

Retrogames - Space Ace

(<http://www.retrogaminghistory.com/content.php/2990-space-ace.html>)



Space Ace è il secondo titolo nato dalla collaborazione di Don Bluth Studios, RDI Video Systems (prima chiamata AMS) e Cinematronics, altrimenti noti con il nome "Magicom". Il gioco esce nell'ottobre 1983 in America, quattro mesi dopo Dragon's Lair.

STORIA

Space Ace racconta le avventure del muscoloso eroe Ace, del malvagio comandante Borf e della fidanzata di Ace, Kimberly.

Borf con il suo "Infanto Ray" attacca Ace. L'arma di Borf fa regredire allo stadio adolescenziale le persone colpite.

Una volta colpito Ace, Borf riesce a rapire la sua fidanzata Kimberly e a questo punto il compito del giocatore è quello di guidare Dexter, così viene chiamato l'adolescente Ace, attraverso una serie di ostacoli alla ricerca di Borf nel tentativo di salvare Kimberly e di impedire a Borf di conquistare il mondo.

ACCENNI STORICI E HARDWARE DEL GIOCO

Questo nuovo gioco introduceva una vera e propria storia, la quale si svolgeva in un crescendo mentre il giocatore andava avanti con colpi di scena degni di un film, cosa che non accadeva in Dragon's Lair, dove le varie sequenze non erano unite tra di loro ma venivano risolte singolarmente, dando l'impressione di risolvere singole "stanze" e non di svolgere una vera trama.



Oltre alla trama da vero film, c'era anche una colonna sonora con effetti audio degni di un cartone animato da sala cinematografica, anche se per il doppiaggio hanno usato le voci di disegnatori e collaboratori:

- *Michael Rye* (come nel precedente gioco) è il Narratore;
- *Jeff Etter* (disegnatore) dona la sua voce al coraggioso Space ace;
- *Will Finn* (animatore/story board) dona la sua voce al piccolo Dexter;
- *Lorna Pomeroy* (animatrice e moglie di John Pomeroy, il co-produttore) doppia la bella Kimberly;
- *Don Bluth* (co-produttore e disegnatore) doppia il cattivo Borf (la sua voce era modificata elettronicamente);
- *Chrystopher Stone* ha creato la musica come nel precedente DL.

Un'ulteriore novità era la possibilità di selezionare il livello di difficoltà che offriva sviluppi multipli della trama. All'inizio del gioco si poteva scegliere fra tre livelli di difficoltà: "Cadet", "Captain" o "Ace" rispettivamente corrispondenti a un livello facile, medio e difficile.

Solo scegliendo il livello "Ace" il giocatore aveva la possibilità di vedere tutte le sequenze animate del gioco (mentre al

livello facile se ne potevano vedere solo metà).

Oltre a tutto questo, il programma di Space Ace, sempre ideato e sviluppato da Rick Dyer, era migliore rispetto a Dragon's Lair.

Il programma era così ottimizzato da avere un accesso al disco (controllo del laser player) notevolmente più veloce, tanto da far pensare a molti che elettronica e lettore fossero di diversa fattura rispetto a Dragon's Lair, mentre era tutto merito del programma.

Space Ace venne reso disponibile in due versioni: cabinato dedicato, venduto già completo di tutto e pronto per l'uso, o in kit.

Il kit serviva per la conversione dei cabinati da Dragon's Lair in Space Ace a un costo più contenuto.

I kit erano così composti: 1 laserdisc di Space Ace, nuovo set di EPROM contenente il programma del gioco, una scheda aggiuntiva per aggiungere i pulsanti necessari a selezionare i 3 livelli di difficoltà e artwork aggiuntivi per trasformare esteticamente il cabinato.

Il lettore usato nel kit era il PIONEER LD-V1000 mentre per le primissime versioni di Dragon's Lair veniva usato il lettore PIONEER PR-7820.

Nelle versioni dedicate, invece, il lettore usato era sempre e solo il PIONEER LD-V1000. Questo per quello che riguarda la versione Americana.



La versione Sidam (versione Italiana) era composta da due versioni: una in kit, l'altra in cab originale dedicato direttamente costruito in fabbrica. Il kit comprendeva il disco (in formato PAL), un CPO serigrafato (non era un adesivo da attaccare), una marquee (insegna luminosa) e, ovviamente, il set di EPROM, ma non vi era il circuito di selezione livello perché era selezionabile direttamente a video tramite il joy.

Esisteva anche una versione EUROPEA.

Questa era prodotta dall'Atari che, stando alle mie informazioni, era venduta solo dedicata e non in kit di conversione. Da notare che nelle versioni Atari e Sidam il lettore era il philips VP932 e montavano entrambe il medesimo hardware. In tutte le versioni Usa, Atari o Sidam, lo schema di gioco è identico senza variazione di mosse né di livello difficoltà.

IMPRESSIONI DI GIOCO

Sono un fortunato possessore del cab originale e ci gioco quando posso.

Il gioco è il capolavoro di Don Bluth e compagni e si vede sin dal primo schema, coinvolgente e con una musica incalzante in stereofonia.

La possibilità di poter "scegliere", nei punti prestabiliti, se rimanere il piccolo Dexter o diventare il grande e coraggioso Ace, da quel tocco in più rispetto a tutti. Questa opzione dà la sensazione di poter cambiare la storia e di essere noi padroni del cartone animato. Il gioco è splendidamente equilibrato nella sua difficoltà così da risultare semplice all'inizio, ma con lo scorrere delle mosse diviene sempre più complicato, seppur non impossibile.

Le mosse sono molto più precise e il tempo di reazione è ridotto al minimo rispetto a Dragon's Lair. Inoltre, la possibilità di scegliere la difficoltà all'inizio del gioco permette una longevità maggiore e avvicina tutti, sia i principianti, che possono iniziare con il livello "cadet", che per gli esperti, i quali possono passare direttamente al livello "ace".

La differenza dei livelli è semplice:

- *Cadet* (facile): la storia è più corta e mancano alcuni schemi come quello dei "pattini";
- *Captain* (medio): qui i filmati sono tutti quelli presenti sul disco e le mosse richiedono più precisione;
- *Ace* (difficile): anche qui i filmati ci sono tutti, ma le mosse hanno pochissima tolleranza e vanno date al millesimo.

Oltre a tutto questo, ci sono molti intermezzi divertenti nel gioco, come il dialogo tra Ace e Kimberly mentre fuggono con la moto da mostriciattoli vari:

Ace: *Cosa fai stasera?*

Kimberly: *Sii serio...*

Ace: *Ma io lo sono!!*

Anche la fine è molto divertente e appagante, vista la sua difficoltà leggermente superiore a tutto il gioco.

COMMENTO FINALE

Cosa dire ancora se non che giocare con un cartone animato di questo calibro non è cosa da poco e come esperienza va assolutamente provata.

Febbraio 2010, Igor "Igorstellar" Maggiorelli

Retrieved from <http://www.vincenzoscarpa.it/emuwiki/pmwiki/pmwiki.php?n=Retrogames.Retrogames,SpaceAce&Ing=it>
Page last modified on March 17, 2013 at 19:42