

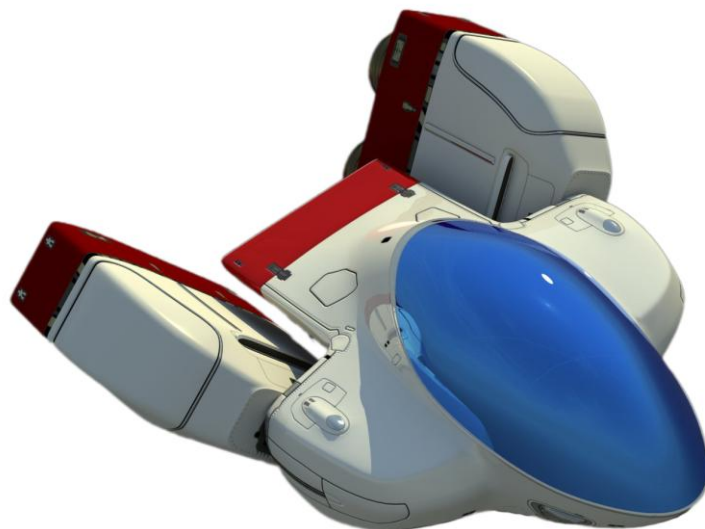
VIEW POINT

ALL ABOUT VIEWPOINT

Creato da Gemant ZBL-Fukuda

Un sentito ringraziamento ai seguenti amici e collaboratori:

Leo Cacao, Massimiliano Macrì, Frank Lamperouge, Stefano Benedetto, Flavio Vitale e Brian Hargrove!



Un ringraziamento speciale a Pierfrancesco Fraioli!

SNK®

Distributore



Sviluppatore

MVS
MULTI VIDEO SYSTEM

Hardware



INDICE DEGLI ARGOMENTI

Capitolo 1:	La Sammy Industries Co. Ltd. si lancia nella produzione di giochi	Pag. 3
Capitolo 2:	Il progetto e lo sviluppo di Viewpoint: un gioco venuto dal futuro	Pag. 3
Capitolo 3:	L'accoglienza del pubblico	Pag. 6
Capitolo 4:	Le specifiche del gioco	Pag. 11
Capitolo 5:	Il sistema di punteggio	Pag. 15
Capitolo 6:	La scarsa distribuzione: il titolo Neo-Geo più raro fino al 1994	Pag. 15
Capitolo 7:	Storia di un giocatore appassionato	Pag. 19
Capitolo 8:	Cronologia dei migliori punteggi nel mondo	Pag. 29
Capitolo 9:	1UP, golden star e altri segreti	Pag. 36
Capitolo 10:	Soundtrack	Pag. 41
Capitolo 11:	Character design	Pag. 43
Capitolo 12:	Viewpoint 2	Pag. 46
Capitolo 13:	Considerazioni finali	Pag. 46
Capitolo 14:	Fonti informative	Pag. 47

La Sammy Industry Co Ltd. è stata fondata il 1° novembre 1975 e si occupa della produzione e vendita di attrezzature per il divertimento. Più che un produttore di giochi, l'azienda è nota come un importante produttore di macchine pachinko che incorporano apparecchiature ad alta tecnologia. Fin dalla sua fondazione, l'azienda ha prodotto macchine pachinko che incorporano LSI, e da allora ha sviluppato altri prodotti di intrattenimento che usano i computer, come le pachislot e le palline di mahjong (un tipo di macchina di pachinko che incorpora un monitor). L'azienda è entrata nel settore dei videogiochi nel 1978 in risposta al grande boom del gioco Space Invaders. Fu aperto un nuovo stabilimento nel quartiere Itabashi di Tokyo. A quel tempo, a differenza di altre aziende, la società non creava giochi originali, ma produceva videogiochi esattamente uguali a quelli prodotti dal licenziatario su licenza, come ST Space Invaders. A seguito di questo, nel 1980 è stato prodotto anche ST Galaxian. Dopo la produzione di questo gioco, la società si ritirò temporaneamente dal settore dei videogiochi per proseguire nelle attività di commercializzazione delle pachislot.

Nel 1990 la società di Tokyo rinnovò il suo interesse nello sviluppo di videogiochi, lavorando attivamente ad un progetto dal nome provvisorio di AC-01. Questo lavoro successivamente sarebbe stato identificato con il nome preliminare di «basket». Solo in seguito avrebbe preso il nome definitivo di *Dunk Star*. Questo prodotto è stato presentato all'AOU Show del 26-27 febbraio 1991, in uno stadio di sviluppo avanzato.

Benché il gioco fosse stato presentato su varie riviste di settore dell'epoca, è stato accantonato per motivi sconosciuti, ma sono stati indicati diversi possibili fattori sul perché il titolo non sia stato pubblicato. Si ipotizza che i giocatori lenti, uniti all'animazione a scatti, così come la presenza di quello che sembra essere un problema di sfarfallio dello schermo, abbiano causato la cancellazione di questo gioco di basket 5 contro 5. Ad ogni modo Sammy avrebbe poi pubblicato il 28 aprile 1993 un gioco per Nintendo Super Famicom chiamato *Super Dunk Star* che condivideva varie somiglianze con il titolo mai pubblicato.

A seguito dell'abbandono dello sviluppo di *Dunk Star* fu avviato un nuovo progetto, approssimativamente nel mese di luglio 1991. Il nome provvisorio del gioco è stato AC-02 (in Giappone il termine AC significa Arcade Coin), anche chiamato «naname shoot», ovvero sparatutto diagonale. Fu proposto anche il titolo «naname de pon». L'incarico per lo sviluppo fu affidato alla Nippon AiCOM Co. Ltd. (AiCOM Japan nel sound test datato 1991 all'interno del gioco), una sussidiaria di Sammy fondata intorno al 1990¹.

IL PROGETTO E LO SVILUPPO DI VIEWPOINT: UN GIOCO VENUTO DAL FUTURO

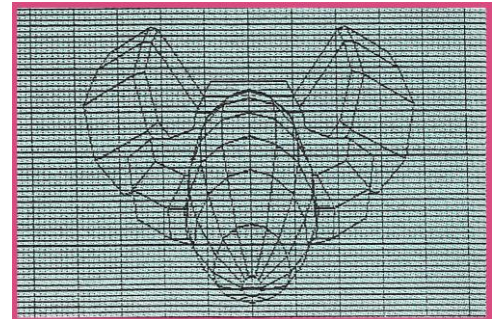
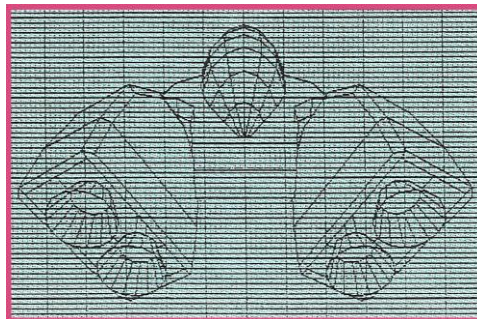
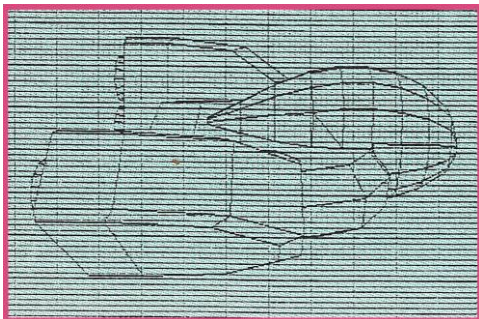
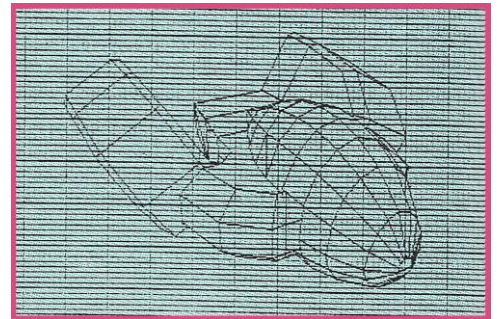
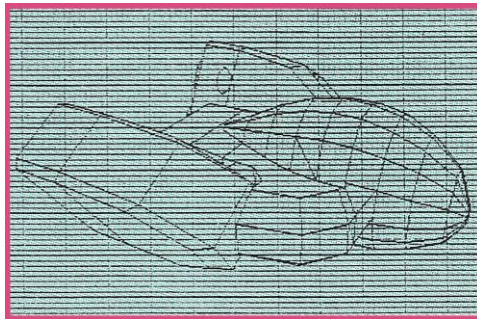
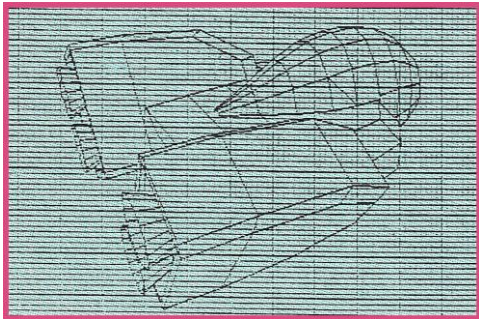
Per la Sammy Industry Co Ltd. l'obiettivo più importante è l'originalità. Quando si tratta di shooting game arcade, se si sceglie lo scorrimento verticale o orizzontale, ci sono capolavori come quelli di Toaplan o *Gradius* della Konami, quindi la società si è posta la domanda su come sarebbe stato possibile differenziarsi da questi successi. Si è quindi pensato di creare un gioco a scorrimento diagonale. Ma per differenziare ulteriormente il prodotto si è cercato di concentrarsi particolarmente sulla grafica. Lo sfondo e l'audio sono limitati a ben pochi megabit, ma la grafica dei personaggi pesa decine di megabit. Questo è il modo migliore per sfruttare al meglio l'hardware Neo-Geo, che agli albori degli anni novanta era un sistema particolarmente competitivo in termini di capacità. Lo sviluppo del progetto è avvenuto presso la sede centrale di Tokyo, che all'epoca era localizzata nel palazzo UBG Higashi-ikebukuro di Toshima City per quanto riguarda la grafica e l'audio, mentre il software e la pianificazione sono stati realizzati in una sede poco distante da quella centrale a causa di lavori sull'impianto di condizionamento dell'aria. Il location test è avvenuto in un game center collocato all'uscita nord della stazione di Otsuka dove oggi sorge un hotel, distante solo sette minuti a piedi dalla sede centrale. Originariamente era stato previsto il lancio ufficiale del prodotto al 15 ottobre 1992, ma poi la data fu reimpostata al 20 novembre 1992. Per questa ragione, alcune fonti come la pubblicazione Old Gamers History 1992~2005 Vol. 10 Shooting Game e Encyclopedia of Immortal Shooting Game Vol. 3 1988~1992 riportano ancora la data di ottobre 1992.



(Sopra) sede principale di Sammy Industries. La società vi si trasferì dopo il completamento dell'edificio, avvenuto nell'agosto 1991. Il palazzo, ancora oggi esistente, è chiamato UBG Higashi-ikebukuro e si trova Tokyo, nel quartiere Higashi-ikebukuro, coordinate sessagesimali 35.731057, 139.721716. (Centro) La sede principale della Sammy Corporation dal 2018, presso l'Ōsaki Garden Tower in Nishi-Shinagawa, Tokyo. (Destra) Fabbrica attuale di Sammy Corporation a Saitama, completata nel 2001.

• Grafica

Il software Neo-Geo ha sempre colpito l'immaginazione dei giocatori sfoggiando un aspetto visivo davvero impressionante e *Viewpoint* ha rappresentato la massima espressione di tale stile. Il gioco pone la sua attrattiva principale sulla sua elaborata presentazione grafica 3D, definita "hyper visual shooting game", che è disegnata interamente a mano anziché utilizzare un software di pre-rendering o un hardware 3D, ed è stata realizzata a partire da disegni di fili generati da un computer. Per il lancio del libro Neo-Geo No Subete della Hippon Super! Henshū-bu, è stata pubblicata un'intervista ai programmatori che hanno illustrato alcuni passaggi relativamente alla creazione di questo gioco. Si tratta dell'unica intervista rilasciata ufficialmente. Per prima cosa viene decisa la forma del personaggio, quindi questo viene ruotato e spostato, mentre sul monitor del computer vengono visualizzate le immagini da svariate angolazioni. Il disegno del filo viene successivamente trasformato in pixel art, apportando delle modifiche per rendere i movimenti più naturali. Ad esempio, nel caso di un personaggio nemico che ruota, è stato prima calcolato l'angolo quando è stato ruotato di un pixel. Poi di altri 6 gradi. Con un totale di 60 schemi grafici è stato effettuato un giro completo. Sono stati utilizzati un numero enorme di modelli per ricreare i movimenti più fluidi possibile. Si desiderava ottenere uno schermo che avesse un aspetto un po' poligonale, ha affermato scherzosamente uno dei programmatori. Lo staff è stato particolarmente attento nel creare una forma tridimensionale completa e gli schemi di movimento sono stati definiti con precisione in modo da non distorcere l'immagine. In questa maniera i disegni dei fili emessi tramite calcolo hanno preso vita. Ogni pixel art è stata generata a una a una. Ecco come è stata creata la stupenda animazione rotante dell'apertura. Il seguente materiale è il disegno originale del modello di rotazione della navicella AC-01.

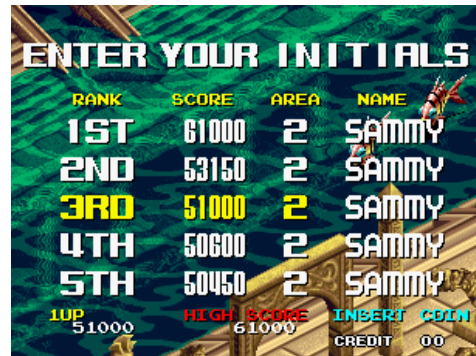


La navicella AC-01 nei disegni delle varie fasi di rotazione. A quel tempo, a differenza di oggi, il rendering era molto costoso. Inoltre, poiché era difficile correggere la riduzione del colore dopo il rendering, lo staff ha eliminato manualmente i punti in base all'immagine di elaborazione della superficie nascosta. Con questa straordinaria tecnica di elaborazione, alcuni fan si sono chiesti se Viewpoint fosse davvero un gioco del 1992 piuttosto che un prodotto sviluppato nel futuro e portato nel passato.

Le espressioni delle creature, che si muovono come se avessero una volontà propria, sono inorganiche. La composizione dei volti dei personaggi e quindi la loro forma, sono espressi attraverso luci e ombre, aggiungendo un senso di tridimensionalità, che è ulteriormente accentuato dal colore non monocromatico delle superfici. Il disegno originale è dinamico e inorganico e contiene curve. I movimenti di ogni personaggio del gioco riflettono l'immagine nei rispettivi disegni di progettazione. Il meraviglioso movimento degli sprite è il risultato meticoloso profuso nel creare la forma tridimensionale. Tale spazio tridimensionale è stato creato con un'enorme quantità di tempo, impegno e fatica. Questo particolare tipo di conversione manuale della 3DCG in sprite è un processo particolarmente noioso, ma grazie a questa elaborazione ha una texture unica che non si trova in altre tipologie di giochi. Ogni stage è ricco di espedienti innovativi che sfruttano appieno la prospettiva diagonale e il rendering 3D, rendendo impossibile annoiarsi guardandolo. Lo scorrimento è in diagonale di due punti verso destra e di un punto verso l'alto. L'angolo è di 30 gradi. Il punto di forza di questo gioco è proprio la vista obliqua chiamata Quarter View. È una prospettiva che viene adottata per enfatizzare l'effetto tridimensionale e l'espressione di spazio. Questo formato è spesso visto nei giochi di simulazione, ma è utilizzato solo in pochi shooting. L'effetto tridimensionale espresso nella vista di un quarto è qualcosa che si può definire eccezionale e crea veramente una sensazione di solidità unica. La maggioranza dei personaggi presenti nel gioco si ispirano a creature viventi e, sebbene abbiano l'aspetto di un poligono, hanno movimenti che ricordano gli esseri viventi. In particolare, il movimento della vita marina al secondo stage è molto dettagliato e le tracce di uno studio per renderli simili alla realtà si possono intravedere nel modo in cui si muovono. Anche i titoli di coda sono realizzati meticolosamente

e con dettagli che danno un senso di attenzione ai particolari che caratterizzano questo prodotto. L'intero gioco è caratterizzato da un unico livello di parallasse ad eccezione dello stage 6, che ne ha due. Il programmatore Toshiyuki "Nenko" Nishimura era il responsabile del secondo sfondo e del font.

Il rilascio del formato casalingo rom cassette è avvenuto l'11 dicembre 1992, in concomitanza con *Ryuuko No Ken*.



(Sopra) Il logo Sammy. A seguire, l'immagine di apertura che ruota di 360 gradi. Dopo lo start, l'How to play che segue è stato previsto solamente per la versione MVS mentre nelle versioni da casa è stato omesso. (Destra) La schermata degli high score in cui sono memorizzati i cinque migliori punteggi. Il nome SAMMY si ottiene solo inserendo una particolare combinazione di lettere.

• Sonoro

Utilizzando le ottime prestazioni della sorgente sonora del sistema Multi Video System, il suono risulta vivace e incorpora generi popolari di musica da club come Italo house, garage, hardcore techno e acid jazz. In particolare, la musica di sottofondo del primo stage, "Not All There", che viene riprodotta dalla demo di partenza della nave del giocatore fino all'inizio della prima fase, "uno, due, tre, quattro, ehi!" rispecchia lo sviluppo sullo schermo, ed è una splendida produzione musicale. Questa canzone crea l'atmosfera per l'intero gioco. Inoltre è molto popolare anche la musica di sottofondo finale "Mes Volutes Blues"² con la sua melodia rilassante che sembra dare sollievo ai giocatori sopravvissuti a una battaglia mortale.

Il lavoro svolto dai tre compositori coinvolti, in particolare Shizuyoshi 'Sizlla' Okamura, anche detto Sizlla Gainsbourg, ha permesso a tale gioco di divenire memorabile per le sue musiche. Dopo tre mesi dal lancio del prodotto nelle sale giochi è stato fatto un CD musicale distribuito da Pony Canyon Scitron con la raccolta delle tracce audio, un merito riservato solamente a 16 giochi per il sistema SNK fino a quel momento. Sono inserite anche delle tracce extra, in particolare M.V.B. Nervous Mix, dedicata allo spirito di Larry Levan. È una versione arrangiata fedele all'originale, ma che presenta una melodia d'organo suonata a mano e bassi, il che conferisce un finale più da club.

Secondo alcune indiscrezioni fornite dal compositore 'Sizlla', gli effetti sonori di *Viewpoint* originariamente erano più realistici, ma il team di progettazione e sviluppo chiese che fossero ripresi e molti furono sostituiti con altri realizzati con suoni elettronici e materiale campionato. Il suono dell'inserimento della moneta in *Viewpoint* è quello che viene spesso utilizzato come effetto sonoro nei programmi televisivi nipponici.

• Difficoltà

Secondo i programmatori, avendo una buona padronanza degli schemi e delle competenze di base si può riuscire a progredire senza problemi dopo aver giocato per un po'. Tuttavia, *Viewpoint* è oggi considerato dalla maggioranza dei giocatori come un titolo estremamente arduo, anzi, ha ricevuto critiche così aspre che alcuni sostengono addirittura che è "impossibile da superare". Effettivamente ai tempi del rilascio in sala giochi era raro vedere qualcuno che fosse in grado di superare il terzo livello. Nonostante i programmatori avessero deciso fin dall'inizio di non utilizzare attacchi troppo complicati per le fasi dei boss, soprattutto per chi non è abituato allo scorrimento diagonale, molti hanno desistito nel tentare di completarlo. L'attraversamento dei container dello stage 4 è una sfida particolarmente emozionante, e la successiva battaglia con il boss Idaho è considerata una delle battaglie strategicamente più impegnative nella storia degli STG. Questo è stato confermato nel catalogo dei giochi dell'enciclopedia Pico Pico. Se l'impostazione prevede la rianimazione immediata (modalità di gioco per due giocatori contemporaneamente), la difficoltà dal punto di resurrezione è attenuata, ma in questo caso il periodo di invincibilità dopo il ritorno è piuttosto breve, il che rende facile il ritrovarsi a perdere vite in rapida successione. Commettendo un errore mentre si equipaggia un'opzione, l'oggetto opzionale verrà lasciato cadere al suolo, ma a seconda di dove è stato commesso l'errore potrebbe non essere possibile raccoglierlo durante il periodo di invincibilità al ritorno. Se l'impostazione è invece quella di default, la rianimazione avviene tramite la ripresa da un punto precedente. I boss nemici hanno una lunga durata, quindi in caso di sconfitta, ricominciare daccapo causa un danno mentale notevole.

A causa di queste considerazioni, il programmatore Terasaka decise di creare una pagina web con tutte le istruzioni dettagliate per facilitare i giocatori nel completamento.

Viewpoint è un'opera con un forte senso musicale e grafico e uno stile rappresentativo davvero unico, ma nonostante ciò non si è rivelato un successo in Giappone, a causa della sua scarsa tiratura e dell'alto grado di difficoltà, inoltre fu rilasciato all'alba del boom del picchiaduro vs, non rientrando nella top 25 di Game Machine (il quindicinale che pubblicava gli indici di incasso degli arcade). Presso l'AOU Show del 24-25 febbraio 1992 a Makuhari Messe, il gioco, in uno stadio di sviluppo del 40%, ottenne il 18° posto sui 35 giochi presentati, con 48 punti sul totale di 2910 punti. I votanti del questionario furono 1020, ognuno esprimeva 3 preferenze. Nel successivo A.M. Show del 27-28-29 agosto 1992 tenutosi sempre a Makuhari Messe, la classifica di popolarità fu ridotta ai soli primi 20 posti e in questo caso *Viewpoint*, presentato presumibilmente in uno stato di sviluppo più avanzato allo stand Sammy, non rientrò tra i titoli più votati. *Viewpoint* è stato nominato nella 7th edizione dei Gamest awards, basata sulle preferenze dei giocatori e pubblicata nel febbraio 1994. Ha ottenuto l'ottavo posto nella categoria "best shooting", con 34 punti su 821 votazioni, mentre ha raggiunto il settimo posto nella categoria "best graphics", con 51 punti su 752 votazioni. Il prezzo commerciale della versione MVS è stato di 48.000 ¥ + 3% di tasse, corrispondenti a L. 550.000 secondo il cambio dell'epoca, tuttavia a causa della scarsa distribuzione, dovuta principalmente al boom del picchiaduro, la SNK lo rivendette in breve tempo a un prezzo inferiore rispetto alla controparte ROM (AES). Secondo quanto pubblicato sulle riviste tedesche Power Play del febbraio 1993 e Video Games del febbraio 1993, a causa di una divergenza di opinioni commerciali tra SNK e la Sammy, furono prodotte solamente 8.000 copie del gioco nel mondo, così distribuite: 4.000 pezzi presso le sale giochi nella versione MVS, 3.000 pezzi come cassette ROM in Giappone, 1.000 pezzi come AES negli Stati Uniti (600 pezzi secondo la rivista francese Joypad dell'aprile 1993).



(Sinistra) il logo del gioco durante la dimostrazione.



(Centro) Stage 2. Le murene, qui chiamate Marlin.



(Destra) Stage 3. Perché il nome di Ohm (verme Re) è Wabi e Sabi? Per qualcuno del team di produzione, Ohm, la versione piccola, è diventato il nome di un animale domestico, ovvero un coniglio di nome Wabi. Wabi è stato chiamato così perché sono simili. Fu deciso che quello grosso sarebbe stato Sabi. Quest'ultimo non può essere danneggiato.

All'apertura della rubrica Neo-Geo Freak best 20 software (classifica di popolarità dei lettori) inaugurata il 20 settembre 1995 sul Geibun Mook #146 Vol. 5, *Viewpoint* è apparso nella 14° posizione con 50 punti. Questa classifica si basava sulla compilazione di una cartolina che riportava cinque giochi tra i preferiti di ogni lettore. Al termine dell'iniziativa, nel novembre 2000, *Viewpoint* scese alla 42° posizione con 322 punti.

Sulla rivista ufficiale Neo-Geo Freak del giugno 1997, il gioco ricevette una breve recensione anacronistica nella quale i recensori Katagiri e DSP lo valutarono con il punteggio di 5 e 7 per un complessivo di 12 su 20.

«Un gioco sparattutto con una prospettiva insolita, con vista dall'alto verso il basso. Un perfetto esempio di "semplice è meglio". Come negli altri giochi, il livello di difficoltà è estremamente alto, ma la musica e la grafica sono estremamente ben realizzate e ancora oggi ci sono molte persone desiderose di giocare in due, io stesso sono uno di loro. [Katagiri]».

«Un gioco capolavoro che all'epoca creò giocatori fanatici. Poiché si tratta di un raro genere di scorrimento diagonale, può essere difficile controllare correttamente la propria nave finché non ci si abitua, ma più si gioca e più si inizia ad apprezzare il fascino unico del gioco. Anche guadagnare punti utilizzando il bug (?) è piuttosto entusiasmante! [DSP]».

Sulla rivista Famicom Tsūshin n. 332 del 28 aprile 1995, in occasione dell'uscita della versione CD, il gioco fu recensito ottenendo la votazione di 30 su 40 punti. Sulla rivista Micom Basic magazine del marzo 1994, sul Videogame Gran Prix per il 1993, *Viewpoint* si è classificato 10° nella categoria "migliori effetti sonori", 7° nella categoria "miglior grafica" e 8° nella categoria "miglior shooting".

Comunque, anche grazie all'entusiasmo manifestato dai redattori dell'epoca, il gioco fu apprezzato in modo sorprendente e inaspettato soprattutto all'estero. Negli Stati Uniti la rivista RePlay dedicata al settore arcade lo inserì in aprile 1993 al 15° posto, rank 6.47, come titolo arcade più popolare, mentre in maggio 1993 scese al 18° posto, rank 6.38. Ricomparì ancora una volta al 20° posto nell'agosto 1993, rank 6.40.

La versione Neo-Geo ha ricevuto un'accoglienza critica molto positiva. *Viewpoint* è stato premiato sia per la migliore grafica che per la migliore musica in un videogioco all'Electronic Gaming Monthly 1993 video game awards. Su GameFan del dicembre 1992 i due recensori hanno valutato la versione AES con 99,5% e 99,0%, affermando che "è il miglior gioco sul sistema fatto finora". Hanno notato somiglianze con *Zaxxon*, ma hanno

elogiato la grafica, gli sfondi animati, la musica dance funky in stile hip hop e il gameplay. Sul mensile GamePro di febbraio 1993 ha ottenuto 20 su 20 punti, cioè il massimo possibile secondo il loro sistema di valutazione.

In Europa il gioco ha ricevuto analoghi consensi. In UK ha ottenuto il 95% su C+VG di febbraio 1993, il 96% su Sinclair User di aprile 1993, il 93% su Game Masters del settembre 1993 e il 70% di Edge dell'ottobre 1993. Ancora, in Francia è stato accolto con un clamore persino maggiore, ottenendo il 96% di Consoles Plus del marzo 1993, il 96% su Joypad dell'aprile 1993 e il 97% di Player One del marzo 1993.

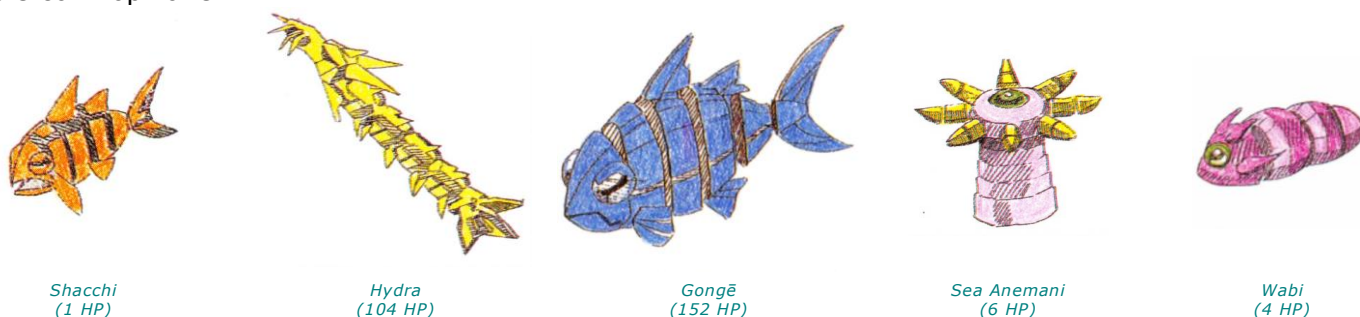
Più timida l'accoglienza tedesca, con 83% di Videogames del febbraio 1993, 83% di Power Play di marzo 1993, 85% di Megablast di aprile 1993, 89% di Play Time di luglio 1993 e 91% di Mega Fan di agosto 1993.

Naturalmente anche in Italia è stato molto apprezzato. È stato definito su C+VG del febbraio 1993 "uno stupendo blastatutto con una grafica stupefacente e vivamente consigliato anche dal dottore". *Viewpoint* è probabilmente il miglior videogioco del 1992 prodotto su Neo-Geo, oltrech  il miglior sparatutto sul sistema SNK fino all'uscita di *Blazing Star*. Quest'ultimo   un prodotto sviluppato dalla Yumekobo, una software house fondata dagli stessi programmatori AiCOM. *Viewpoint*   stato il videogioco pi  desiderato e ambito su Neo-Geo nell'et  dell'oro del sistema (1990~1994) che dal punto di vista italiano si estende dall'importazione parallela fino al termine della distribuzione ufficiale ad opera della Gevin. Personalmente lo considero di molto superiore al decantato *Thunderforce IV* della Technosoft per Sega Mega Drive, per grafica, spettacolarit  e sonoro, oltre a vantare uno score system davvero profondo, solido, impegnativo e notevolmente appagante. Il successo e la fama di questo prodotto si svilupparono molto rapidamente e per quanto concerne il nostro paese dilag  prima ancora della distribuzione sul nostro territorio. L'hype fu in parte generato in seguito alla propaganda italiana perpetrata dalle riviste pi  rinomate del tempo, principalmente Game Power della Gl nat, che lo annunci  ad ottobre 1992 come il gioco pi  "massiccio" di sempre, relativamente alla quantit  di memoria, spacciandolo come un software da 144 Mbit. La rivista tedesca Videogames nel settembre 1992 dichiar  invece il gioco come uno sparatutto da 135 Mbit.   doveroso precisare che in quel periodo si badava con interesse alla quantit  di memoria dei giochi. Ci  era sinonimo di innovazione tecnologica e di grafica esagerata. Fino a quel momento il primato spettava a *Ryuuko No Ken*, il primo gioco della 100 mega shock uscito due mesi prima, che grazie ai suoi 102 Mbit troneggiava in sala giochi superando abbondantemente i "soli" 58 Mbit della scheda del celebre *Street Fighter II The World Warrior*. Inutile sottolineare che, come spesso   accaduto nella storia giornalistica concernente i videogiochi, le news degli addetti al settore erano imprecise e poco dettagliate. Ci volle infatti un certo tempo per ridimensionare la realt  sui dati annunciati e portare alla giusta misura il prodotto AiCOM con i suoi 74 Mbit ufficiali, spesso pubblicati erroneamente come 72 o 68 (questi ultimi sono riferiti alla versione master up completata nel mese di luglio 1992) o addirittura 50 come visto nel catalogo di Neo-Geo World³. Tale dato corrisponde comunque al pi  grande sparatutto per memoria utilizzata mai uscito fino a quel momento. In realt  sembra che le EPROM non siano piene fino all'orlo e contando i byte effettivamente occupati si ottiene un valore di soli 64 Mbit⁴.



Viewpoint instruction card della versione MVS giapponese. Una prima versione abbozzata   stata concepita in tempo per la presentazione del gioco in anteprima all'AOU SHOW 1992. Tuttavia all'epoca i bonus a forma di stella non erano ancora stati creati. Il foglio illustrativo evidenzia le funzionalit  principali a disposizione della nave spaziale AC-01 e sullo sfondo compaiono i boss Mato ba e Idaho. Idaho non era ancora disponibile nel gioco presentato alla fiera, in quanto gli stage completati erano solo i primi tre.

La popolarità del gioco crebbe ulteriormente in Italia soprattutto per merito della prosopopea perpetrata dalla rivista Game Power. Oltre al già pompato annuncio dell'uscita, l'hype continuò ad aumentare grazie alla pubblicazione delle classifiche, dove *Viewpoint* sveltava al secondo posto dei migliori sparatutto del periodo dietro solo a *Thunder Force IV*⁵ (aprile 1993). Con il mese di giugno 1993 divenne fisso lo spazio dedicato alla top 5 Neo-Geo in cui lo sparatutto AiCOM risultava fino a ottobre sempre al secondo posto. Purtroppo però si trattava solo di classifiche di gradimento immaginarie, basate sulle preferenze dei redattori, in particolare di Rical, con un ipotetico contributo di qualche sporadico fan. In Italia e in occidente infatti non sono mai esistiti dati sulle vendite di questo sistema, né ci sono mai stati dei sondaggi o raccolte di dati su larga scala tramite lettere inviate dai fans. Non esistevano social, né club, quindi è scontato che tali dati fossero semplicemente inventati dalle preferenze dei redattori o, nello specifico, da chi scriveva l'articolo. Ovviamente i cambiamenti di classifica si basavano sull'hype creato dalla redazione stessa. L'ambientazione è estremamente curata e gli 80 diversi sprite in movimento nello pseudo spazio 3D sono sempre stati impressionanti e immersi in un contesto oggettivamente sbalorditivo. Nel primo stage «la città delle macchine» poiché lo sfondo è una macchina, tutte le creature inorganiche che lo popolano sono anguste e si scatenano. È come una sorta di fase trappola che ti fa domandare se esista davvero da qualche parte. Forse la scenografia non è così miracolosa, ma si può dire che è affascinante ammirare i movimenti di quelle forme geometriche che si susseguono nell'area. Ci sono dei grandi cancelli che si aprono e chiudono. Sembra che il programmatore abbia avuto molti problemi a realizzare questa parte. Inoltre, alcune idee sono state abbandonate durante il location test. La freccia è stata aggiunta alla parte inferiore della porta girevole per affrontarla meglio. Colpendo la porta nella direzione della freccia si aprirà il cancello per passare. Quest'ultimo si aprirà in modo molto più veloce colpendo con successo la ruota girevole con l'opzione.



Ad ogni modo è dal secondo stage che gli occhi letteralmente strabuzzavano e ci si dimenticava di avere davanti un semplice videogioco, bensì qualcosa di più vicino a un'opera d'arte. I pesci Shacchi nuotano in una surreale rappresentazione marina con un'animazione che fa tremolare la superficie dell'acqua, mentre tutto intorno si scorgono i resti di un'antica città semi sommersa. Questo sfondo è stato disegnato dal produttore di un famoso videogioco ed è stato intitolato «il tempio dell'acqua».

Gli anemoni, superbamente animati, improvvisamente attaccano, sparando un colpo laser dal loro occhio centrale. Il grande dragone marino Hydra appare con i suoi movimenti sinuosi. Il variopinto pesce Gongē, che nuota come fosse contro corrente in una grande labirinto trappola, lascia stupiti.

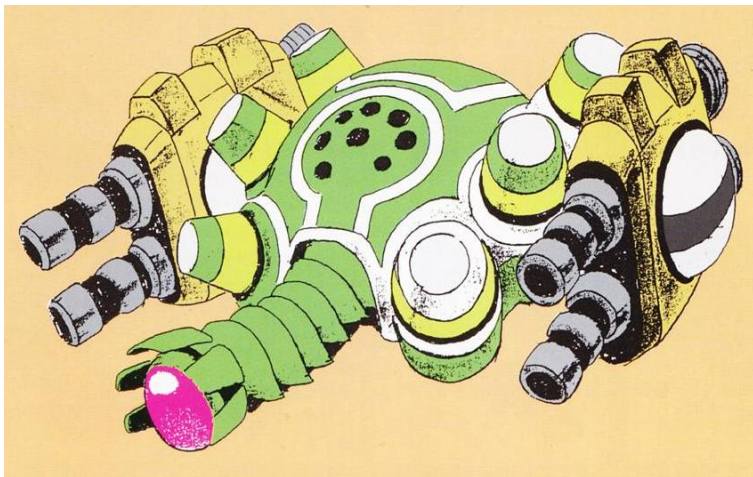


(Sopra) Un dettaglio nascosto dello sfondo del tempio del mare in cui un negromante esercita il suo potere divinatorio con uno scettro simile all'Hekat della divinità Osiris.



Sui margini dello schermo si possono notare bassorilievi di pregevole fattura che raffigurano un indovino che esercita il suo potere sulle acque innalzando un bastone cerimoniale. Tartarughe marine e grandi murene completano lo scenario. Naturalmente il nemico più impressionante è Matoūba, il boss granchio di fine livello dalle proporzioni gigantesche, in grado di occupare oltre la metà dello schermo (Matoūba è un gioco di parole

sul granchio Matsuba, un pregiato crostaceo la cui pesca è stata parzialmente vietata). Durante la fase dello sviluppo lo stage 2 risultava più semplice della fase precedente. Nel team qualcuno propose di impostarlo come primo stage, tuttavia, era stato stabilito come stage 2 fin dall'inizio e pertanto rimase immutato. Il terzo stage è chiamato «la foresta delle creature giganti», si apre con la splendida "Be Your Age!" Di Megumi Matsuura e riprende in parte l'ambientazione del Mar Marcio di *Nausicaä della Valle del vento* (*Kaze no tani no Naushika*, il film del 1984 diretto da Hayao Miyazaki) in cui appaiono anche i vermi Re (Ohm) qui chiamati Sabi. Api e vermi di grandi dimensioni infestano la foresta irta di trappole e sbarramenti. Tutti i pareri delle testate giornalistiche dell'epoca sono stati entusiastici, dipingendo questo gioco come eccezionale, superlativo e, in linea generale, un prodotto di altissima qualità. La recensione della rivista inglese C+VG fu davvero entusiasmante e anche lo staff della controparte italiana ne esprime un giudizio pregevole. La grafica esagerata e spettacolare faceva cadere a terra la mascella con pesantezza edilizia, tanto per citare uno dei commenti a opera dei recensori del tempo. Ma forse, ancora più della grafica, *Viewpoint* è ricordato per il sonoro.



Boss 1: Snapping Turtle King, resistenza 328 HP (280 HP il cannone laterale).

Una volta distrutto, bisognerà combattere con Brain Matoūba, il cervello meccanico. La sua ispirazione è il granchio Matsuba. È considerato il crostaceo più costoso del mondo. Matsuba-gani, detto granchio delle nevi, è il maschio adulto dei granchi della famiglia della granceola artica (*Chionoecetes Opilio*), la specialità invernale di Tottori. Una ulteriore curiosità: Matoūba è stato modellato sul software di un computer NEC PC-9801.



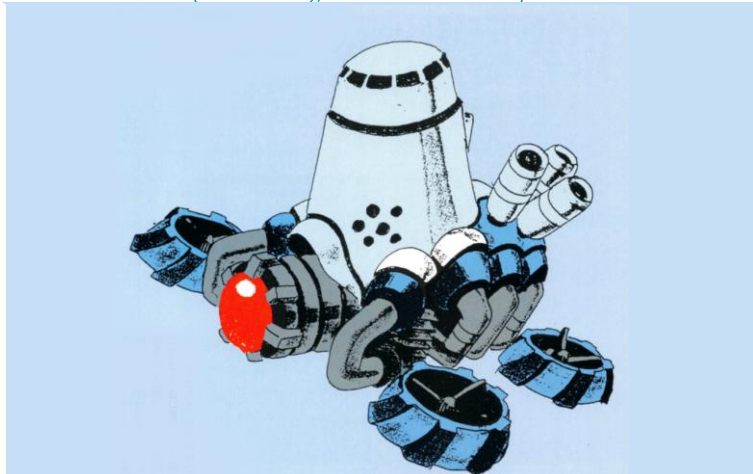
Boss 2: Matoūba è il boss più resistente di tutto il gioco grazie ai suoi 528 HP per il



Boss 3: Mother Moth (406+328 HP), sfrutta le massime capacità del sistema.

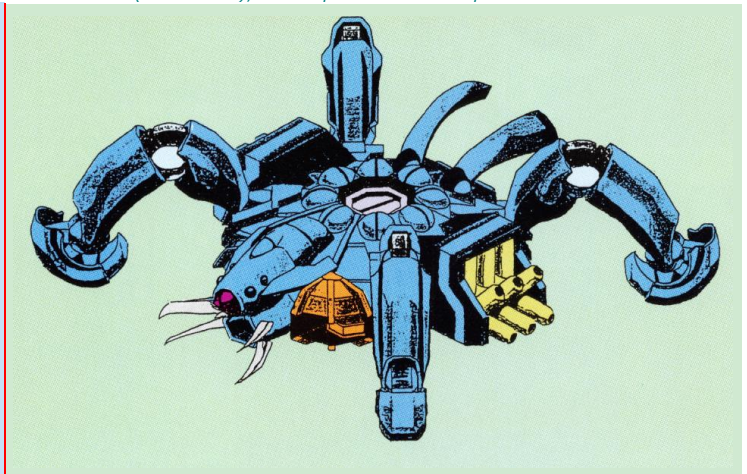


Boss 4: Idaho (296 x 4 HP), il boss più difficile da superare.



Boss 5: Kid (352+352 HP), questo nemico risulta meno arduo di Idaho.

Nella sua terza ed ultima forma è supportato da una serie di nemici di colore violaceo che attaccano la nostra navicella con colpi normali, con i laser o lanciandosi direttamente con sé stessi. Essi sono comunemente definiti come i suoi tentacoli.



Boss 6: Ruin (1568 HP 1° forma, 512 HP 2° forma, 736 HP 3° forma). È il nemico

Raramente un gioco ha lasciato il segno sul comparto audio, questo però avvenne per *Viewpoint*, che fu addirittura paragonato alla musica di uno walkman. Il comparto sonoro è stato curato da Shizuyoshi 'Sizlla' Okamura. I critici del tempo la definirono una delle colonne sonore di videogiochi più lungimiranti di un'epoca in cui nessuno faceva davvero quello stile, mettendo tutte le influenze della musica dance nei videogiochi. In un'intervista fatta al compositore nel 2017, egli disse che il PCM Neo-Geo aveva una capacità da 8 a 16 volte maggiore rispetto agli altri sistemi del tempo. Grazie a questa capacità si potevano creare tracce più lunghe e divenne possibile il campionamento di frasi nella musica di un gioco. Il suono di apertura "One, Two, Three, Four, Hei!" che rende questo lavoro davvero memorabile, è stato campionato dalla canzone di Kurtis Blow "AJ Scratch" che appare nell'album del 1984 "Ego Trip". Secondo quanto affermato da Sizlla pare che *Viewpoint* sia stato il primo gioco a sperimentarlo.

A quel tempo il compositore non stava solamente sviluppando musica per giochi. Era anche coinvolto attivamente come DJ, entrando nella scena della musica da club giapponese. La prima cosa che fece sono stati i breakbeat e il beat-sampling. Pensò che poteva provare dei beat anche con i videogiochi, e così fece, provando per la prima volta sul sistema 16 bit della SNK. La prima traccia sonora creata per il gioco è stata "Un Caillou Ricochet" usata al secondo stage, il titolo deriva dal testo di *Flambée Montalbanaise* di André Minvielle, seguita subito dopo da "Physical Daydream" usata per il sesto stage, che al tempo non aveva ancora un titolo e non era ancora stato deciso dove usarla. La traccia "Mes Volutés Bleues" è la BGM utilizzata per la sequenza di fine gioco ed è stata finita nel mese di dicembre 1991. Si tratta di una musica la cui ispirazione iniziale è nata dalla canzone "Never Stop" del gruppo The Brand New Heavies. Le volute sono un particolare ornamento geometrico di forma a spirale, pertanto il titolo è un riferimento alla barriera blu. Consiste anche in un tributo al disk jockey statunitense Larry Levan che è considerato l'inventore del genere garage house, mentre il titolo è una menzione d'onore al cantautore e compositore francese Serge Gainsbourg per "Dieu Fumeur De Havanes". "Be Your Age", la traccia del terzo stage, è stata composta da Megumi Matsuura e arrangiata per Neo-Geo da Shizuyoshi 'Sizlla' Okamura. La tecnica di usare un charleston di accompagnamento da un quarto di nota per muoversi da sinistra a destra per creare un effetto stereo è stata fortemente influenzata dal brano "A Thousand Knives" di Ryuichi Sakamoto.

Menzione speciale anche per la splendida cover e il logo, eseguiti entrambi interamente a mano e non in CG, dall'artista Naohisa Yamaguchi soprannominato NaoQ, già autore della cover di *Joy Joy Kid* (1990), *Soccer Brawl* (1991) e *Garou Densetsu 2* (1992). Lo stesso autore successivamente realizzerà anche le arti del gioco *Top Hunter* (1994) e del celebre *Metal Slug* (1996).

L'hype del gioco, già gonfiato al massimo livello, assunse proporzioni leggendarie anche grazie alla sua difficoltà, in seguito definita maniacale. In realtà questo era dovuto principalmente all'inusuale tipo di scrolling isometrico, alla quale i giocatori non erano proprio abituati. In effetti sono pochi i giochi sviluppati con questo tipo di scrolling: *Zaxxon* (1982), *Future Spy* (1984), *Blazer* (1987), *Marchen Maze* (1988) e pochi altri. Il gioco è strutturato sul classico sistema dei check point che era molto in voga alla fine degli anni ottanta. Questa scelta imponeva al giocatore di memorizzare tutti i pattern con pochi margini di errore, pena la ripetizione totale dell'area senza power up. Un sistema che riprendeva il più noto *R-Type*. Il 95% dei giocatori arcade non hanno visto cosa si celava oltre il boss dello stage deserto ardente, il quale rappresenta a tutt'oggi uno scoglio quasi insormontabile, dalla frustrazione e difficoltà esasperante. Il gioco è in effetti abbastanza impegnativo, ma è essenzialmente amplificato dal check point system, ritenuto da sempre un sistema ostico dai giocatori arcade a causa della necessità di dover ripetere le parti già giocate fino a memorizzarne i pattern. Eliminato questo aspetto, la difficoltà è in realtà inferiore a tanti altri soprattutto usciti prima e dopo, se non altro per l'esigua quantità e velocità dei colpi su schermo. La navicella risponde perfettamente ai comandi e anche se non ci sono power up, eccetto l'option e la barriera, il saper gestire le bombe nei momenti critici ne riduce di molto la reale necessità. Va inoltre aggiunto che nei momenti particolarmente avversi, i rallentamenti consentono al giocatore di sopravvivere, soprattutto nel difficile scontro con il boss del terzo stage Mother Moth. In questo frangente il giocatore esperto può provocare dei vistosi rallentamenti premendo velocemente il tasto di fuoco in concomitanza all'inizio degli attacchi nemici, rallentando volutamente l'azione. Ciò consente di schivare più agevolmente le ondate di colpi, soprattutto quando si possiede l'option che ne triplica gli attacchi.

• Origine dei nomi delle navicelle

C'è una curiosità sull'origine del nome delle navicelle. Originariamente, il numero interno di sviluppo del gioco era AC-02. AC-01 era invece il nome provvisorio del gioco arcade di basket (inedito) che successivamente avrebbe preso il nome di *Dunk Star*. Le navicelle si chiamavano AC-01 per il player 1, di colore bianco, e AC-02 per il player 2, di colore rosa. Tuttavia, nel flyer pubblicitario ufficiale e nel manuale d'istruzioni della versione domestica la SNK ha ribattezzato senza permesso il nome delle navicelle come Viewpo (tradotto in Byupo nella versione per Genesis). Questo fu uno shock per il planner, che si ritenne responsabile di non aver inviato tali informazioni alla SNK. Pertanto il manuale fu stampato con questo errore. Nella pubblicazione del servizio di presentazione di *Viewpoint* sulla rivista Micom Basic magazine di gennaio 1993 furono apportate le necessarie correzioni. Non sono stati indicati i nomi delle navicelle nell'articolo di giugno 1993 di Neo-Geo No Subete della Hippon Super! Henshū-bu e nell'approfondimento dedicato dalla rivista ufficiale Neo-Geo Freak di aprile 1995.

• Attività promozionale

La campagna pubblicitaria per promuovere *Viewpoint* è stata piuttosto modesta. La rivista *Game Machine* ha proposto uno spazio sponsorizzato da SNK di ½ pagina, dal 1° ottobre al 15 novembre 1992, per un totale di 4 pubblicazioni. La Sammy Industries ha dedicato uno spazio di ¼ di pagina nel numero del 1° ottobre 1992 con il seguente slogan: "In ogni angolo di questo spazio si nascondono delle trappole meravigliose". Mentre su *Gamest* e *Micom Basic* magazine del dicembre 1992 la SNK ha promosso il gioco con un piccolo trafiletto di ⅛ di pagina in calce alla pubblicità di *Ryuuko No Ken*.



La prima pubblicità di *Viewpoint* apparsa su *Game Machine* # 435 del 1° ottobre 1992 insieme a *Ryuuko No Ken* della SNK. L'artwork di NaoQ si vede interamente. Lo stesso mese anche la Sammy ha pubblicizzato il gioco nel proprio spazio, insieme a *Fujihama Buster*, *Bakuretsu Breaker* e ai cabinati *Lunaria* e *Tosh*. La SNK ha promosso *Viewpoint* e *Ryuuko No Ken* fino al 15 novembre 1992, dopodiché è stato dato spazio a *Garou Densetsu 2*.



Bellissime trappole si nascondono in tutto questo spazio.

Lanciato su Neo-Geo, uno sparatutto dalla grafica super sensazionale da capogiro! Trappole gigantesche inimmaginabili e nemici si nascondono in uno spazio pseudo-3D in anticipo sui tempi. Accumula il potere e rilascialo con la pistola a moto ondulatorio. Evita il pericolo con attacchi speciali come muri di fiamme e missili guidati. Riesci a resistere a questo shock che colpisce direttamente i tuoi cinque sensi?

LE SPECIFICHE DEL GIOCO

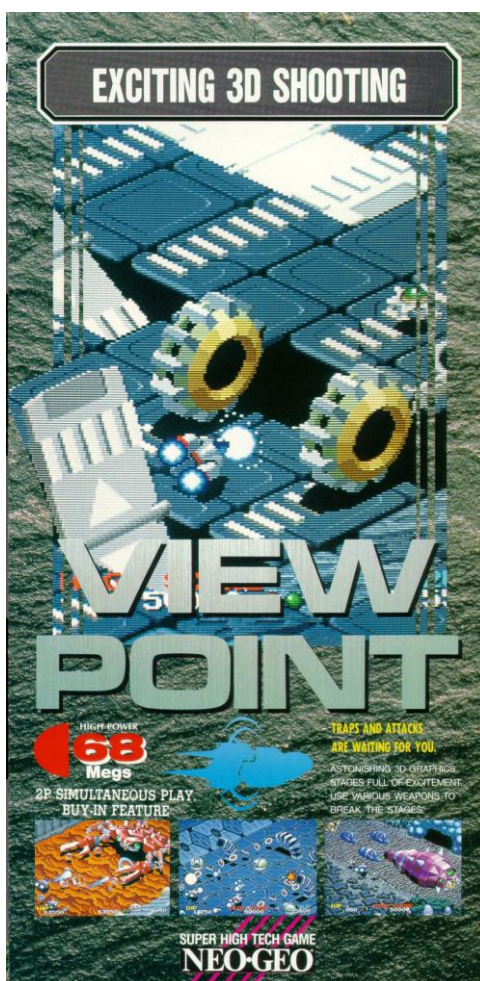
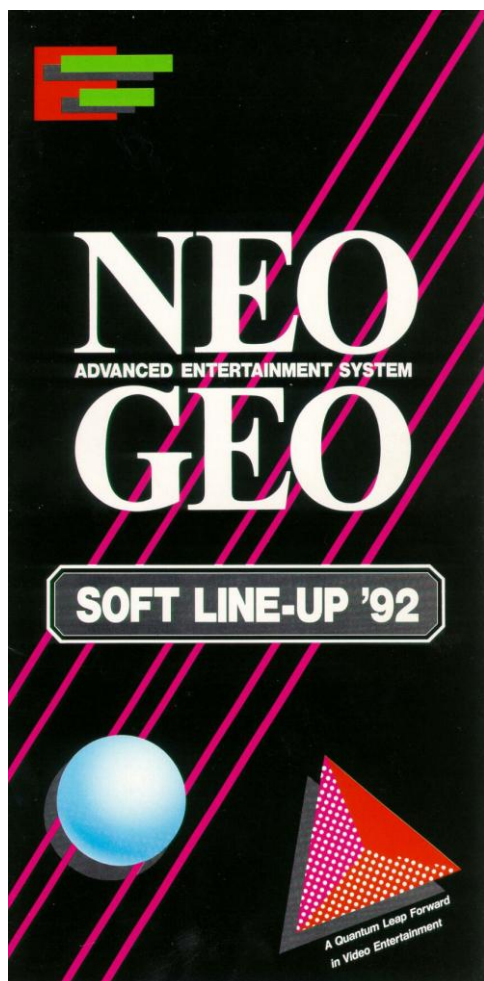
All'avvio della partita all'improvviso la scena diventa simile a un mecha in cui la navicella è catapultata da una pista. Poi, scatena un ritorno di fiamma e decolla. Quindi, aumenta la potenza e accelera di nuovo per poi scomparire dallo schermo. Questa serie di effetti immerge il giocatore nel mondo di gioco, proprio come nei classici sparatutto del passato, come "*Gradius*", "*R-Type*" e "*Kyukyoku Tiger*". Si decolla verso il cielo azzurro ma per qualche motivo la prima fase sembra all'interno di una base. Nella fase di progettazione non era stato deciso specificamente se questa scena fosse ambientata per una portaerei o una base segreta. Nella modalità di default, due giocatori si alternano, quindi iniziano uno per volta. Nella modalità simultanea per due giocatori invece, due aerei iniziano fianco a fianco. Questa scena non può essere tagliata e dura circa otto secondi.



(Sopra) La sequenza di partenza. La musica del primo stage parte dal lancio della navicella. Nella versione prototipo presentata all'AOU Show 1992, la scena era priva di sonoro in questa fase e la musica partiva appena all'ingresso del primo stage.

• Modalità di gioco a due giocatori

Viewpoint è stato inizialmente sviluppato come gioco non alternato, ovvero contemporaneamente per due giocatori. Era impostato in questo modo anche quando fu completata la versione master up nel 15 luglio 1992 con un programma di 68 megabit. La rivista Game Machine #432 del 15 agosto 1992 confermava la modalità di gioco a due giocatori contemporaneamente. Secondo la rivista Gamest di novembre, che riportava le notizie del mese di agosto, la data di uscita della versione MVS era prevista al 15 ottobre 1992. Tuttavia, la questione è stata rivalutata e all'A.M. Show del 27-28-29 agosto 1992 il gioco è stato modificato e presentato nella modalità alternata. Nel mese di settembre è stato stabilito il prezzo della versione MVS e ROM. A ottobre la precedente comunicazione sulla data di uscita è stata cancellata. Solo a novembre è stata stabilita la data di uscita ufficiale fissata al 20 novembre 1992. La modalità di gioco a due giocatori contemporaneamente è in effetti non troppo idonea alla tipologia di prodotto. Si tratta di un'opzione decisamente forzata e poco utile, seppur maggiormente coinvolgente. La ragione di ciò risiede nei limiti di movimento nell'area, che scolla lateralmente ed è piuttosto ampia. Quando le due navicelle si trovano entrambe contemporaneamente sullo schermo, se non comandate in perfetta sincronia, finiscono per ostacolarsi a vicenda nei movimenti e, se poste ai margini di entrambi i lati, non consentono lo scrolling laterale. In altre parole si può arrivare al punto di non riuscire ad evitare gli attacchi dei nemici poiché la schermata risulta bloccata dai movimenti del proprio compagno di gioco, anche se vi sarebbe ancora spazio di manovra. A causa di una richiesta in fase di sviluppo, la versione MVS oltreoceano consente di giocare contemporaneamente in due giocatori, mentre in Giappone e Europa va abilitato un dip switch in modo manuale da un operatore. La cartuccia AES (ROM in versione giapponese) non dispone di questa opzione, tolta probabilmente in fase di editing per la versione home. Naturalmente, poiché i cataloghi pubblicitari prodotti da SNK erano già stati stampati prima di tale decisione, *Viewpoint* appariva ancora come un gioco da due giocatori nella versione AES, come si evince dal catalogo Soft Line-up '92 che inneggiava lo slogan "2P simultaneous play buy-in feature". Negli Stati Uniti la ditta Mas System, nota per abilitare modifiche sulle cartucce Neo-Geo, come la disabilitazione della censura, si rese disponibile a modificare internamente le cartucce AES, abilitando tale opzione di gioco. Le cartucce trattate per l'abilitazione della cooperazione a due giocatori divennero piuttosto ricercate quando la ditta americana smise di implementare la modifica. Questa situazione ha creato confusione nei giocatori, che acquistando la versione home non si capacitavano della restrizione, sperando in una versione successiva che abilitasse la modalità di coppia. Tuttavia anche la versione Neo-Geo CD mantenne tale scelta.



Catalogo americano del software Neo-Geo Soft Line-Up '92, in cui si evidenzia l'impostazione della modalità a due giocatori contemporaneamente. Successivamente, la versione AES verrà rilasciata nella modalità di gioco alternato. La dimensione della versione master up, ovvero il completamento della versione beta di questo software, è avvenuto il 15 luglio 1992, come si evince dalle date degli ultimi due circuiti stampati del sonoro. A questo punto del progetto il gioco aveva raggiunto la dimensione di 68 megabit.

- Storia

Nel gioco non è stata prevista la storia. La storia in realtà è stata fatta, ma il planner si è chiesto se fosse meglio lasciarla alle persone che stavano giocando. E così alla fine... non è stata pubblicata. Questo perché il planner non voleva spingere verso la sua visione del mondo e desiderava che le persone si godessero questo gioco in modo spensierato e divertente. La BGM finale è stata realizzata prima che il finale fosse effettivamente completato. Il compositore Sizla Okamura ha misurato il tempo e ha sincronizzato la musica in maniera che si adattasse al lasso di tempo stabilito per il finale. Questa è un'abilità professionale.

- Settaggi

I livelli di difficoltà della versione Neo-Geo AES per uso domestico sono 5: easy, normal, hard, hardest e MVS. La notazione della difficoltà nella versione MVS da sala giochi è diversa, e si compone soltanto da 4 livelli di difficoltà: cioè easy, normal, hard e hyper. Il manuale d'istruzioni della versione Neo-Geo AES dice che MVS è tra normale e difficile. Ma in realtà non esiste tale difficoltà. MVS è uguale al livello normale. Quindi alla fine ci sono solo 4 livelli. La differenza di difficoltà si ripercuote su alcuni fattori. La posizione del nemico è diversa e il numero dei nemici aumenta all'aumentare del livello di difficoltà. È inoltre modificata la velocità dei proiettili nemici, inclusi i laser. Maggiore è la difficoltà, più velocemente si muoverà il proiettile. La resistenza del boss non cambia a seconda della difficoltà. Questo è comune alla versione MVS e alla versione Neo-Geo. Sono state aggiunte modifiche alla resistenza del boss (33% maggiori) e alle azioni del nemico nei confronti del giocatore solamente durante il gioco simultaneo. Inoltre, a seconda dello stato del giocatore (scudo, equipaggiamento opzionale) ci sono dei cambiamenti nell'algoritmo di attacco dei piccoli nemici e dei boss nemici, pertanto più equipaggiamento si possiede e maggiore è la difficoltà.

ゲームレベルの設定

ゲームの難易度を5種類に設定できます。最初はノーマルに設定されていますので、他のレベルで遊ぶときはレバーの上下で選択してから、Aボタンで決定してください。



ゲームスタート

自機が発進し、戦闘が始まります。自機をすて失うとゲームオーバーとなります。(ただしスタートボタンを押すと3回までコンティニューする事ができます)



ロード(データ呼び出し)について

このゲームは別売の「メモリーカード」を使用すれば、簡単にセーブとロードが可能です。ゲームデータのセーブされているメモリーカードが本体にセットされている場合、レベル設定後に「ロード選択画面」が表示されます。レバーで選択、Aボタンで決定してください。「YES」を選択すれば前回セーブしたステージ最初から遊ぶことができます。



(Sopra) Estratto dal manuale di Viewpoint (cassetta ROM) con 5 livelli di difficoltà ma in realtà sono solo 4.

(Destra) Il gioco all'AOU Show 1992 montato su cabinati Lunaria Sammy da 25". Il gioco era completo solo al 40% con soltanto i primi tre stage giocabili. Gli algoritmi e il posizionamento dei nemici erano molto diversi dalla versione finale del prodotto. A quel tempo, la scelta direttiva era di gioco non alternato e non c'era rifornimento di bombe per la resurrezione. Era intenzionale rendere l'algoritmo del nemico atroce e difficile da completare. Le stelle dorate non erano ancora state programmate e al loro posto comparivano delle ulteriori opzioni. Nel caso di recupero di una seconda opzione, il tempo di caricamento del cannone a ondulazione si riduceva del 25%. Le musiche erano più semplici e alcuni effetti sonori sono stati in seguito sostituiti. I bonus di fine stage erano diversi. Dal 4° livello non c'erano più nemici e lo schermo scorreva all'infinito, quindi è stato chiesto allo staff della sede di resettarlo. C'era un bug nel prototipo in cui la navicella spariva durante il gioco. Il planner si precipitò in fiera per verificare lo stato della situazione e si mescolò ai giocatori presenti allo stand, testando il problema grazie al debug mode con la scelta del livello di partenza. Analizzò la situazione e una volta tornato in studio in seguito trovò l'errore, causato da alcuni problemi minori. Questa versione del gioco è stata registrata a scopo promozionale su una videocassetta della SNK della durata di 14 minuti che fu commercializzata agli addetti del settore già nell'agosto 1992, tra cui la redazione della rivista tedesca Videogames. Il prototipo dell'AOU Show 1992 è facilmente identificabile dall'high score di 81560 punti anziché quello visualizzato in default della versione finale con 50000 punti.

- Colpo normale e Wave Motion Gun (cannone a ondulazione)

La navicella AC-01 possiede due tipi di colpi di attacco, quello normale e il cannone a ondulazione. Tipo normale: la potenza è bassa (1 HP) ma si può sparare continuamente. L'attacco scompare quando impatta su qualcosa. Cannone a ondulazione: ci sono quattro livelli di carica del cannone a onde: colpo normale, colpo 2 (8 volte più potente), colpo 3 (24 volte più potente), colpo 4 (32 volte più potente). Sia il colpo 3 che 4 hanno la stessa rappresentazione grafica. È poco noto che scegliendo due o più option, il tempo di carica del cannone a onde è ridotto del 25%. Tuttavia ciò avveniva nel prototipo presentato all'AOU Show del 24-25 febbraio 1992 quando cioè la modalità di gioco era impostata come non alternata e non erano ancora state previste le stelle bonus. Successivamente fu scelto di reimpostare il gioco in maniera alternata, inoltre l'option come un bonus di punteggio fu sostituito dalla stella, pertanto non poteva più apparire per due volte consecutive durante questa modalità. Di questo fatto il programmatore responsabile si accorse solamente dopo il rilascio del gioco. Ad ogni modo tramite l'oggetto nazo, che è essenzialmente un tipo di bug di cui si parlerà in seguito, è ancora possibile soddisfare questo particolare requisito. La seguente rappresentazione evidenzia il tempo di carica in centesimi di secondo del cannone a onde. Una volta mantenuto premuto il pulsante fino al livello desiderato, rilasciandolo si otterrà un colpo, che dopo aver distrutto un avversario di limitata resistenza, continuerà la sua corsa fino ad esaurire la carica residua di HP su altri bersagli. Nella descrizione sottostante, CAO è il cannone a ondulazione, in giapponese Hadō-hō. Questo attacco trae ispirazione dalla serie anime Space Battleship Yamato realizzata nel 1974 (Star Blazers in Italia).

Intervallo in cs	0	15	35	55	75	95
POTENZA NORMALE						
CAO (OPTION 0 o 1)		1 Lv.	2 Lv.	3 Lv.	4 Lv.	
CAO (OPTION 2 o +)		1 Lv.	2 Lv.	3 Lv.	4 Lv.	
	0	15	30	45	60	75
	0	15	30	45	60	75

• Bombe

Un attacco bomba può infliggere danni a tutti i nemici contemporaneamente sullo schermo. Può essere attivato premendo il pulsante B. Ciascuno dei tre tipi di bomba ha le proprie caratteristiche uniche e può essere rifornito con gli oggetti bomba. Tuttavia se ne possono accumulare soltanto tre, e raccogliendone una quarta, la bomba più a sinistra scomparirà. Se ne può utilizzare una per volta.

Le bombe disponibili sono di 3 tipi, rispettivamente, in ordine di potenza: Firewall bomb, contrassegnata dal marchio 'F'; Shock Wave bomb, contrassegnata dal marchio 'W'; Homing bomb, contrassegnata dal marchio 'H'. L'ordine di partenza è F, H, W.

La Firewall bomb appare come un doppio muro di fuoco disposto orizzontalmente che lentamente avanza in direzione della parte anteriore dello schermo. Brucia i nemici che tocca. Il valore nominale del danno risulta di 92 HP, tuttavia la potenza reale è di 150 HP al secondo, se il danno viene assorbito da un nemico che si sta muovendo nel medesimo senso di marcia. Questa bomba è particolarmente efficace se attivata con il giusto tempismo su nemici in movimento come il boss Snapping Turtle King, che in fase di attacco carica e poi arretra venendo distrutto con un unico attacco della durata di soli 2,2 secondi.

La Homing bomb appare come un fascio di 16 missili a ricerca che rileveranno e distruggeranno i nemici sullo schermo. Ogni missile andato a segno provoca un danno di 9 HP per un totale di 144 HP.

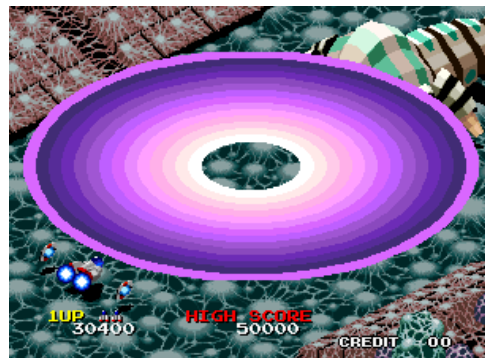
La Shock Wave bomb appare con delle increspature che si diffondono dalla parte anteriore della navicella infliggendo gravi danni a tutti i nemici che entrano in contatto con esse. L'effetto delle onde d'urto sottrae un ammontare complessivo di 108 HP. La Shock Wave bomb così come la Firewall bomb, cancellano i colpi nemici dallo schermo mentre la Homing bomb non può farlo.



(Sinistra) Fire bomb contro la croce roteante Checkta.



(Centro) Homing bomb: 16 missili a ricerca da 9 HP.



(Destra) Shock Wave bomb contro Mother Moth boss. Il manuale originale conteneva un errore di battitura già prima della pubblicazione, ovvero indicava che la barriera scompare dopo 4 attacchi anziché 3. Questo errore alla pagina 11 fu segnalato, ma mai corretto. Il manuale della versione NEO GEO CD riprende gli stessi contenuti della versione ROM e AES, conseguentemente l'errore è stato ripetuto. Anche la pagina 4 contiene un errore, in quanto il massimo numero di navicelle rimanenti visualizzate sullo schermo è di 5 e non 10 come descritto.

• Opzione (Guard Pot)

Con solo i normali shot e le bombe è difficile sopravvivere sui campi di battaglia di *Viewpoint*. Pertanto è possibile equipaggiare la propria navicella con un'opzione chiamata «guard pot» come oggetto per assistere gli attacchi. Prendendo l'opzione che appare annientando i nemici in una formazione specifica o distruggendo un nemico particolare, ci si doterà di due opzioni in entrambi i lati della propria macchina. Le opzioni non si possono distruggere. Inoltre, speronando il nemico con l'opzione, è possibile danneggiarlo molto gravemente. Ancora, si assorbono i proiettili. Tuttavia i colpi laser prodotti da nemici che non vengono distrutti, non vengono assorbiti e attraversano l'opzione. Sparando normalmente con il cannone a ondulazione, anche l'opzione sparerà un colpo normale in maniera automatica. Il potere distruttivo dell'opzione a contatto con i nemici è straordinario e può generare danni considerevoli. Basta pensare che a contatto costante con il boss Matoûba può consumare tutti i suoi 528 HP in meno di 18 secondi, generando orientativamente un danno di 30 HP al secondo. Va da sé che è conveniente posizionare l'opzione sui nemici di grande taglia il più a lungo possibile.

- Barriera

La barriera è un elemento fondamentale di sopravvivenza ma anche un oggetto indispensabile per poter resistere alle fasi di leeching più difficili, come l'abbattimento dei 15 Green Caterpillar (bruco) al boss Mother Moth del terzo stage. La barriera può bloccare gli attacchi dei nemici ma il suo potere diminuirà dalla quantità di forza dell'attacco bloccato. Bloccando l'attacco debole, la barriera cambia il suo colore per ogni colpo subito rispettivamente da bianco (blu) a giallo e da giallo a rosso. Un terzo colpo la dissolverà del tutto. La velocità del fascio protettivo, composto da cinque anelli luminosi con movimento ondulatorio verticale, aumenta in maniera proporzionale all'aumentare del danno subito. L'elemento barriera può essere recuperato in sette occasioni: allo stage 2, durante l'aggressione di Gongē; allo stage 4, nella prima sezione e ancora allo stage 4, abbattendo lo scorpione Sadra; allo stage 5, prima di Matoūba e ancora allo stage 5, dopo Idaho; allo stage 6, distruggendo il carro armato Yoshida che transita a velocità sostenuta nella zona dei due dodecaedri, infine allo stage 6, da un satellite Himawari Z poco prima del boss.

- 1UP

La 1Up consente di aumentare di una unità la rimanenza di aeromobili. È rappresentata nella forma di una perla di color oro. È un oggetto raro, reso disponibile su specifiche condizioni da soddisfare. La più semplice da trovare si trova all'ultimo stage, poco prima del boss, che pochi giocatori hanno potuto raggiungere. Questo ha fatto persino dubitare della sua esistenza, in quanto non appare nelle instruction card. Nel capitolo 9 vengono indicate dettagliatamente tutte le 1Up che si possono recuperare nel gioco, comprese le condizioni richieste per l'ottenimento.

IL SISTEMA DI PUNTEGGIO

Ciò di cui si è sempre parlato poco è l'eccezionalità dello score system, semplice ma davvero efficace. Un sistema di bonus, per lo più nascosti, che premiava il giocatore con il maggior estro nello scovarli, grazie a un bonus dalle sembianze di una stella d'oro dal valore crescente di 500, 1000, 3310, 5000, 10000, 33100, 50000 e che raggiungeva l'apice all'insolito valore di 81560 punti. L'ultimo valore di 81560 punti, che 6 anni dopo sarà utilizzato anche in *Blazing Star*, rimane stabile, a patto però di procedere nella partita senza perdere la vita in gioco. Nel caso contrario, il valore riparte da quello iniziale. Il numero massimo dei bonus ottenibili è di 40 (26 stelle più 14 option bug, detti nazo, ovvero mistero), pertanto da questi bonus si può ottenere un ammontare complessivo di 2.794.390 punti. Il valore di due di questi bonus rappresenta un significato preciso, che vuole identificare l'identità del produttore e dello sviluppatore.

3310 è un punteggio simbolo della Sammy Industries, ovvero: *san* (3) dal cinese, *mi* (3) dal giapponese, *i* (1) dal cinese). È una prova che il gioco è stato prodotto da Sammy Industries. La maggior parte dei numeri ha due letture, una derivata dal cinese e usata per i numeri cardinali (lettura On) e una lettura giapponese nativa (lettura Kun) usata in modo un po' meno formale per i numeri fino a 10. In alcuni casi la lettura giapponese è generalmente preferita per tutti gli usi.

81560 è un punteggio simbolo della Aicom / Aigom, ovvero: *ha* (8) dal cinese, *i* (1) dal cinese, *go* (5) dal cinese, *mu* (6) dal giapponese. È una prova che il gioco è stato sviluppato da Aicom. Alcuni giochi hanno infatti un punteggio che riprende il nome dello sviluppatore, come avviene anche con la software house Namco con 7650, oppure la Jaleco con 48050. L'intento è stato realizzato con un proposito alquanto semplice.

Al termine di ogni stage, dopo la distruzione del boss e l'uscita dallo schermo della navicella, si ottiene un clear bonus rispettivamente di 6.000, 9.000, 11.000, 16.000, 21.000, 26.000. A questi si possono aggiungere 500 punti per l'option, 500 punti per un set di tre bombe, 1.500 punti per la barriera. Vengono inoltre sottratti 1.000 punti per una o più vite perse nel corso dello stage. Si ottiene infine un extend appena viene raggiunta la soglia dei 50.000 punti e degli 80.000 punti.

LA SCARSA DISTRIBUZIONE: IL TITOLO NEO · GEO PIÙ RARO FINO AL 1994

Questo strabiliante shooting fatto dalla Sammy dopo 12 anni di pausa dall'ultimo gioco prodotto, di fatto vendeva il sistema Neo·Geo, o meglio, avrebbe potuto, se fosse stato normalmente fruibile. Si trattava di una vera killer application, soprattutto per gli amanti del genere shooting. A dirla tutta però, la gente, pur partendo con l'intento di recuperare la console per giocarci, finivano per non trovare *Viewpoint* da nessuna parte. Chi lo acquistò immediatamente, quei pochi utenti fortunati, finirono per rivenderlo dopo poco tempo, evidentemente scoraggiati dal check point system e dalla eccessiva difficoltà, oppure da un poco noto difetto di compatibilità di cui si farà cenno più avanti, difatti quasi nessun giocatore italiano lo terminò.

Sostanzialmente *Viewpoint* fu il titolo più raro della prima fase del Neo·Geo (1990~1994) caratterizzato da una richiesta molto elevata e una disponibilità pressoché inesistente.

• Distribuzione della versione ROM (Giappone)

Per quanto riguarda la distribuzione sul territorio giapponese, sostanzialmente è stato quasi impossibile recuperare una copia di *Viewpoint*, in quanto andò esaurito ovunque già il giorno stesso del lancio. La notizia è confermata dal programmatore Terasaka che, non potendolo comprare tramite la propria azienda, lo acquistò presso il negozio principale di Softmap ad Akihabara, trovando l'ultima copia dopo aver tentato da Yodobashi Akiba e moltissimi altri negozi. Il prezzo fu 17.800 ¥ +3% di tasse, contro i 25.000 ¥ +3% di tasse di listino (L. 285.000 secondo il cambio storico, escluse le spese di trasporto e i costi di importazione) e questo dimostra che i nuovi prodotti potevano essere venduti a prezzi decisamente inferiori da quelli consigliati dal distributore. In quella giornata i negozi erano stracolmi di copie di *Ryuuko no Ken (Art of Fighting)* uscito lo stesso giorno. SNK decise per una bassa tiratura di *Viewpoint* allo scopo di spingere al massimo le vendite di *Ryuuko no Ken*, che è stato il primo titolo della 100 Mega Shock accompagnato da una pressante campagna pubblicitaria.

Un'esperienza simile è stata raccontata dal sig. Tengen-chū dell'azienda Beep, che aveva provato il gioco in una sala giochi e decise di acquistarlo. Ma non c'erano molte informazioni riguardo all'uscita della cartuccia domestica. Dopo un po' *Viewpoint* apparve nella lista dei giochi prenotabili da Messe Sanoh, un negozio che era piuttosto popolare al tempo nel quartiere di Akihabara. La data di uscita non era stata decisa con chiarezza e si vociferava attorno a novembre. Successivamente fu poi posticipata. Il seguente annuncio fu perentorio: l'11 dicembre 1992! Era la stessa data di uscita dell'ambitissimo *Ryuuko No Ken*!

«Quella mattina presto mi sono recato al negozio e l'entusiasmo per *Ryuuko No Ken* è stato incredibile. I clienti in coda continuavano ad acquistarlo uno dopo l'altro. Nel negozio, davanti alla cassa, erano ammassate scatole di cartone contenenti *Ryuuko No Ken*. Sono rimasto sorpreso dal fatto che così tante persone si siano radunate attorno al Neo-Geo, che non è affatto economico. E curiosamente non c'era nessuno che pronunciava la parola *Viewpoint*! Quando è stato il mio turno di pagare, ho consegnato il modulo di prenotazione al membro dello staff e ho detto: "vorrei ordinare *Viewpoint*", e lui ha subito tirato fuori un pacchetto dallo scaffale dietro di me. Ho controllato lì e c'erano solo tre *Viewpoint*, incluso il mio. Non ha ricevuto nessuna attenzione. Beh, la promozione per la 100 Mega Shock è stata travolgente, quindi immagino che non ci si possa fare niente. Di recente ho incontrato online le due persone che avevano acquistato le due copie da Messe Sanoh».

Nell'articolo di Neo-Geo No Subete durante l'intervista ai programmatori, l'editore affermò che non c'erano più di 100 unità in circolazione nell'intera regione del Kantō. Ciò ha dato involontariamente origine a un valore di rarità. Tuttavia stando a quanto pubblicato sulle riviste tedesche, il numero delle ROM prodotte e distribuite in tutto il Giappone è stato di 3.000 pezzi.

• Distribuzione della versione ROM (USA)

La versione AES occidentale è uscita 3 mesi dopo il lancio in sala giochi, cioè nel febbraio 1993, al prezzo standard per l'epoca di 199 \$, pari a L. 295.000~310.000 secondo il cambio storico. Furono prodotti solamente 1.000 pezzi stando alla stampa tedesca e parte di questi furono esportati per l'Europa, su richiesta dei maggiori negozi di importazione europei. La disponibilità andò esaurita quasi immediatamente. La richiesta da parte dei clienti era però incessante e questo alimentò una sconsiderata crescita del prezzo per le copie usate. Secondo una testimonianza riportata sul Neo-Geo Mailing List, il negozio di Los Angeles Die Hard vendeva l'usato per non meno di 300 \$, ma da altri negozi la richiesta crebbe fino a raggiungere i 450 \$. Svitati negozi cercarono di spremere al massimo l'enfasi per *Viewpoint*. Dopo non molto tempo dalla prima ci fu una seconda tiratura del gioco, la stessa che poi andò a servire il fabbisogno europeo, ma anch'essa andò esaurita presto.

• Distribuzione della versione ROM (UK)

Sulla base di un disaccordo commerciale tra SNK e Sammy, fu deciso di non distribuire il gioco in Europa e conseguentemente la cartuccia fu disponibile per il pubblico britannico soltanto attraverso l'importazione. Le recensioni sulle riviste C+VG e Sinclair User si basavano infatti sulla versione MVS. La redazione inglese della rivista C+VG rimarcò la mancata distribuzione del prodotto nella sua recensione con un box di approfondimento apposito: «Ma non è giusto! Quindi ti piace l'aspetto di *Viewpoint*, eh? Ti piacerebbe averne una copia per il tuo Neo-Geo da casa, vero? Beh, mi dispiace, ma non puoi averla! Sì, hai sentito proprio bene, per qualche motivo *Viewpoint* non è in fondo alla lista delle uscite domestiche del Neo-Geo UK. L'unico modo in cui noi britannici potremo giocarci è nelle sale giochi o su un Neo-Geo americano o giapponese, e dal momento che non c'è un convertitore disponibile, sei nei guai» (naturalmente non serviva alcun convertitore). La mancata distribuzione in Europa è stata confermata dalla newsletter della DGM Ltd, il distributore ufficiale dei prodotti Neo-Geo per lo UK. Tuttavia, a causa di una richiesta considerevole da parte del pubblico, il distributore si impegnò a negoziare un accordo con la SNK in modo da garantire la produzione e distribuzione di un limitato numero di pezzi entro la fine di febbraio 1993. Dopo alcuni mesi di attesa, la DGM Ltd riuscì nell'intento, e la notizia fu annunciata sul numero 4 della Official Neo-Geo Newsletter, una pubblicazione prodotta dalla stessa compagnia londinese nel maggio 1993. Già dal mese di aprile il gioco era ufficialmente venduto in UK per 225 £ contro le normali 175 £ per le novità, un aumento di 50 £ dovuto alla limitata tiratura (L. 525.000~540.000 secondo il cambio storico).

• Distribuzione della versione ROM (Francia)

Anche in Francia, come in qualsiasi altro paese europeo, il gioco fu disponibile solo per importazione. Ciò rese la cartuccia introvabile. Come già fatto dalla DGM Ltd. anche il distributore ufficiale francese per i prodotti Neo-Geo, la Guillemot International, richiese un rifornimento di *Viewpoint*. Secondo la rivista francese Joypad dell'aprile 1993, la disputa tra SNK e Sammy si concluse con un accordo che portò alla produzione di una certa quantità di pezzi per il mercato occidentale proprio in quel mese. Pertanto fu concesso il diritto di distribuzione alla Guillemot International, che produsse il gioco con un doppio manuale d'istruzioni, uno in inglese a colori e uno in francese in bianco e nero. Il prezzo di vendita fu fissato a 1.490 F, pari a L. 390.000~420.000 secondo il cambio storico.

• Distribuzione della versione ROM (Germania)

Anche in Germania il gioco fu disponibile solo per importazione. Ciò rese la cartuccia introvabile. A fronte di un prezzo commerciale consigliato di 399 DM (L. 370.000 secondo il cambio storico), l'irreperibilità di questo prodotto fece rapidamente crescere il prezzo in modo esponenziale arrivando a toccare i 799 DM già in marzo 1993. Dopo un'altalena di proposte tra 499 DM e 599 DM, pari a L. 450.000~540.000, il rifornimento europeo di aprile assestò il prezzo sui 550 DM in luglio. Non è chiaro se il gioco fu effettivamente distribuito in maniera ufficiale dal presunto distributore Maro GmbH. Ad ogni modo le riviste tedesche recensirono la versione ROM utilizzando una cartuccia importata dai negozi specializzati Zapp Games e Dynatex.

• Distribuzione della versione ROM (Italia)

La distribuzione di *Viewpoint* nel nostro paese è stata sostanzialmente un fallimento, similmente a quanto avvenuto in Spagna. La General Game S.r.l. con sede a Napoli non distribuì ufficialmente questo gioco e non fu mai espressa una posizione chiara in merito a tale circostanza. In realtà il gioco era già da tempo reperibile su prenotazione con tanto di data di uscita. Tuttavia la disponibilità slittò più e più volte per ignoti motivi, lasciando spazio a continue scuse da parte degli operatori della ditta napoletana. L'ultimo annuncio ufficiale ai rivenditori riguardò la possibilità di prenotarlo con presunta data di uscita fissata al giugno 1993, al prezzo da tagliola di L. 560.000, al quale si sarebbe dovuto aggiungere il ricarico del venditore, non meno di ulteriori L. 150.000 in più, raggiungendo così un valore di vendita oltre le L. 700.000. Qualcosa di mai visto prima. I prezzi più alti di quel periodo riguardavano le novità, che di norma non superavano il prezzo di L. 380.000 per i rivenditori con prezzo finale al dettaglio di L. 450.000~500.000. Alla fine però, dopo ripetuti rinvii, la General Game S.r.l., non senza dispiacere, informò i dettaglianti italiani che il gioco non sarebbe mai più uscito, senza specificarne le ragioni. Tuttavia sulle pubblicità apparse sulle riviste Game Power e Consolemania da parte della stessa ditta partenopea appariva sempre la disponibilità di *Viewpoint* con tanto di avviso "ultimi pezzi", ma in realtà non ne arrivò neppure una copia. La locandina pubblicitaria era infatti stata preparata con ampio anticipo, quando sembrava che gli accordi intrapresi fossero ormai definitivamente conclusi. Sostanzialmente la verità dietro le quinte dell'affare si scoprirono solo anni dopo.

Probabilmente la General Game S.r.l. tentò un accordo con il distributore inglese, la DGM Ltd. per riuscire ad accaparrarsi un modesto numero di pezzi su prenotazione. L'elevato prezzo stabilito per i rivenditori in effetti coinciderebbe con il valore inglese del gioco al momento delle suddette contrattazioni. È ipotizzabile che a causa dell'esigua quantità di cartucce disponibili per il Regno Unito, non sia stato possibile concludere questo affare con la società napoletana. A questo punto la General Game S.r.l. pose fine ad ogni tentativo sulla distribuzione italiana di questo gioco. Questo fu un durissimo colpo per tutti i fan del sistema SNK nel Belpaese, privati così del gioco più discusso e blasonato del momento. Probabilmente sarebbe stato possibile ottenere una fornitura parziale dalla Guillemot International, ma evidentemente però la General Game S.r.l. non aveva contatti con questo distributore e pertanto non fu preso alcun accordo.

Da quel momento il gioco era dunque disponibile per l'Italia solo attraverso l'importazione parallela, un servizio offerto da pochi negozi italiani. Nonostante il prezzo di lancio non differiva dagli altri prodotti Neo-Geo dell'epoca, questa situazione influenzò notevolmente il prezzo dell'usato, che salì vertiginosamente appena si rendeva disponibile una copia. I dettaglianti nostrani con consolidati rapporti commerciali provenienti da negozi francesi avevano alte probabilità di reperire qualche copia. È stato invece difficoltoso per chi aveva rapporti con negozi britannici, tuttavia qualche copia giunse lo stesso in patria. Discorso diverso nei confronti di chi gestiva contatti esclusivamente nipponici, le speranze di reperire una copia dal Sol Levante erano infatti quasi nulle. A riprova di ciò si evidenzia che le copie conosciute giunte in patria tra il 1993 e il 1994 erano tutte occidentali.

Da Computer Land (VA) e Console Generation (MI), si diffuse la voce che questo gioco era difettoso per produzione. Si faceva menzione a una prima versione con logo Sammy, inizialmente distribuita ma poi ritirata dal mercato, in cui lo scrolling procedeva all'infinito senza mai incontrare il quarto boss. Questa però era una panzana inventata ad arte dal titolare della ditta Giocando, ovvero il negozio della General Game, distributore ufficiale dei prodotti Neo-Geo AES per il territorio italiano. Questo negozio operava la vendita al dettaglio e la gestione del servizio di noleggio. Sostanzialmente, per giustificare i continui posticipi sulla distribuzione dello

sparatutto, il titolare cercò una scusa credibile adducendo che il gioco giunse in patria difettoso, persistendo in seguito con la sfortuna, narrando dell'arrivo di un altro pacco contenente una partita di cartucce danneggiate in modo irreparabile.

Tale notizia trae ispirazione probabilmente dal prototipo incompleto presentato all'AOU Show nel febbraio 1992, in cui dopo il terzo stage non vi erano più posizionamenti dei nemici e la navicella scorreva per sempre sullo schermo, oppure potrebbe esserci stato un riferimento alla versione presentata alla fiera CSG (Consumer Software Group, che dal 1996 cambierà nome nel più ben noto Tokyo Game Show, che si era tenuta il 20 e 21 settembre 1992) e nella quale il gioco andava in crash al quarto stage. La cartuccia prototipo della fiera CSG è stata successivamente recuperata e messa in vendita nella vetrina online del sito neogeousa.com nel 2001. Il prezzo non è stato dichiarato, ma è stata in seguito acquistata dal collezionista americano Brian Hargrove. Ad ogni modo poi si delineò un fondo di parziale verità, scoperto dalla testimonianza di svariati possessori italiani del gioco, in particolare dal giocatore asparettano Nicola De Guidi (DGN), in seguito interpellato dopo le lunghe ricerche effettuate in tutto il paese tra il 1993 e il 1994.

GIOCANDO S.r.l.
80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F. Tel. e Fax 081/ 5538134
Distributore per l'ITALIA
NEO-GEO®

Siamo aperti dalle 09.00 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 19.00 (il Sabato solo per appuntamento)

PERCHÉ CONVIENE?
1° Noleggio gratuito 2° Assistenza Tecnica Gratuita
3° Novità in anteprima + adesivi e posters
4° Sconti eccezionali **ECCO PERCHÉ !!**

QUANTO COSTA?
£ 500.000 + 50.000 (spese postali)
Rateizzabili in 3 rate da : 250.000 + 150.000 + 150.000

3 Count Bout	= £. 450.000
Super Side Kicks	= £. 450.000
Sengoku 2	= £. 480.000
Fatal Fury 2	= £. 450.000
Art of Fighting	= £. 410.000
World Heroes 2	= NOVITÀ
Andro Duros	= £. 300.000
View Point	= Ultimi Pezzi

DISPONIBILITÀ DI TUTTI I TITOLI

GIOCANDO S.r.l.
80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F. Tel. e Fax 081/ 5538134
Distributore per l'ITALIA
NEO-GEO®

Siamo aperti dalle 09.30 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 19.00

PERCHÉ CONVIENE? I° Noleggio gratuito II° Assistenza Tecnica Gratuita
III° Novità in anteprima + adesivi e posters IIII° Sconti eccezionali **ECCO PERCHÉ !!**

QUANTO COSTA? £ 500.000 + 50.000 (spese postali)
Rateizzabili in 3 rate da : 250.000 + 150.000 + 150.000

Ad Agosto saremo chiusi tutto il mese

La pubblicità apparsa su Consolemania n. 20 e 21 del giugno e luglio 1993 in cui Viewpoint appariva come disponibile ma su ordinazione. Comunque le società di Napoli erano quattro: la General Game S.r.l. per le MVS e le AES, Giocando S.r.l. per la vendita al dettaglio. Successivamente Gevin Corporation nacque per distribuire il sistema Neo-Geo CD, mentre la General Game S.r.l. continuò a commercializzare solo i prodotti MVS. Oggi esistono ancora la Intervideo Corporation S.r.l. specializzata nella vendita di monitor per videogiochi e la Gevin Corporation S.r.l. che vende videogiochi, flipper e biliardini.

La versione occidentale della cartuccia aveva notevoli problemi di compatibilità con la console giapponese e forse anche viceversa, ma nessuno poté mai appurarli ufficialmente. In seguito fu chiarito che tali problemi colpivano solo certe revisioni del sistema AES giapponese, si faceva riferimento a un seriale presumibilmente basso. Il gioco non scrollava bene, la grafica si scombinava e la navicella finiva spesso fuori dall'area di gioco schiantandosi in zone non percorribili. Addirittura poteva capitare di saltare pezzi di livello o vedere per brevi tratti degli stage più avanzati senza però poter controllare adeguatamente la navicella. Ovviamente ciò non succedeva dotandosi della cartuccia di nazionalità compatibile con il proprio sistema. Naturalmente la bugia all'italiana sulla prima release difettata contribuì a far alzare esageratamente il prezzo e a rendere ancora più introvabile la cartuccia. Alcuni negozi del nord Italia si affidavano ad uno stesso ricercatore professionista che scandagliava per loro conto i quartieri di Tokyo. Di comune accordo, qualora si fosse recuperata una copia del gioco usata dal Giappone, il prezzo veniva mantenuto estremamente alto. Tutto questo hype assunse toni da leggenda portando al massimo il desiderio di possedere il gioco, tanto che nel 1993, tra i più noti possessori del sistema SNK che si mantenevano in contatto via telefonica, si diffuse una notizia. Pare che alcuni soggetti, pur di ottenere una copia del gioco, furono disposti a spendere delle cifre folli, intorno al milione di lire, una sorta di anteprima di quella che sarebbe stata, anni e anni dopo, la normale situazione di mercato dell'usato Neo-Geo in ambito collezionistico.

Oggi il mercato dell'usato per i prodotti Neo-Geo ha raggiunto quotazioni straordinarie, pertanto i prezzi di una certa levatura non fanno più testo. Secondo un'indagine condotta dal sito Neo Mania⁶, specializzato in guide ai prezzi, Viewpoint ha raggiunto una quotazione che va dai \$ 400 ai \$ 1600 per la versione AES occidentale e dai \$ 750 ai \$ 2000 per la versione ROM giapponese. Tali valori seguono comunque un andamento altalenante basato sulla domanda e sull'offerta del momento. Generalmente, entrambe le versioni del gioco sono valutate con un coefficiente di rarità di due stelle su sette.

Per quanto riguarda invece la mia esperienza personale, da quando seppi dell'imminente uscita di questo prodotto, leggendo l'articolo pubblicato su Game Power nell'ottobre 1992², sono letteralmente impazzito dalla smania di possederlo. L'idea di mettere le mani su uno sparatutto tanto osannato dalla critica mi allettava in modo indescrivibile. Poco dopo vidi la recensione su C+VG UK con un reportage di foto stupende, scattate in movimento, il che faceva sembrare le immagini provenire da un cartone animato. Dovevo avere questo gioco a qualunque costo! Era imperativo. La cartuccia però risultava introvabile. Nonostante una massiccia ricerca nei negozi italiani pubblicizzati sulle riviste del periodo, il gioco non risultava mai disponibile. Più aspettavo e più saliva il desiderio di possederlo. Nel 1993 ebbi modo di vederlo in demo nella sala giochi triestina 'Perseo' tuttavia non lo provai, un po' per non rovinarmi la sorpresa e un po' perché risparmiavo anche i centesimi per predisporre la provvista economica necessaria per fare l'acquisto. Temevo inoltre di bruciare il gettone troppo rapidamente, data la leggenda che lo dipingeva come un titolo dalla difficoltà insormontabile. Passarono i mesi e gli annunci dell'imminente distribuzione da parte della General Game S.r.l. di Napoli subivano continui ritardi e posticipazioni. Nel frattempo mi dilettao con altri giochi. Quando riprendevo *Magician Lord*, raggiungendo un determinato stage popolato da pesci azzurri, mi tornava in mente il secondo stage di *Viewpoint* in cui vi sono dei nemici simili, questo inevitabilmente aumentava la pressione e l'ansia di trovare la cartuccia.

Frattanto, durante la lunga e tediosa ricerca, conobbi diverse persone che millantavano di averlo avuto o di essersene addirittura già sbarazzati. Tra questi ricordo in particolare Christian di Civitavecchia, Nicola De Guidi di Verona, Marco D'Andrea di Roma, Alessandro Ballanti di Jesi. Sulla penisola erano presenti parecchi estimatori del gioco, da negozianti a privati. Praticamente quasi nessuno di loro sapeva cosa ci fosse oltre il quarto stage e questo contribuiva a innalzare un grande alone di mistero. Mi stupì Christian di Civitavecchia che affermava di averlo completato, sembrava il solo ad esserci riuscito tra tutti i possessori del gioco interpellati e facenti parte della cosiddetta "comunità Neo-Geo". Persino su C+VG IT non figuravano partire da complete, il che è tutto dire, in quanto nella sezione dei punteggi i giocatori erano solitamente molto abili, come Marco Mazzocchi⁸, che fu tra i primi a farsi pubblicare degli high-score sopra la barriera del milione di punti.

Ovviamente non mancavano gli utenti che si pavoneggiavano millantando di averlo completato, ma appena si ponevano delle domande dirette e mirate sull'aspetto degli ultimi stage, costoro divagavano senza ovviamente mai rispondere. Francamente, per tutto il 1993, ammetto che mi affidai con eccessiva fiducia alla General Game di Napoli. Lo feci chiaramente per questioni di risparmio, potendo contare sulla mia posizione di addetto alla vendita al dettaglio avrei potuto ottenere un prezzo agevolato. Tuttavia fu una vana attesa. Prezioso tempo perduto che avrei potuto investire mantenendo in prenotazione il prodotto presso qualche altro negozio milanese come Arivivis o Console Generation, con la possibilità di importazione parallela, alla quale mi rivolsi tempo dopo, mantenendo una prenotazione attiva proprio con Arivivis. Purtroppo, passato un lungo tempo di attesa mi scoraggiai, rivolsi quindi le mie attenzioni nonché il mio portafoglio su altri titoli usciti nel corso del 1994. Durante questo periodo fui inaspettatamente contattato da Arivivis, che aveva reperito a sorpresa una copia del gioco. Disgraziatamente avevo impegnato tutti i miei fondi in altre uscite, e non ebbi la disponibilità necessaria per concludere l'affare proprio in quel momento. Pensai a quel punto che non era proprio destino.

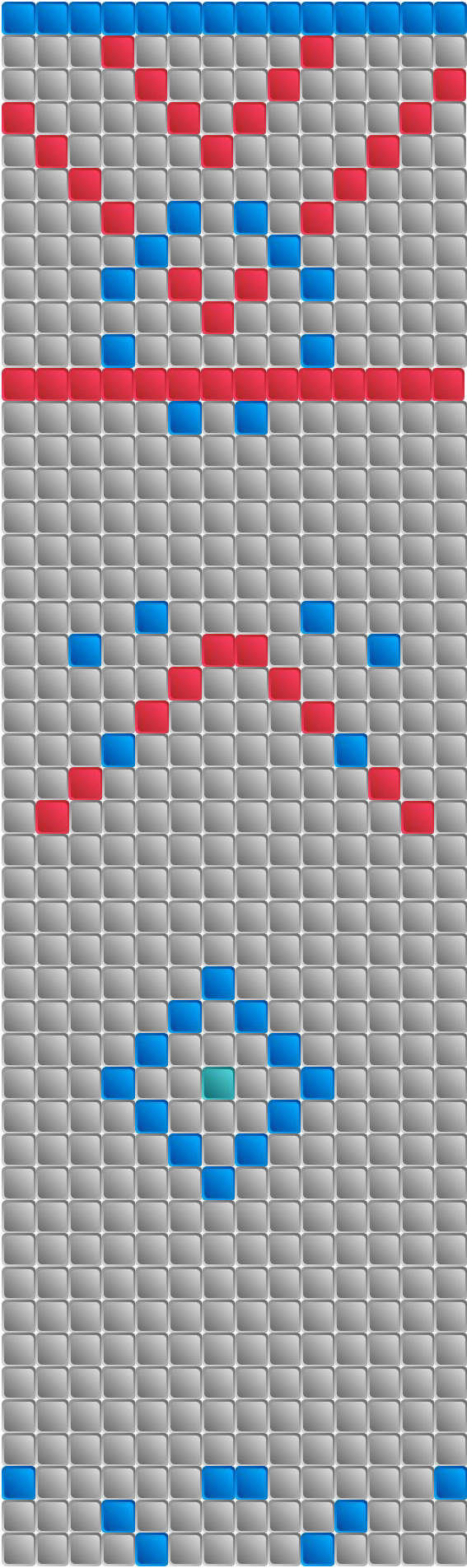
Nei primi di marzo del 1995, dopo una lunghissima attesa, quando ormai quasi nemmeno ci pensavo più ottenni finalmente la mia preziosa cartuccia AES versione euro, dal negozio torinese You Too, pagata nemmeno tanto, soltanto L. 371.000. Purtroppo erano già passati più di due anni dal suo rilascio e ormai il clamore per il gioco si era del tutto sgonfiato, lasciando il posto ad altri giochi graficamente ancora più massicci. Ad ogni modo, il mio entusiasmo non ne risentì affatto. Appena nelle mie mani contemplai la magnifica copertina per qualche minuto, la quale illustrava le ambientazioni dei primi livelli. Inserita la cartuccia lasciai il gioco in demo per alcuni minuti. Quando mi sedetti per dare il via alla mia esperienza di gioco, il quaderno degli appunti era già aperto, pronto per raccogliere ogni mia impressione e scoperta. Era una bella giornata, ricordo che i raggi di sole irradiavano ampiamente la stanza, simboleggiando il mio stato d'animo ricolmo di gioia.

Procedendo partita dopo partita compresi subito che quello era il "mio" gioco. Mi ambientai subito. Con l'attesa di oltre due anni avevo accumulato così tanto desiderio di giocare che le ore non bastavano mai per saziare la mia sete di conoscenza. Non capivo però la questione della tanto decantata difficoltà: i boss erano in effetti impegnativi, ma sebbene io non fossi ancora uno specialista di sparatutto, dopo un esiguo numero di tentativi compresi senza fatica i pattern da usare. Nel gioco sono collocati svariati tranelli che però si imparano piuttosto rapidamente, come la trappola a pavimento del secondo stage.

La zona presidiata da Gongē nasconde uno strano segreto. Il pavimento si estende su una superficie di 14 piastre di larghezza x 48 piastre di lunghezza. Una parte di queste piastre si sollevano, creando un ostacolo mortale. Se Gongē viene sconfitto in tale area, improvvisamente alcune piastre si risvegliano, formando degli sbarramenti che intrappolano il giocatore. Di solito le piastre sporgenti sono 48, ma con la disfatta di Gongē se ne solleveranno 93, quindi è necessario uscire immediatamente dalla zona della trappola a pavimento. La zona successiva cela anch'essa un mistero. Chappie è un pesce volante che esce dall'acqua e si precipita in direzione della navicella. Il numero di proiettili sparati da ogni pesce cambia a seconda di determinate condizioni. Sono stati previsti per Chappie quattro differenti livelli di attacco: 0 colpi, 1 colpo, 2 colpi, 4 colpi. Le condizioni per scatenare tali reazioni sono sempre state un mistero, tuttavia oggi sono finalmente conosciute.

• Stage 2 trappola a pavimento

• MVS Dip Settings (in rosso i valori di default)



MVS DIP SETTINGS (JP)

Stock

1~99 (3)

Continue

seigen mu (no limit)

nashi (no)

1~99

Bonus

second bonus

no bonus

Bonus rate

50000, 80000

100000, 150000

Difficulty

easy

normal

hard

hyper

Demo sound

on

off

Instruction

on

off

Credit display

on

off

2 players

cougo

play (alternato)

douji futari play (2 persone contemporaneamente)

MVS DIP SETTINGS (US)

Stock

1~99 (3)

Continue

seigen mu (no limit)

nashi (no)

1~99

Bonus

second bonus

no bonus

Bonus rate

50000, 80000

100000, 150000

Difficulty

easy

normal

hard

hyper

Demo sound

on

off

Instruction

on

off

Credit display

on

off

2 players

cougo

play (alternato)

douji futari play (2 persone contemporaneamente)

MVS DIP SETTINGS (EU)

Stock

1~99 (3)

Continue

seigen mu (no limit)

nashi (no)

1~99

Bonus

second bonus

no bonus

Bonus rate

50000, 80000

100000, 150000

Difficulty

easy

normal

hard

hyper

Demo sound

on

off

Instruction

on

off

Credit display

on

off

2 players

cougo

play (alternato)

douji futari play (2 persone contemporaneamente)

(Sopra) La trappola a pavimento del secondo stage. Le piastre grige sono inerti e non si muovono mai. Le piastre blu si sollevano secondo un timing definito. La piastra azzurra contiene un elemento barriera oppure un'option se la navicella ne è sprovvista. Le piastre rosse si sollevano solamente quando Gongē viene sconfitto e questo aumenta complessivamente la difficoltà di tutta l'area.

Sostanzialmente, dopo accurate e prolungate ricerche è stato appurato che queste condizioni dipendono da Gongē. Più gli si sta vicino e maggiore sarà l'offensiva di Chappie. Questo comportamento è stato progettato per penalizzare un giocatore che si colloca alle spalle di Gongē, sfuggendo ai suoi attacchi ed evitando in questo modo anche le mine esplosive rilasciate sull'intera area. Proseguendo, si affrontano vari ostacoli, come orde di pesci che si lanciano sulla navicella, meduse che emergono dalle acque e murene indistruttibili che escono dalle loro tane, travolgendo ciò che incontrano. Le tartarughe marine compiono spostamenti veloci e i loro movimenti rotatori ne impongono una tempestiva memorizzazione. Al termine di questo stage appare il primo ostacolo da temere veramente, il granchio boss Matoūba. A causa della sua immensa mole resta poco spazio di manovra per evitare i suoi attacchi, costituiti dalle bolle emesse dal crostaceo quando respira fuori dall'acqua. La priorità è di liberarsi il prima possibile della sua chela destra, in modo da ampliare lo spazio per muoversi ed evitare le bolle più facilmente. La resistenza di questo boss è molto elevata, al punto che spesso i giocatori non fanno in tempo a distruggerlo entro i 100 secondi a disposizione. Esplosa la corazza, nella sua seconda forma si presenta come il suo cervello. Non è un avversario preoccupante e si può superare senza particolari difficoltà.



(Sopra) Posizionandosi dietro Gongē si può superare senza difficoltà la trappola a pavimento. Tuttavia nella zona successiva contro i pesci Chappie, si subirà un attacco che sarà proporzionale al tempo trascorso alle sue spalle o nelle sue immediate vicinanze, fino a quattro diversi livelli di difficoltà. (Destra) le trappole dello stage 3 con muri mobili da entrambi i lati che cercano di schiacciare la nostra navicella.



(Sopra) La difficile prima forma di Mother Moth con uno dei 15 Green Caterpillar. Questo scorpione si muove arretrando e spara i suoi attacchi in triplice direzione.



(Destra) Lo scorpione Sadra (256 HP) che rilascia la barriera se battuto. Si tratta del singolo nemico più resistente del gioco, escludendo i boss. Questo scorpione si muove arretrando e spara i suoi attacchi in triplice direzione.

Nel terzo stage la situazione non desta molte preoccupazioni. Anche qui, come nel primo stage, ci sono dei muri mobili che intrappolano il giocatore. Evitarli non è un problema, a patto però di sconfiggere con il giusto tempismo i carri armati Yoshida nascosti tra un passaggio e l'altro. Ebbero qualche difficoltà contro Mother Moth (la madre falena), il boss del terzo stage. Pare che questo nemico sfrutti al massimo le capacità del sistema in quanto nelle fasi più concitate possono sussistere alcuni problemi di flickering. Questo nemico attacca con dei fitti colpi a raggiera, piuttosto ostici da evitare, aggravati dall'ingresso di Green Caterpillar, un grande bruco (la sua prole) che orbita intorno al boss.

Persi qualche vita, ma dopo un po' di tentativi falliti capii che potevo ridurre la velocità dei colpi avversari sparando ad alta velocità, questo contribuiva a rallentare drasticamente l'azione di gioco per l'eccesso di sprite su schermo. La seconda forma di questo boss è meno difficile e la parte più ostica consiste nell'evitare due globi gialli a ricerca automatica. Curiosamente, sparando con un tempismo preciso un istante prima della formazione

dei globi gialli, è possibile farli esplodere entrambi. Valgono solo 10 punti cadauno, ma senza la loro presenza è molto più agevole affrontare gli attacchi di Mother Moth. Una volta esaurita la sua energia, la testa di questo boss esplode e il suo guscio rimane vuoto per un certo periodo di tempo, quindi esplode anch'esso. Giunsi così al quarto stage, un ambiente arido e desertico, costellato da torrette nascoste sotto le sabbie. Entro un paio di giornate intense arrivai alla fine di questo stage, superando la complessa zona delle navi da trasporto. Questa sezione è una parte a dir poco impegnativa, in cui il giocatore è severamente sottoposto alla memorizzazione di un percorso per evitare di essere schiacciato. Si dice che questo sia il luogo in cui la difficoltà è maggiore in *Viewpoint*. Tutti ne hanno sofferto. Alcune riviste giapponesi hanno introdotto delle strategie per superare più agevolmente questa sezione. Nello specifico questo è avvenuto sulla rivista Yuge N° 10 del 2003 e su Neo-Geo Freak N° 5 del 1995. Sul sito del programmatore Terasaka ("*Viewpoint* no nazo", cioè i misteri di *Viewpoint*) è stata fornita una dettagliata spiegazione su come evitare le navi da trasporto. Di seguito viene riportato l'aiuto accurato del programmatore Terasaka, così come è stato descritto sulla sua pagina web.

• Stage 4 "deserto ardente": spiegazione della zona della nave da trasporto

Questa è la zona dei convogli più famosa del gioco, è anche il luogo più gettonato dai giocatori occasionali di *Viewpoint*. Una buona parte di giocatori si blocca in questa fase senza procedere. L'ordine è fisso, quindi basta memorizzare lo schema e riuscirai a passare senza problemi. Viste frontalmente, le navi da trasporto appaiono allineate in fila orizzontale.



Navi da trasporto, fase 1



Navi da trasporto, fase 2



Navi da trasporto, fase 3



Navi da trasporto, fase 4



Navi da trasporto, fase 5



Navi da trasporto, fase 6



Navi da trasporto, fase 7



Navi da trasporto, fase 8



Navi da trasporto, fase 9

Per cominciare, è sufficiente aspettare semplicemente nel punto mostrato nell'immagine 1. La prima e la sesta nave da trasporto da sinistra si spostano. La terza e la quarta nave da trasporto da sinistra si fermeranno al centro del passaggio e raggiungeranno la posizione mostrata nell'immagine 2. La seconda e la quinta nave da trasporto da sinistra si fermeranno, poi si sposteranno al centro del corridoio, quindi arretreranno in fila, basta evitarle. La nave da trasporto al centro dello schermo sale, mentre quella dietro di te cercherà di avanzare, di conseguenza spostati rapidamente nella posizione mostrata nell'immagine 3 prima di muoverti. Quando la nave da trasporto dietro di te si ferma al centro dello schermo e la nave da trasporto che si muove verso il basso si sposta verso il muro del corridoio, torna indietro. Quindi la nave da trasporto al centro dello schermo si sposterà

al centro del corridoio. Tenete d'occhio anche i movimenti della nave da trasporto che vi precede, immagine 4.

La nave da trasporto che precede si muove avanti e indietro per superare la nave da trasporto che segue e quando la nave da trasporto di fronte a te si avvicina, la nave da trasporto al centro dello schermo si muoverà in avanti, quindi muoviti in avanti, immagine 5. Spostati nella posizione dell'immagine 6. La nave da trasporto dietro a noi si sposta al centro del passaggio. La nave da trasporto al centro dello schermo restringe il passaggio mentre le due navi da trasporto di fronte a essa si allineano e si muovono all'indietro prima di scomparire dallo schermo, immagine 7. Immediatamente dopo spostati in avanti verso il centro della schermata e, quando le due navi da trasporto dietro di te saranno allineate al centro del corridoio, spostati di lato. Dopodiché, uscirà davanti e quindi spostati dietro. Anche una nave da trasporto si muoverà all'indietro rispetto alla parte anteriore, quindi spostati all'indietro e poi verso il centro del passaggio, immagine 8. Attendere nella posizione mostrata nella nona immagine. L'azione consisterà nel liberare i nemici deboli dalla nave di trasporto parcheggiata sul lato del muro al centro al dello schermo. Successivamente appariranno 6 nemici deboli, quindi sconfiggili tutti sparando ripetutamente con proiettili normali. Una volta che la nave da trasporto è stata schierata, si sposterà nella parte anteriore dello schermo e scomparirà. Vi sono molti metodi per superare questa fase e questa è solo una delle tante strategie.

All'inizio della programmazione questa specifica zona era stata concepita per scorrere ad un'alta velocità e doveva essere un posto dove evitare gli ostacoli, ma è stato modificato a causa di varie circostanze e rimase così un buco vuoto. La scadenza per la produzione del gioco si stava avvicinando, quindi il concetto per la fase successiva era stato a questo punto cancellato. Le navi da trasporto che dovevano essere usate in quell'area erano diventate inservibili. Pertanto sono state utilizzate per riempire questo buco. Dal momento che uno dei membri del team di sviluppo completò quest'area durante la sua prima partita, fu deciso di lasciarla com'era anche se sarebbe stato preferibile regolarla maggiormente. Comunque, superata la zona, un sussulto si udì nella mia stanza. Dopo alcuni secondi apparve lo spauracchio del gioco! Ero quindi giunto anch'io al temibile quarto boss, simpaticamente chiamato dai redattori italiani "faccia d'osso", in realtà Idaho. Ne fui oltremodo entusiasta in quanto era ormai certo che non possedevo la famigerata versione buggata in cui si narrava che il pavimento scrollava all'infinito. A questo punto rimasi fermo in quest'area per qualche giorno. Questo nemico era in effetti un avversario davvero tosto da superare e capii perché nessun giocatore riusciva a batterlo.



(Sopra) Stage 4: deserto ardente. La difficile fase 10 delle sei navi da trasporto che ha piegato la pazienza di molti giocatori. La rotazione della nave da trasporto è stata fantastica da realizzare, utilizza 64 pattern per poter ruotare di 360 gradi. (Destra) Idaho nella sua quarta forma. La sua option si chiama Gachapin, ed è un personaggio televisivo apparso nel programma per bambini Hirake! Per abbatterlo si consiglia di usare il colpo al quarto livello di carica. Ogni faccia ha 296 HP. La carica di quarto livello si accumula completamente dopo 0.95s, questo tempo può aumentare quando su schermo ci sono rallentamenti. È da notare che tutti i colpi possiedono l'ombra sul terreno, compresi i laser. Il segreto per affrontare il gioco è usare costantemente il cannone a ondulazione di livello 2 da 8 HP: se ne possono usare 2 al secondo.

Ognuna delle quattro facce impone al giocatore un approccio completamente diverso. È infatti necessario trovare il pattern giusto per danneggiare la faccia e nel contempo schivare tutti i suoi attacchi. La difficoltà è logicamente crescente e raggiunge il culmine alla quarta faccia in cui cadevo sempre. Questa forma era davvero molto difficile, in quanto costituita da alcuni elementi solidi e indistruttibili che compivano dei movimenti fissi accompagnati da un fitto attacco a raggiera. Quando tali elementi fissi si muovevano, nel tentativo di scansare i colpi a raggiera si finiva per collidere su di essi, perdendo la navicella all'impatto. Questo significava ripetere daccapo tutte le quattro noiose forme del boss. Non mi scoraggiai, anche se al secondo giorno pensai quasi di non farcela. Prima di allora non ero mai stato impegnato così intensamente su un singolo boss. Ad ogni modo grazie ad un'intuizione trovai finalmente il pattern necessario per abbattere la quarta faccia, ed infine compì il miracolo, vedendo così l'inedito quinto stage di cui avevo intravisto solo una foto sulla rivista italiana C+VG. Per superare Idaho fu fondamentale l'impiego del colpo caricato al quarto livello di potenza.

Per neutralizzare questo tremendo avversario nella sua quarta ed ultima forma, è necessario posizionarsi leggermente al di sopra del centro dello schermo, evitando poi i proiettili a 4-5-6 direzioni, sparati con intervalli regolari. Si aggiungono 4 opzioni che ruotano intorno al boss. Quando le opzioni smettono di girare, i primi due

pezzi rimbalzano sul muro e si spostano nella parte inferiore dello schermo, gli ultimi due cercano il giocatore spostandosi accanto da destra a sinistra. Durante tale frangente bisogna mantenersi nella parte bassa, colpire il boss centralmente e avanzare per evitare i primi due pezzi, quindi arretrare per evitare la seconda coppia di opzioni. Dal centro bisogna spostarsi a sinistra e risalire, in modo da evitare la raggiera di 4+4 colpi rosa. I movimenti dell'unità principale e delle opzioni non sono sincronizzati e si muovono separatamente.



(Sopra) stage 5: è intitolato 'flusso di lava', è ricoperto da prominente di magma.



(Destra) boss 1: Snapping Turtle King. Allo stage 5 questo boss ha una resistenza ridotta di circa il 25% passando dai 328 HP del corpo principale ai 240 HP, mentre i due cannoni laterali sono stati ridimensionati da 280 HP a 208 HP.

Il quinto stage ha ambientazione lavica, si limita a riproporre tutti i precedenti boss dotati di $\frac{1}{4}$ in meno di resistenza. Si tratta sostanzialmente di una corsa al boss con un forte senso di stravaganza. Senza commettere errori, quasi il 30% di tempo è speso in questo livello. Non è uno stage particolarmente appagante in quanto costituisce una rivisitazione di quanto già visto in precedenza ma fa da preludio allo stupefacente sesto e ultimo stage. L'ispirazione al boss KID è un paguro di progettazione meccanica e biologica. Lo sfondo è come lo scarico di una fabbrica, i boss appaiono come sul palco di una parata. Questo stage era in realtà un palcoscenico in cui sarebbe apparsa un'enorme nave da guerra. Ma alla fine poiché la data di consegna del prodotto era vicina e non c'era più tempo, l'immagine di tale boss non fu completata. Il lavoro di correzione dello stage iniziò a un ritmo rapido. Protuberanze e torrette periscopiche furono rapidamente disegnate da un progettista. Fu chiesto al pianificatore di organizzare tutto in modo che sembrasse una trappola. Ci sono pro e contro sulla ricomparsa del boss del quarto stage, la cui resistenza è stata ridotta del 27%, passando da 296 HP a 216 HP.



(Sopra) anche la resistenza di Brain Matoûba è stata ridotta: da 184 HP a 144 HP.

intitolata La Nervatura M., c'è una voce femminile lamentosa come ingrediente segreto. La voce sexy è una presenza nascosta. Era un campione vocale riciclato dal gioco Dunk Star della Sammy. Quelle voci sono state prodotte durante esperimenti sugli effetti di varie forme di onde alfa sul corpo umano durante l'uso del SynchroEnergizer. I giocatori più abili hanno individuato un save spot in cui collocarsi senza che il boss possa raggiungerli con i suoi attacchi. Tale punto si trova davanti all'occhio centrale in posizione leggermente spostata a destra, in modo da evitare il laser nemico. Questa posizione è efficace solo quando dotati dell'option, e solo con la seconda forma di attacco del boss.



(Destra) boss 5: Kid, ed è ispirato ad un paguro. Nella musica di sottofondo che è

Questo quinto livello è stato valutato con uno scarso bilanciamento del gioco. Me ne accorsi in maniera inequivocabile in quanto superai KID al primo tentativo. Idaho quindi era decisamente più forte di KID, e tutta la pratica precedentemente acquisita lo rese ancora più facile. Sostanzialmente l'intero quinto stage era molto più facile del quarto. Ad ogni modo, quel lunghissimo e ripetitivo stage era ormai alle mie spalle. Finalmente mi accingevo ad addentrarmi in un livello mai visto prima e di cui non si sapeva nulla.

Il quadro finale, ambientato nello spazio, ha avuto un impatto straordinario nel mio immaginario. Ricco di nemici e situazioni molto più concitate, richiedeva un impegno decisamente superiore a quanto visto fino a quel momento. Tutti i nemici più temibili infestano l'intera area di gioco. Le trappole disseminate sul percorso vengono rafforzate da nuovi ostacoli mai visti fino a quel momento, come i Terastar, dei macchinari rotolanti che emettono campi elettromagnetici letali e che devono essere aggirati per non restare intrappolati. Curiosa e intrigante la comparsa dei Pentagono, due dodecaedri che possono essere colpiti tramite attacchi leggeri per farli rotolare fino a investire due carri armati Yoshida, uno per ciascun lato. Quest'azione consente di ottenere una bomba per ogni Yoshida distrutto. Nello stage ci sono molte occasioni di recuperare stelle d'oro, tuttavia la presenza dei Neji Neji rende pericolosa la loro cattura. Dopo due terzi del percorso compaiono due zone in cui si muovono lentamente alcuni cubi a sei facce contrassegnati da una X. Sono i Sukoon. Il loro movimento nello spazio 3D non passa di certo inosservato. Per recuperare la bomba Homing che si cela in mezzo a questi oggetti bisogna fare ricorso a tutta la propria destrezza, sfiorare i Sukoon equivale ad una morte immediata.



(Sopra) lo stage 6 è intitolato 'città satellite' e brulica di nemici mai visti prima. Sulla loro superficie causano la distruzione istantanea dalla navicella. Bisogna calcolare bene il tempismo per muoversi in mezzo a loro e recuperare l'opzione o la bomba Homing.



(Destra) la zona presidiata dai Sukoon. Si tratta di cubi in movimento che al tocco sulla loro superficie causano la distruzione istantanea dalla navicella. Bisogna calcolare bene il tempismo per muoversi in mezzo a loro e recuperare l'opzione o la bomba Homing.

Superata questa parte si accede a un'area presidiata da nove Tower, delle colonne che emettono campi elettrici quando percepiscono la vicinanza della navicella. Al centro della zona si trova la 1up, che ancora oggi la maggioranza dei giocatori credono essere l'unico esemplare di questo bonus presente nel gioco. Tuttavia le 1up sono in tutto tre, ma questa è l'unica che richiede delle condizioni semplici da soddisfare, ovvero disporre dell'option. Prima di giungere al boss finale bisogna superare una zona dello spazio alquanto impegnativa, in cui sono presenti svariati meteoriti Stone. Questi nemici hanno la particolarità di avere una resistenza di 5 HP e quando vengono distrutti si dividono in otto parti più piccole sempre di 5 HP. Durante il caos che si genera su schermo compaiono anche due satelliti meteorologici Himawari Z. In questo frangente si rivela l'abilità del giocatore.



(Sopra) Il Pentagono, che se colpito travolge i nemici.



(Centro) Uka, al momento del sollevamento dal suolo.



(Destra) Stone, che si dividono in parti più piccole.

Ogni satellite rilascia due oggetti, rispettivamente H, F, W, barriera. Se uno o più di questi oggetti sono già posseduti dal giocatore, i satelliti rilasceranno una stella d'oro. Il primo satellite sulla sinistra, quando viene distrutto, rilascia l'option se il giocatore ne è sprovvisto. La massima abilità al quale il giocatore aspira in questo frangente consiste nel raggiungere quest'area con l'equipaggiamento al completo, destreggiandosi tra i colpi avversari e nel contempo recuperando tutte le stelle rilasciate.

Una volta oltrepassati tutti questi temibili ostacoli, fa la sua apparizione qualcosa di stupefacente. Il boss finale Ruin, dalle proporzioni esagerate, è un mostro di tipo aracnide dotato di quattro zampe. È obiettivamente il nemico più arduo da sconfiggere ed è suddiviso in tre forme. Nella prima forma è dotato di sette parti distinte

che hanno un ordine preciso per essere distrutte: zampa sinistra e zampa destra (224 HP per ciascuna), parte laterale sinistra e parte laterale destra (192 HP per ciascuna), lancia missili sinistro e lancia missili destro (96 HP per ciascuno), corpo centrale (544 HP). Le sei parti minori possono anche essere ignorate concentrandosi sul corpo principale. La seconda forma è più difficile e assume le sembianze di una navicella spaziale dotata di 8 boccaporti con un occhio di diverso colore sull'apice. Da ogni uscita fuoriesce una capsula corrispondente al colore dell'occhio. La capsula si apre dopo qualche istante, rivelando un attacco abbinato al suo specifico colore che si frappona a difesa del boss. La resistenza totale è di 512 HP. La terza forma rivela la sua agghiacciante vera natura: un cervello avvolto da innumerevoli teschi. La resistenza totale è di 736 HP. Naturalmente questa forma è la più difficile da affrontare, una vera sfida. Perdendo la vita è necessario ricominciare dall'inizio tutto il boss. Tuttavia, i satelliti Himawari Z consentono di recuperare tutto l'equipaggiamento daccapo. Nonostante i nemici di supporto presenti in sei fasi distinte, Ruin non era un nemico così insormontabile, soprattutto dopo la pratica acquisita per superare Idaho. Dopo dure ed estenuanti battaglie, abbattei l'ultima forma e completai il gioco, dopo appena una settimana di allenamento molto intenso, godendomi così la stupenda *Mes Volutes Bleues*, la musica conclusiva, un brano remixato di una certa canzone di successo ACIDJAZZ.



(Sopra) Stage 6, boss finale Ruin nella sua 1° forma. (Centro) Stage 6, boss finale Ruin nella sua 2° forma. (Destra) La forma finale, pattern 5 di 6. Vi sono 6 tipi di pattern di Ruin in formazioni di attacco con differente e crescente difficoltà. Ogni elemento in supporto al boss può essere distrutto e consente di guadagnare 500 punti. Ruin è l'unico boss che non ha un tempo limite per la sua distruzione. È qui che si possono sacrificare le vite per ammassare punti.

Così poco infatti ci volle per abbattere la fama di quello sparattutto giudicato dai più "infinibile". Non ho mai compreso perché le persone lo ritenessero tanto difficile, ma apparentemente sembra che è in gran parte dovuto al fatto che a colpo d'occhio non si può dire come rilevare l'ambiente circostante in direzione verticale. A proposito, inserendo la dicitura "SEX" nella schermata dei punteggi, il nome cambia automaticamente in SAMMY che è una firma composta da cinque caratteri anziché i tre che normalmente si possono utilizzare.

Da quel momento, dopo un breve brindisi per la vittoria, completai il gioco ancora molte volte. Così di lì a poco scaturì una nuova sfida. Intrapresi una lunga ricerca per carpire ogni segreto. Dovevo saperne più di chiunque altro, perché questo era il mio modo di esprimere passione per questo gioco, del resto *Viewpoint* era ormai il mio arcade preferito. Ciò che ormai mi stimolava era la raccolta delle stelle. Questo bonus dorato dal valore progressivo aumenta esponenzialmente dopo ogni stella recuperata, a patto di non perdere la prima navicella, altrimenti il valore sequenziale viene resettato. Sostanzialmente si tratta del motore dello score system e fornisce al giocatore una forte motivazione nel proseguire a perseverare anche dopo il termine del gioco. In Italia nessuno sapeva quante stelle d'oro ci fossero. Naturalmente il mio obiettivo era di individuarle tutte, ma non esistendo una documentazione accurata con il quale confrontarsi non potevo quindi accertarmi di essere riuscito nell'impresa. Vi erano delle condizioni specifiche per collezionarle tutte. Eliminare determinati nemici o possedere specifici item al momento giusto. Fu necessario parecchio tempo per comprendere i requisiti.



(Sopra) Stella dorata e primo nazo allo stage 1. (Centro) Stella dorata allo stage 2. Questo stage si intitola "Un Caillou Ricochet" che letteralmente significa dal francese ciottolo che rimbalza sull'acqua. È un'immagine delle increspature lasciate dai personaggi che galleggiano sulla superficie d'acqua che scorre. (Destra) Il primo nazo allo stage 3 si ottiene facilmente lanciando la Firewall bomb nel momento in cui i guard pot dell'option si aprono completamente appena inizia lo stage.

Alcuni giocatori della rivista C+VG, piuttosto noti per la loro bravura, superarono faticosamente la soglia del milione di punti, tuttavia senza completare il gioco. Nonostante l'elevato numero dei giocatori coinvolti e interessati era miracoloso trovare qualcuno che riuscisse davvero a terminarlo, figuriamoci dedicarsi alla ricerca delle stelle. Dopo qualche settimana si concluse il mio ciclo di allenamento. Trovai una stella al primo stage (la

questi aspetti. Molti giocatori si sono chiesti se l'oggetto nazo fosse stato pianificato fin dal principio. Tale idea nasce dal suggerimento inserito alla pagina 9 del manuale di istruzioni della cartuccia AES, nella parte relativa al cannone a ondulazione. Viene scritto: "quando si prendono le opzioni al momento giusto... (non possiamo dirti di più)". Sembra un'indicazione che sussurra l'esistenza dell'oggetto nazo. Tuttavia nel manuale giapponese la descrizione è un po' diversa: "se un elemento opzionale viene preso quando è presente un'opzione...". In questo secondo caso il riferimento all'oggetto nazo sembra ancora più evidente. Ma si tratta di un abbaglio... Poiché il manuale è stato realizzato prima della pubblicazione effettiva del gioco, il suggerimento si riferisce alla velocità di caricamento ridotta del cannone a ondulazione, quando si ottiene una seconda opzione consecutiva (leggere pag. 13). Tuttavia, quando la versione master up è stata modificata, passando all'impostazione alternata, tale funzionalità è andata persa e non è stato più possibile ottenere due opzioni consecutive. Poiché nessuno se n'è accorto, il testo del manuale è rimasto così com'era. La risposta sulla questione nazo è arrivata ufficialmente il 19 aprile 2003 dal programmatore Terasaka, nella BBS giapponese dedicata al gioco.

«Non è propriamente un bug, ma piuttosto una funzionalità o una caratteristica che pensavo determinasse quali oggetti stavi tenendo in mano in base alla posizione della comparsa dell'item carrier e li cancellasse in un punto in cui i proiettili non ti avrebbero colpito. Ho pensato di eliminare questo imprevisto, ma è stato scoperto solamente dopo che il gioco era già in vendita».

Sostanzialmente nel luogo in cui compaiono le opzioni dopo la risurrezione, è stato previsto il rilascio della bomba se la navicella è già equipaggiata con l'opzione. La navicella può attaccare i bersagli esterni allo schermo in quanto sussiste il rilevamento del colpo. Quindi l'item carrier può essere colpito e distrutto prima di apparire in gioco, ma in questo caso l'equipaggiamento della navicella non viene identificato, quindi l'opzione apparirà in sovrapposizione alla bomba. Dalla seconda opzione in poi, queste sono trattate come stelle (la seconda ha un effetto diverso), quindi la corsa agli 81.560 punti arriverà prima del solito. È abbastanza facile creare questo fenomeno utilizzando la Firewall bomb per creare un riscontro.

È stato accertato che l'oggetto nazo è presente anche nel port per Sega Genesis. Tra il 1994 e il 2001, in Giappone, erano conosciuti soltanto cinque oggetti nazo, i cui pattern furono elaborati dal giocatore giapponese U.G.M. (circle-ay.ugm). Più nello specifico, questi oggetti erano localizzati come segue:

- stage 1, tramite l'uso della bomba F (nazo 1 di 14);
- stage 3, tramite l'uso della bomba F (nazo 4 di 14);
- stage 3, tramite l'uso della bomba F (nazo 5 di 14);
- stage 5, tramite l'uso della bomba F (nazo 9 di 14);
- stage 5, tramite l'uso della bomba F (nazo 10 di 14).



(Sopra) Il secondo nazo dello stage 3. Si ottiene in modo certo lanciando la Firewall bomb un attimo prima in cui si esaurisce l'animazione di uscita del Pipu di destra che appare dallo sportello Yuka Hatch. La navicella deve essere posizionata sul limite inferiore dello schermo per ottenere il tempismo perfetto.

La presenza degli oggetti nazo conferisce al gioco una forte sensazione di mistero e di fascino allo stesso tempo. L'attivazione volontaria di questi oggetti bonus non previsti nelle intenzioni dei programmatori, è molto arduo da ottenere, in quanto impone al giocatore una precisione al centesimo di secondo sia nel posizionamento della navicella che nel tempismo dell'azione da effettuare. Va da sé che l'abilità del giocatore e la sua capacità di escogitare il metodo più opportuno per far scaturire questi oggetti è determinante per la corsa al punteggio in termini di competizione. Per qualche ragione, per 10 anni, l'utilizzo al momento giusto della Firewall bomb è stato l'unico modo per ottenere questi misteriosi oggetti. Tuttavia, in seguito, altri giocatori scopriranno che in determinate circostanze anche la Homing bomb e uno sparo veloce ne consentiranno il recupero. Questi nuovi accorgimenti hanno permesso di estendere il numero di oggetti nazo da cinque a quattordici. A livello teorico va precisato che il numero massimo di oggetti nazo sarebbe sedici. Tuttavia, a causa dell'impossibilità di usare le bombe in due frangenti, in quanto necessarie a raggiungere i requisiti per altri bonus, non è possibile generare le condizioni necessarie per la loro cattura.

Frattanto, in Francia, il giocatore Sébastien .:-"S.L."-: Léger¹⁰ riusciva a terminare il gioco con la prima vita disponibile, divulgandone la notizia sul forum di neo-geo.com tramite un video pubblicato l'11 novembre 2001 dal risultato finale di 1.972.890 punti. Pare sia stato il primo giocatore in occidente ad essere riuscito in questa impresa, anche se questa notizia non può essere confermata. Il 26 marzo 2002 il giocatore giapponese HAS pubblicò sulla piattaforma internazionale Marp un replay registrato su MAME di 2.145.450 punti che era sostanzialmente un risultato qualitativamente analogo al giocatore francese, con l'aggiunta però di due nazo intenzionali, ottenuti entrambi allo stage 3. Lo stesso giocatore, nella sua pagina web "NEXT SPACE" relativa al gioco, concludeva affermando di aver realizzato un top personale 2.990.000 punti sacrificando tutte le vite rimanenti al boss, ma di aver smesso di giocare perché non riusciva a intravedere nessuna ulteriore possibilità di guadagno. Purtroppo però non mi accorsi affatto dell'esistenza della sua pagina web, e di tali dettagli seppi solo molti anni più tardi.

Nel 2002 trovai le informazioni riguardanti il record nazionale giapponese. Tale record era di 4.253.500 punti (!) e sfuggiva alla mia comprensione. Teorizzando una partita perfetta non avrei potuto spingermi oltre i due milioni e mezzo. Cominciai a intuire che nonostante tutte le scoperte già compiute c'era ancora qualcosa di ignoto al mondo occidentale. Questo aspetto è quello che definisco "il fascino del mistero e la ricerca della scoperta", un argomento che mi affascina da sempre e che orbita solamente intorno al gaming estremamente competitivo. Ancora una volta esplorai il gioco fino a comprendere cosa mi fosse sfuggito. La risposta la trovai alla fine del gioco. A quanto pare al boss finale era possibile resistere a oltranza e incamerare moltissimi punti distruggendo i nemici a supporto del boss stesso nel corso della sua terza forma. Una volta raggiunto il limite della sopravvivenza, una piramide rotante compariva sullo schermo per ostacolare il giocatore. Si trattava del cosiddetto time over character. Questo "nuovo" sprite, mai visto prima, era stato realizzato appositamente per impedire al giocatore di permanere a tempo illimitato nello schermo. Dopo tutte queste valutazioni era dunque evidente che tutte le vite andavano preservate fino alla fine dello stage finale e, una volta raggiunto, ogni vita doveva essere sacrificata, ripetendo l'intera sezione del boss finale. All'epoca non ero ancora un maniaco del punteggio estremo e non ero ancora così bravo da pensare che si potesse sopravvivere in una parte del gioco tanto difficile, che io stesso superavo a fatica. Per tale ragione non pensai nemmeno all'ipotesi di gestire una simile procedura, ma evidentemente esisteva qualcuno che ne era in grado. Grandiosa fu la gratificazione per questa ennesima intuizione, tuttavia la scoperta non era ancora sufficiente per spiegare l'inarrivabile record giapponese. All'appello mancavano non meno di altri 800.000 punti.



(Sopra) Stage 3: 1up, la più difficile da ottenere.



(Centro) Stage 4: 1up.



(Destra) Stage 6: sei stelle dorate tutte insieme.

In quegli anni dedicavo molto tempo al file sharing con Utatane, una variante giapponese di Winmx con cui era possibile scambiare video di high-score registrati da giocatori esclusivamente nipponici. Recuperai così un video del noto campione giapponese U.G.M., che giocò a *Viewpoint* per oltre un anno. Esaminando questo materiale emerse l'esistenza di una seconda 1up (!) ottenibile con un procedimento specifico. Soltanto questa scoperta consentiva di aggiungere un teorico di 150.000 / 200.000 punti all'ammontare totale, pari al valore di una vita sacrificata allo stage finale con le tre forme del boss. Ma oltre a ciò emerse un mirabolante nuovo segreto che abilitava un intero set di sei stelle tutte raggruppate insieme pari a 489.360 punti (!). Ovviamente è superfluo sottolineare come tutti questi ritrovamenti sbalorditivi non fecero altro che far traboccare la mia stima e ammirazione verso questo shooting game di cui ero già entusiasta all'enneoagesima potenza.

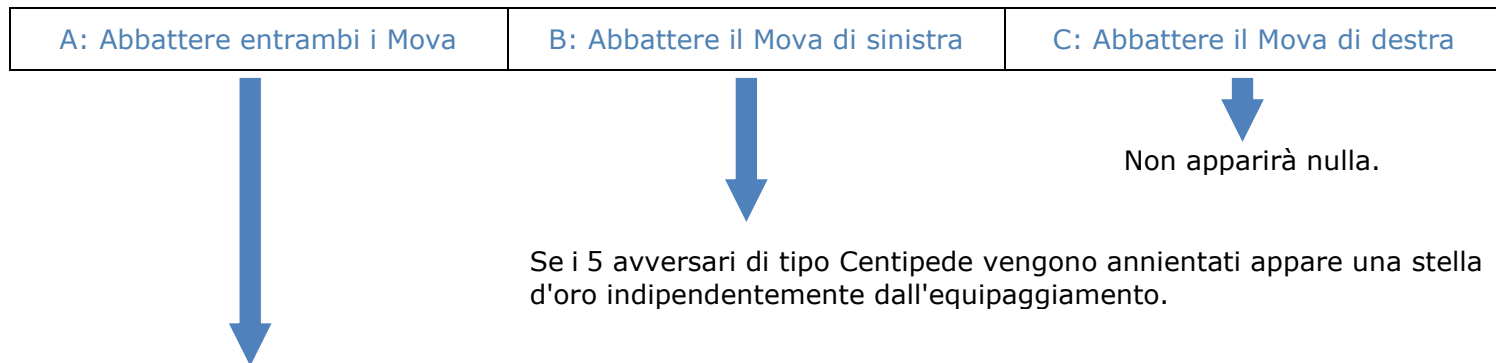
Naturalmente ottenere tutti questi bonus significa soddisfare delle condizioni che implicano una capacità e dei requisiti molto più severi di un normale completamento.

Il 31 agosto 2002 il programmatore S. Kinjo (Y.N) aprì una BBS con tematica *Viewpoint*, su 5 channel (5ch) ovvero il forum più grande ed utilizzato in Giappone. Nel corso della discussione, alla quale in seguito si aggiunsero anche Sizla (SIZ), Ashin (ASH) e Terasaka (TOO), furono spiegati vari aspetti del gioco e svariate curiosità. Il 9 ottobre 2002 un giocatore affermò di aver utilizzato i cheat su MAME e di aver ottenuto al terzo stage una misteriosa 1up o, a volte, una stella. Tuttavia tale evento non si verificava mai in sala giochi. Ne seguì una discussione in cui l'utente TOO, il 19 aprile 2003, fornì un primo suggerimento su come ottenere l'oggetto.

«Una volta ero un membro del team di sviluppo di *Viewpoint*. Ho organizzato la comparsa degli oggetti 1up allo stage 3, 4, 6. Allo stage 4 e 6 sono molto facili. Per lo stage 3 le condizioni sono così complicate che... prima bisogna equipaggiarsi completamente. Barriera, option, tre tipi di bombe e poi... sconfiggi un particolare nemico in quello stato. Se fallisci, otterrai una stella bonus invece di un oggetto 1up».

Successivamente, lo stesso programmatore TOO aggiunse ulteriori notizie: "l'equipaggiamento pocanzi descritto va mantenuto dopo la sconfitta di un certo nemico e fino all'annientamento dei centopiedi". A seguito di queste rivelazioni, diversi giocatori intrapresero una ricerca approfondita per ottenere la 1up e seguirono molte richieste e domande. Il 15 giugno 2003 uno dei giocatori partecipanti alla discussione descrisse con gran precisione le condizioni specifiche per ottenere l'oggetto:

Con option, barriera di qualsiasi colore e bombe in 3 diversi colori (importante), è necessario distruggere i nemici Mova (palle sferiche nere) che compaiono da sinistra e da destra dopo la fine della zona delle api.



Dopo aver sconfitto il quinto Centipede, apparirà la 1up se hai la barriera indipendentemente dal colore e se la portata delle bombe è tre nei tre diversi colori (va bene se le bombe vengono sostituite nel mezzo) altrimenti apparirà una stella.

Il programmatore TOO confermò che tale soluzione era quasi esatta. Fu inoltre precisato che al tempo della programmazione del gioco, il punteggio più alto dell'azienda era di 4.800.000 punti. All'epoca c'erano dei grandi shooteristi, che sapevano sfruttare bene il sacrificio delle vite allo stage finale e padroneggiavano il nazo.



L'apparizione dei due Mova. Apparentemente invincibili, diventano vulnerabili quando aprono l'occhio. Abbattendoli entrambi si soddisfano le condizioni per la 1up.

Nel maggio 2003 compravo la rivista giapponese Arcadia e seguivo gli aggiornamenti della scoreboard nipponica. Comparve sulla scena nipponica la leggenda vivente di *Viewpoint*, il giocatore IMU-AT2 di Tokyo, il quale in circa un anno di tempo raggiunse un livello di capacità e approfondimento mai visto prima, trovando sostanzialmente tutto. All'epoca di questi fatti, questo giocatore aveva già raggiunto i 4.661.720 punti.

Nel corso della discussione su 5ch partecipò lo stesso IMU-AT2, che acquisì conoscenza della terza 1up e superò proprio in quel periodo ogni primato precedente, dando il via a un'escalation oltrepassando la soglia di 5 milioni di punti, culminata con il risultato di 5.201.180 punti che il giocatore registrò su VHS e DVD, mettendo in vendita per 1000 ¥ la sua partita il 28 dicembre 2003, sulla home page della sala giochi Game in Namiki. Egli applicò praticamente alla perfezione ogni strategia possibile e concluse una partita da oltre due ore, usando alcuni nuovi pattern di sua esclusiva invenzione per ottenere tutti i 14 nazo (al posto dei consueti cinque nazo noti fino a quel momento). In realtà egli ne recuperò soltanto 12 su 14 in quanto commise due errori allo stage 2 e 6.

Con la scoperta dell'ultima 1up, di cui nessuno fino a quel momento aveva neppure colto l'esistenza, ogni segreto di *Viewpoint* era scoperto. Tuttavia ero personalmente all'oscuro della discussione in 5ch. Pertanto nel 2004 ripresi ancora una volta il gioco, scandagliando ogni pixel, spinto dalla motivazione di vedere tale nuovo item nascosto di cui si accennava nei commenti ai vari punteggi di IMU-AT2. Dopo lunghe sessioni di test, tra ipotesi e elucubrazioni varie, trovai finalmente i requisiti per ottenere questo item, assurdamente difficili.

Divulgai le informazioni raccolte sul documento Neo-Geo Super Tricks Guide, pubblicato sul sito AIVA nel 2004, consentendo ai giocatori occidentali di poter apprezzare l'ineguagliabile profondità del gioco.

Fui inoltre il promotore di ogni approfondimento trascritto sul web dal 2005. Dai forum internazionali di neo-geo.com, neogeo4life, shmups.com, in cui ho trovato altre persone che hanno fatto di *Viewpoint* il loro credo come Anselm (USA), Boagman (UK), Gerard Smielecki (DE), fino al forum francese neogeo4fans.com, in cui ho trovato Chacha¹¹ e il DJ -"S.L."- (Sébastien Léger), dal sito italiano Emuita ad Arcade Extreme, culminato infine con l'organizzazione del più grande torneo internazionale mai realizzato su questo gioco: il Knock-out 7 tenutosi su Marp nel 2008 (<http://forums.marpirc.net/viewtopic.php?t=14466>). All'occasione di quest'ultimo evento pubblicai tutte le informazioni sui segreti del gioco fino a quel momento a me note. In altre parole tutto ciò che oggi si sa in occidente sul gameplay di *Viewpoint* è da attribuirsi alla mia opera di divulgazione.

Perdendo la vita al primo stage si recuperano automaticamente le bombe di tipo H, F, W allo stock. Al secondo stage il recupero è di H e di F. Al terzo stage il recupero è solo H. Dal quarto stage non vengono più recuperate bombe. Le bombe si possono incrementare anche quando non viene previsto durante il gioco. Ciò accade nella stessa maniera in cui si ottengono i bonus nazo. È possibile far comparire delle bombe nella zona dove normalmente si otterrebbero quando si riparte da un check point precedente. Tale particolare strategia è possibile posizionandosi sul limite superiore della schermata e attivando lo shoot alla massima frequenza. Si tratta di una procedura fondamentale per creare la configurazione di recupero di tutti i 14 nazo conosciuti. Con la mia attuale esperienza del gioco ho potuto schematizzare i requisiti necessari per ottenere ogni nazo.

La difficoltà per ottenere il bonus nazo è variabile. Ognuno dei 14 oggetti richiede condizioni specifiche tra tempismo e frequenza di pressione del pulsante dello shoot normale. La difficoltà per la cattura del bonus varia tra facile (coefficiente di difficoltà 1) e molto difficile (coefficiente di difficoltà 5). La didascalia USE o GET di colore oro indica una bomba raccolta con la procedura nazo. La tabella è espressa senza l'uso di autofire.

Pianificazione per 14 nazo		Livello	Condizioni richieste	
Stage 1 Nazo 1 (richiede shot Veloce) + bomba W per ☆		Difficoltà: 2	Shot V	
Start ●●●●	USE ●●●● GET ●●●●			
Stage 2 Nazo 2 (richiede bomba F)		Difficoltà: 4	Bomb F	Movenza particolare
Stage 2 Nazo 3 (richiede bomba H)		Difficoltà: 3	Bomb H	
Start ●●●●	USE ●●●● GET ●●●● GET ●●●● USE ●●●● GET ●●●●			
Stage 3 Nazo 4 (richiede shot Veloce)		Difficoltà: 1	Shot V	
Stage 3 Nazo 5 (richiede shot Veloce)		Difficoltà: 2	Shot V	
Start ●●●●	USE ●●●● GET ●●●●			
Stage 4 Nazo 6 (richiede bomba F)		Difficoltà: 3	Bomb F	
Stage 4 Nazo 7 (richiede bomba H)		Difficoltà: 3	Bomb H	
Stage 4 Nazo 8 (richiede bomba H)		Difficoltà: 3	Bomb H	
Start ●●●●	USE ●●●● USE ●●●● GET ●●●● USE ●●●● USE ●●●● GET ●●●● USE ●●●● USE ●●●● USE ●●●● GET ●●●● USE ●●●●			
Stage 5 Nazo 9 (richiede shot Veloce)		Difficoltà: 1	Shot V	
Stage 5 Nazo 10 (richiede shot Veloce)		Difficoltà: 1	Shot V	
Stage 5 Nazo 11 (richiede shot Veloce)		Difficoltà: 1	Shot V	
Stage 5 Nazo 12 (richiede shot Veloce)		Difficoltà: 1	Shot V	
Stage 5 Nazo 13 (richiede shot Veloce) + bomba H		Difficoltà: 3	Bomb H	
Start - - -	GET ●●●● GET ●●●● USE ●●●● GET ●●●● USE ●●●● GET ●●●● USE ●●●●			
Stage 6 Nazo 14 (richiede bomba H)		Difficoltà: 5	Bomb H	Shoot Veloce
Start ●●●●	USE ●●●● GET ●●●● GET ●●●● USE ●●●● GET ●●●●			

Nel settembre 2013 IMU-AT2 ricomparve ancora, ben 10 anni dopo la sua ultima apparizione, rimediando agli errori precedenti e chiudendo il suo operato con 5.459.370 punti, con tutti i 14 nazo ottenuti e tutte le tre 1up. La partita, che purtroppo non è stata registrata in video, è stata giocata presso il centro giochi di Tokyo Takadanobaba Mikado, ed è quasi perfetta. Contattando il giocatore, egli ha ammesso degli errori sul sacrificio di qualche vita al boss finale. Sostanzialmente, la chiave del miglioramento di questa partita consisteva ad un nuovo e più efficace pattern per liquidare più rapidamente le prime due forme di Ruin, oltre al recupero del full set di 14 nazo. Tale risultato rappresenta ancora oggi, e probabilmente per sempre, il miglior risultato ufficiale mai fatto su questo capolavoro. In data 17 marzo 2014 una nuova scioccante scoperta cambiò ancora una volta l'archivio conoscitivo di questo gioco, le cui novità apparentemente sembrano quasi non finire mai. Si tratta di

un complesso segreto per ottenere il massimo valore della stella dorata già alla partenza del gioco. Questa scoperta, di cui si parlerà dettagliatamente più avanti, divide il popolo dei giocatori di *Viewpoint*, riguardo la sua legittimità nell'usarla. Ad ogni modo un tentativo non ufficiale è stato fatto dal giocatore giapponese IMU-AT2 in data 11 settembre 2018. Questa performance da 5.634.200 punti menziona una perdita complessiva di circa 240.000 punti, dovuti all'errato tempismo nell'uso della homing bomb e alla conseguente perdita di almeno tre oggetti nazo. Ad ogni modo il giocatore IMU-AT2, dopo opportune riflessioni, ha deliberatamente scelto di non pubblicare questo risultato in quanto non raggiungeva la perfezione tecnica del primato ufficiale, per quanto il punteggio finale fosse superiore. Permane comunque un dubbio morale ed etico se fare uso o meno della stella dorata massimizzata, in quanto il processo per attivare il bug impone di effettuare tre partite consecutive senza lo stacco, ovvero senza mai vedere la schermata del titolo. Probabilmente la Japanese High-Score Association (JHA), che certifica i punteggi agli arcade sul territorio nipponico, ne accetterebbe ugualmente la pubblicazione sul proprio database, ma viene da chiedersi se un risultato così realizzato sia davvero lecito o meno.

Nel luglio 2014 il giocatore italiano Gemant ZBL-Fukuda studiò il gioco ideando alcuni nuovi pattern senza uso di autofire, che furono ispirati dalla visione del video di IMU-AT2 del 2003, per un recupero complessivo di 12 nazo. Al tempo non si era soliti equipaggiare la plancia di comando di *Viewpoint* con dispositivi di autofire e pertanto per catturare i nazo si usava solo la Firewall bomb. Tuttavia le Firewall bomb sono limitate, e non sono sufficienti per il recupero di tutti gli oggetti nazo disponibili. Dopo un lungo allenamento, il giocatore italiano fu in grado di escogitare un nuovo metodo per la cattura dei nazo con lo shoot normale senza autofire. Contando sull'esperienza acquisita nel praticare il bonus game Tsurara-wari (il rompi ghiaccio) di *Ryuuko no Ken*, si poté concepire un sistema di ticchettio alternato sul pulsante, tramite la pressione ripetuta contemporaneamente dei due indici delle mani. Con questa particolare tecnica è possibile ottenere per qualche secondo una frequenza di pressione vicina ai 15 colpi al secondo, sufficiente per generare la comparsa degli oggetti nazo con una buona percentuale di successo. Tuttavia, la procedura impone di impiegare entrambe le mani sul pulsante di fuoco allo stesso tempo, abbandonando i controlli direzionali della navicella per il tempo di durata della tecnica. Tutto ciò lascia vulnerabili, rendendo indispensabile il giusto tempismo di posizionamento nell'eseguire quest'azione. La pratica per affinare il risultato fu però interrotta per cause esterne, consentendo di ottenere il risultato parziale di 8 nazo sui 12 previsti. Non fu possibile allenarsi adeguatamente contro il boss finale e la media di punteggio per ognuna delle vite sacrificate fu davvero basso. Sostanzialmente il tentativo di raggiungere il miglior record conosciuto all'epoca senza uso dell'autofire, che si riteneva essere quello del giapponese Atom con 4.253.500 punti, fallì miseramente.

VIEWPOINT

©SNK/サミー工業

4,253,500

JR北口徒歩3分パチンコギンザ2Fアトム
個人申請 銀座ゲームセンター茅ヶ崎店(神奈川)

最終面ボスで残機潰し

クォータービューによるシューティングゲーム。視点は特殊だが、稼ぎのほうは道中の敵を逃さず撃ち、ボスで粘って稼ぐというオーソドックスなものだ。あとはラスボスで残機を潰し、1機あたり16~17万点を稼ぐ。また、ボーナス得点は星アイテムが高いのだが、これと同じ得点が加算される「謎のボーナス」が、全面中の5カ所にあるそうだ。

(Sopra) La pubblicazione del record del giocatore giapponese Atom sulla rivista Arcadia, che citava il recupero di 5 oggetti nazo. (destra) alcuni dei nuovi oggetti nazo che il giocatore Gemant ZBL-Fukuda ottenne nella sua migliore partita, prima di interrompere bruscamente i suoi allenamenti.



Nel settembre 2014 si evidenziò un ritorno di fiamma sulla corsa al punteggio per *Viewpoint*. Fece la sua comparsa un giocatore polacco di nome Gerard Smielecki, esordendo con uno strabiliante risultato di 4.100.730 punti senza dispositivo di autofire. Setacciando il web alla ricerca di informazioni utili, il giocatore poté ricavare molti suggerimenti fruttuosi discussi fino a quel momento, che furono per lui grande fonte di ispirazione. Questo gli permise di ottenere la motivazione necessaria per eseguire degli esperimenti approfonditi, creando un nuovo schema di gioco strutturato sul recupero di 9 nazo. Tale schema prevedeva l'uso della Homing bomb, oltre che della consueta Firewall bomb, secondo delle nuove idee applicate dal giocatore. Tutta la pratica conseguita dal giocatore gli permise di raggiungere, alla data del 15 novembre 2014, lo strepitoso risultato finale di 4.329.710

punti, con il quale superò Atom. Dei 9 nazo pianificati ne furono recuperati 7. Al tempo in Giappone non vi era molta chiarezza su quali risultati fossero realizzati con autofire, in quanto la classifica non era separata. Furono necessari alcuni anni di ricerche per avere una conferma diretta da parte dei giocatori coinvolti (vedi alla pagina 31). Alla fine si scoprì che il giocatore giapponese IMU-AT2 aveva inizialmente giocato senza autofire, pertanto era suo il primato senza uso del dispositivo. Quello che segue è il riepilogo dei 10 migliori giocatori conosciuti che hanno realizzato un high-score senza servirsi del dispositivo di autofire. La lista non comprende il giocatore sui7_goigoi che non ha fornito un punteggio preciso, ma che sembra abbia superato i 3.700.000 punti.

4.668.790	(●)	I M U	IMU-AT2	3.647.120	()	G E M	Gemant ZBL-Fukuda
4.329.710	()	G E S	Gerard Smielecki	3.300.750	()	S . L	Sébastien Léger
4.253.500	(●)		ATOM	3.103.730	()	O L I	Oliver Claude
4.225.690	(●)	U G M	U.G.M.	3.087.300	()	S A V	Savate Retrogaming
3.855.770	()	P A S	Chacha	3.074.680	()	S U R	Suricate

Dal settembre 2014 il giocatore IMU-AT2 si avvicinò nuovamente a *Viewpoint*, questa volta presso la sala giochi Hey Hirose Entertainment Yard di Tokyo, nel quartiere Chiyoda.

Nel corso degli allenamenti fu raggiunta una strabiliante performance di oltre 5.490.000 punti (il risultato preciso non è purtroppo conosciuto). Si tratta pertanto di un punteggio che superò l'attuale primato ufficiale. La ragione di questo miglioramento consisteva nel fatto che il giocatore giapponese era riuscito finalmente a fissare completamente le condizioni di apparizione e di comportamento del time over character Eipa a un ciclo specifico a seconda del momento in cui venivano distrutte la prima e la seconda forma del boss finale. In altre parole era stato capito il comportamento dei personaggi eterni e le condizioni per evitarli potevano essere completamente definite fino a un certo periodo di tempo. Tutto ciò è stato possibile dopo anni di esperienza con l'ideazione di un pattern perfettamente riproducibile per abbattere la prima forma di Ruin soltanto in 13 secondi, contro i 30 impiegati nel 2013, e la seconda forma anch'essa in 13 secondi. In particolare, contro la prima forma di Ruin è fondamentale un corretto utilizzo dell'opzione che va posizionata in modo preciso e con continuità sullo sprite del boss, praticamente sovrapponendosi su di esso entro il limite di collisione consentito, in maniera tale da provocare il massimo danno. È inoltre fondamentale utilizzare con il giusto tempismo la bomba H e la F. Con questo pattern si possono recuperare 17 secondi di tempo, i quali permettono di accumulare almeno 4.000 punti per ogni vita disponibile alla terza forma del boss. Tenendo conto che il numero delle vite sono sette più quella in gioco, si può ottenere un guadagno netto che ammonta ad almeno 32.000 punti.

L'idea è nata dal momento che caricare il cannone a ondulazione non è comodo. Pertanto, muovendosi in sincronia con i movimenti del boss, le mani non si stancano. Applicare questo concetto si è rivelato molto più facile di quanto si immaginasse ed è stato possibile infliggere danni in modo costante, il che è stato un grande vantaggio. Tuttavia, se la precisione della leva è scarsa, il danno non verrà inflitto, pertanto ci vuole un po' di tempo per abituarsi.

Il giocatore giapponese era convinto di poter superare la soglia dei 5.500.000 punti senza alcun bug. Per questo motivo non fu inoltrata la domanda per pubblicare il nuovo primato, in quanto vi era la certezza di poter migliorare in breve tempo. Tuttavia, alcuni giorni dopo la realizzazione di questo risultato, la gestione della sala giochi Hey sostituì il gioco dal cabinato con un altro titolo e pertanto non è stato più possibile proseguire negli allenamenti, né tantomeno preservare con una foto il punteggio precedentemente realizzato. È confermato che in data 13 marzo 2015 era stato conseguito il risultato di 5.103.640 punti, pertanto è possibile presumere che la migliore partita sia stata giocata entro la fine di marzo o nel corso di aprile 2015.

Era un periodo in cui non ci si preoccupava molto della disponibilità del gioco nelle sale giochi, ma da allora *Viewpoint* è diventato difficoltoso da trovare nelle sale del Giappone, pertanto bisognava assicurarsi di giocare il più possibile ai videogiochi arcade mentre erano in ancora in funzione ed essere pronti al fatto che potessero smettere di funzionare in qualsiasi momento.

Da allora è stato difficile trovare *Viewpoint* nei centri gioco per un periodo di tempo continuativo e settato con le impostazioni corrette. Un cabinato equipaggiato con l'autofire da 15 impulsi al secondo rende instabile il recupero dei nazo, pertanto è preferibile trovare un'installazione con un dispositivo da 30 impulsi al secondo. Il gioco tornò nuovamente disponibile nell'aprile 2018, presso il centro giochi Mikado Takadanobaba di Tokyo, in cui il giocatore IMU-AT2 ritornò, realizzando 5.015.280 punti il 21 luglio 2018 e 4.999.500 il 29 maggio 2022.

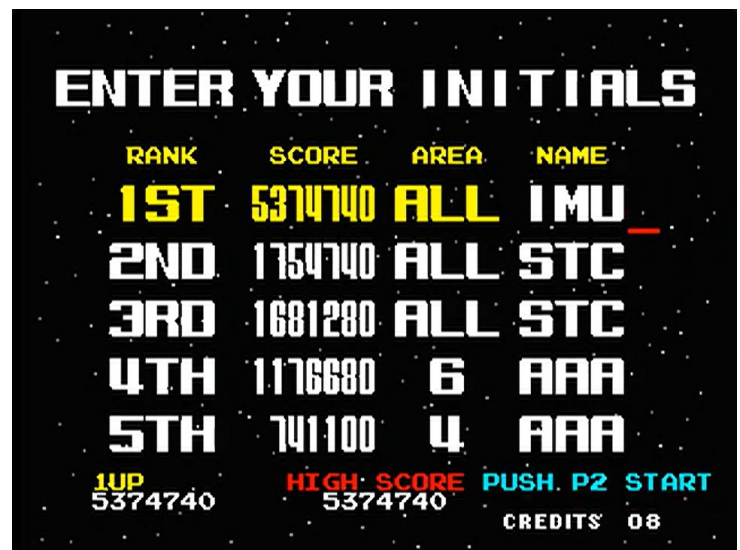
Nel 2019 anche il centro giochi Hey di Tokyo reinstallò *Viewpoint*, tuttavia impostandolo con la modalità di gioco cooperativa e non alternata, in cui le vite non potevano essere sacrificate, inoltre il cabinato era dotato di un dispositivo di autofire da 15 colpi al secondo anziché quello ottimale da 30. Con queste impostazioni il giocatore IMU-AT2 il 7 ottobre 2020 realizzò una partita senza nessuna vita persa (no miss) di 3.997.870 punti con un solo nazo mancante. La stima sul massimo teorico senza il sacrificio delle vite è di 4.170.000 punti.

Il 17 maggio 2023 la cartuccia fu installata presso la sala giochi Anegasaki Shooting Star. La postazione presentava finalmente le condizioni adeguate a raggiungere il risultato rincorso da otto anni. Il cabinato altresì era dotato di un dispositivo di registrazione. Il motivo per cui il giocatore si è recato presso questo game center è che desiderava registrare un video di una sua partita per ricordo e, nel contempo, sperare di poter migliorare il proprio risultato. Secondo le intenzioni del giocatore questo sarebbe stato l'ultimo tentativo. Questa manovra è stata eseguita dopo una prima ricognizione di prova, tuttavia, purtroppo non è andata a buon fine. A causa

della scarsa precisione della leva, non è stato possibile eseguire in modo ottimale la distruzione sulla seconda forma del boss finale tramite l'opzione, quindi è stato mantenuto un approccio difensivo per non commettere errori e regolare al meglio i tempi di sconfitta del nemico. Utilizzando la bomba W in maniera efficace si può risparmiare ancora più tempo. Ad ogni modo, la terza forma del boss potrebbe essere danneggiata e rendere difficoltoso il calcolo sulla sua resistenza. La partita è stata realizzata il 15 ottobre 2023 e si è conclusa con un risultato di 5.374.740 punti. È stato mancato il nazo dello stage 6 per un errore di tempismo. Nessun ulteriore tentativo è stato pianificato. Il giocatore giapponese ha comunque rilasciato il dettaglio sul massimale teorico che può essere conseguito al termine di ogni stage:

Stage 1: stella x 1, nazo x 1, 62.500 punti alla fine;
 Stage 2: stella x 3, nazo x 2, 249.000 punti alla fine;
 Stage 3: stella x 0, nazo x 2, 1UP x 1, 602.500 punti alla fine;
 Stage 4: stella x 5, nazo x 3, 1UP x 1, 1.478.000 punti alla fine;
 Stage 5: stella x 2, nazo x 5, 2.456.000 punti alla fine;
 Stage 6: stella x 14, nazo x 1, 1UP x 1, 3.760.000 punti prima del boss.

Collegando tutti i punteggi massimali e aggiungendo la quantificazione di 201.500 punti per ogni vita che si può sacrificare, il massimo teorico finale è di 5.500.000 punti.



La conclusione della partita di IMU-AT2 giocata al game center Anegasaki Shooting Star con un solo nazo mancato, quello dello stage 6. Questa è l'ultima partita di cui si abbia notizia da parte del campione giapponese.

• Il dispositivo di autofire

In Giappone, alla fine degli anni 80, la corsa alla spasmodica ricerca del miglioramento del punteggio ha portato verso una direzione mai sperimentata in occidente, ovvero la manipolazione della plancia di comando di un cabinato. Fu difatti introdotto il dispositivo di autofire, oltre ad altre manipolazioni atte al miglioramento estremo del punteggio. Tutto ciò è entrato nella cultura orientale e si è diffuso in modo incontrollabile in pochi anni. L'uso del dispositivo di autofire va inteso come un vantaggio certo, che può essere più o meno marcato in funzione al tipo di gioco. Nel caso specifico di *Viewpoint*, non ha un'utilità apparente, in quanto durante il gioco si predilige l'uso del cannone a ondulazione. Tuttavia ne è stata trovata una applicazione. Un dispositivo ad alta frequenza (20 o 30 colpi al secondo) consente di ottenere con grande facilità gli oggetti nazo. Nell'agosto 2003 presso la sala giochi Game in Namiki di Tokyo, la cartuccia MVS di *Viewpoint* fu collocata in un cabinato in cui precedentemente era installato il gioco della NMK *Operation Ragnarok*. Questo soprattutto impone l'utilizzo di un dispositivo di autofire da 30 impulsi al secondo per portare i giocatori alla competizione di massimo livello, e su tale cabinato questo circuito era regolarmente installato. Pertanto è stato per caso che il giocatore IMU-AT2 ne abbia fatto uso. Sperimentando l'alta frequenza dei colpi in determinate situazioni, emerse nitidamente come facilitare il recupero dei nazo. La scoperta cambiò rapidamente il metodo di gioco, reimpostando l'uso delle tre bombe e consentendo di sfondare il muro dei cinque milioni in pochi mesi. Le classifiche giapponesi degli high score per *Viewpoint* non differenziano i risultati ottenuti con o senza il dispositivo di autofire, tuttavia sarebbe doveroso dividere i punteggi in due categorie separate. Ottenere gli oggetti nazo senza usare l'autofire risulta piuttosto difficoltoso, in particolar modo per quelli del quarto e quinto stage. Ne consegue che, nulla togliendo alle abilità estreme del campione in carica, la raccolta degli high score va opportunamente diversificata.

Attualmente il miglior risultato senza uso del dispositivo di autofire è di 4.668.790 punti, pubblicato sulla pagina Twitter del giocatore IMU-AT2 il 24-04-2018 ed eseguito presso la sala giochi Takadanobaba Mikado di Tokyo, nel quartiere Shinjuku City, Takadanobaba. La partita è stata completata sul lato del secondo giocatore con 6 oggetti nazo recuperati e un parziale di circa 3.050.000 punti prima dell'ultimo boss.

VIEWPOINT Hi-score History															
AUTO	SCORE	PLAYER	MODE	GAME CENTER	LOCATION	DATE	PUBLISHED	ALL	NAZO	R	MAX BONUS	1UP	SACRIFICE	SACRIFICE SCORE	BEFORE BOSS
1	2,698,960	はるとりゅう君(は)	GAME CENTER	CHALLENGER KANDAI-MAE	OSAKA	01/02/1993	Micom	ALL							
2	YES	3,336,010	はるとりゅう君(は)	GAME CENTER	GAME'S WILL	30/03/1993	Gamest	ALL		R0					
3	3,779,730	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	CASTLE & YOU 2	TOKYO	30/06/1994	Gamest	ALL		R0		1up x 2	x 6		
4	3,977,230	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	15/07/1994	Gamest	ALL		R0		1up x 2	x 6		
5	4,097,080	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	30/07/1994	Gamest	ALL		R0		1up x 2	x 6		
6	4,119,060	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	01/08/1994	Micom	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
7	4,126,220	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	15/08/1994	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
8	4,128,480	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	30/08/1994	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
9	4,157,760	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	30/09/1994	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
10	4,158,160	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	15/10/1994	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
11	4,184,740	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	30/10/1994	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
12	4,189,720	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	15/12/1994	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
13	4,207,310	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	30/04/1995	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
14	4,225,690	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	SHIZUOKA	30/06/1995	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6	Average 1 LIFE 180000	Pre-Ruin 2830K
15	4,228,660	4649アガダ連合アトムでP.R	GAME CENTER	GINZA GAME CENTER CHIGASAKI	KANAGAWA	30/05/1999	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6		
16	4,253,500	4649アガダ連合アトムでP.R	GAME CENTER	GINZA GAME CENTER CHIGASAKI	KANAGAWA	30/03/2001	Arcadia	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6	Average 1 LIFE 170000	Pre-Ruin 2920K
17	4,298,710	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME IN NAMIKI	TOKYO	30/05/2003	Arcadia	ALL	謎 x 07	R0	81560 x 25	1up x 2	x 6		
18	4,527,460	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME IN NAMIKI	TOKYO	30/06/2003	Arcadia	ALL	謎 x 09	R0	81560 x 27	1up x 2	x 6		
19	4,661,420	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME IN NAMIKI	TOKYO	30/07/2003	Arcadia	ALL		R0		1up x 2	x 6		
20	YES	4,677,390	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME IN NAMIKI	TOKYO	30/09/2003	ALL	謎 x 10	R0	81560 x 28	1up x 2	x 6		
21	YES	4,838,150	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME IN NAMIKI	TOKYO	30/10/2003	ALL	謎 x 10	R0	81560 x 28	1up x 3	x 7		
22	YES	4,921,240	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME IN NAMIKI	TOKYO	30/11/2003	ALL	謎 x 11	R0	81560 x 29	1up x 3	x 7		
23	YES	5,138,120	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME IN NAMIKI	TOKYO	28/02/2004	ALL		R0		1up x 3	x 7		
24	YES	5,201,180	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME IN NAMIKI	TOKYO	30/03/2004	ALL	謎 x 12	R0	81560 x 30	1up x 3	x 7	Average 1 LIFE 186000	Pre-Ruin 3580K
25	YES	5,459,370	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME CENTER TAKADANOBABA MIKADO	TOKYO	30/09/2013	ALL	謎 x 14	R0	81560 x 32	1up x 3	x 7	Average 1 LIFE 197300	Pre-Ruin 3750K
26	YES	5,490,000	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME CENTER HEY	TOKYO	/04/2015	ALL	謎 x 14	R0	81560 x 32	1up x 3	x 7	Average 1 LIFE 201000	Pre-Ruin 3755K

WORLD RANKING TOP 10															
AUTO	SCORE	PLAYER	MODE	GAME CENTER	LOCATION	DATE	PUBLISHED	ALL	NAZO	R	MAX BONUS	1UP	SACRIFICE	SACRIFICE SCORE	BEFORE BOSS
1	5,459,370	IMU-AT2	GAME CENTER	GAME CENTER TAKADANOBABA MIKADO	JAPAN	30/09/2013	Arcadia	ALL	謎 x 14	R0	81560 x 32	1up x 3	x 7	Average 1 LIFE 197300	Pre-Ruin 3750K
2	4,329,710	Gerard Smielecki	HOME	NEO-GEO ROM	GERMANY	15/11/2014	Arca	ALL	謎 x 07	R0	81560 x 25	1up x 3	x 7	Average 1 LIFE 149000	Pre-Ruin 3000K
3	4,253,500	4649アガダ連合アトムでP.R	GAME CENTER	GINZA GAME CENTER CHIGASAKI	JAPAN	30/03/2001	Arcadia	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6	Average 1 LIFE 170000	Pre-Ruin 2920K
4	4,225,690	全日本ビューポイン党U.G.M.	GAME CENTER	GAME PALACE	JAPAN	30/06/1995	Gamest	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 2	x 6	Average 1 LIFE 180000	Pre-Ruin 2830K
5	3,855,770	Chacha	HOME	NEO-GEO MVS	FRANCE	02/12/2017	NeoGeoFans	ALL	謎 x 05	R0	81560 x 23	1up x 3	x 7	Average 1 LIFE 98500	Pre-Ruin 2940K
6	3,647,120	Gemant ZBL-フクダ	HOME	NEO-GEO MVS (WOLFNAME)	ITALY	26/07/2014	Arca	ALL	謎 x 08	R0	81560 x 26	1up x 2	x 6	Average 1 LIFE 68000	Pre-Ruin 3040K
7	YES	3,452,520	MUL	GAME CENTER	SPACE 1		Twitter	ALL				1up x 2			
8	YES	3,336,010	はるとりゅう君(は)	GAME CENTER	GAME'S WILL	30/03/1993	Gamest	ALL	謎 x 00	R0		1up x 3	x 6		
9	3,300,750	.-:S.L*.-:	HOME	NEO-GEO MVS	FRANCE	07/05/2012	NeoGeoFans	ALL	謎 x 05	R1	81560 x 21	1up x 3	x 6		
10	YES	3,109,670	Grandtimewizard	HOME	NEO-GEO MVS (WOLFNAME)	25/10/2024	Calice Cup	ALL	謎 x 05	R1	81560 x 21	1up x 2	x 5	Average 1 LIFE 89200	Pre-Ruin 2537K

Questa è l'attuale classifica mondiale con il valore iniziale di default della stella a 500 punti. La classifica non è suddivisa per uso di autofire, tuttavia il dispositivo può agevolare notevolmente l'applicazione dei pattern, in particolar modo se regolato con una frequenza di 30 colpi al secondo. Dalla classifica internazionale emerge un forte coinvolgimento del pubblico francese che si è opposto con forza allo strapotere giapponese, stranamente nessun giocatore inglese o statunitense è riuscito ad aggiudicarsi una posizione nella top 10. La prima tabella indica la cronologia degli high-score in Giappone, formata da soli cinque giocatori. Nel mese del primo risultato utile alla pubblicazione, sono stati rilevati anche altri punteggi di rilievo, ma tutti inferiori al risultato di 2.698.960 punti. Dopo la scoperta della complessa procedura per partire dal primo stage con il valore della stella già al massimo, solo qualche tentativo è stato fatto dal detentore del primato mondiale IMU-AT2. La miglior partita è di 5.634.200 punti in data 11 settembre 2018. Tuttavia, la partita contiene degli errori dovuti alla Homing Bomb che hanno causato una perdita di almeno 240.000 punti. A causa di questo motivo, in considerazione del fatto che il precedente record era tecnicamente superiore, il risultato non è stato pubblicato. Nel primato mondiale oltre la metà della partita viene giocata al boss finale. Il segreto per ottimizzare il punteggio consiste nel liquidare le prime due forme del boss Ruin il più velocemente possibile facendo ampio uso dell'option. Così facendo si può praticare molto più a lungo il leeching sulle parti mobili del boss, fino al limite consentito dalla gestione di quattro Eipa contemporaneamente sullo schermo (il time over character dalle sembianze di piramide).

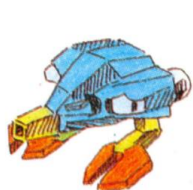
Nel 2007, il programmatore Terasaka, tramite la sua pagina web dedicata al gioco, menzionò e confermò l'esistenza del misterioso procedimento per ottenere la 1up al terzo stage, ma senza effettivamente spiegarlo e lasciando ai giocatori solo tre indizi per l'arduo compito: 1) "massimizza il tuo equipaggiamento"; 2) "Sopporta la grande prova"; 3) "Mostra la tua volontà in un luogo senza l'aiuto del messaggero del diavolo e del sole".

Da quanto menzionato dal planner del gioco, i requisiti per ottenere le 1up sono stati ispirati dai segreti di sviluppo del gioco *XX Mission* della UPL relativamente al bonus nascosto (nella Missile Zone, se non si distrugge alcun missile, si otterrà un bonus segreto di 20.000 punti). I requisiti per recuperare le 1up sono noti al pubblico occidentale dal torneo del 2008, organizzato sul sito Marp da Gemant ZBL-Fukuda (me medesimo) e risultano i seguenti, dal più facile al più difficile:

Stage 6: possedere l'option.

Stage 4: bisogna fare fuggire un Neji Neji dalla zona con le fiammate. Usciti dal passaggio è necessario distruggere contemporaneamente i successivi cinque Neji Neji che compariranno per mezzo di una bomba.

Stage 3: intorno a metà stage sono presenti due Mova, due sfere nere che si aprono lanciando attacchi laser. Distruggendo entrambe le sfere con lo shot normale, ma disponendo di un set con tre bombe diverse con scudo di qualsiasi colore, viene attivato il primo requisito. Nella parte successiva, eliminando i cinque Centipede con il mantenimento delle condizioni sopraesposte, si otterrà la 1up. Se viene abbattuto un solo Mova, oppure se dai Centipede si perde la barriera ma tutte le altre condizioni vengono soddisfatte, si otterrà una stella.



Neji Neji
(36 HP)



Mova
(32 HP)



Centipede
(32 HP)



Hayasou
(1 HP)



Jellyfish
(2 HP)



Chappie
(1 HP)

Questi sono invece i requisiti per ottenere le 26 stelle:

Stage 1

- È necessario distruggere la grande croce rotante a metà stage entro un determinato momento dello scrolling dello schermo. Appariranno poco dopo 10 Hayasou (stelle rotanti nemiche) che se distrutte elargiranno la prima stella. Ritardando troppo la distruzione della croce Checkta o dei 10 Hayasou, la stella non apparirà.

Stage 2

- È necessario distruggere due Jellyfish poco dopo l'inizio dello stage, seconda stella.
- È necessario distruggere tutti i trenta Chappie (piccoli pesci) che escono dall'acqua.
- È necessario distruggere tutti gli undici Jellyfish nella sezione acquatica successiva.



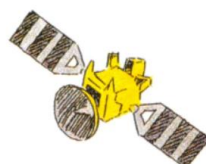
Yoshida
(16 HP)



Slowlo
(1 HP)



Yagasaki
(2 HP)



Himawari Z
(16 HP)



Sukoon
(- HP)



Crey
(- HP)

Stage 3

- Condizioni descritte come per la 1up del medesimo stage.

Stage 4

- È necessario distruggere una schiera di 6 Hayasou.
- È necessario distruggere una schiera di 6 Yoshida.
- È necessario distruggere una schiera di 6 Hayasou.
- È necessario distruggere una schiera di 6 Hayasou.
- È necessario distruggere una schiera di 6 Slowlo + 6 Slowlo.

Stage 5

- È necessario disporre dell'option (dopo Matoūba).
- È necessario disporre dell'option (dopo Idaho).

Stage 6

- È necessario distruggere una schiera di 5 Hayasou da un boccaporto.
- È necessario distruggere una schiera di 5 Hayasou da un boccaporto.
- È necessario distruggere uno Yagasaki.
- È necessario distruggere 8 Neji Neji distribuiti nello stage (1, 5, 1, 1). Se sono distrutti tutti e al momento di eliminare l'ottavo l'equipaggiamento in dotazione si compone da option, tre bombe di diverso colore e lo scudo di qualsiasi colore, appariranno 6 stelle raggruppate in cerchio.
- È necessario distruggere una schiera di 4 Slowlo + 4 Slowlo + 4 Slowlo.
- È necessario disporre dei seguenti equipaggiamenti: H, F, W, barriera. Si riceverà una stella per ognuno dei 4 equipaggiamenti posseduti. Gli oggetti sono rilasciati dai satelliti meteorologici Himawari Z.

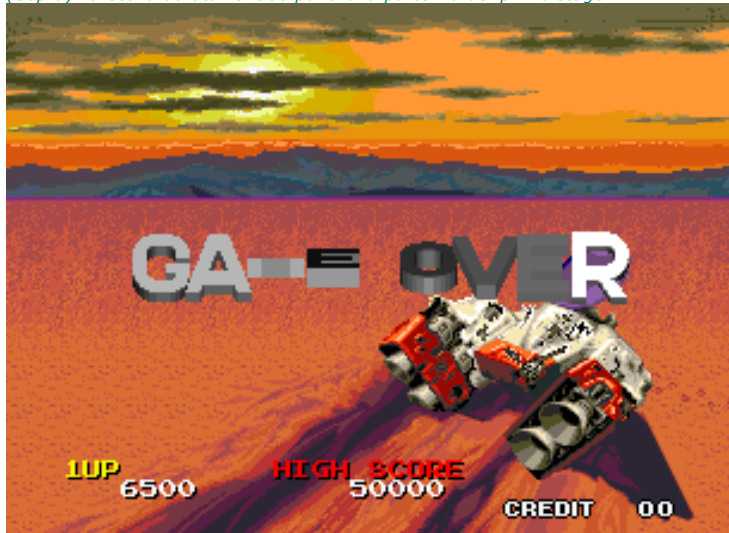
Presso lo stage 6, in prossimità della zona con sette Sukoon (cubi a sei facce contrassegnati da una "x"), se non si dispone di alcun tipo di equipaggiamento, al posto dei cubi appariranno sette Crey, cioè dei monoliti dalle sembianze di Idaho. La differenza con questi nemici è che sfiorando la superficie di un Sukoon la navicella AC 01 esplode immediatamente mentre contro un Crey ciò non avviene. Le condizioni vanno soddisfatte prima che compaia il primo frame di tali nemici.



(Sopra) La Stella dorata: 81560 punti alla partenza del primo stage.



(destra) Stage 6: Crey, la versione bonus di Idaho. Sotto, i tradizionali Sukoon.



(Sopra) Schermo di game over in cui la nave AC-01 appare precipitata in un deserto.

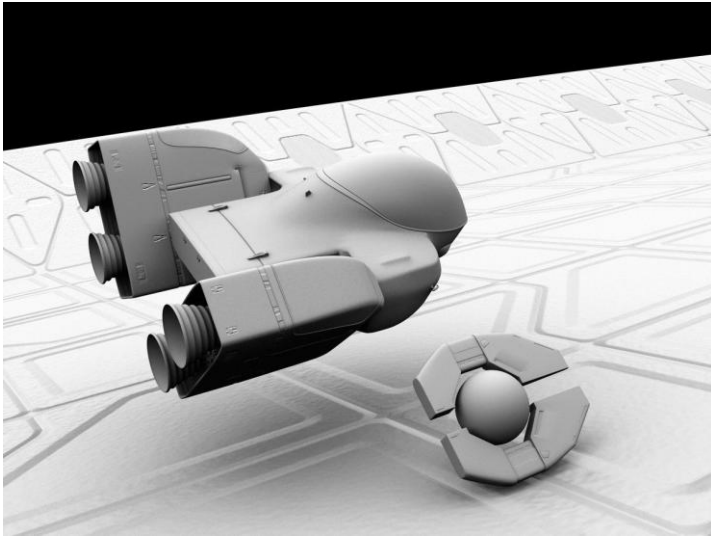


(destra) La schermata finale dopo i titoli di coda. Anche i nomi dei programmatori che hanno realizzato il gioco scorrono in diagonale, dal basso verso l'alto. Dopo questa schermata non resta che inserire il proprio nome nello schermo degli high-score ma solo se si rientra nei primi cinque posti.

Per ottenere il massimo valore della stella d'oro a 81560 punti già alla partenza, è necessario completare il gioco sul player 1 senza aver perso vite e avendo recuperato le stelle, portandole al massimo valore. Mentre si assiste alla sequenza finale, bisogna inserirsi sul lato del player 2. Terminati i titoli di coda e inserito il nome con il player 1, sarà avviata una nuova partita sul player 2. Durante l'avvio di questa partita ci si potrà inserire nuovamente con il player 1. Dopo la performance del player 2, tornando in gioco con il player 1, la prima stella dorata recuperata, soltanto in questo caso, avrà lo stesso valore dell'ultima stella recuperata dal player 1 nella prima partita. Questa procedura permette sostanzialmente di guadagnare 467.800 punti.

• Il designer Haima Fuyuno

Haima Fuyuno è un creatore 3D e un grafico di videogiochi. Nato a Hokkaido nel 1971. Nel 1991 entrò a far parte della Zoom Corporation e iniziò la sua carriera come grafico nel settore videogiochi. Dopo aver lavorato per diverse aziende di sviluppo videogiochi, è diventato freelance. Nel 2008, mentre lavorava presso l'azienda M2 Ltd., ha iniziato a creare illustrazioni con il tema dei videogiochi sparatutto. Queste illustrazioni, in seguito pubblicate a puntate sulla rivista Shooting Game Side, sono state esposte per la prima volta nel marzo del 2013 all'interno del progetto "Shooting Game Museum", tenutosi presso il Natsuge Museum di Tokyo, che è ritenuto la fucina della cultura videoludica. Forte della sua esperienza nella produzione di pixel art, di 3D in alta qualità e dei ricordi dell'epoca d'oro dei videogiochi, realizza con entusiasmo illustrazioni nostalgiche, ma al tempo stesso nuove ed uniche. Il seguente testo è la descrizione dell'opera #001 AC-01 *Viewpoint* narrata da Haima stesso.



(Sopra) Immagine della navicella AC-01 in 3DCG nella fase di design preliminare.



(destra) La riproduzione artistica della AC-01 in 3DCG di Haima Fuyuno presentata alla mostra Shooting Game Museum Memorial tenutasi al Museum Natsuge di Tokyo dall'1 al 24 marzo 2013. È stato presentato un reportage sulla rivista giapponese Shooting Game Side Vol. 7 del 31 maggio 2013. Il disegno è stato realizzato nella seconda metà del 2008 dopo un duro lavoro durato per circa 6 mesi. Questa immagine è stata scelta come copertina per il lancio del gioco Viewpoint sulla piattaforma Mega Drive Mini 2, avvenuto il 27 ottobre 2022. È in questa occasione che il gioco è stato introdotto in Giappone per la prima volta per il 16 bit Sega.

• Il mio primo lavoro è tratto da "Viewpoint" del 1992. Il motivo per cui ho scelto quest'opera è perché l'espressione visiva unica in essa contenuta è davvero sorprendente. Questo lavoro ha ricevuto molta attenzione per la sua immagine 3DCG fluida e pre-renderizzata, ma secondo le informazioni fornite da un insider apparso sulla BBS 2ch, l'opera d'arte è stata creata in 3D utilizzando strumenti restrittivi, quindi stampata e utilizzata per creare pixel art a mano, con il risultato di un metodo ibrido (e molto noioso).

• La mia carriera personale è iniziata come pixel artist, ed è stato lo shock della PlayStation a costringermi a padroneggiare le tecniche 3D. Era un interesse personale e c'era molta riluttanza a gettare via le competenze di pixel artist che avevo acquisito e ad addentrarmi nel territorio sconosciuto del 3D, ma penso che lo spirito di sfida dimostrato dallo staff di *Viewpoint*, che originariamente aveva competenze 2D estremamente elevate, sia stato davvero ammirevole nella scelta di creare un gioco utilizzando questa metodologia.

• Quando si lancia un progetto come SSSL, che affronta l'anacronistico argomento degli sparatutto, non è sufficiente semplicemente dargli forma? Ero fermamente convinto che potesse essere utile provare ad imparare qualcosa con un nuovo strumento. Con questo in mente quale sarà il tuo primo progetto? Pensandoci bene, lo spirito pionieristico di questo team e le competenze artigianali nella pixel art che lo sostengono sono davvero simbolici. Ciò che più mi piace è il senso del design, che trae ispirazione da Argus e Valtric e che sono realizzati dallo stesso staff.

• Il progetto originale era estremamente ben fatto, quindi il tema della disposizione che ho ideato è stato "Space Kabinroller". Ho pensato che una disposizione più informale si sarebbe adattata meglio alla "bella e carina" mia navicella di "Viewpoint" rispetto alla disposizione armata e omicida. Questa volta, invece di adottare uno stile che richiamasse l'aviazione, ho adottato soluzioni più simili a quelle automobilistiche. Il Kabinroller è una piccola automobile, nota anche come bubble car, come la Messerschmitt. In questa lavorazione, i dettagli applicati alle varie parti del velivolo sono stati calcolati in base alle dimensioni di un'auto leggera, prestando attenzione a renderli il più piccoli possibile. E non solo nelle automobili: prendendo in prestito dei dettagli dagli aerei in varie parti e posizionandoli in punti chiave del velivolo, è possibile creare una presenza misteriosa, che è simile a quella di un'astronave. Ho provato diverse cose per trovare una soluzione.

• Tuttavia, durante tale produzione, ho guardato più e più volte l'animazione della schermata del titolo in movimento per verificare l'aspetto tridimensionale e l'elevato livello di perfezione del design e della silhouette che era semplicemente sorprendente. Quando si effettua una modifica, se la si rende troppo appuntita, spesso finisce per non assomigliare più all'originale, quindi penso che l'attuale modello finale sia piuttosto vicino nella forma. Mi sono divertito molto con lo stile e i dettagli e ci ho messo circa sei mesi di duro lavoro per realizzarlo.

Il successo del gioco ottenuto sul mercato mondiale ha giustificato la realizzazione di cinque conversioni qui esposte cronologicamente in ordine di uscita. Oltre alle uscite confermate e quelle cancellate, fu prevista anche una versione per Game Boy Color tramite un annuncio datato 23 luglio 1999, che preannunciava una possibile data di rilascio fissata per ottobre. Successivamente, il 21 maggio 2003 un nuovo annuncio avvisava che lo specialista di giochi portatili In-Cubus Inc. aveva rilasciato i primi schermi del suo remake, in lavorazione per Game Boy Advance, ma il gioco in seguito non è mai più stato rilasciato.

FM TOWNS MARTY

Sviluppato e pubblicato da Ving Co Ltd. il 27 novembre 1993 al prezzo lancio di 9800 ¥+tasse (L. 155000 al cambio dell'epoca), il CD-ROM risulta il port migliore tra quelli realizzati ed è stato accolto molto bene. A causa delle limitazioni hardware ci sono differenze nel rapporto dello schermo nonché l'eliminazione di frame di animazione per alcuni sprite, come le acque del secondo stage. L'algoritmo è quasi lo stesso della versione SNK Neo-Geo. Nel complesso la difficoltà è stata notevolmente ridotta. Certi personaggi sono stati eliminati, mentre il numero di pattern è ridotto e l'elemento barriera risulta difettoso, ecc. mentre la BGM è stata riprodotta quasi perfettamente nella riproduzione CD-DA. Gradimento dello staff originale: 80%.

GENESIS

Sviluppato da Nexus Interact e pubblicato da American Sammy Corp. nel mese di novembre 1994 al prezzo lancio di 64,95\$, il porting per la console Sega 16 bit è un prodotto destinato a esclusivo utilizzo per il mercato nord americano. La rom è da 16 Mbit e risulta essere una conversione di buona fattura nonostante le limitazioni hardware. Come feature speciale, sono state introdotte le warp zone, agli stage 1, 2, 4. Il 27 ottobre 2022 la versione Genesis è stata registrata da M2 Co, Ltd. sul sistema Mega Drive Mini 2 con la presentazione di una nuova ed esclusiva copertina in 3DCG a opera del designer Haima Fuyuno. È stata implementata una nuova modalità ad alta velocità equivalente al Tera Drive (10MHz) in maniera da arginare i vistosi rallentamenti della prima versione. Gradimento dello staff originale: 60%.

68000

Sviluppato e pubblicato da Nexus Interact il 20 gennaio 1995 al prezzo lancio di 7800 ¥+tasse. A prima vista, il port in doppio FD 5.25" 2HD, è stato riprodotto alla stessa qualità della versione per FM-TOWNS MARTY ma a meno che non si tratti di una macchina con clock elevato, il calo delle elaborazioni è molto grave. La zona della croce girevole (Checkta) che avrebbe dovuto essere un punto culminante al centro del primo stage, è stata completamente eliminata e trasformata in una zona spoglia con piccoli e pochi nemici sparsi. La zona del quarto stage con i container invincibili che è una delle parti più difficili del gioco, è stata trasformata in un'area totalmente inattiva e priva di qualsiasi nemico. La riproduzione della musica di sottofondo è scarsa, l'utilizzo di fonti sonore FM è fatto decisamente male, inoltre non è stato possibile utilizzare la sorgente audio ADPCM. Gli effetti di stage clear e completamento dello stage non vengono assolutamente riprodotti. Per quanto riguarda il finale la demo è stata totalmente tagliata. Dopo il finale il gioco non sarà terminato e il livello di difficoltà non cambierà per ripartire dal primo stage. Nonostante sia un gioco per un singolo giocatore, è stato impostato con un sistema fisso di resurrezione sul posto, il che rende difficile raccogliere potenziamenti e al tempo stesso è disagevole da giocare. Gradimento dello staff originale: 50%.

NEO-GEO CD SYSTEM

Sviluppato e pubblicato da AiCOM il 25 febbraio 1995 al prezzo lancio di 5800 ¥+tasse. A proposito, il nome della società prende il nome dal suo presidente, ovvero Akio Inoue Computer (井上昭男). Si tratta di un lavoro di conversione completo dalla versione Neo-Geo al Neo-Geo CD. Sembra che abbia partecipato come collaboratore anche il programmatore della versione originale. Il caricamento è solo all'inizio. La musica si ferma momentaneamente quando passa da una traccia all'altra. Gli effetti sonori sono diversi quando viene aggiunto il bonus di completamento del livello. Al team di conversione è stata prestata la versione Neo-Geo ROM cassette come materiale di riferimento di proprietà del planner originale. Al termine dell'ottimo lavoro di conversione lo staff ha festeggiato insieme al planner originale e la ROM cassette è stata restituita. C'era una forte richiesta per un porting sul Neo-Geo CD, quindi è stato deciso di realizzarlo perché la reperibilità della versione rom era scarsa. La BGM è una versione originale riprodotta direttamente sul CD-DA. Nel finale viene mostrato lo staff originale e non quello della conversione.



PlayStation

Sviluppato da Visual Concepts e pubblicato dalla Electronic Arts il 28 novembre 1995 al prezzo lancio di 64,95\$ in formato CD-ROM per gli Stati Uniti e il 5 aprile 1996 per l'Europa.

C'era un piano produttivo per rilasciarlo in Giappone ma non avvenne. Sono stati inseriti un gran numero di filmati e la grafica è stata completamente rinnovata con una delicata texture dal gusto occidentale. Tutte le BGM sono state fatte appositamente per questa versione. L'elaborazione grafica è di 30 fotogrammi al secondo (ma ci sono delle cadute di elaborazione). È considerato un remake peggiorativo. Non funziona nella versione giapponese della PlayStation. Il grado del porting sembra essere più vicino alla versione Genesis rispetto alla versione Neo-Geo. È stata creata una storia introduttiva inedita. Gradimento dello staff originale: 40%.



Sviluppato da Visual Concepts e pubblicato da Electronic Arts con data di uscita prevista il 6 luglio 1996 [12](#), è un porting in formato CD-ROM che presentava lo stesso contenuto della versione Playstation, tuttavia è stato cancellato per ragioni sconosciute. Gradimento dello staff originale: 40%.



Sviluppato e pubblicato dalla Mega Enterprise Co., Ltd. nel 1999 per il solo mercato della Corea del Sud in formato CD-ROM, compatibile per Windows 95-98. Le specifiche di sistema prevedevano: CPU Pentium 166Mhz o superiore, 16 Mb di Ram o superiore, compatibile con Sound Blaster, Bios Vesa 2.0 o successivo, CD-ROM 2x o superiore. Nel manuale viene altresì menzionata la compatibilità con il sistema MS-DOS. Apparentemente si tratta di una versione emulata del gioco AES, prodotto su licenza SNK, tuttavia sono state apportate alcune modifiche sostanziali. È presente l'how to play della versione MVS. Tutti gli high score nella relativa schermata sono stati azzerati. È possibile impostare la difficoltà del gioco attraverso un menù attivabile con ESC in ogni momento. È stata elaborata una copertina specifica per questo prodotto.



Sviluppato e pubblicato da Sammy Corporation con data di uscita prevista l'11-11-1999 al prezzo lancio di 7800 ¥+tasse col nome di *Viewpoint 2064*. È il nome di uno sparatutto cancellato originariamente in fase di sviluppo per la console Nintendo 64. Dopo che la Electronic Arts pubblicò un porting del gioco originale per la console Sony Playstation, nel 1998 iniziarono a lavorare su un vero e proprio sequel per la console a 64 bit Nintendo 64, che sembrava in qualche modo simile a *Star Fox 64* (*Lylat Wars*).

Fedelmente al titolo, *Viewpoint 2064* avrebbe avuto effettivamente più punti di vista, uno con la classica visuale isometrica già conosciuta e una vista "dietro l'astronave". Il gioco aveva una grafica davvero buona per l'epoca e aveva molto potenziale per essere uno sparatutto divertente, ma purtroppo E. Arts ebbe problemi di sviluppo e *Viewpoint 2064* fu cancellato solo un anno dopo la sua presentazione allo Space World 1999. Il primo annuncio conosciuto per *Viewpoint 2064* è stato fatto nell'agosto 1999, quando la Nintendo ha annunciato la sopramenzionata presentazione allo Space World. Il gioco era giocabile sia allo Space World (Shoshinkai) che al Tokyo Game Show del settembre 1999. Nella guida di Nintendo Space World, è stata fornita una pubblicità di mezza pagina ed è stato elencato come gioco completo al 100%. Un prototipo giocabile è stato rinvenuto e venduto sulla piattaforma di Ebay a settembre 2015 per 2999 \$. L'oggetto è stato aggiudicato al collezionista Brian Hargrove. Sembra che questa versione fosse quasi terminata dato che si possono giocare tutti i livelli fino alla fine. Ci sono più percorsi segreti da scoprire che sbloccano diversi livelli, per un totale di 15 aree, ma per finire il gioco è sufficiente giocare attraverso 5 di esse, similmente al gioco *Star Fox 64*.

SOUNDTRACK

La Scitron Pony Canyon ha pubblicato la colonna sonora di questo gioco in 17 tracce il 19-02-1993, al costo di 1500 ¥ tasse incluse. Nel libretto non è specificato chi ha composto ogni canzone. Tuttavia, ciò è stato chiarito da un indice dello staff pubblicato sulla BBS di "circa *Viewpoint*" alla fine del 2002 e da una risposta di Shizuyoshi Okamura. L'elenco seguente si basa su quello. Sembra che il lavoro di Matsuura Megumi fosse solo limitato alla composizione e all'arrangiamento della musica, mentre Shizuyoshi Okamura era responsabile della programmazione della musica di Matsuura Megumi.

	BRANO	AUTORE	DURATA
01	MES VOLUTES BLEUES (ARRANGE VERSION)	SIZLLA GAINSBOURG	5 :10
02	EYE CATCH SAMMY	MEGUMI MATSUURA	0 :09
03	TITLE BACK	SIZLLA GAINSBOURG	0 :38
04	INSTRUCTION	SIZLLA GAINSBOURG	0 :09
05	NOT ALL THERE (AREA 1) ¹ ノット・オール・ゼア	MEGUMI MATSUURA	2 :29
06	F.O.B. (BOSS)	MASAKI KASE	2 :02
07	UN CAILLOU RICOCHET (AREA 2) カイユー・リコシェ	SIZLLA GAINSBOURG	4 :26
08	BE YOUR AGE! (AREA 3) ビー・ユア・エイジ	MEGUMI MATSUURA	2 :27
09	ASS BACK WARDS (AREA 4) アス・バック・ワーズ	MEGUMI MATSUURA	3 :21
10	LA NERVATURA M. (AREA 5) ² ネルパトゥーラ・エンメ	SIZLLA GAINSBOURG	3 :41
11	PHYSICAL DAYDREAM (AREA 6) フィジカル・デイドリーム	SIZLLA GAINSBOURG	3 :28
12	F.O.B. -BIOTRON MIX- (FINAL) F.O.B. -バイオトロン MIX-	MASAKI KASE	1 :58
13	MES VOLUTES BLEUES (ENDING) メ・ヴォリュート・ブルー	SIZLLA GAINSBOURG	3 :02
14	CONTINUE	SIZLLA GAINSBOURG	0 :24
15	NAME ENTRY	SIZLLA GAINSBOURG	2 :41
16	S.E. COLLECTION	MASAKI KASE	1 :49
17	MES VOLUTES BLEUES -NERVOUS MIX- (ARRANGE VERSION)	SIZLLA GAINSBOURG	1 :19

¹ La musica del primo stage di *Viewpoint* "Not All There" è stata composta da Matsuura Megumi e arrangiata da Shizuyoshi Okamura per YM2610. La canzone originale era elegante e aveva note piccole, ma in seguito è stata semplificata in modo approssimativo in stile italo house, e anche la famosa voce introduttiva "1, 2, 3, 4, Hey!" era un espediente incorporato durante l'arrangiamento.

² In "La Nervatura M.", i quattro colpi di nota da un quarto nell'ottava battuta, che originariamente erano stati progettati per essere posizionati al centro, sono stati spostati a sinistra e a destra per enfatizzare l'effetto stereo dell'unità. Quando si è deciso di utilizzare come titolo giapponese la lettera iniziale italiana "M", il nome è stato scelto tenendo conto della pronuncia, quindi "La Nervatura Emme" è il titolo corretto. I suoni "gementi" usati nella traccia vengono poi riutilizzati dallo stesso autore a un volume riconoscibile durante UPRight - Into You....



Composer	Sizlla Gainsbourg Megumi Matsuura Masaki Kase
Arranger	Sizlla Gainsbourg
Recording Engineer	Masao Saotome, Yuzuru Nakayama (AMC)
Assistant Engineer	Takeshi Tanaka, Ryo Sakai (AMC)
Recording Studio	Kazuhiko Kato Studio, AMC Studio
Mastering Engineer	Kumiko Takeuchi
Design	Warp
Director	Fuyuki Ando (Scitron & Art Inc.)
Producer	Yoshihiro Ohno (Scitron & Art Inc.)
Executive Producer	Kazusuke Obi (Scitron & Art Inc.)
Special Thanks	Koji Hattori (Sammy) e il Viewpoint Project Team

(Sinistra) SCITRON PONY CANYON VIEWPOINT PCCB-00112 G.S.M. 1500 Series

• Staff

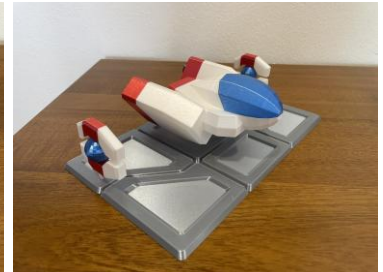
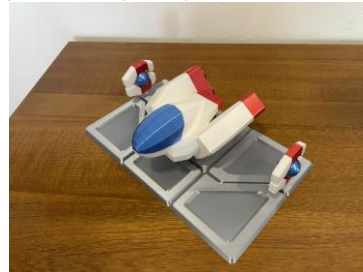
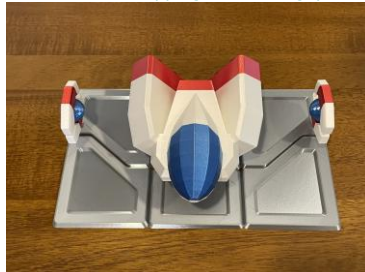
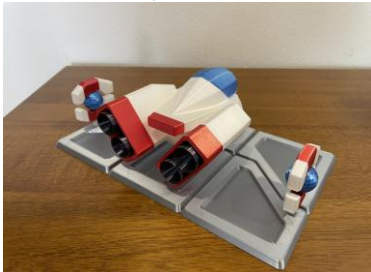
- GAME DESIGN: TOSHIYUKI 'NENKO' NISHIMURA (西村俊行), TOMOKO MORII, TERASAKA (寺やん), MOKICHI, AKAHOUSHI, MICHIO 'RUN' SATO (佐藤 三智夫) meglio noto come WILDRAN;
- PROGRAM: SATORU 'S. KINJO' KINJO, M. TAN;
- SOUND: OKAMURA 'SIZLLA' SHIZUYOSHI (岡村静良), MASAKI KASE (加瀬正紀), MEGUMI MATSUURA (松浦恵);
- POLYGONIZER: N. YAMAGUCHI;
- GRAPHIC: ASHIN, HIROSHI TAKEUCHI, YURI TOMURA, TEPPEI MAXMA, M. MIYAKI, KEN KATOKU (可徳健), CHIRICO;
- BG: HIROPPI.T, K. NISHITHUKA;
- SPECIAL THANKS: MACKEY UENO, NAO YUKI, WAKKER, TAKANO;
- ARTWORK (copertina, flyer, logo): NAOHISA YAMAGUCHI (山口直久).

• Modellismo

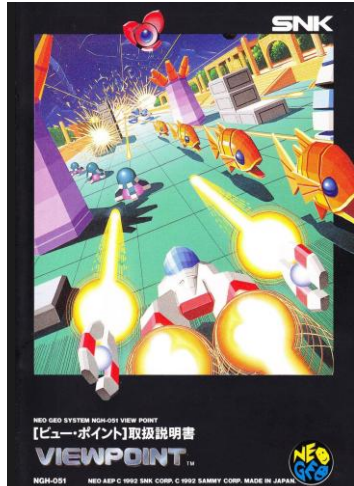
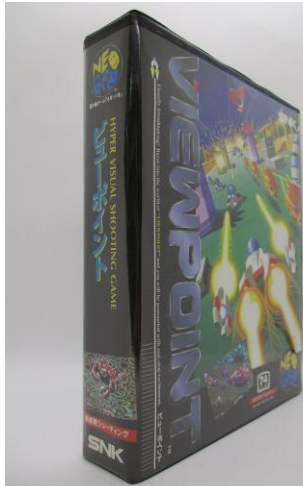
Il clamore ottenuto dal gioco, in particolare la creazione dei nemici in movimento, ha alimentato sul pubblico un certo interesse per il modellismo. Al Wonder Festival 2015 Summer tenutosi a Makuuari Messe il 26-07-2015 presso la Hall 1-8, sono stati presentati i modelli di stampa 3D dei boss Snapping Turtle King e Matoūba, i quali erano già stati realizzati precedentemente nel corso del 2014. Altresì è stato esposto un modellino semplificato della navicella AC-01 presso il negozio di occhiali Gilbert Eyewear di Nakano Broadway a Tokyo ¹³, nel 2024.



Modellini in stampa 3D della navicella AC-01 e dei boss Snapping Turtle King (boss 1) e Matoūba (boss 2) alla fiera Wonder Festival 2015 Summer di Makuuari Messe.



Riproduzione con stampante 3D della navicella AC-01 realizzata dal collezionista Brian Hargrove (@turfmaster). Questo appassionato statunitense ha collezionato tutto il materiale esistente a tema del gioco, raccogliendo le versioni ufficialmente prodotte: MVS giapponese e usa, AES giapponese e usa, AES prototipo del 20 settembre 1992 preparato per la Consumer Software Group 11° edizione (venduto nel 2001 da neogeousa.com !arcade!), Neo-Geo CD giapponese e usa, versione Windows PC coreana, Genesis, Genesis bootleg e Genesis Prototype, Playstation (PAL e US), X68000 Sharp, FM TOWNS Marty versione CD-ROM e Floppy demo, Viewpoint Scitron Pony Canyon Inc., Viewpoint 2064 Prototype del gioco mai rilasciato per il Nintendo 64, flyer Neo-Geo MVS giapponese e USA, flyer Neo-Geo CD giapponese in occasione del lancio promozionale di Viewpoint, Super Baseball 2020 e Mutation Nation, flyer Sharp X68000, T-shirt Viewpoint con logo Sammy.



Viewpoint versione AES giapponese completa di scatola, manuale di istruzioni e la cassetta rom. Lo slogan sul fronte della copertina recita: "Visually breathtaking! Burst into the world of "VIEWPOINT" and you will be pummeled with non-stop excitement".

CHARACTER DESIGN

Slowlo



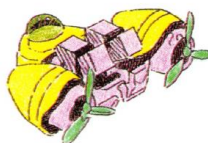
Gron



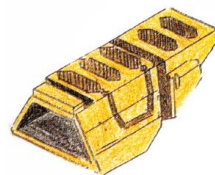
Hayasou



Destroyer



Sidehatch



Well



Stage ALL
(1 HP) 50 pts

Stage 1-3-4-6
(3 HP) 150 pts

Stage ALL
(1 HP) 100 pts

Stage 1
(88 HP) 1000 pts

Stage 1
(33 HP) 400 pts

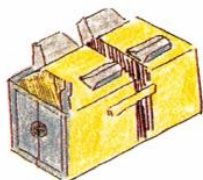
Stage 1
(- HP)

Slowlo: emergono in formazione, la lentezza è l'origine del nome. All'inizio dello sviluppo, non sembrava essere abbastanza veloce...; **Gron:** appare da terra quando la navicella si avvicina. È stato aggiunto per capriccio. Il nome del portello installato sul pavimento è Yuka Hatch. **Hayasou:** si tratta del secondo character a essere stato creato, il suo nome deriva dalla parola veloce. **Destroyer:** attacca sparando proiettili da dietro. Poiché attacca subdolamente fin dall'inizio, era impopolare con il designer; **Sidehatch:** è un portello sul lato del muro per consentire l'uscita di Hayasou che ne esce dall'interno; **Well:** è impossibile da distruggere. Sembra che derivi dalla traduzione inglese del termine wall. **Bic Board (senza foto):** è il meccanismo che ruota su sé stesso di 360°. Questo nome significa un pannello piuma. Per aprire del tutto la barra servono 4 colpi con la carica di quarto livello (128 HP).

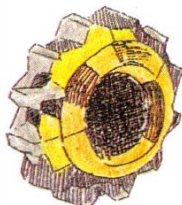
Covered



Checkta



Richard



Yoshida



Coils



Yagasaki



Stage 1
(6 HP) 200 pts

Stage 1
(128 HP x 4) 1000 pts

Stage 1
(32 HP) 600 pts

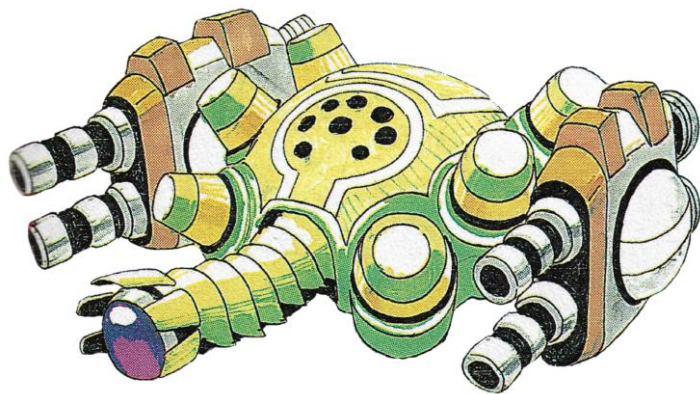
Stage 1
(16 HP) 600 pts

Stage 1
(16 HP) 250 pts

Stage 1-3-4-6
(2 HP) 150 pts

Covered: insieme a Well ruota sulla mappa, la parola copertina è l'origine del nome; **Checkta:** è un ostacolo che non attacca, costituisce solo una presenza fisica, il suo nome deriva dalla parola tick-tack. **Richard:** non attacca direttamente, è ingranaggio dall'inglese... (gear) e se aggiungi questa parola davanti... "Non posso dire di più"; **Yoshida:** è un carro armato che spara proiettili mentre si muove sul terreno. È stato preso in prestito dal nome di una persona che effettuava il test play; **Coils:** coil (bobina) è l'origine del nome. È facile. **Yagasaki:** è un cliente abituale del test play sul software di gioco casalingo dell'azienda e ha collaborato anche con questo gioco, è stato preso in prestito il suo nome.

Snapping Turtle King



Appare quando lo schermo scrolla. Mentre si muove a destra e sinistra, attacca spesso con un laser. Cambia la sua posizione in un ordine preciso e si sposta in avanti, scorre a destra, a sinistra e si ferma al centro dello schermo. Prima di caricare, come segnale, il collo esce dal corpo principale e spara un laser. Poi torna indietro fino a circa metà dello schermo. Mentre arretra rilascia un debole attacco a raggiera. L'origine del suo nome è la tartaruga azzannatrice in inglese. Il Re è un Re, quindi è stato inserito con il concetto di un boss. Il tempo di fuga o autodistruzione è di 170 secondi.

Valore: cannoni laterali 2500 pts, corpo principale 10000 pts.

Stage 1

888 HP (328 HP + 280 HP per il cannone sinistro + 280 HP per il cannone destro)

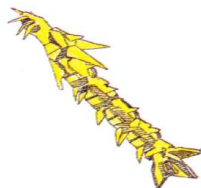
Shacchi



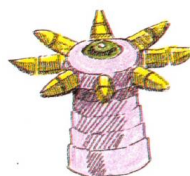
Jellyfish



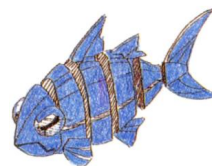
Hydra



Sea Anemani



Gongē



Chappie



Stage 2
(1 HP) 150 pts

Stage 2
(2 HP) 150 pts

Stage 2
(104 HP) 3000 pts

Stage 2
(6 HP) 400 pts

Stage 2
(152 HP) 5000 pts

Stage 2
(1 HP) 300 pts

Shacchi: emergono in formazione. Qualcuno ha detto che sembrava un'orca assassina, quindi è stato usato questo nome; **Jellyfish:** appare sott'acqua e spara proiettili in tutte le direzioni. È la traduzione in inglese di medusa, un'idea un po' scontata; **Hydra:** si muove con un percorso fisso, nessun attacco diretto. Questo nome è stato scelto tra coloro che pensavano fosse un bel nome nel team di sviluppo; **Sea Anemani:** spara uno spesso laser dal centro dei tentacoli. La traduzione inglese dell'anemone di mare è l'origine del nome. Insieme allo Stone, è il nemico con il rilevamento del colpo peggiore, ovvero spesso i danni inflitti non vengono rilevati. **Gongē:** sputa mine dalla bocca. Se qualcuno del team di sviluppo ci pensa... "Quando si tratta di pescare, è questo". **Chappie:** piccolo pesce che salta fuori dall'acqua e si dirige verso la navicella. Non si sa il perché, ma il suo nome era una richiesta (?) di qualcuno del team di sviluppo.

Marlin

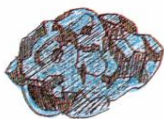
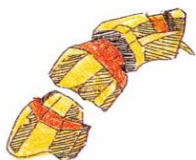
Big Turtle

F-XX

Hornet

Mova

Looper



Stage 2

(- HP)

Stage 2

(40 HP) 3500 pts

Stage 3-4-5

(2 HP) 200 pts

Stage 3

(1 HP) 500 pts

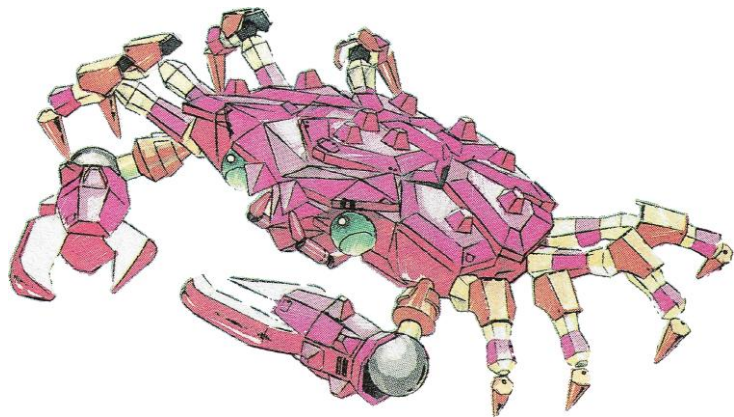
Stage 3

(32 HP) 1000 pts

Stage 3

(8 HP) 3000 pts

Marlin: si muove saltando di tana in tana, è impossibile da distruggere. Marine (mare) è l'origine del nome; Big Turtle: mostra una splendida danza (?) in cui non si può danneggiare a meno che la testa non sporga. È una grande tartaruga; F-XX: forma uno squadrone, compie un mezzo giro circolare facendo un'improvvisa svolta direzionale. Il nome del file di questo personaggio è l'origine del nome; Hornet: appare da un nido che emerge dal suolo. Il nome deriva da ape in inglese; Mova: appare come una sfera, apre il coperchio davanti e spara un laser dal centro. Il nome è preso da un certo cellulare, le cui prime quattro lettere derivavano da movable; Looper: dopo aver raggiunto una certa distanza diventa una palla e si lancia in avanti sparando proiettili in tutte le direzioni. È stato aggiunto per capriccio.

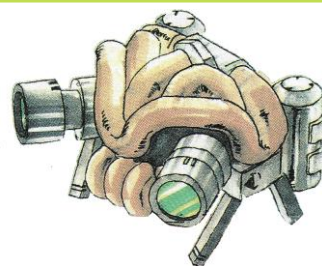


Curiosità: nei manuali occidentali Matoūba è stato tradotto come Mah-Too-Ban. Il boss, quando è completamente caricato su schermo, è composto da 3000 poligoni.

Stage 2

1744 HP (528 HP + 608 HP per la chela sinistra + 608 HP per la chela destra)

Matoūba e Brain Matoūba



Appare spostando alternativamente le chele dalla parte anteriore dello schermo. Il modello di comportamento consiste nello sputare continuamente varie bolle che cercano la navicella. La cosa problematica è che la bolla possiede una certa resistenza (3 HP) ma se si possiede l'option si spacca in due parti quando viene distrutta. Bisogna prestare attenzione perché si dividerà anche se colpisce un muro. Il punto debole è la bocca. Nella seconda forma diventa miso di granchio e attacca. Si muove dritto poi a sinistra e a destra, quindi disegna un semicerchio attaccando con il cutter laser. Il tempo di fuga o autodistruzione è di 170 secondi (100 secondi per Matoūba e 70 secondi per Brain Matoūba). Valore: chela 7000 pts ognuna, Matoūba 1500 pts, Brain Matoūba 15000 pts.

Stage 2

(184 HP)

Wabi

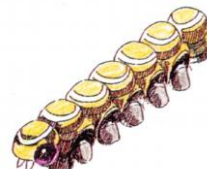
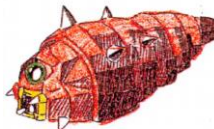
Pipu

Centipede

Sabi

Caterpillar

Battler



Stage 3

(4 HP) 800 pts

Stage 3-4-6

(1 HP) 250 pts

Stage 3

(32 HP) 2500 pts

Stage 3

(- HP)

Stage 3

(40 HP) 1000 pts

Stage 4

(2 HP) 400 pts

Wabi: spara proiettili mentre avanza. La storia del suo nome è stata già descritta nella sesta pagina; Pipu: esce dai nidi e attacca sparando proiettili. Se non sbaglio è stato usato il nome del file di questo personaggio così com'era; Centipede: non attacca direttamente ma girovaga ad alta velocità. È la traduzione in inglese di Mukade; Sabi: è un Wabi adulto. È impossibile da distruggere. La storia del suo nome è stata già descritta nella sesta pagina; Green Caterpillar: è il figlio di Mother Moth e appaiono insieme. Orbita intorno al boss; Battler: spara proiettili e sperona il giocatore. Il nome nasce giocando un po' con la traduzione in inglese di pipistrello.



Mother Moth

Falena in inglese. Il nome è stato deciso come Mother Moth perché ha un figlio (un bruco) quindi è una madre. Apparirà davanti allo schermo. Disegna la figura dell'otto e vola. Si muove mentre spara i proiettili. Si ferma improvvisamente sul lato sinistro dello schermo e chiama un bruco a destra. Dopo un po' si ferma a destra e da sinistra esce il bruco. Viene sparato alternativamente un proiettile che guarda il giocatore e un proiettile che vola in una direzione fissa. Il punto debole è la testa. Dopo 406 HP di danno o dopo un certo tempo, cambia nella seconda forma. In questa fase si volta indietro ed espelle due proiettili di luce a ricerca. Poi guarda avanti e tira fuori una nuova testa. Se il giocatore si trova direttamente di fronte al boss, lo caricherà. Se non gli si sta di fronte vomiterà insetti con le ali dalla bocca. Gli insetti alati osservano la posizione del giocatore e lo attaccano in modo sgradevole. Sono nove in tutto, e apparentemente non hanno un nome proprio. Il punto debole della seconda forma è la testa. Il tempo di fuga o autodistruzione è di 7 minuti (1° forma) e di 3 minuti (2° forma). Valore: 1° forma 20000 pts, 2° forma 40000 pts.

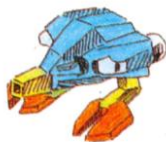
Stage 3

734 HP (406 HP nella prima forma, 328 HP nella seconda forma)

R-2



Neji Neji



Sadra



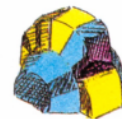
Gondola



Kimura



Curepa



Stage 4-5-6
(6 HP) 500 pts

Stage 4-6
(36 HP) 1500 pts

Stage 4
(256 HP) 8000 pts

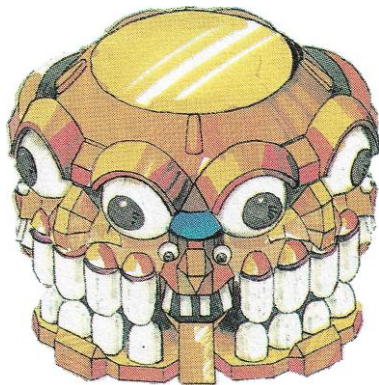
Stage 4
(- HP)

Stage 5
(3 HP) 400 pts

Stage 6
(24 HP) 1000 pts

R-2: crea un cutter e vola fino a posizionarsi oltre la metà dello schermo. Il nome non ha senso, è solo un'idea; Neji Neji: spara proiettili mentre cammina, esiste anche una variante che lancia missili a ricerca. È stato chiamato così perché qualcuno l'ha chiamato con quel nome; Sadra: mentre cammina all'indietro spara dei colpi multipli. Il nome deriva da Sandra; Gondola: appare in gruppi, non può essere distrutto; Kimura: emerge dalla lava e spara, è un periscopio in movimento. È stato preso in prestito il nome di una delle persone che facevano il test play. La persona ha dato il permesso. È l'unico nemico specificatamente realizzato per lo stage 5; Curepa: si tratta di una postazione di artiglieria, spara proiettili in 16 direzioni. Il nome è solo un'idea.

Uka



Stage 6
(1 HP) 500 pts

Idaho

Si sente dire spesso che non si può avanzare nel gioco perché non è possibile sconfiggere questo boss. Si dice che questo mostro multi facciale è il più forte tra i boss! Inoltre ha quattro tipi di attacchi, che è più di tutti gli altri boss. "Mi chiamo Idaho". Come si legge? È Aidaho o Idaho? Il primo (Aidaho) è corretto, ma... È diventato così perché ci sono quattro facce. Non ha nulla a che fare con un certo personaggio shooting 3D. Le quattro forme sono di difficoltà crescente e la terza forma ha lo stesso pattern di movimento di Brain Matoūba. La quarta faccia ha un punto cieco tra la bocca e la sua option Gachapin. Posizionandosi in mezzo è possibile sopravvivere senza essere danneggiati, ad eccezione dei colpi rosa lanciati da Gachapin, che richiedono un leggero spostamento in avanti. Il tempo di fuga o autodistruzione è di 8 minuti e mezzo per ogni faccia. Valore: 15000 pts per ogni faccia.

Stage 4

1184 HP (296 HP per ognuna delle quattro facce)

Terastar



Stage 6
(- HP)

Kid

All'inizio appare dalla parte superiore dello schermo e progredisce velocemente fino verso la metà. Quindi si ritira in alto al centro dello schermo. Quando la navicella è di fronte al boss, emette laser dal suo occhio e si sposta a sinistra o a destra. 3WAY viene sparato alternativamente dalle due ventole posizionate sempre davanti. Inoltre, quando si sposta a destra e a sinistra, sparerà anche dei proiettili a 5 direzioni. L'attacco cambierà dopo un certo tempo o con una certa quantità di danni. Quattro ventole iniziano ad attaccare individualmente e c'è un proiettile nel mezzo che vede la posizione della navicella. Nel secondo pattern esiste un punto cieco dove nessun colpo nemico riesce a raggiungere la navicella, si trova leggermente sul fianco destro rispetto al potente raggio laser del boss. Il tempo di fuga o autodistruzione è di 2 minuti. Valore: 100000 pts.

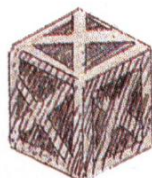
Stage 5

704 HP (352 HP nella prima forma, 352 HP nella seconda forma)

Pentago



Sukoon



Crey



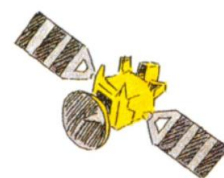
Tower



Stone



Himawari Z



Stage 6
(64 HP) 2000 pts

Stage 6
(- HP)

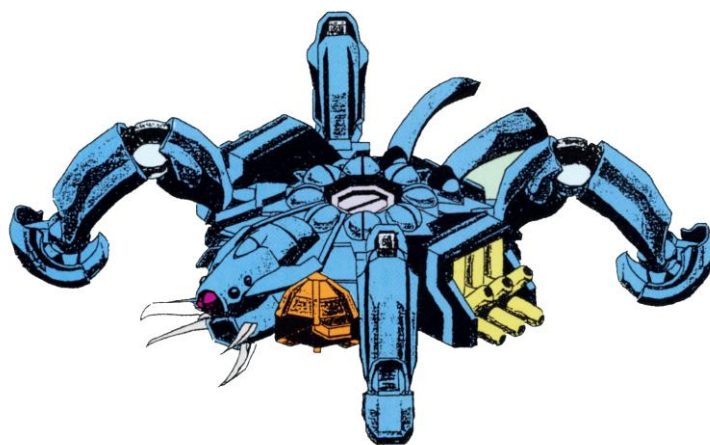
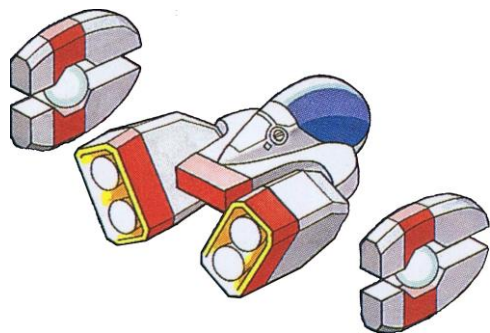
Stage 6
(- HP)

Stage 6
(- HP)

Stage 6
(5 HP + 5 x 8 HP) 300 pts

Stage 6
(16 HP) 1500 pts

Uka: è una parte della pavimentazione che si stacca e viaggia verso il giocatore. Il nome deriva dalla trasformazione di pavimento (Yuka) in romaji, togliendo la Y; Terastar: quando percorre una certa distanza la corrente lo divide in due e impedisce il cammino. È indistruttibile; Pentago: con un colpo normale rotola senza rompersi, può essere distrutto con una bomba. Deriva dal pentagono; Sukoon: è stato ispirato da una pubblicità di quel periodo di una certa caramella, rotola in una zona specifica e non può essere distrutto; Crey: il nome deriva dal suo colore. È stato elaborato per divertimento senza un significato particolare; Tower: spara una scossa elettrica in direzione trasversale. È stato chiamato così perché è una torre. Non può essere distrutto. Stone: quando viene distrutto diventa ancora più piccolo e vola via in otto direzioni. È stato chiamato così com'è; Himawari Z: si muove mentre lancia proiettili indiscriminatamente. Questo è ciò che è venuto in mente quando è stata pronunciata la parola satellite artificiale...; Eipa (senza foto) è il time over character a forma di piramide. È stato realizzato per impedire al giocatore di protrarre la partita all'infinito. Compare rispettivamente a 4' 45", 5' 55", 7' 05", 8' 15" dall'ingresso di Ruin. Il primo è lento e attraverso dei movimenti particolari può essere spinto negli angoli e seminato, fino a scomparire dallo schermo. Il secondo è più veloce e non può essere cancellato. Il terzo è di eguale velocità della navicella AC-01, il quarto è più veloce della navicella AC-01. Ci sono persone che riescono ad evitarlo senza difficoltà. Tuttavia, con quattro Eipa su schermo è pressoché impossibile resistere per più di un minuto. Calcolando la massima resistenza possibile, si possono accumulare circa 200.000 punti per ogni vita portata al sacrificio, tuttavia ciò è possibile soltanto se vengono liquidate molto rapidamente le prime due forme del boss, in un tempo stimato di 26 secondi. Ciò è possibile servendosi delle tre bombe in dotazione, rispettivamente Firewall e Homing sulla prima forma, Wide bomb sulla seconda. Tali strategie sono state elaborate dal giocatore giapponese IMU-AT2, che le ha perfezionate tra il 2004 e il 2015. Alcuni di questi pattern avanzati sono corroborati da alcuni video ripresi da un telefono cellulare alla sala giochi Hey di Tokyo e pubblicati il 3 settembre 2014 dal giocatore francese Sébastien Léger, in visita a Tokyo in quel periodo.



(1 HP)

Stage 6

1568 HP (224 HP x 2 + 192 HP x 2 + 92 HP x 2 + 544 HP) + 512 HP + 736 HP

Ruin: attraverso tecniche impegnative e rischiose, è possibile eliminare questo nemico con sorprendente velocità. Per mezzo del colpo caricato al quarto livello, del guard pot posizionato strategicamente sulle parti sensibili e della Firewall bomb quando Ruin avanza e arretra, si può liquidare totalmente la sua prima forma in soli 13 secondi, distruggendo comunque tutte le sue sette parti, anche la seconda forma può essere distrutta anch'essa in soli 13 secondi. Questa velocità consente di avere molto più tempo per praticare il leeching nella terza forma, prima di preoccuparsi dell'arrivo di Eipa. Nella terza forma Ruin è protetto da alcuni nemici in supporto che si possono definire i suoi tentacoli. Tali nemici sono fondamentalmente composti da due sprite privi di nome, che cambiano disposizione e si combinano dando origine a sei differenti pattern di attacco. Pattern 1. Nemico di tipo A, ce ne sono quattro, scende verticalmente fino a due terzi dello schermo, si sposta a destra e sinistra costeggiando il bordo destro e sinistro fino a uscire dallo schermo, durante il movimento il boss lancia attacchi a raggi da cinque colpi. Pattern 2. Due nemici dalle sembianze di un verme, sono composti dal tipo A per la testa e dal tipo B per il corpo, si muovono spostandosi da un lato all'altro lanciando dei tripli colpi ed escono lentamente dal basso dello schermo. Pattern 3. Dieci nemici di tipo B si scagliano nella direzione della navicella ad un'alta velocità. Pattern 4. Cinque nemici di tipo B attaccano con movimenti disordinati con un colpo ciascuno e occasionalmente lanciano un attacco laser. Pattern 5. Sei nemici di tipo A si intersecano con movimenti orizzontali lanciando attacchi laser mentre il boss aggredisce con colpi tripli. Pattern 6. Sei nemici di tipo A si muovono armonicamente in fila indiana passando da un lato all'altro dello schermo lanciando intensi attacchi laser. Terminato il sesto pattern, la sequenza riparte daccapo con ciclo infinito. Ogni tentacolo ha una resistenza di 44 HP. È possibile resistere per 10 cicli prima di soccombere all'insistenza dei quattro Eipa contemporaneamente su schermo. Valore: zampa anteriore 3000 pts, parte laterale 5000 pts, lancia missili laterale 10000 pts, corpo centrale 20000 pts, 2° forma 40000 pts, 3° forma 100000 pts.

VIEWPOINT 2

Il successo del gioco ha generato tra i fans molte richieste per un seguito. Nel numero 187 di Gamest del 30 gennaio 1997 la Sammy ha risposto pubblicamente: "Non abbiamo realizzato un sequel di *Viewpoint*! Ci sono state parecchie richieste da parte degli utenti per un possibile sequel, ed è vero che i nostri sentimenti hanno vacillato per un po', ma sfortunatamente non ce l'abbiamo fatta a farlo. *Viewpoint* è un lavoro che ha avuto un grande impatto per noi all'epoca (almeno in parte), quindi non può essere realizzato facilmente. Solo per questo motivo vorrei annunciarlo di nuovo quando riuscirò a presentarlo a tutti con orgoglio. In cambio di questo, "Mahjong Hyper Reaction 2", che dovrebbe apparire nel corso del 1997, è un'opera che è stata creata per diventare il volto di Sammy. Per favore gioca a questo. (Sig. Takenaka, della sezione marketing, quartier generale delle vendite AM, Sammy Industries)". Sostanzialmente, si comprende che il motivo della mancata realizzazione di un seguito è stato attribuito alla grande mole di lavoro necessaria nel creare gli sprite poligonali e aggiustarli per renderli fluidi nel movimento.

CONSIDERAZIONI FINALI

Con questo documento, originariamente scritto solo per il pubblico italiano, si voleva trasmettere tutto il sapere che orbita intorno alla creazione di questo videogioco. Dalla realizzazione alla distribuzione, fino agli aspetti più profondi della giocabilità. Non è mai troppo tardi per addentrarsi nel variegato mondo di *Viewpoint* e appassionarsi al suo stile unico ed inimitabile. Pur comprendendo l'immeritata fama di risultare un gioco "impossibile", va sottolineato che i successivi giochi AiCOM sono ben più difficili. *Pulstar* è meno accessibile a causa del suo concetto di potenziamento, che rende difficoltoso il recupero dopo la perdita di una vita. Sono difatti necessari troppi power up prima di tornare ragionevolmente potenziati. La mancanza di bombe rende ardua la sopravvivenza nell'attesa di ottenere i potenziamenti necessari. *Blazing Star* non prevede questo sistema di potenziamenti, ma per essere giocato al meglio impone un rigido controllo del sistema di rank, il quale aumenta esponenzialmente in base a vari fattori. *Viewpoint* non ha il rank e non necessita di un fuoco automatico. Inoltre, dopo la sconfitta, si può sempre ritornare in gioco, perché l'unico oggetto importante da recuperare è l'option. *Viewpoint* offre anche uno scudo da 3 colpi. Inoltre, cosa non da poco, offre due extend tramite il punteggio, e ben tre vite extra nascoste, cosa che non avviene né in *Pulstar* né in *Blazing Star*. Solo in *Prehistoric Isle 2* è presente una 1up (solo nella versione occidentale, mentre in quella giapponese c'è una ricarica totale di energia). Questo è un fattore determinante che aumenta di molto l'accessibilità del gioco. È un fatto curioso come nel 1992 Sammy fosse divenuta fornitore di contenuti per il sistema SNK, mentre dopo 12 anni divenne la SNK Playmore a fornire contenuti per l'hardware Atomiswave di Sammy.

Oltre all'esperienza personale acquisita nel corso del tempo, per creare contenuti esaustivi e approfonditi è necessario rivolgersi alla stampa specializzata. Tuttavia, trattandosi in questo caso di un videogioco prodotto in Giappone e destinato primariamente al pubblico nipponico, è fondamentale effettuare le ricerche attraverso materiali informativi pubblicati in giapponese. Tramite l'uso di parole chiave trascritte in kanji e katakana, è stato possibile ottenere dei risultati mirati e precisi, fino a risalire alle fonti originali più autorevoli in merito ai temi trattati. La principale differenza tra la stampa specializzata giapponese e quella estera è l'utilizzo di documentazioni originali provenienti direttamente dagli staff di produzione. Delle 59 fonti utilizzate, solo otto sono in inglese, mentre sei appartengono a siti dismessi e recuperati dalla web machine.

- 5 Channel «circa *Viewpoint*», discussione aperta in data 31-08-2002 da Y.N;
<https://kako.5ch.net/test/read.cgi/retro/1030770485/>
- 5 Channel «*Viewpoint* nanamena yakko», discussione aperta in data 25-05-2008 da Y.N;
<https://itest.5ch.net/medaka/test/read.cgi/retro/1211697338>
- Account Twitter di 寺やん (view001sp1), account Twitter di Terayan;
<https://x.com/view001sp1>
- Account Twitter di 冬野灰馬 (highmafuyuno), account Twitter di Haima Fuyuno;
<https://x.com/highmafuyuno>
- Account Twitter di 岡村静良 (sizlla19), account Twitter di Shizuyoshi Okamura;
<https://x.com/sizlla19>
- Account Twitter di 岡村静良 (sizokmr), account Twitter di Shizuyoshi Okamura;
<https://x.com/sizokmr>
- Account Twitter di うさ (imu_at2), account Twitter di IMU-AT2;
https://x.com/imu_at2
- Arcadia n. 048 (05-2004), pag. 130 di Naoki Hakamata;
<https://archive.org/details/arcadia0048/page/130/mode/2up>
- Arcadia n. 119 (04-2010), pag. 115 di Tabuchi Kenko;
<https://archive.org/details/arcadia-119-april-2010/page/n16/mode/1up>
- Attack System «Shooting Mille e Una Notte». The 390th Night – Viewpoint, pag. aperta in data 23-09-2012;
<http://khex.blog42.fc2.com/blog-entry-1040.html>
- Beep! Mega Drive n. 137 (10-1992), pag. 129. Oh! Neo·Geo Vol. 2;
https://retrocdn.net/images/8/8f/BeepMD_JP_1992-10.pdf
- Beep-Shop «Stylish Visual Shooting [Viewpoint]», pubblicato in data 03-09-2024 da Tengen-chū;
<https://www.beep-shop.com/blog/25506/>
- BugBug n. 431 (11-1992), pag. 58;
https://www.beep-shop.com/blog/wp-content/uploads/2024/08/Photo_24-08-26-09-57-42.833.jpg
- Bulletin Board System della home page di Terayan;
<https://web.archive.org/web/20080820175115/http://8408.teacup.com/kimama/bbs>
- Cambio Euro: quotazione cambio valute in tempo reale;
<https://www.cambioeuro.it/cambio-lira-yen-storico/>
- Catalogo dei giochi dell'enciclopedia Pico Pico;
https://www.gavas.jp/products/detail.php?product_id=6743
- Challenge High Score! Kensaku Kekka, rubrica di high-score di Microcomputer Basic Magazine;
<https://www.aabmg.com/challehigh/db/tb/877/>
- Electronic Gaming Monthly's Video Game Buyer's Guide, pag. 17;
<https://archive.org/details/electronic-gaming-monthlys-1993-video-game-buyers-guide/page/n15/mode/2up>
- Encyclopedia of Immortal Shooting Game Vol. 3 [1988 ~ 1992], pubblicato in data 09-06-2023, pag. 152;
[Link non disponibile](#)
- Famicom Tsushin n. 332 (04-1995), pag. 24, NEO·GEO CD cross review;
https://livedoor.blogimg.jp/t198x_2/imgs/a/2/a23c61a3.jpg
- Game Catalogue@Wiki ~Meisaku kara kusogē made~ *Viewpoint*;
<https://w.atwiki.jp/gcmatome/pages/3149.html>
- Game Machine n. 423 (04-1992), pag. 9, 11;
<https://onitama.tv/gamemachine/pdf/19920401p.pdf>
- Game Machine n. 432 (08-1992), pag. 20;
<https://onitama.tv/gamemachine/pdf/19920815p.pdf>
- Game Machine n. 435 (10-1992), pag. 15, 18, 20;
<https://onitama.tv/gamemachine/pdf/19921001p.pdf>
- Gamest n. 171 (05-1992), pag. 22, 116, 119. AOU Show di Ishii Zenji, Kuri;
<https://archive.org/details/gamest0071/page/n125/mode/2up>

- Gamest n. 78 (10-1992), pag. 137, 139 di Zuru_Zuru;
<https://archive.org/details/gamest0078/page/136/mode/2up>
- Gamest n. 80 (11-1992), pag. 69, 139 di Zuru_Zuru;
<https://archive.org/details/gamest0080/page/n71/mode/2up>
- Gamest n. 82 (12-1992), pag. 138, 139 di Zuru_Zuru;
<https://archive.org/details/gamest0082/page/138/mode/2up>
- Gamest n. 107 (02-1994), pag. 24; 29. Gamest Awards 1993 di Ishii Zenji;
<https://archive.org/details/gamest0107/page/28/mode/2up>
- Gamest n. 187 (01-1997), pag. 25;
<https://archive.org/details/gamest0187/page/24/mode/2up>
- Home page di 寺やん «Viewpoint no nazo». Pagina web aperta in data 02-08-2003 (dismessa il 31-10-2010);
<http://web.archive.org/web/20090216204819/http://r-type486sp.hp.infoseek.co.jp/ngvptop.html>
- Home page di 寺やん «Viewpoint no nazo». Pagina web aperta in data 17-10-2010;
http://web.archive.org/web/20130617192907/http://3rd.geocities.jp/view001sp/ng_vptop.html
- Micom Basic n. 119 (05-1992), pag. 208 di Nobuyuki Yamashita;
<https://archive.org/details/micomBASIC-1992-05/page/208/mode/2up>
- Micom Basic n. 127 (01-1993), pag. 234~237, *Viewpoint* «arcade game gallery» di Naoki Yamanaka;
https://archive.org/details/micomBASIC_1993-01/page/n233/mode/2up?view=theater
- Micom Basic n. 141 (03-1994), pag. 172~173, Video Game Grand Prix di Nobuyuki Yamashita;
<https://archive.org/details/basic-1994-03/page/172/mode/1up?view=theater>
- Minna de kimeru game ongaku best 100 matome wiki;
<https://w.atwiki.jp/gamemusicbest100/pages/589.html>
- Neo-Geo All Catalog: Gēsen Tengoku Vol. 1 (09-1993);
<https://archive.org/details/neo-geo-all-catalog/page/34/mode/2up>
- Neo-Geo Club n. 9 (07-1992), Neo-Geo Game Line-Up;
[Link non disponibile](#)
- Neo-Geo Freak Vol. n. 4 (04-1995), pag. 105~113 (Geibun Mook 145), old game kōryaku di DSP Rotorin;
<https://archive.org/details/neogeofreak0004/page/n105/mode/2up>
- Neo-Geo Freak Vol. n. 5 (05-1995), pag. 105~111 (Geibun Mook 146), old game kōryaku di DSP Rotorin;
<https://archive.org/details/neogeofreak0005/page/n105/mode/1up>
- Neo-Geo Freak n. 25 (06-1997), pag. 125 di DSP Rotorin e Katagiri;
<https://archive.org/details/neogeofreak0025/page/n127/mode/2up>
- Neo-Geo Freak n. 31 (12-1997), pag. 87;
<https://archive.org/details/neogeofreak0031/page/86/mode/2up>
- Neo-Geo Mailing List by Thread, pubblicato in data 22-08-1994 da GeeSe Howard;
<http://web.archive.org/web/20040920063647/http://lists.dhp.com/neogeo/1994/Aug/0030.html>
- Neo-Geo no Subete, pubblicato in data 01-06-1993, pag. 6, 46, 47, 72, 92, 93, 100, 102, 110, 111, 117;
[Link non disponibile](#)
- Neo-Geo Tsūshin Vol. 1 (05-1995), pag. 14;
<https://ia903405.us.archive.org/6/items/neogeotsushinvol1/014.jpg>
- Neo-Geo World Vol. 1 (02-1995), pag. 125;
<http://archive.org/details/neo-geo-world-vol-1/page/125/mode/1up>
- Next Space di HAS, Pagina web aperta in data 02-12-2001 (dismessa il 30-06-2025);
<https://web.archive.org/web/20030402132403/http://fripper.fc2web.com/viewpoint.htm>
- The Neo-Geo shooters we need on VC Pagina web aperta in data 04-04-2010 di Corbie Dillard;
https://www.nintendolife.com/news/2010/04/feature_the_neo_geo_shooters_we_need_on_virtual_console
- Official Neo-Geo Newsletter, The - Issue 2 (01-1993) (DGM Ltd. UK) di Dennis Hemmings;
https://archive.org/details/Official_Neo-Geo_Newsletter_The_Issue_2_1993-01_DGM_Ltd_GB
- Official Neo-Geo Newsletter, The - Issue 4 (05-1993) (DGM Ltd. UK) di Fred Bolitho;
https://archive.org/details/Official_Neo-Geo_Newsletter_The_Issue_4_1993-05_DGM_Ltd_GB
- Old Gamers History Vol. 10 Shooting Game Enjuku-Ki-Hen [1992 ~ 2005], pubblicato in data 23-07-2016;
[Link non disponibile](#)
- Red Bull Music Academy, Interview: Sizlla Okamura del 30-11-2017 di Nick Dwyer;
<https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/sizlla-okamura-interview>
- (Shooting) StarShip Library, Pagina web aperta il 22-11-2008 da Highma Fuyuno;
<http://web.archive.org/web/20101227074538/http://ssslab.s1.bindsite.jp/gallery/g001.html>
- Shooting Gameside n. 3 (09-2011), pag. 133, di Kiyofumi Tane, freelance;
https://archive.org/details/Shooting_Gameside_Vol.3/page/n134/mode/1up
- Shooting Gameside n. 7 (05-2013), pag. 81, 82, 125 di Takaoka Masaki, freelance;
https://archive.org/details/Shooting_Gameside_Vol.7/page/n81/mode/2up
- *Viewpoint* – manuale di istruzioni versione Neo-Geo ROM, versione giapponese;
https://archive.org/details/Viewpoint_1992_Sammy_JP

- *Viewpoint* – elenco degli argomenti della comunità di Mixi, l'accesso è riservato;
https://mixi.jp/view_bbs.pl?comm_id=412729&id=2867907&from=cross_search
- Yuge n. 10 (12-2003), pag. 24, 25, di Yuichirou Kamishino, freelance;
Link non disponibile, approfondimento alla pagina 50
- Wikipedia: *Viewpoint* (video game), lingua giapponese.
[http://ja.m.wikipedia.org/wiki/ビューポイント_\(コンピュータゲーム\)](http://ja.m.wikipedia.org/wiki/ビューポイント_(コンピュータゲーム))

• Recensioni coeve pubblicate sulle riviste occidentali

I voti sono stati riproporzionati in percentuale sulla base dei diversi criteri valutativi delle singole riviste

Riviste BR (Brasile)

- Game Power n. 16 (10-1993), pag. 38, 39 di Marcelo Kamikaze; 90%
https://archive.org/details/GamePower_Ano_2_No._16_1993-10_Nova_Cultural_BR_pt/page/n37/mode/2up

Riviste DE (Germania)

- Mega Fan n. 11 (08-1993), pag. 30, di Philipp Noak e Stefan Hellert; 91%
<https://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=8805&s=3>
- Mega Blast n. 2 (04-1993), pag. 79, di Michael (ml); 85%
https://retrocdn.net/images/archive/e/ec/20220530165502%21Megablast_DE_1993-04.pdf
- Play Time n. 25 (07-1993), pag. 130, di Robert Reischmann; 89%
https://retrocdn.net/images/4/46/PlayTime_DE_1993-07.pdf
- Power Play n. 60 (03-1993), pag. 30, di Knut Gollert; 83%
<https://archive.org/details/powerplaymagazine-1993-03/page/n93/mode/2up>
- Videogames n. 15 (02-1993), pag. 30, 31 di Andreas Knauf; 83%
https://retrocdn.net/images/7/79/VideoGames_DE_1993-02.pdf

Riviste FR (Francia)

- Console Plus n. 18 (03-1993), pag. 96 ~ 98 di Marc Lacombe e Doguy; 96%
https://ia903407.us.archive.org/10/items/consoleplus_/Console_Plus_-_n18.pdf
- Joypad n. 19 (04-1993), pag. 104~106 di Nouridine Nini e Alain Huyghues-Lacour; 96%
https://retrocdn.net/images/9/97/Joypad_FR_019.pdf
- Player One n. 29 (03-1993), pag. 92, 93 di François Daniel; 97%
<https://archive.org/details/playerone-magazine-029/page/n83/mode/2up>

Riviste IT (Italia)

- C+VG n. 23 (02-1993), pag. 119, 120 di Maurizio Miccoli; N.S.
<https://archive.org/details/computer-videogiochi-23/page/n119/mode/2up>
- Game Power n. 38 (04-1995), pag. 74, 75 di Scarlet; (Neo·Geo CD) 84%
<https://archive.org/details/Game-Power-38/page/n107/mode/1up>

Riviste UK (Regno Unito)

- CVG n. 135 (02-1993), pag. 82, 83 di Paul Anglin; 95%
https://retrocdn.net/images/8/81/CVG_UK_135.pdf
- Edge n. 1 (10-1993), pag. 85, 106; 70%
https://retrocdn.net/images/5/55/Edge_UK_001.pdf
- Games Master n. 9 (09-1993), pag. 62, 63 di Adrian Price; 93%
https://retrocdn.net/images/6/60/GamesMaster_UK_009.pdf
- Games World n. 12 (06-1995), pag. 84, di Dave, Phil, Nick, Ryan; (Neo·Geo CD) 85%
https://retrocdn.net/images/5/5e/Games_World_The_Magazine_UK_12.pdf
- Sinclair User n. 134 (04-1993), pag. 30, di Ed Laurence; 96%
<https://archive.org/details/sinclair-user-magazine-134/page/n29/mode/2up>

Riviste ES (Spagna)

- HobbyConsolas (02-2014), pagina web di Álvaro Alonso; (Neo·Geo CD) N.S.
<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-neo-geo-cd-63564>

Riviste US (Stati Uniti)

- EGM n. 41 (12-1992), pag. 238, 239; N.S.
https://retrocdn.net/images/0/03/EGM_US_041.pdf
- Game Fan n. 2 (10-1992), pag. 9, 62 di Skid & Brody; 99%
https://retrocdn.net/images/0/0c/GameFan_US_0102.pdf
- Game Informer n. 9 (03-1993), pag. 18, 19 di Rick Petzoldt, Ross Schaegen, Andy McNamara 83%
<https://www.retromags.com/files/file/7571-game-informer-issue-009-march-april-1993>
- GamePro n. 43 (02-1993), pag. 150, 151 di Scary Larry; 100%
https://retrocdn.net/images/0/06/GamePro_US_043.pdf
- Video Games & CE n. 48 (01-1993), pag. 65, di Chris Bieniek; 70%
<https://archive.org/details/video-games-computer-entertainment-issue-48-january-1993/page/n63/mode/2up>

Fanzine CH (Svizzera)

• Megashock n. 4 (09-1994), pag. 7, 21 di Sascha Böhme;
<https://masterg.thegnet.ch/MegaShock-04-1994.pdf>

85%

Fanzine UK (Regno Unito)

• New Earth n. 5 (03-1995), pag. 4, di Graham Pike.
<https://archive.gamehistory.org/item/71a10f89-7443-4c62-b46a-23cf4ebcaff5/>

93%

• Presentazione di *Viewpoint* sulla rivista Yuge Used Games 2003 n° 10



Sulla rivista Yuge n. 10 del mese di dicembre 2003 *Viewpoint* è stato presentato in uno speciale dedicato di due pagine. Quella che segue è la traduzione dell'articolo di Yuichirou Kimishino, per coloro che non hanno potuto reperire questa rara rivista giapponese. «È apparso nel periodo di massimo splendore dei giochi picchiaduro. Un po' insolito e elegante. L'espressione sincera del sistema Neo-Geo presso il grande pubblico è che si tratta di un hardware che contiene moltissimi giochi di combattimento. Infatti, nel 1992, quando fu pubblicato *Viewpoint*, il mercato arcade s'era trasformato in un'arena di arti marziali miste con urla di ogni genere di mossa speciale che risuonavano ovunque. La stessa SNK era in accesa competizione con altri produttori e lanciò un'importante campagna di pubbliche relazioni con prodotti come la 100 Mega Shock. Fu più o meno in tale momento che il Neo-Geo iniziò a guadagnare popolarità e a decollare come pilastro centrale del boom dei giochi di combattimento. È proprio in questo periodo che apparve *Viewpoint*, ma forse perché era un prodotto di terze parti e non un gioco di combattimento, fu pubblicizzato e presentato sulle riviste con grande trascuratezza. Tuttavia, la grafica unica e originale che lascia lo spettatore a bocca aperta e lo schermo configurato con una visuale di un quarto lo distinguono nettamente dagli altri giochi rendendolo diverso. *Viewpoint* ha avuto un impatto così forte da catturare il cuore dei giocatori in cerca di qualcosa di un po' diverso. È un gioco semplice ma profondo, con un'atmosfera da carota e bastone. Il gameplay in sé è molto semplice. Si tratta di un gioco STG in cui si procede usando

dei colpi caricabili e tre tipi di bombe con effetti diversi. Lo shot non ha nemmeno alcun power up e gli unici potenziamenti sono le opzioni che compaiono sui lati sinistro e destro della tua navicella. Il livello di difficoltà è estremamente elevato e, in una parola, è stoico. Poiché la prospettiva è di un quarto, ci vuole un po' di tempo per abituarsi al rilevamento dei colpi e, se si commette un errore, si viene rimandati al centro del livello anche quando si combatte contro un boss, il che è spietato. La versione arcade a seconda delle impostazioni consente di giocare in due persone contemporaneamente. In un certo senso, è una classica tecnica nello stile "muori e impara". Tuttavia, questo non è un gioco che si limita a proporre un livello di difficoltà elevato per mantenere alto l'interesse del giocatore. Se impari diligentemente gli schemi e continui a giocare senza arrenderti, riuscirai a superare il gioco, rendendola un'esperienza con cui potrai divertirti per molto tempo. Inoltre, il gioco è ricco di musica house orecchiabile e di una varietà di personaggi nemici e stratagemmi unici, che ti fanno venir voglia di vedere come si sviluppa il livello successivo e di ascoltare la relativa canzone, e ciò ha un grande vantaggio: ti va davvero venir voglia di giocare. Infatti, senza questi accorgimenti, questo gioco sarebbe finito per essere solo un titolo suggestivo e non sarebbe mai stato considerato un capolavoro fino ad oggi.

La maestria degli artigiani del gioco è visibile in ogni parte di quest'opera. Sembra che se ne sia già parlato ovunque, ma ciò che rende il gioco particolarmente degno di nota è la sua grafica e il sonoro, incredibilmente raffinati. A prima vista sembra un poligono, ma a causa delle limitazioni hardware, i personaggi nemici e i loro espedienti sono costituiti da sprite. I movimenti erano così fluidi che sembrava che avessero vita. Non solo il design è magistralmente realizzato da artigiani, mai noioso né per il giocatore né per gli osservatori, ma non sarebbe esagerato dire che ha qualcosa in comune con la bellezza funzionale del design industriale. Lo stesso compositore ha descritto il sound come una "scatola di giocattoli di ritmi house" nelle note di copertina della colonna sonora, che sfrutta appieno la sorgente sonora Neo-Geo PCM per creare brani orecchiabili, divertenti e piacevoli da ascoltare. Inoltre, all'epoca era raro che un gioco utilizzasse il genere techno house (e anche quando lo faceva, si trattava per lo più di musica trance), quindi questo gioco è composto da stili house di classe come Italo e Garage, il che è un bel tocco. Inoltre, si tratta di una questione un po' personale, ma il capo di una persona con cui ho lavorato in passato è stato coinvolto nella produzione di questo gioco e uno dei suoi lavori precedenti è stato il gioco arcade della Namco *Marchen Maze*. Quel font e quella buona qualità sono anch'essi con la visuale di un quarto. Quando ho aperto il contatto non ho potuto fare a meno di pensare: "Capisco!", ho annuito. La musica di sottofondo, che ti immerge in un persistente senso di realizzazione, e i bellissimi titoli di coda, anch'essi riprodotti obliquamente durante lo spettacolo, rendono questa produzione da non sottovalutare fino alla fine».