertic si materializzano improvvisamente vari mostri come mummie, vampire, lupi mannari e zombi facendo scappare la popolazione trasformando Vertic in una città fantasma.

Un gruppo di cacciatori di mostri decide di intervenire per sconfiggere i mostri e anche chi li ha inviati.



Il gioco sembra un RPG perché i personaggi selezionabili durante il gioco hanno le loro caratteristiche e inventario degli oggetti, ma non ci sono tutti gli elementi tipici di un RPG classico. E’ molto semplice da gestire un personaggio.

Si passa il tempo ad esplorare questa citta fantasma in cerca di inizi via mouse o tastiera e se si incontra un mostro va combattuto in tempo reale.

Il controllo è molto semplice dato che ci si sposta nei 4 punti cardinali e non si può come un classico RPG 3D girarsi davanti e dietro o combinare gli spostamenti anche in obliquo.

E’ un titolo avventuroso con qualche elemento RPG.

La grafica non è vero 3D, ma sono bitmap in una visuale in tre dimensioni che fa il proprio dovere con anche una profondità per cercare di essere più realistica possibile.

Non ci sono tante animazioni in gioco ed è tutto molto silenzioso dato che non c’è nessuna musica e gli effetti sonori sono pochissimi. Si sente solo il click dei pulsanti quando ci si posta ed effetti di combattimento quando ci si imbatte in un mostro.

La velocità di aggiornamento dello schermo non è molto elevata e gli spostamenti sono molto lenti. Quando si clicca una direzione ci sta un po’ prima di cambiare e i caricamenti sono praticamente sempre continui.

Per chi ama questo genere di giochi, ma si incasina la vita con tutte le opzioni degli RPG questo è un titolo da prendere in considerazione, ma per tutti gli altri può essere molto deludente anche per il fatto che potrebbe anche farvi venire mal di testa soprattutto per guardare uno schermo senza trovare nulla nel più assoluto silenzio.



ST= 6

Simpatico gioco per chi vuole un pseudo RPG 3D semplificato al massimo, ma è davvero deludente per la mancanza di suoni per riempire una grafica al limite della sufficienza.

Dato che il gioco si svolge in una citta fantasma dovrebbe essere più pauroso, più tenebroso e cercare di spaventare il giocatore con improvvise apparizioni, ma così non è.

Monotono..

Seiya

Retro Trailer




Multimedia
Compilation
Office



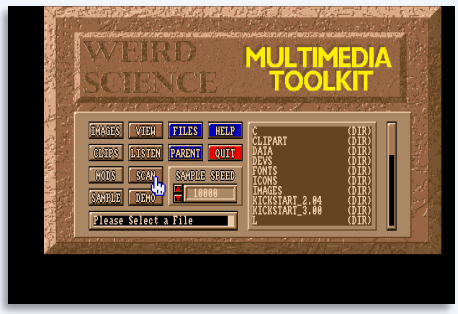
1993, Weird Science - CDTV/CD32

Weird Science presenta un titolo multimediale pieno di immagini, clipart, moduli musicali e campioni audio.

Ogni singolo file può essere visto con il classico doppio click del mouse oppure usare i pulsanti “view” e “listen” rispettivamente per immagini e suoni.

Non si tratta di un enciclopedia o un programma di informazioni varie legate ai file multimediali, ma proprio di una raccolta di questi per essere visionati e ascoltati o usati su altri programmi.

Le immagini sono davvero tante e di ogni categoria e ognuna di queste ha tantissime immagini divise per qualità: quindi ci sono le stesse immagini in qualità 24 bit, Ham8 e Ham in modo che qualunque sia il tipo di chispet usato possano essere visionate.



Questo CD è stato provato in versione CDTV quindi sono disponibili solo le immagini in Ham che sono molto belle e di qualità superlativa. Il formato è LBM anche per il fatto che sono più veloci da caricare da un 68000.

Ogni categoria ha la sua immagine di anteprima per mostrare il loro contenuto.

La sezioni clipart è ancora più grande perché sono file da usare in documenti o in produzioni multimediali e ce ne sono veramente tanti e sono divisi in clipart a colori, EPS, Mono, PageSetter, ProDraw.

Una vasta scelta anche per essere usati in certi programmi specifici che richiedono clipart in un formato per PageSetter, ProDraw e altri programmi che invece hanno bisogno degli EPS.



Gli EPS non si possono visualizzare perché non c’è su Amiga un visualizzatore per questi file, ma vi assicuro che ci sono programmi anche per Windows che usano gli EPS per creare produzioni spettacolari, quindi una buona fonte di file per divertirsi anche fuori dell’Amiga.

Stessa cosa per le altre categorie di clipart che possono essere visualizzate solo dal programma per cui sono state realizzate.

In pratica in questo CD si possono visualizzare sono immagini “LBM”.

Tantissimi moduli dalla A alla Z con ogni tipo di genere possibile immaginabile per passare ore e ore ad ascoltare musica nel formato Amiga più conosciuto. L’ascolto è accompagnato da una piccola animazione sincronizzata con la musica.

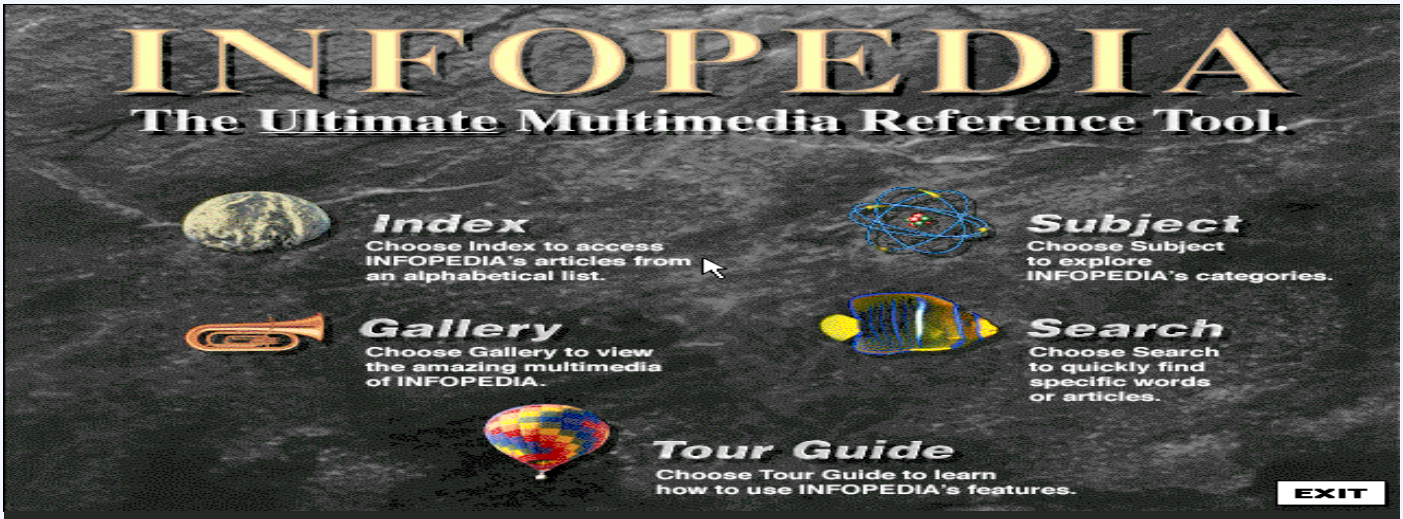
I campioni audio sono una raccolta di suoni, voci e rumori presi dalla realtà, dai film, dagli strumenti musicali, dalla natura per essere usati in produzioni multimediali e quindi una fonte davvero alta di risorse.

Con il pulsante demo si avvia uno slideshow dove viene mostrata una lista fotografica dove bisogna scegliere il genere di foto da vedere in sequenza. Ovviamente tutto accompagnato da un modulo musicale a tema.

Nel menu principale c’è anche un piccolo file manager per poter copiare il file su un altro dispositivo per poter essere più facilmente esportato.

CDTV= 9

Bella raccolta di file multimediali non tutti visionabili con il vecchio chipset, ma ore e ore di divertimento e possibilità di esportare file per creare produzioni multimediali.



1995, Future Vision Multimedia - Windows 3.x

Si tratta di una enciclopedia classica per cercare ogni genere di termine che viene spiegato in dettaglio il suo significato e viene anche indicata la sua pronuncia perché anche se è in Inglese la pronuncia è diversa da come è scritta.

Come altri prodotti simili sono stati aggiunti anche file multimediale per avere un opera più completa, ma già solo la parte enciclopedica è davvero immensa.

Una cosa interessante è che se ci sono immagini queste vengono caricate direttamente nella pagina senza link a finestre esterne e ricreando proprio una pagina di una reale enciclopedia.

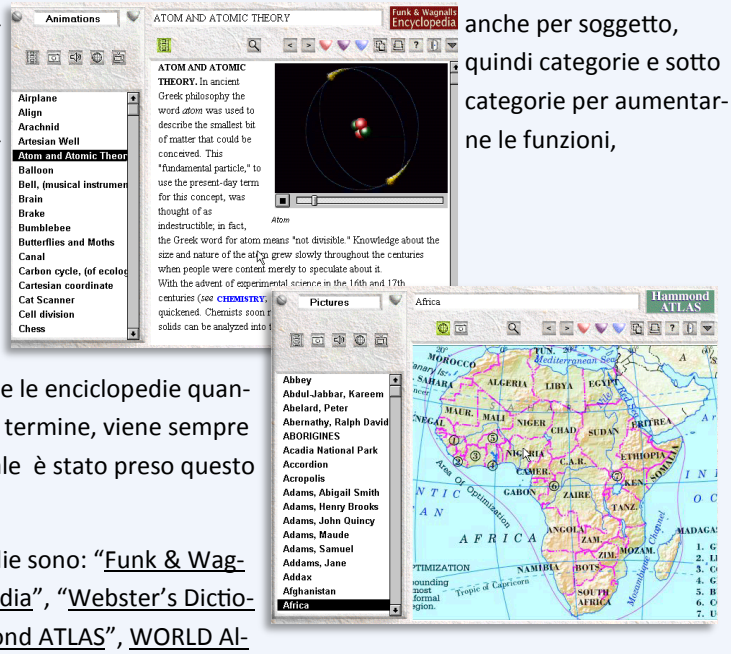
Se sono presenti invece altri tipi di multimedialità è presente un link per poter vedere un filmato oppure ascoltare l'audio. Se il termine scelto ha comunque dei riferimenti di immagini legati a quella determinata parola c'è un pulsante per poter vedere tutte le foto relative lasciando però il testo dove si trova quindi cambiano solo le immagini nella pagina.

E' possibile fare un ingrandimento per vedere la foto o un immagine più in dettaglio.

Questo sistema permette di leggere le informazioni senza perdersi in altre pagine legate alle varie immagini come invece succede con altre enciclopedie.

In ogni momento si può copiare o stampare l'articolo che si sta leggendo esattamente come è scritto.

Questo Infopedia contiene una raccolta di enciclopedia perché ne sono presenti ben 9 e il lettore può in ogni momento usarle tutte o escludere quelle che non gli interessa. Ognuna di questo è tematica e quindi specializzata in un certo tipo di ricerca.



Se si usano tutte le enciclopedie quando si sceglie un termine, viene sempre indicato da quale è stato preso questo file.

Le 9 enciclopedie sono: "Funk & Wagnalis Encyclopedia", "Webster's Dictionary", "Hammond ATLAS", WORLD Almanac", "ROGET'S THESAURUS", "English Usage", Biographical Dictionary" e "Dictionary of Quotations".

Sono tutti usabile separatamente tranne la "WORLD Almanac" che va usata insieme ad un'altra enciclopedia.

Si vede dai loro nomi che sono enciclopedie specializzate ognuna in un tipo di ricerca particolare, quindi tutte insieme offrono una quantità di dati, di immagini e suoni davvero immensi.

La ricerca è molto interessante perché permette di vedere da quale enciclopedia proviene il termine scelto e con questo sistema si ha di nuovo gli articoli che hanno a che fare con il termine quindi con articoli collegati uno all'altro con la parola scelta.

La ricerca può essere anche per soggetto, quindi categorie e sotto categorie per aumentarne le funzioni,

Windows 3.x= 9

Se le altre mi avevano colpito per l'immensità dei dati, questa è ancora più immensa perché usa ben 9 enciclopedie tutto in un unico programma con tutti i termini che si può immaginare e spiegati in dettaglio con possibilità di vedere foto, immagini e ascoltare suoni relativi ai termini scelti.

Un programma da non perdere!

Nel prossimo numero...



Anche nel prossimo numero aspettatevi altre belle recensioni multipiattaforma, altre comparazioni al cardiopalma e ancora titoli multimediali.

Ci leggiamo al prossimo numero


Al prossimo imperdibile numero
#31
Fine Aprile 2015