

# The Best of *Spectrum* Games

1982 - 1992



*by*  
Enrico Maria Giordano & Carlo Malantruccio  
© 1993





## Presentazione

Questo fascicolo vuole essere un omaggio a quella piccola scatola nera che alcuni anni fa (pochi in verità, anche se ormai sembrano secoli ...) ha rappresentato per molti di noi la realizzazione di un sogno: possedere un computer tutto da scoprire.

E vuole quindi essere un omaggio anche al geniale creatore di quella scatola nera, un inglese pazzereellone (ma non troppo) che grazie a quella scatola (ed ai sette milioni di esemplari venduti nel mondo) è riuscito a farsi nominare baronetto dalla Regina Elisabetta ed a trovare un posto stabile tra i grandi della storia dell'informatica.

Sto naturalmente parlando dello Spectrum e di Sir Clive Sinclair.

Assurdo parlarne ancora oggi, a distanza di oltre 10 anni da quel fatidico maggio 1982 che segnò la data di nascita a Cambridge di quell'incredibile gioiello, dotato di ben 16K di RAM, di una grafica addirittura a 8 colori e, udite udite, di un prezzo accessibile ai poveri mortali?

E perchè mai dovrebbe essere assurdo?

Se in un mondo dove tutto - in particolar modo tutto quello che riguarda l'informatica - viene bruciato sempre più in fretta lo Spectrum riesce ancora ad appassionare tante persone sparse un po' ovunque, non vale forse la pena di celebrare in qualche modo un evento così straordinario?

Beh, secondo noi si!

E così per celebrarlo degnamente abbiamo pensato di raccogliere e presentare in un unico volumetto le migliori realizzazioni software prodotte per lo Spectrum in questi 10 anni di vita in un particolare settore, al quale ad onor del vero sir Clive sicuramente non

dedicò inizialmente molta attenzione, ma che tuttavia aiutò enormemente la diffusione dello Spectrum e soprattutto permise di rivelare il talento di molti giovani programmatori, capaci di creare a volte delle vere e proprie piccole opere d'arte: i videogiochi.

Basti pensare che nessun "vero" Spectrum, dal primo gommoso 16K all'ultimo 128K nero, è mai stato prodotto con un'interfaccia joystick di serie: chi non ricorda la necessità di dotarsi della mitica "black box" Kempston?

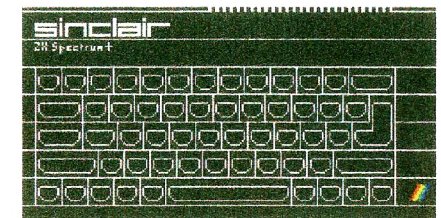
Si può ben dire che in queste pagine è condensato - almeno secondo il nostro modesto parere - "il meglio del meglio del meglio" dei videogiochi per lo Spectrum.

La scelta dei videogiochi e delle schermate e la stesura delle recensioni è opera personalissima di Enrico Maria Giordano.

La realizzazione grafica è stata invece portata a termine dal sottoscritto, con l'aiuto di un Apple Macintosh LCII, di una stampante a getto d'inchiostro HP DeskWriter C e dei programmi Taste (DeltaPoint) e DynoPage (Portfolio Systems).

Ma ora, bando alle ciance e ... buona lettura!

Carlo Malantruccio



## Indice

PRESENTAZIONE	2	GREEN BERET	17	PSSST	32
		GUNFRIGHT	17	PUZZNIC	33
RIFLESSIONI SUI VIDEOGAMES	3	HATE	18	PYJAMARAMA	33
		HEAD OVER HEELS	18	R-TYPE	34
3D POOL	4	HEARTLAND	19	RICK DANGEROUS	34
ALIEN 8	4	HIGHWAY ENCOUNTER	19	RICK DANGEROUS 2	35
ARKANOID 2	5	HUNDRA THE AMAZON	20	ROOM TEN	35
ATIC ATAC	5	JACK THE NIPPER	20	SABRE WULF	36
AUF WIEDERSEHEN MONTY	6	AND THE COCONUT CAPERS	20	SAILING	36
BASKET MASTER	6	JETPAC	21	SCEPTRE OF BAGDAD	37
BATMAN	7	JETSET WILLY	21	SHADOW OF THE BEAST	37
BATMAN	7	JETSET WILLY 2	22	SILKWORM	38
THE CAPED CRUSADER	7	KNIGHT LORE	22	SOLOMON'S KEY	38
BLINKYS SCAREY SCHOOL	8	LEADERBOARD	23	SPACE RAIDERS	39
BUGABOO	8	LUNAR JETMAN	23	SPHINX JINX	39
CASTLE MASTER	9	MANIC MINER	24	SPINDIZZY	40
COOKIE	9	MAZIACS	24	SPLIT PERSONALITIES	40
D. THOMPSON'S DECATHLON	10	MICROPROSE SOCCER	25	SUBBUTEO	41
D. THOMPSON'S SUPERTEST	10	MONTY ON THE RUN	25	THE CRYPT	41
DARK SIDE	11	MOTOS	26	THE GREAT ESCAPE	42
DEFLECTOR	11	NEBULUS	26	THE SENTINEL	42
DRILLER	12	NIGHT SHADE	27	THREE WEEKS IN PARADISE	43
ENDURO RACER	12	OLLI & LISSA III	27	TOMAHAWK	43
EVERYONE'S A WALLY	13	PEKING	28	TOTAL ECLIPSE	44
FAIRLIGHT A PRELUDE	13	PENTAGRAM	28	UNDERWURLDE	44
FAIRLIGHT A TRAIL	13	PINBALL POWER	29	WANTED: MONTY MOLE	45
OF DARKNESS	14	PING PONG	29	WEC LE MANS	45
FIGHTER PILOT	14	PIPE MANIA	30	WORLD SERIES BASEBALL	46
FIST 2	15	PLOTTING	30		
FRED	15	POGO	31	CHI E DOVE	46
FRUIT MACHINE SIMULATOR 2	16	PRO TENNIS TOUR	31		
GHOULS & GHOSTS	16	PSI CHESS	32	INDICE	47

## Riflessioni sui videogames

Cari amici, mi piacerebbe esporvi quali sono, secondo me, i punti fondamentali che caratterizzano un videogame.

Essi si possono riassumere nei cinque seguenti:

- 1 - IDEA
- 2 - DISEGNO
- 3 - MOVIMENTO
- 4 - CONTROLLI
- 5 - SUONO

### *Idea*

E' l'idea originale alla base di ogni buon videogame.

Essa copre vari aspetti come lo scopo e la dinamica del gioco, le ambientazioni ed il tipo di interazione con il giocatore.

Purtroppo è forse una delle cose spesso più carenti.

### *Disegno*

E' la cura e la tecnica con cui sono realizzati gli scenari ed i personaggi.

In proposito si può dire che spesso i disegni sono portati da un computer all'altro senza tener conto del tipo di risoluzione grafica disponibile.

Il risultato di questa operazione è quasi sempre scadente, dando luogo a grafica poco dettagliata o confusa.

Su una macchina come lo Spectrum lo studio attento della sua non troppo felice capacità cromatica può dare risultati sorprendenti, anche a causa del vantaggio dovuto alla piccola memoria video e conseguente alta velocità.

### *Movimento*

E' la fluidità e velocità con la quale si muovono i personaggi e, soprattutto, con la quale avviene lo scrolling degli scenari.

Anche in questo caso i limiti della risoluzione cromatica possono essere superati studiando attentamente il problema.

### *Controlli*

E' ciò che permette al giocatore di interagire con il mondo simulato.

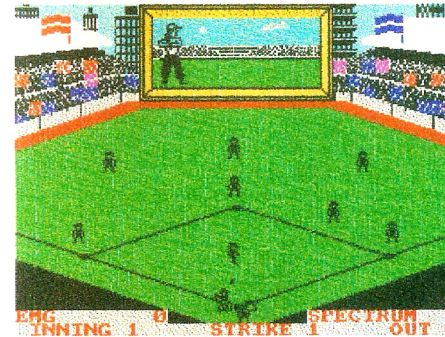
Una cattiva scelta di questi può ridurre l'interattività e rovinare completamente un gioco ben realizzato.

### *Suono*

Gli effetti sonori che accompagnano i vari momenti del gioco possono, se ben realizzati, contribuire in maniera sostanziale alla creazione di un'atmosfera particolare ed affascinante.

Anche una buona colonna sonora iniziale non guasta: chi ben comincia ...

Enrico Maria Giordano



## WORLD SERIES BASEBALL

OCEAN (1985)

Tipo: SIMULATORE

Voto: 9

Questo simulatore del gioco del baseball, pur avendo una grafica non eccezionale, riesce nel suo intento in quanto riproduce bene tutte le fasi del gioco e, a causa della semplicità dei suoi controlli, invoglia il giocatore a continuare la partita.

La visione globale del campo favorisce una buona giocabilità ed il maxischermo visibile in alto al centro permette la giusta visibilità della fase di battuta.

Divertente il balletto delle ragazze pon pon che ci viene presentato ad intervalli regolari ed i singoli messaggi, anche pubblicitari, che appaiono di tanto in tanto sul maxischermo.

Bene, si concludono qui le brevi recensioni di THE BEST OF SPECTRUM GAMES.

Noi autori speriamo che siano state di vostro gradimento e soprattutto confidiamo che siano servite di stimolo per spingervi a riscoprire tanti piccoli capolavori dimenticati.

Siamo a disposizione di tutti i lettori per qualsiasi ulteriore informazione.

Ecco i nostri indirizzi e numeri telefonici:

ENRICO MARIA GIORDANO

Via Trionfale 125  
00136 Roma  
tel. 06/39728261

CARLO MALANTRUCCO

Viale di Villa Pamphili 59  
00152 Roma  
tel. 06/5812334

Chiunque volesse contattarci può farlo anche via modem sulle seguenti BBS FidoNet:

ANDROMEDA BBS (2:335/21)  
tel. 06/3701211

JOE COCKER'S BBS (2:335/17)  
tel. 06/9081061

Su queste BBS potrete trovare anche aree Sinclair nazionali ed internazionali dedicate agli utenti Spectrum e QL, che vi permetteranno di scambiare messaggi e programmi con gli appassionati Sinclair di tutta Europa!





## 3D POOL

*FIREBIRD (1989)*

Tipo: SIMULATORE

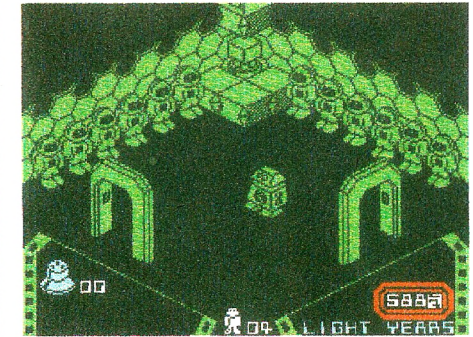
Voto: 9

Simulatore tridimensionale del gioco del biliardo con la particolarità che il punto di vista è sempre quello nella direzione del colpo.

Si ha la possibilità di spostarsi intorno al tavolo per scegliere la migliore direzione ed è anche possibile allontanarsi ed avvicinarsi.

Ci sono vari tipi di gioco, dal torneo alla pratica nelle partite e perfino nei colpi singoli, e vari tipi di avversari contro i quali giocare.

La grafica non è tra le più nitide.



## ALIEN 8

*ULTIMATE (1985)*

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

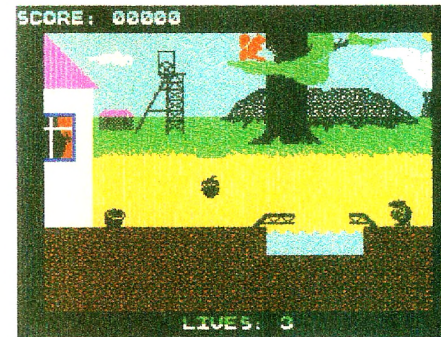
Voto: 10

Il gioco è ambientato su di un'astronave composta da un gran numero di stanze tridimensionali splendidamente riprodotte.

Nei panni di un simpatico robottino abbiamo il compito di rianimare i numerosi astronauti congelati provvedendo ad attivare le camere criogeniche sparse per la nave.

Per far questo è necessario trovare degli oggetti particolari che posti nelle corrispondenti unità energetiche delle camere criogeniche ne causano l'attivazione.

Tutte queste operazioni vanno inoltre portate a termine prima della scadenza del tempo, comunque piuttosto lungo, messi a disposizione.



## WANTED: MONTY MOLE

*GREMLIN (1984)*

Tipo: PLATFORM

Voto: 10

Questo è il primo gioco avente come protagonista Monty Mole la simpatica talpa cicciettella.

Si svolge all'interno di una profonda miniera nella quale sono nascosti preziosi pezzi di carbone magico che è nostro preciso dovere raccogliere con meticolosità.

Tra l'altro questo è anche l'unico modo per riuscire ad andare avanti nel gioco scendendo sempre più nelle profondità della miniera che altrimenti troveremo bloccate da ostacoli di vario genere.

Bisogna anche stare attenti agli strani personaggi ostili che la abitano e, in particolar modo, a non farsi schiacciare dalle presse idrauliche che sono sempre in attività.



## WEC LE MANS

*OCEAN (1988)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

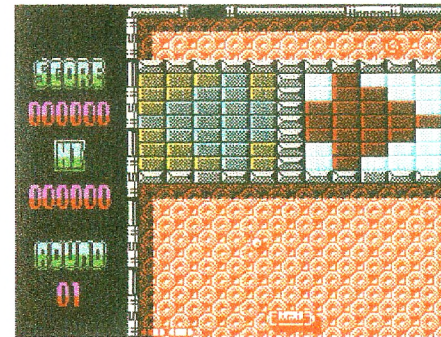
Simulatore di corsa automobilistica su pista che riesce a dare veramente la sensazione della velocità, in particolare modo percorrendo salite, discese e dossi.

La gara si svolge su una pista unica contro un certo numero di contendenti che cercano più che altro di ostacolarci tagliandoci la strada.

Il tempo a disposizione è limitato ma viene aumentato ogni volta che superiamo uno dei traguardi parziali.

La grafica è sufficientemente dettagliata e pulita ed il tipo di controllo è molto semplice essendo basato su due tasti per sterzare, uno per accelerare, uno per frenare ed uno per cambiare marcia fra i due tipi (lenta e veloce) a disposizione.





## ARKANOID 2

*IMAGINE (1988)*

Tipo: ARCADE

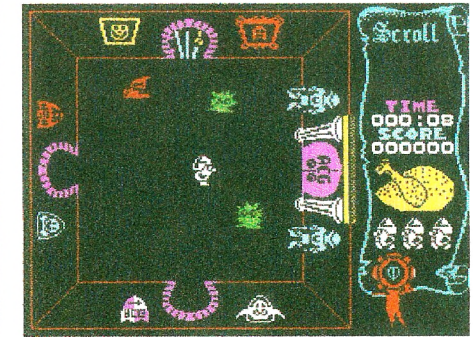
Voto: 10

Questo gioco è la seconda versione ufficiale per lo Spectrum dell'omonimo arcade e, nonostante una non perfetta visibilità della pallina sugli sfondi variegati, si tratta di una conversione veramente ben fatta.

L'azione consiste nel respingere una pallina impedendo che oltrepassi la parte inferiore del video e contemporaneamente indirizzarla a distruggere, mattone per mattone, un muretto colorato e scintillante.

Ad ostacolarci appaiono di tanto in tanto degli esseri vaganti mentre all'interno dei mattoni che distruggiamo possono esserci delle sorprese a volte gradite ed a volte no.

Distrutto il muro si passa al livello successivo e così via fino all'ignoto che ci attende paziente.



## ATIC ATAC

*ULTIMATE (1983)*

Tipo: ARCADE ADVENTURE

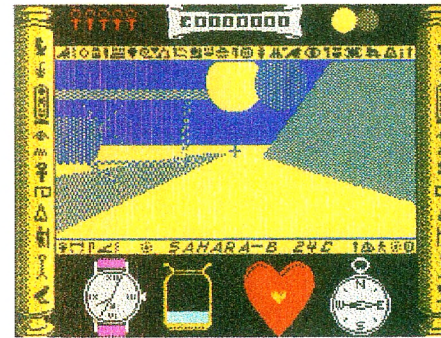
Voto: 9

Uno dei primi piccoli capolavori prodotti per lo Spectrum.

Una splendida avventura ambientata in un magico ed enorme castello con scale, sotterranei, botole, passaggi segreti e porte che si aprono e si chiudono da sole.

Il personaggio che controlliamo, che può essere scelto tra tre tipi con tre diverse caratteristiche, ha il compito di trovare tutte le chiavi colorate che aprono le corrispondenti porte e le tre parti della favolosa chiave dorata che apre l'ingresso principale del castello e che permetterà al nostro eroe di fuggire.

L'azione è vista dall'alto e le stanze del castello sono rese in un simil 3D molto piacevole.



## TOTAL ECLIPSE

*INCENTIVE (1988)*

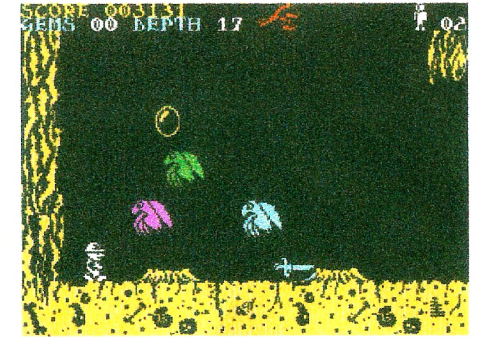
Tipo: 3D ADVENTURE

Voto: 10

Stupenda avventura tridimensionale, la terza basata sul sistema Freescape, ambientata all'interno di una piramide nella quale è nascosta una antica maledizione egizia che farà saltare in aria il pianeta nel momento stesso in cui l'incombente eclisse sarà totale.

Nostro compito è quello di raggiungere la stanza più alta della piramide e disinnescare il meccanismo perverso.

Ma per farlo dobbiamo esplorare l'intricatissimo labirinto di stanze e, soprattutto, trovare tutti gli ankh nascosti che permettono di aprire porte altrimenti impenetrabili.



## UNDERWURLDE

*ULTIMATE (1984)*

Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

Questa avventura a vista laterale è ambientata in un antico castello che ha la caratteristica di essere stato costruito sopra un immenso dedalo di caverne sotterranee.

Una volta scesi nelle caverne ci sono due modi per risalire: le bolle e le corde.

A volte si incontrano dei personaggi che non ci permettono di continuare il cammino. Bisogna ucciderli con la giusta arma ma prima dobbiamo trovarla. Intanto siamo sempre circondati da una nutrita serie di strani animaletti fastidiosi che non ci uccidono ma ci fanno rimbalzare da una parte all'altra e possono anche farci cadere dall'alto ed in questo caso perdiamo una vita.

Inutile dire che la grafica è stupenda, il movimento molto fluido ed il controllo praticamente perfetto.





## AUF WIEDERSEHEN MONTY

*GREMLIN (1987)*

Tipo: PLATFORM

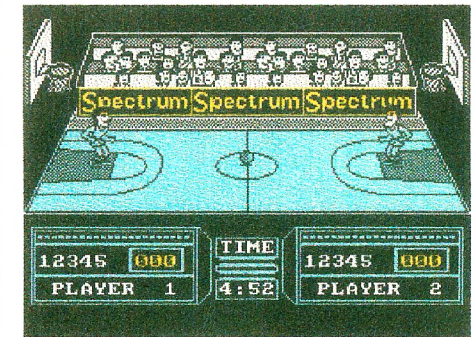
Voto: 10

In questa avventura dalla grafica estremamente varia, dettagliata e colorata dobbiamo condurre la nostra amica talpa Monty in giro per i vari stati europei alla ricerca della corretta via per tornare alla sua terra.

Per far ciò abbiamo bisogno di denaro e biglietti d'aereo che possiamo trovare lungo il nostro cammino ma che non è sempre facile prendere.

Spesso incontriamo personaggi ostili che è meglio evitare di toccare o ostacoli all'apparenza insormontabili.

La vista del gioco è laterale senza scrolling e i numerosi ambienti comunicano tra loro nelle quattro direzioni.



## BASKET MASTER

*DINAMIC (1987)*

Tipo: SIMULATORE

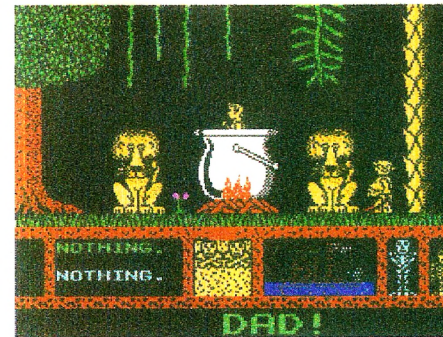
Voto: 10

Questo simulatore del gioco del basket ha una grafica molto pulita che garantisce un'ottima visibilità dell'azione.

Anche i movimenti dei due giocatori, uno dei quali può essere controllato dal computer, sono molto eleganti e fluidi.

E' possibile selezionare il livello di gioco ed alla fine della partita ci viene mostrato il riepilogo dei punteggi.

Simpatico il replay zoommato delle azioni migliori. Degna di nota anche la qualità della musicchetta introduttiva.



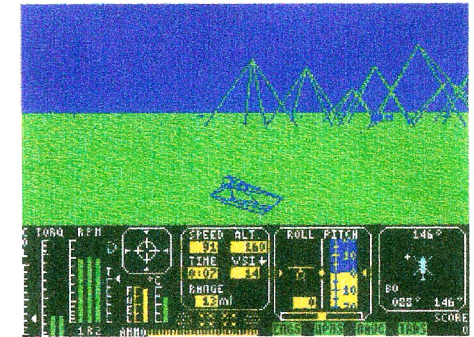
## THREE WEEKS IN PARADISE

*MIKRO GEN (1986)*

Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

Bellissima avventura del nostro amico Wally ambientata in un'isola tropicale ricca di vegetazione, di fauna selvatica, di folklore locale e di tante sorprese e misteri da scoprire. La moglie ed il figlio del nostro eroe sono stati presi prigionieri e per liberarli è indispensabile fare un certo numero di cose alquanto strane come tuffarsi in un quadro o togliere il tappo al mare. La grafica di questo gioco a vista laterale senza scrolling è molto dettagliata, colorata e nitida. Il controllo, composto principalmente dei tasti destra, sinistra e salto, favorisce, per la sua semplicità, un'ottima interazione con il personaggio.



## TOMAHAWK

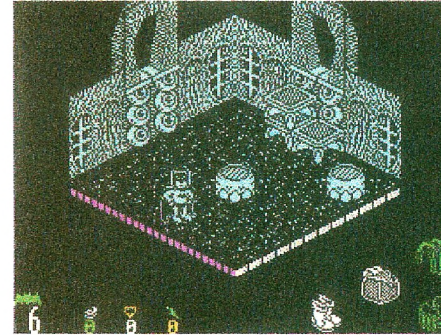
*DIGITAL INTEGRATION (1985)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

Simulatore di elicottero con tutte le qualità del vecchio Fighter Pilot della stessa casa. La grafica conserva la sua semplice pulizia e la manovrabilità rimane eccezionale ma la grossa novità rispetto al suo predecessore è la presenza di un enorme numero di elementi visibili nello scenario esterno, anche se in grafica vettoriale wireframe, tra cui montagne e carri armati. Il combattimento avviene stavolta contro elicotteri nemici. Molto ricco il menù delle opzioni che permette di volare anche di notte e con brutto tempo atmosferico. La consueta mappa permette di conoscere meglio la zona delle operazioni.





## BATMAN

OCEAN (1986)

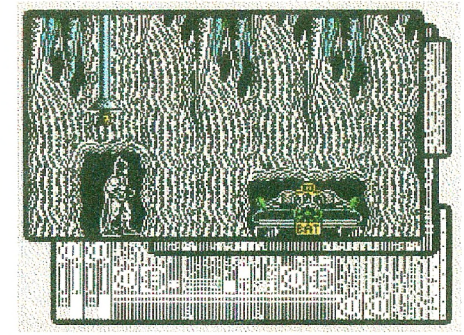
Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

In questo piccolo capolavoro impersoniamo il celebre paladino della giustizia ed abbiamo il compito di esplorare l'immensa batcaverna alla ricerca delle parti del nostro bat-aereo che qualcuno ha smontato.

All'interno di ogni stanza, riprodotta in modo stupendo, troveremo qualche problema da risolvere: può trattarsi di prendere un accessorio che ci può servire, come ad esempio i batstivali per saltare, o semplicemente di riuscire a passare superando gli strani esseri, per lo più meccanici, che ci sbarrano il cammino.

Orientarsi in quella vastità non è facile ed è bene farsi una mappa.



## BATMAN THE CAPED CRUSADER

OCEAN (1988)

Tipo: ARCADE ADVENTURE

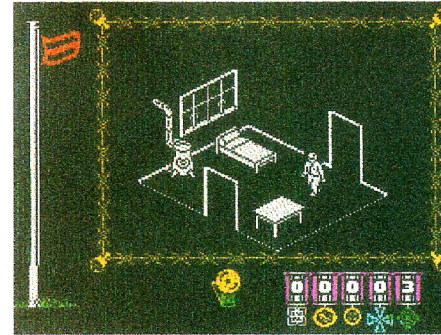
Voto: 9

Questo gioco è composto, in realtà, di due giochi distinti: "A bird in the hand" e "A fate worse than death".

L'ambientazione è parte nella solita batcaverna, parte nelle fogne di Gotham City, parte per le vie e per i tetti della città stessa e parte dentro gli appartamenti.

Molto originale è lo stile fumettistico del gioco: ogni stanza è rappresentata nel suo riquadro e, passando dall'una all'altra, quelle precedenti rimangono ombreggiate sullo sfondo.

Il nostro compito è quello di innescare un meccanismo che sconfiggerà tutti i nostri nemici e per far questo dobbiamo utilizzare gli oggetti giusti al momento giusto.



## THE GREAT ESCAPE

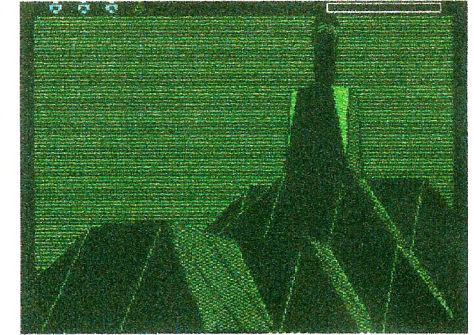
*OCEAN (1986)*

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

Tratto dall'omonimo film ambientato in un campo di concentramento nazista, questo stupendo videogame ricostruisce perfettamente ogni minimo dettaglio grafico del campo. Come nel film, la nostra missione consiste nel riuscire ad evadere utilizzando, probabilmente, i tunnel che passano sotto alle baracche. Bisogna anche trovare le carte che ci permetteranno, una volta fuori, di raggiungere indisturbati il confine.

Interessante il fatto che il protagonista, se lasciato a se stesso, segue gli altri personaggi nelle varie routine del campo come l'appello, il pasto, la ginnastica e il momento di andare a dormire. Anche i carcerieri tedeschi sembrano dotati di vita propria e sono pronti ad intervenire ad ogni trasgressione.



## THE SENTINEL

*FIREBIRD (1987)*

Tipo: PUZZLE GAME

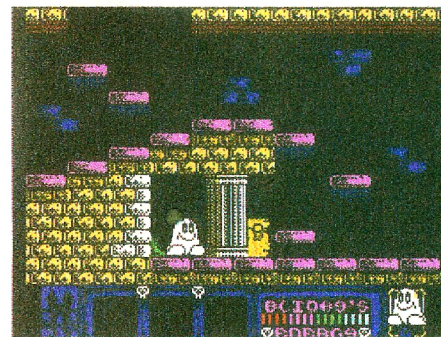
Voto: 10

Affascinante videogame dall'atmosfera assolutamente unica.

Con ben diecimila livelli, è ambientato in uno scenario fatto di montagne ed altopiani. Ad uno dei piani più bassi ci siamo noi che dobbiamo riuscire a salire mentre sulla cima della montagna più alta c'è la Sentinella che, lentamente ma inesorabilmente, si volta verso di noi per succhiare la nostra energia vitale.

L'unico modo per sconfiggerla è quello di arrivare al suo livello ed assorbirla. Per salire bisogna riuscire ad inquadrare la base di un piano, materializzarci un robot, scambiarci con lui ed alla fine risucchiarlo per riguadagnare l'energia perduta. Eccezionali gli effetti sonori.





## BLINKY'S SCAREY SCHOOL

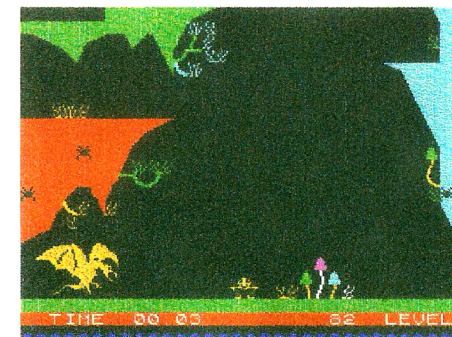
*ZEPPELIN (1990)*

Tipo: PLATFORM

Voto: 9

Il protagonista di questo videogame è un simpatico fantasmino dai grossi piedoni che si muove in modo molto fluido all'interno di un castello pieno di oggetti singolari, come i rotoli di carta igienica, di strambi e pericolosi personaggi, come i ragni saltellanti, e di passaggi segreti che ci portano verso altri affascinanti ambienti.

La vista del gioco è laterale senza scrolling e le stanze sono ben disegnate, dettagliate e multicolori.



## BUGABOO

*QUICKSILVA (1983)*

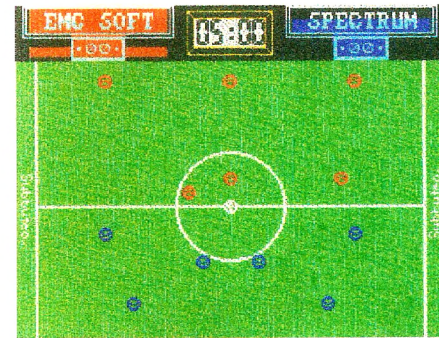
Tipo: ARCADE

Voto: 9

In questo vecchissimo gioco impersoniamo una simpatica ranocchia atterrata, non si sa come, su di un pianeta alieno.

La superficie sembrava non nascondere sorprese fin quando la nostra malcapitata amica cade in quello che sembra un pozzo senza fondo. Invece il fondo ce l'ha ed è da laggiù che dobbiamo, a forza di salti, cercare di risalire fino alla cima del foro riconquistando la libertà.

Ma attenzione al drago volante che spunta fuori all'improvviso e che non aspetta altro che di farsi uno spuntino (è ranocchivoro).



## SUBBUTEO

*ELECTRONIC ZOO (1990)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

Questo videogame simula il gioco da tavolo chiamato Subbuteo che a sua volta simula il gioco del calcio. Ma a differenza del calcio tradizionale, i giocatori del Subbuteo sono dei pupazzi che poggiano su di una semisfera e sono quindi in grado di percorrere traiettorie curve se colpiti in modo angolato. E la stessa cosa può essere fatta con il nostro simulatore che permette di scegliere sia la forza del tiro che la sua angolazione.

Ricordate che ad essere colpiti sono i giocatori e non la palla e quest'ultima è poi colpita dal pupazzo in movimento.

La grafica di questo simulatore, abbastanza ben dotato di opzioni, è semplice e pulita e la giocabilità è buona anche se non immediata. Si può anche giocare contro il computer.



## THE CRYPT

*INCENTIVE (1990)*

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

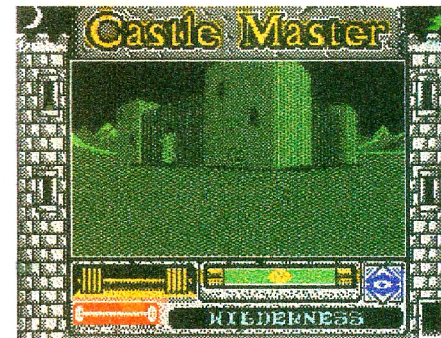
Voto: 10

Questo è, purtroppo, l'ultimo videogame basato sul sistema 3D Freespace ed è praticamente il seguito di Castle Master.

È ambientato anche questo in un castello, anche se stavolta l'avventura inizia da dentro invece che da fuori.

Anche qui la cosa più bella da fare è esplorare fin dove è possibile avendo l'accortezza di raccogliere tutte le chiavi che troviamo sul nostro cammino in quanto queste sono indispensabili se si vogliono aprire certe porte, a cominciare subito dalla prima stanza in cui ci troviamo.

Ah, attenti a non aprire la bara...



## CASTLE MASTER

*INCENTIVE (1990)*

Tipo: 3D ADVENTURE

Voto: 10

Questo è il quinto gioco della serie basata sul sistema 3D Freescape.

Ci troviamo in una radura circondata dalle montagne in mezzo alla quale sorge un sinistro castello.

Il nostro compito è di riuscire ad entrare, uccidere tutti gli spettri che si trovano nelle stanze del maniero fino a giungere dinanzi al terribile drago, uccidendolo e sottraendogli il favoloso tesoro che custodisce.



## COOKIE

*ULTIMATE (1983)*

Tipo: ARCADE

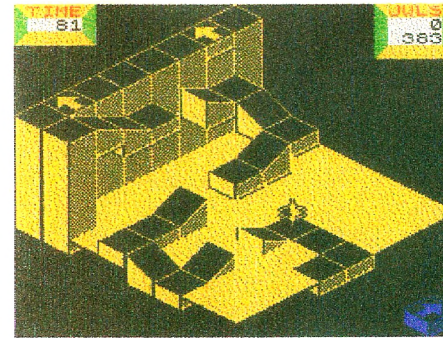
Voto: 9

In questo gioco dalla vista laterale impersoniamo un piccolo cuoco che deve ingaggiare una dura lotta contro gli ingredienti delle sue torte che cercano di farlo fuori.

L'unica sua arma contro di loro sono i sacchetti di farina con i quali deve cercare di spingere i saltellanti ingredienti nella zuppiera.

A complicargli la vita c'è, inoltre, un gattaccio dispettoso che gli lancia contro bulloni, lattine e mondezze varie e il nostro cuoco deve assolutamente evitare che tale robaccia finisca nell'impasto.





## SPINDIZZY

*ELECTRIC DREAMS (1986)*

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

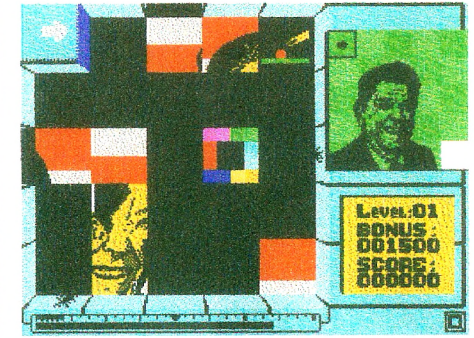
Voto: 10

In questo meraviglioso videogame controlliamo un oggetto semovente che può essere, a scelta, una trottola, un pallina o una specie di ombrello.

Gli splendidi scenari architettonici di quest'opera sono realizzati con mattoni di base che possono essere anche smussati a varie angolazioni. Altri elementi sono acqua, ghiaccio e trampolini.

Lo scopo del gioco è di esplorare il magico mondo simulato raccogliendo tutti i cristalli che troviamo prima dello scadere del tempo concesso.

Bisogna stare attenti a non cadere nel vuoto e bisogna cercare di risolvere alcuni problemi: non tutti i luoghi sono immediatamente accessibili.



## SPLIT PERSONALITIES

*DOMARK (1986)*

Tipo: PUZZLE GAME

Voto: 10

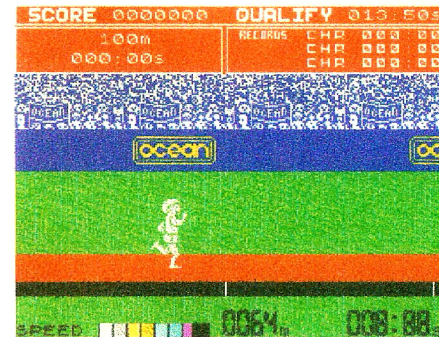
Un gioco di puzzle molto ben realizzato e con splendidi effetti sonori.

Dobbiamo ricostruire i volti di una serie di personaggi famosi.

I tasselli vengono fuori uno alla volta a richiesta ma attenzione che possono uscire anche delle bombe accese e se non facciamo presto ad espellerle scoppiano togliendoci una vita.

Altre cose che possono venir fuori sono oggetti che non fanno parte della figura da riprodurre ma che possono essere eliminati a coppie per analogia dandoci alcuni punti in più.

Attenti alle pareti che a volte si aprono ed a volte respingono i nostri tasselli.



## DALEY THOMPSON'S DECATHLON

OCEAN (1984)

Tipo: SIMULATORE

Voto: 9

Ottimo simulatore delle dieci discipline sportive del Decathlon.

E' diviso in due giornate contenenti i 100 metri, il salto in lungo, il lancio del peso, il salto in alto e i 400 metri la prima e i 110 ostacoli, il salto con l'asta, il lancio del disco, il lancio del giavellotto e i 1500 metri la seconda.

Per riuscire ad ottenere un buon punteggio è necessario qualificarsi superando il minimo previsto per ogni prova.

Degna di nota la fluidità del movimento dell'atleta.



## DALEY THOMPSON'S SUPERTEST

OCEAN (1985)

Tipo: SIMULATORE

Voto: 9

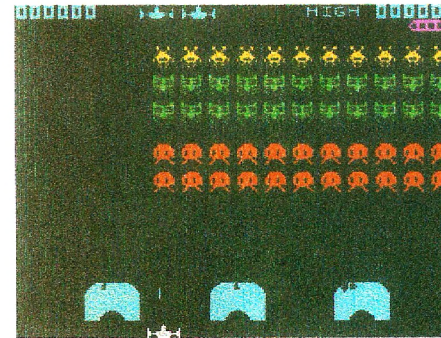
Secondo appuntamento sportivo dello stesso livello del precedente.

Anche questo è diviso in due giornate contenenti prove come il tiro con la pistola, il ciclismo su pista, i tuffi, lo slalom gigante, il canottaggio, i tiri in porta, il salto con gli sci, il tiro alla fune.

Anche qui è necessario qualificarsi per poter procedere nelle prove.

Pulita e fluida la grafica unita ad una semplicità quasi istintiva nei controlli.

Per ottenere buoni punteggi ci si deve solo sforzare di più fisicamente, proprio come nella realtà.



## SPACE RAIDERS

*PSION (1983)*

Tipo: ARCADE

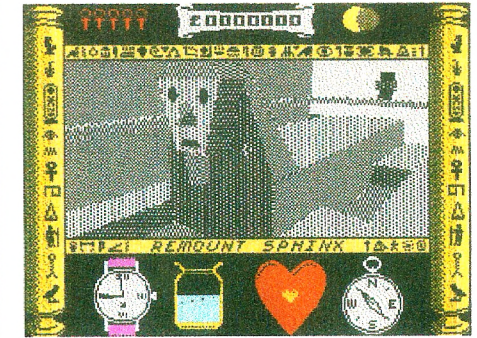
Voto: 9

E' il classico gioco degli invasori spaziali, molto vecchio ma ben realizzato.

Controlliamo una specie di cannoncino che può spostarsi a destra e a sinistra e trovare riparo dietro a dei casolari che vanno via via diroccandosi.

Dall'alto avanzano, lente ma inesorabili, diverse divisioni di mostri alieni il cui unico scopo è quello di distruggerci ed invadere il nostro pianeta. Dobbiamo colpirli tutti se vogliamo avere un futuro.

Di tanto in tanto passa in alto anche una astronave che, se colpita, ci dà un certo punteggio supplementare.



## SPHINX JINX

*INCENTIVE (1989)*

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

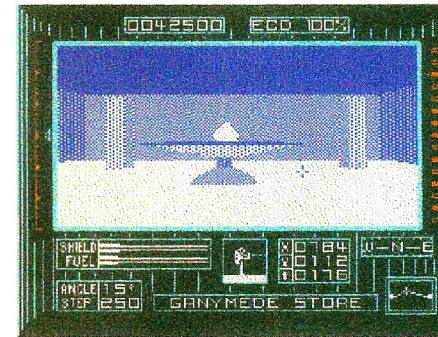
Un'altra delle avventure basate sul sistema Freescape.

Può essere considerata il seguito di Total Eclipse e si svolge anch'essa all'interno di una piramide dove il nostro scopo è quello di rimontare i vari pezzi di una sfinge che sono stati dispersi nei sotterranei inesplorati.

E questo va fatto prima che avvenga l'eclisse totale prevista di lì a poco.

Mi raccomando: fatevi una bella mappa se volete capire come stanno messe le cose.





## DARK SIDE

*INCENTIVE (1988)*

Tipo: 3D ADVENTURE

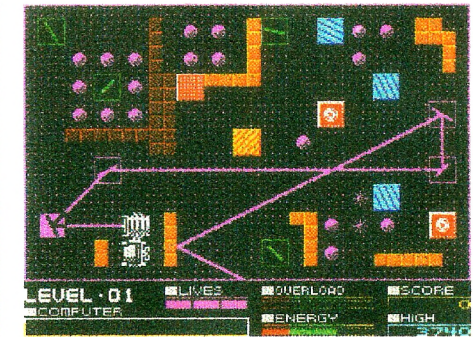
Voto: 10

Questa è la seconda realizzazione basata sul favoloso sistema Freescape ed è ambientata ancora una volta nello spazio e più precisamente sull'altra luna del pianeta Evath chiamata Tricuspid sulla quale i Ketars hanno costruito un terribile generatore laser in grado di distruggere il pianeta stesso.

Il nostro compito è quello di disattivare la rete di cristalli energetici che stanno lentamente caricando l'arma letale.

Purtroppo essi si rigenerano se non sono distrutti nel corretto ordine e cioè prima quelli collegati ad un solo altro cristallo.

Inoltre la base dove ci troviamo è parecchio intricata e va esplorata con calma.



## DEFLECTOR

*GREMLIN (1988)*

Tipo: PUZZLE GAME

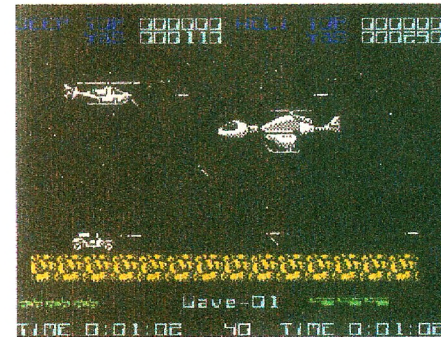
Voto: 10

Un gioco di pazienza veramente ben realizzato.

Abbiamo davanti una serie di livelli da superare ognuno dei quali composto da un generatore laser, da un ricevitore laser, da una serie di ostacoli, da alcune bombe, da specchi fissi, orientabili e casuali e da alcune pietre tondeggianti.

Il nostro scopo è di indirizzare, prima che si esaurisca l'energia del laser, il raggio sulle pietre, distruggendole, utilizzando gli specchi orientabili ed alla fine far giungere il laser al ricevitore.

Ma attenzione a non colpire le bombe e a non sovraccaricare il generatore dirigendo il raggio su se stesso.



## SILKWORM

MASTERTRONIC (1989)

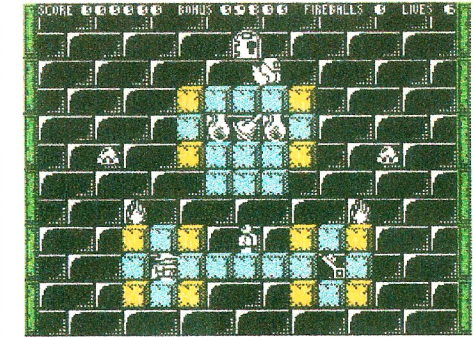
Tipo: ARCADE

Voto: 10

In questo gioco di guerra a scrolling orizzontale il nostro scopo è sparare a tutti i nemici che ci si parano davanti.

La quantità e la velocità degli oggetti in movimento è davvero incredibile e la grafica è nitidissima.

Alla nostra guida abbiamo contemporaneamente un elicottero ed una jeep e i nemici sono altri elicotteri che volano o saltellano, carri armati, lanciarazzi di vario tipo, il sorprendente elicottero dal collo d'oca ed il mostruoso elicottero gigante che ci troviamo davanti alla fine di ogni livello.



## SOLOMON'S KEY

US GOLD (1987)

Tipo: ARCADE

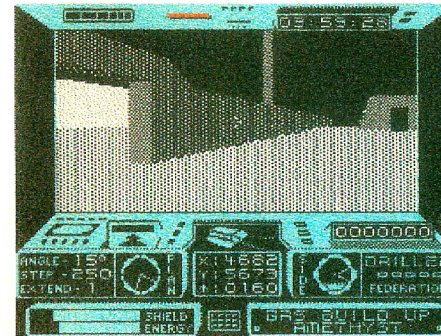
Voto: 10

Un gioco dalla realizzazione molto semplice e pulita.

Si compone di vari livelli in ognuno dei quali si deve riuscire a prendere le chiavi che servono ad aprire la porta che conduce al livello successivo.

La vista è di tipo laterale e la nostra facoltà è quella di costruire o distruggere mattoni che ci permettono di salire fino al punto desiderato. Ma dobbiamo fare attenzione agli strani esseri semoventi che pare proprio ce l'abbiano con noi.

Conviene anche acchiappare i vari bonus che troviamo sparsi qua e là.



## DRILLER

*INCENTIVE (1987)*

Tipo: 3D ADVENTURE

Voto: 10

Questo è il primo gioco realizzato con la tecnica del Freescape, che è un sistema 3D che permette la visione prospettica tridimensionale di oggetti ombreggiati e la completa interazione con essi.

L'avventura è ambientata sulla luna Mitral del pianeta Evath, una luna artificiale formata da un solido con 18 facce quadrate ed 8 facce triangolari.

I Ketar hanno riempito il satellite di gas e questo esploderà se non mettiamo in fretta nei punti giusti delle valvole in grado di sfogare la pressione in modo controllato.

Ma per far questo dobbiamo penetrare all'interno dell'intricata base aliena.



## ENDURO RACER

*ELECRIC DREAMS (1987)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

In questo ottimo simulatore di corsa motociclistica siamo impegnati a gareggiare contro un certo numero di contendenti in cinque percorsi dal diverso scenario e dalle diverse caratteristiche del terreno.

Lo scopo è di arrivare alla fine di ogni percorso entro il tempo limite che abbiamo a disposizione. Ad ogni traguardo ci viene dato altro tempo.

Degna di nota la grafica ben fatta e la buona sensazione di velocità. Divertenti i salti che la moto fa quando passa sui dossi sparsi qua e là per il percorso.





## SCEPTRE OF BAGDAD

*ATLANTIS (1987)*

Tipo: ARCADE ADVENTURE

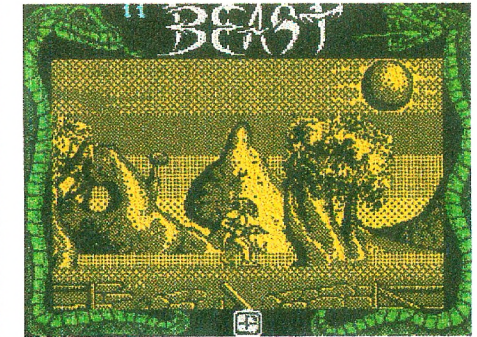
Voto: 10

Questa è l'ultima avventura basata sul personaggio di Wally Week (o comunque su un suo simile).

E' ambientata nel favoloso oriente con riproduzioni degli ambienti veramente affascinanti e coloratissime.

Anche in questo gioco il nostro eroe deve andare in giro ad esplorare cercando i giusti oggetti che servono per procedere nell'avventura.

Moltissimi sono i problemi da risolvere ed i passaggi segreti da trovare. Divertente la "linea aerea" che altro non è che un tappeto volante.



## SHADOW OF THE BEAST

*GREMLIN (1990)*

Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10+

Un altro capolavoro assoluto consistente in ben undici scenari diversi e splendidamente disegnati.

Una particolarità: è possibile muoversi liberamente avanti e indietro tra i vari scenari e non si è obbligati a percorrerli in maniera sequenziale.

L'ambientazione è di tipo "fantasy" con radure e montagne, deserti, sotterranei, castelli e posti subacquei alquanto strani.

Lo scopo del gioco è di trovare il luogo dove è nascosta la terribile bestia e distruggerla.

Anche se monocromatici, il livello di dettaglio e pulizia con cui sono realizzati gli sfondi è qualcosa di sensazionale.



## EVERYONE'S A WALLY

MIKRO GEN (1985)

Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

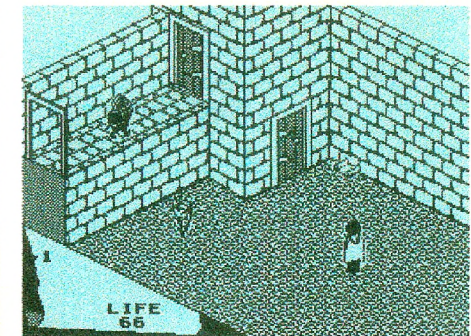
Questa è la terza puntata delle avventure di Wally.

Stavolta è ambientata in una ridente cittadina che, a dire il vero, ha qualcosa di sinistro.

Infatti ci sono passaggi segreti nascosti che portano in luoghi veramente singolari abitati da personaggi alquanto strani come lo squalo che cammina.

Anche le vetrine buie dei negozi incutono un certo timore ed il loro interno non è da meno.

Gli abitanti della cittadina vagano per conto loro e non tutti sono socievoli.



## FAIRLIGHT A PRELUDE

THE EDGE (1985)

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

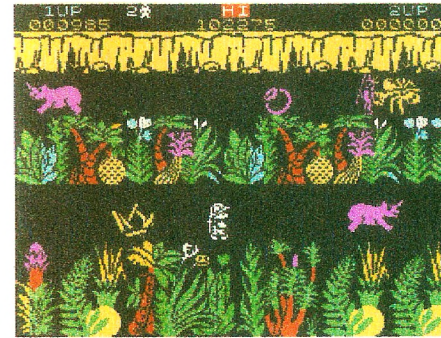
Voto: 10

In questa splendida avventura tridimensionale siamo prigionieri in un bellissimo castello pieno di sorprese.

Dalle scale della torre, alle botole, alle stanze piene di oggetti di arredamento, ai cortili nascosti con le piante carnivore, tutto rende questo gioco interessante e pieno di fascino.

Il nostro scopo è di trovare il modo di aprire la porta principale del castello e quindi fuggire, magari portando con noi quanti più tesori possibile.

Ma attenzione alle sentinelle ed agli altri strani personaggi che incontriamo.



## SABRE WULF

*ULTIMATE (1984)*

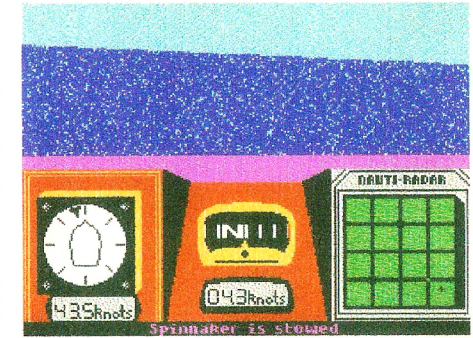
Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

La dettagliatissima e coloratissima vegetazione della jungla è quello che rende questo videogame veramente speciale.

Il protagonista di questa avventura è un esploratore che deve ritrovare le quattro parti di una pergamena nascoste nel folto della foresta e nella sua ricerca dovrà attraversare luoghi bellissimi ed incontrare animali feroci di tutti generi.

Attenzione ai fiori esotici che, se toccati, operano strani effetti sul nostro eroe. Ce n'è uno, ad esempio, che ne inverte i comandi: premendo il tasto per andare a destra andrà a sinistra e viceversa. Ma alcuni di essi hanno effetti vantaggiosi. Bisogna saper scegliere.



## SAILING

*MASTERTRONIC (1990)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

Ottimo simulatore di regata velica fatto con gli stessi criteri dei simulatori di volo.

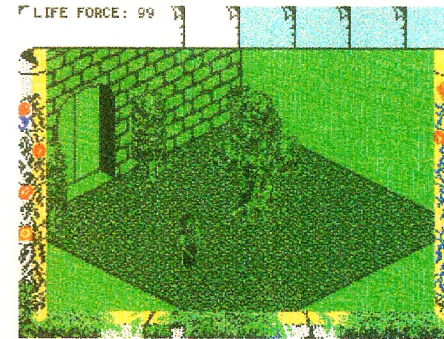
La visuale rappresenta l'orizzonte marino in movimento e si possono vedere anche le boe e la barca avversaria. C'è anche l'effetto sonoro della risacca.

Prima di affrontare la gara è possibile disegnarsi, come in un piccolo CAD, la propria imbarcazione decidendone il materiale e tutte le misure fondamentali.

Si gareggia contro un avversario alla volta risalendo la classifica in caso di vincita.

La gara consiste in un giro intorno a tre boe, giro ostacolato da forti venti contrari.





## FAIRLIGHT A TRAIL OF DARKNESS

*THE EDGE (1987)*

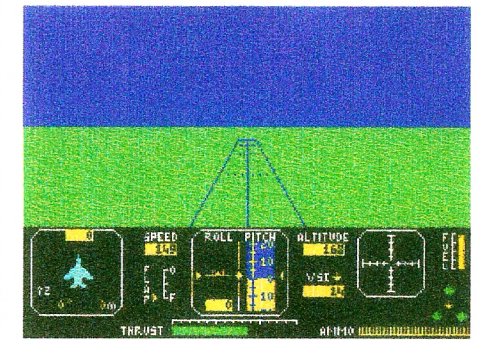
Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

Questo è il seguito dell'avventura precedente e riparte esattamente da dove è finita quella e cioè all'uscita del castello che abbiamo appena lasciato.

Ora dobbiamo attraversare la campagna stando attenti ai lupi, poi dobbiamo entrare in una strana e complicata costruzione in legno, il covo dei pirati, per spostarci poi addirittura sul loro veliero per scoprirne i segreti nascosti.

Questo programma si compone di due parti, la seconda delle quali viene caricata ad un certo punto del gioco.



## FIGHTER PILOT

*DIGITAL INTEGRATION (1983)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

Questo vecchissimo simulatore di volo è ancora il migliore prodotto per lo Spectrum a causa della sua grafica pulita e del suo controllo semplice e lineare.

Oltre alle varie opzioni per l'allenamento, con esso è possibile effettuare una vera e propria missione di combattimento consistente nell'eliminare tutti i velivoli nemici che cercano di abbatterci.

Per la riparazione dei danni e per il rifornimento di carburante è necessario atterrare nella più vicina base.

Molto comoda anche la possibilità di visualizzare la mappa della zona e di utilizzare i radiofari per l'orientamento.



## RICK DANGEROUS 2

*MICROSTYLE (1990)*

Tipo: PLATFORM

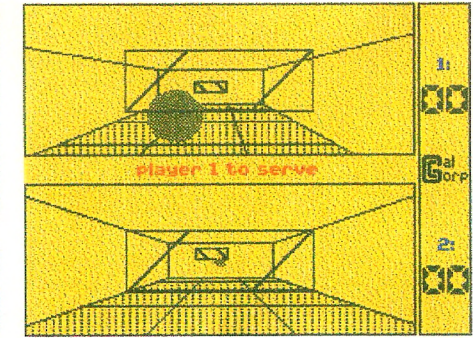
Voto: 10

E' il seguito del videogame precedente. Stavolta si compone di cinque scenari diversi con caricamento in multiload, tutti splendidamente disegnati, molto dettagliati e colorati.

I primi quattro livelli possono essere giocati in qualsiasi ordine (c'è un menu per la scelta) ma non si può accedere all'ultimo senza averli portati a termine tutti quanti.

L'azione inizia in Central Park dove è atterrata un'astronave aliena e poi dentro la nave spaziale.

Poi ci sono caverne di ghiaccio, foreste primordiali e miniere di materiale nucleare in una avventura senza pari.



## ROOM TEN

*CRL (1986)*

Tipo: SIMULATORE

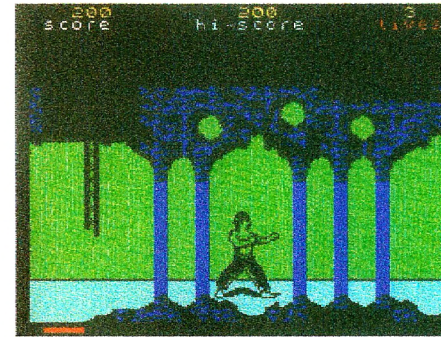
Voto: 9

Simulatore di gioco futurista incrocio tra tennis e squash.

La partita si svolge all'interno di una stanza completamente chiusa nella quale la palla può rimbalzare da tutte le parti.

Si deve impedire che questa rimbalzi sulla parete dietro alle nostre spalle respingendola con un racchettone che possiamo spostare.

La grafica è essenziale ma i movimenti sono estremamente fluidi e questo rende il gioco molto piacevole.



## FIST 2

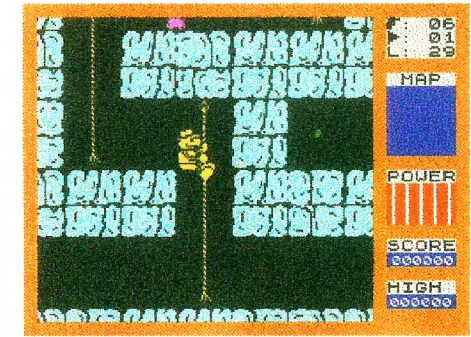
*MELBOURNE HOUSE (1987)*

Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

Questo gioco non è una semplice avventura come le altre ma ha una notevole componente simulatoria in quanto il personaggio che noi controlliamo è in grado di combattere contro gli avversari con una raffinatissima tecnica di arti marziali e con ben 17 mosse diverse a disposizione.

Il gioco è ambientato nelle pendici di un vulcano e il nostro compito è di esplorare tutta la zona sconfiggendo tutti i nemici che incontriamo inviati dal malvagio Signore che abita quelle terre.



## FRED

*QUICKSILVA (1983)*

Tipo: ARCADE

Voto: 9

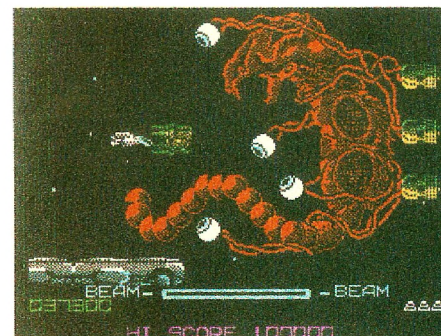
In questo simpatico gioco impersoniamo un esploratore capitato non si sa come sul fondo di un complicato labirinto verticale fatto di pozzi e gallerie.

Alla cima di ogni pozzo è attaccata, tramite un anello di metallo, una robusta corda e questo ci permette di risalire.

Il nostro compito è di riemergere in superficie portando con noi quanti più tesori possibile e guardandoci dalle sinistre presenze che aleggiano intorno a noi.

Unici alleati: la nostra fida rivoltella e le mappe che possiamo trovare lungo il nostro cammino.





## R-TYPE

*ELECTRIC DREAMS (1987)*

Tipo: ARCADE

Voto: 10+

Questo videogame è un vero capolavoro. E' un gioco spaziale a scrolling orizzontale composto da ben otto livelli con caricamento in multiload. La sua caratteristica principale è quella di avere una grafica estremamente bella e curata ma soprattutto coloratissima a dispetto delle limitazioni dello Spectrum. Mentre si gioca sembra proprio di aver cambiato computer. Tutti e otto gli scenari sono disegnati in modo spettacolare e contengono sprites che arrivano anche alle dimensioni di mezzo schermo se non di più come l'essere biomeccanico o l'enorme astronave madre. Stupendi anche gli effetti sonori.



## RICK DANGEROUS

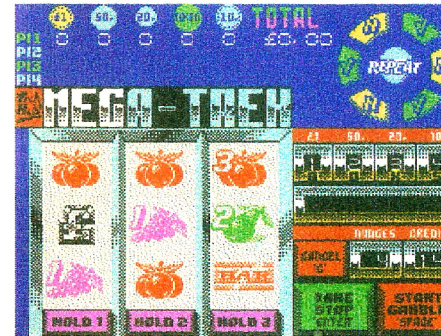
*FIREBIRD (1989)*

Tipo: PLATFORM

Voto: 10

Un videogame affascinante dalla grafica molto dettagliata ma pulita e colorata che vede un simpatico esploratore impegnato nella ricerca di non si sa cosa all'interno di luoghi dalla bellezza che lascia senza fiato. Si inizia in caverne abitate da uomini primitivi e si passa poi in antiche e misteriose tombe egizie per proseguire infine verso installazioni tecnologiche aliene. Da notare l'estrema manovrabilità del personaggio e la giocabilità del videogame.





## FRUIT MACHINE SIMULATOR 2

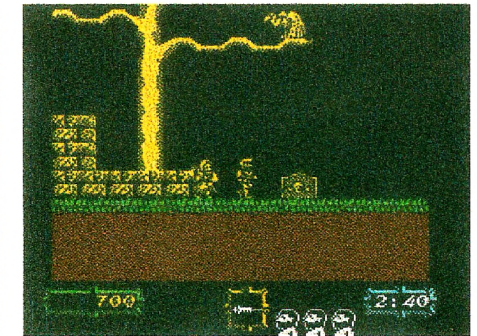
CODE MASTERS (1990)

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

Coloratissimo e pieno di suoni, questo simulatore di slot machine contiene anche tutta una serie di giochi secondari, basati più che altro sulla prontezza di riflessi, che vengono attivati in determinati momenti del gioco.

La grafica dettagliata ma non confusa e la fluidità del movimento dei frutti rendono questo simulatore una valida realizzazione che invoglia veramente a giocare.



## GHOULS & GHOSTS

US GOLD (1989)

Tipo: PLATFORM

Voto: 10

Questo gioco è una lunga e stupenda passeggiata all'interno di un mondo fantastico ed affascinante che riserva mille sorprese e che è abitato dai personaggi più bizzarri.

Inizia all'interno di un cimitero con i suoi bravi avvoltoi appollaiati su alberi contorti e continua attraverso posti ancora più strani pieni di rocce e burroni.

Il gioco si divide in cinque parti caricate in multiload ognuna alla fine della precedente ed il suo scopo è di ritrovare la principessa amata.

Attenzione che alla fine di ogni parte bisogna affrontare un supermostro dalle caratteristiche assolutamente peculiari.



## PUZZNIC

*OCEAN (1990)*

Tipo: PUZZLE GAME

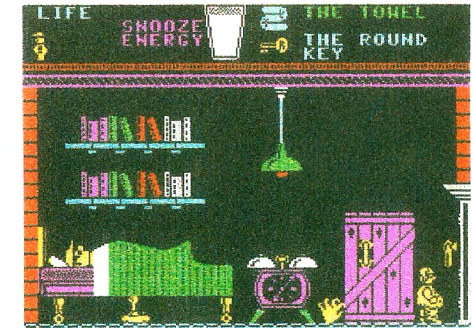
Voto: 10

Gioco di pazienza ed abilità molto interessante e ben realizzato.

Abbiamo una struttura fatta di mattoncini quadrati dove alcuni di essi hanno dei simboli raffigurati sopra.

Lo scopo del gioco è di riuscire a portare in contatto tra loro i mattoncini con simboli uguali che possono essere anche in numero dispari.

Tutto questo tenendo conto che i mattoncini possono essere spostati solo orizzontalmente e verso il basso e che possiamo utilmente sfruttare alcuni mattoni semoventi presenti a volte nella struttura.



## PYJAMARAMA

*MIKRO GEN (1984)*

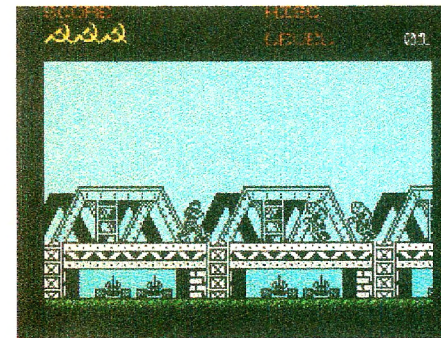
Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

E' la prima vera avventura della serie di Wally Week.

La sua caratteristica principale sono gli sprites grossi e nitidi e la grafica pulita e coloratissima.

Lo scopo del gioco è quello di guidare il nostro amico in pigiama in giro per la casa, che si rivela piena di botole, passaggi segreti e stanze molto singolari, alla ricerca degli oggetti giusti che consentiranno di svegliare Wally che si è incautamente addormentato senza attivare la sveglia e che rischia per questo di far tardi al lavoro.



## GREEN BERET

*IMAGINE (1986)*

Tipo: ARCADE

Voto: 9

In questo videogame di guerra impersoniamo un soldato della squadra dei Berreti Verdi che deve attraversare un campo nemico pieno zeppo di soldati che non aspettano altro che di ammazzarlo.

Questi arrivano da davanti, da dietro, saltellando e perfino dall'aria.

Il compito che ci è stato assegnato è quello di arrivare all'installazione nemica e di liberare i prigionieri che vi sono tenuti in ostaggio.

La vista del gioco è laterale, la grafica è sufficientemente pulita e lo scrolling abbastanza fluido.



## GUNFRIGHT

*ULTIMATE (1985)*

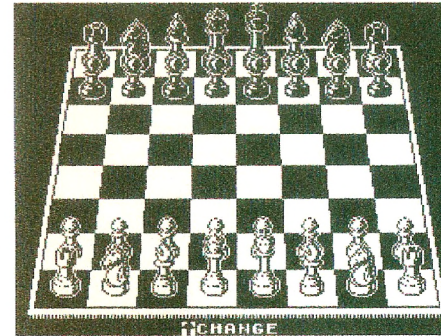
Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

Ecco un bellissimo videogame tridimensionale, il quarto della serie della Ultimate, ambientato stavolta in un Far West splendidamente riprodotto con tutti i dettagli della cittadina e delle sue costruzioni in legno.

Impersoniamo, in questa avventura, lo sceriffo che ha il compito di arrestare tutti i manigoldi in circolazione che sono presi da un campionario dei ricercati più pericolosi. Ad aiutarci abbiamo, oltre alla nostra pistola, dei cavalli che troviamo ogni tanto e che ci permettono di spostarci più rapidamente.





## PSI CHESS

*THE EDGE* (1986)

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

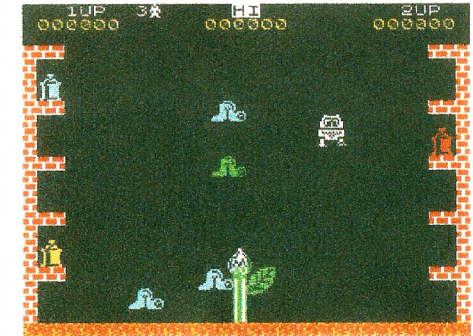
La caratteristica fondamentale di questo simulatore del gioco degli scacchi è quella di offrire una buona visione tridimensionale della scacchiera e dei pezzi che possono anche essere scelti tra due tipi diversi.

La scacchiera può essere orientata in quattro posizioni e si può ottenere anche la classica vista dall'alto.

Le opzioni di gioco sono moltissime: ad esempio si possono scorrere in avanti ed indietro le mosse già fatte e si possono posizionare i pezzi a piacimento.

Il computer dispone di vari livelli di gioco.

I pezzi si spostano muovendo una freccetta.



## PSSST

*ULTIMATE* (1983)

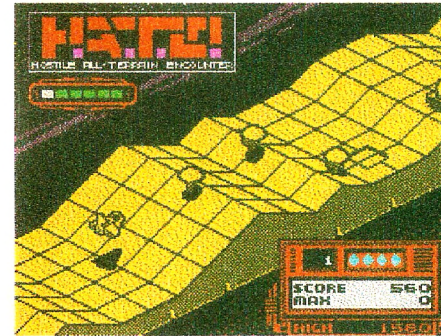
Tipo: ARCADE

Voto: 9

Un semplice ma ben fatto giochetto nel quale impersoniamo una specie di gufetto giardiniere che ha il compito di accudire ad una grossa pianta in via di sviluppo.

Ma di volta in volta spuntano fuori dei parassiti che vorrebbero cibarsi delle foglie della nostra pianta, bruchi, ragni e vespe, e l'unico modo per allontanarli è quello di utilizzare per ognuno di essi il giusto tipo di veleno che è contenuto nell'apposita tanica.

Se riusciremo a far fuori tutti i parassiti e a non farci toccare da essi vedremo la nostra pianta crescere ed alla fine dar vita ad un bellissimo fiore.



## HATE

*VORTEX (1989)*

Tipo: ARCADE

Voto: 10

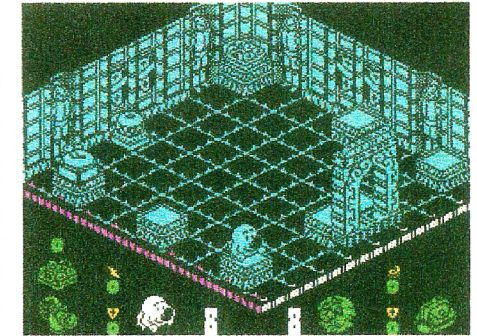
La pulizia grafica e la fluidità di questo gioco a scrolling diagonale sono veramente eccezionali.

Siamo alla guida, alternativamente, di un aereo aereo e di un piccolo carro armato e viaggiamo su di una piattaforma dal profilo irregolare.

Dobbiamo arrivare al punto di cambio prima che gli strani oggetti alieni vaganti ci distruggano.

Raccogliendo i cilindri che appaiono distruggendo i serbatoi otteniamo una maggiore resistenza ai colpi dei nemici.

Molto ben fatta l'ombra del nostro velivolo sulla superficie ondulata della piattaforma.



## HEAD OVER HEELS

*OCEAN (1987)*

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

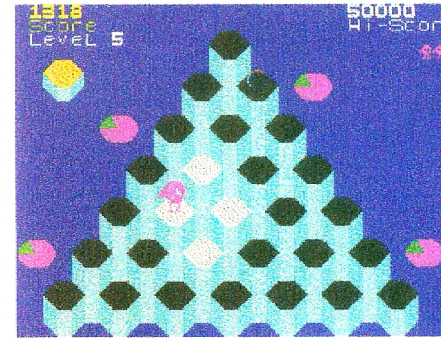
In questo piccolo capolavoro dalla grafica tridimensionale splendidamente dettagliata guidiamo ben due personaggi che potremo definire complementari.

Infatti Head e Heels sono al massimo della potenza solo quando sono insieme, uno sopra all'altro.

Head ha la capacità di spiccare lunghi salti mentre Heels può correre velocemente.

Il loro scopo primario è quindi quello di ritrovarsi e poi di fuggire dallo strano posto dove sono rinchiusi.

E non è facile data la complessità del labirinto ed i problemi da risolvere per poter passare di stanza in stanza.



## POGO

*OCEAN (1983)*

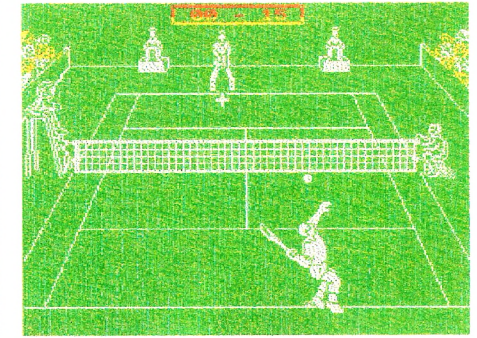
Tipo: ARCADE

Voto: 9

In questo simpatico gioco, ambientato su di una forma piramidale, abbiamo il controllo di uno strano pupazzo dal grande naso che, saltellando da un cubo all'altro, deve colorare tutta la struttura.

Andando avanti con i livelli sono richieste anche più colorazioni diverse.

Ad ostacolarci abbiamo i consueti esseri dalle forme più singolari. L'ultimo che arriva, una specie di pupazzo a molla, a differenza degli altri ci insegue e per scappare, facendolo cadere nel vuoto, possiamo utilizzare gli ascensori rotanti.



## PRO TENNIS TOUR

*UBI SOFT (1990)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

Questo simulatore del gioco del tennis riesce a dare la vera sensazione di colpire la palla con una delle tecniche a disposizione.

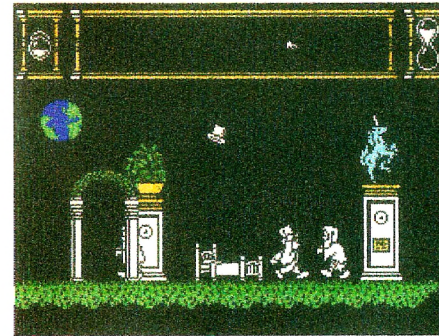
I movimenti dei giocatori sono estremamente realistici e molto plastici e veloci. La grafica è monocromatica ma sufficientemente dettagliata.

Molte le opzioni a disposizione sia come livelli di gioco che come pratica.

E' possibile fare un torneo e perfino allenarsi contro una macchina lancia-palle con vari tipi di programmi da scegliere.

Si può, infine, decidere da che parte giocare, se sul primo piano o sullo sfondo.





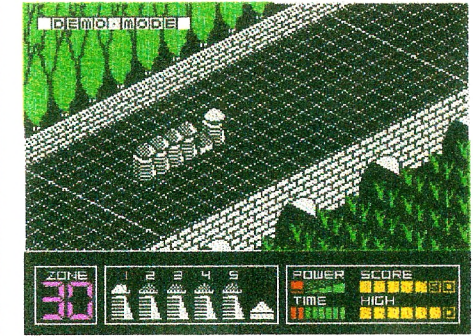
## HEARTLAND

*ODIN (1986)*

Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

La cosa più divertente di questo videogame è il modo in cui saltella reggendosi il cappello il simpatico protagonista dell'avventura che ha il non facile compito di cercare le pagine smarrite di un libro magico disperse in mondi di vario tipo, tutti molto ben realizzati, collegati tra loro da ascensori. E il tutto nel tempo concesso che è scandito da un'impetosa clessidra. Ben fatto il teschio che si forma man mano che si avvicina la nostra morte.



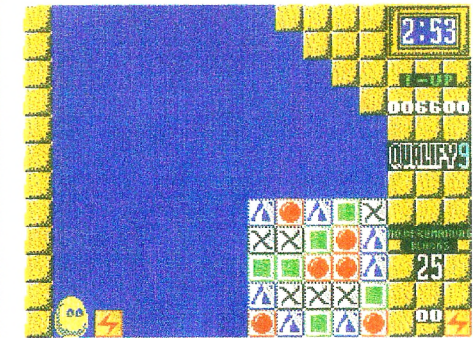
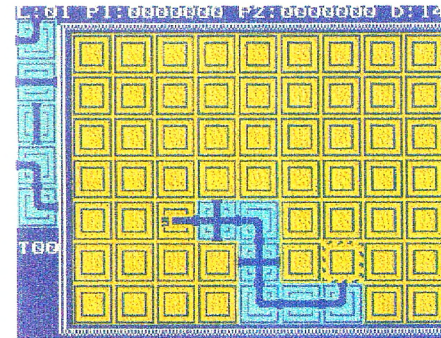
## HIGHWAY ENCOUNTER

*VORTEX (1985)*

Tipo: ARCADE

Voto: 10

Lo scopo di questo gioco, molto pulito dal punto di vista grafico ma in parte rovinato dal pessimo tipo di controllo scelto, è quello di guidare una fila di robot intercambiabili lungo una specie di autostrada, spingendo una bomba attraverso trenta zone diverse e molto ben disegnate, fino ad arrivare alla fantomatica zona zero nella quale la bomba sarà innescata e farà saltare la base aliena. Durante il nostro tragitto incontriamo ogni tipo di ostacolo dai semplici muretti, alle bombe vaganti, ai campi di forza elettrificati fino agli emissari degli alieni stessi e solo le nostre manovre o il nostro raggio disintegratore possono permetterci di proseguire il cammino.



## PIPE MANIA

*EMPIRE (1990)*

Tipo: PUZZLE GAME

Voto: 10

Un simpatico gioco di abilità di ispirazione idraulica dalla grafica semplice e nitida. Abbiamo una tavola divisa in riquadri ed un pezzo di tubo in uno di essi. Allo scadere del tempo a disposizione da questo tubo inizierà a sgorgare dell'acqua e l'unico modo per impedire la sua fuoriuscita è quello di prolungare il più possibile la tubatura. Sulla sinistra del video abbiamo una serie di pezzi rappresentanti tubi di varie fogge ma quello che possiamo deporre sulla tavola è solo il prossimo della fila che poi scorre. Sapendo questo dobbiamo riuscire a costruire il nostro impianto idraulico dandogli una certa continuità.

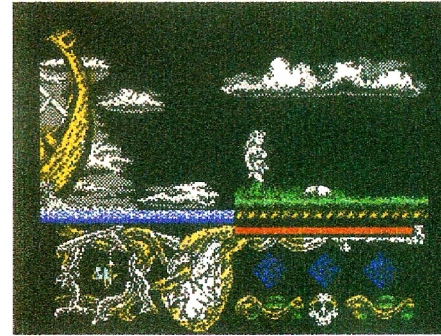
## PLOTTING

*OCEAN (1990)*

Tipo: PUZZLE GAME

Voto: 10

Nonostante la semplicità del gioco, la realizzazione è fatta con estrema cura dei particolari a cominciare dalla presentazione molto simpatica per finire al metodo di registrazione dei punteggi massimi. Il gioco in sé consiste nel tirare delle caselle contro altre caselle rappresentanti lo stesso simbolo, così da eliminarle reciprocamente. L'eliminazione può essere anche multipla e ci sono anche dei jolly. Si perde quando non si possono fare più accoppiamenti. E' necessario eliminare un certo numero di caselle entro il tempo limite prestabilito.



## HUNDRA THE AMAZON

*MASTERTRONIC (1988)*

Tipo: PLATFORM

Voto: 10

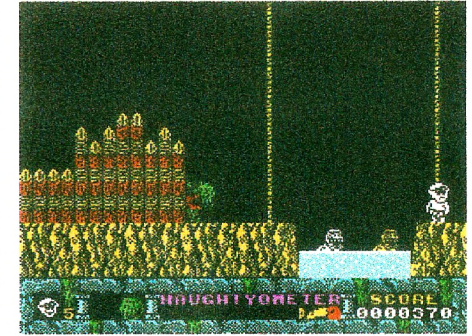
La grafica di questo gioco a vista laterale è veramente splendida: dettagliata, colorata ma molto pulita.

La nostra eroina, una fiera amazzone, approda con la sua nave in una terra selvaggia dalle mille sorprese.

Prima si attraversano campi, rocce, e rovine, poi si passa per un fiume saltellando sui sassi ed infine, dopo una serie di ponti sospesi, si arriva ad un sinistro castello.

La nostra esplorazione è continuamente ostacolata da strani e fastidiosi animaletti volanti.

La rispondenza dei controlli è semplicemente eccezionale.



## JACK THE NIPPER IN THE COCONUT CAPERS

*GREMLIN (1987)*

Tipo: PLATFORM

Voto: 10

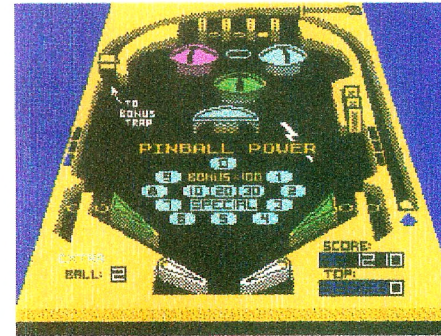
Questo è un bellissimo videogame ambientato nella giungla.

E' pieno zeppo di animaletti simpatici ma non molto socievoli e gli ambienti sono estremamente vari e resi in modo dettagliato e molto colorato.

Il protagonista dell'avventura è un piccolo discolo che è riuscito a gettarsi dall'aereo sul quale viaggiava insieme ai genitori proprio sopra una folta foresta.

Utilizzando il pannolino come paracadute è riuscito ad atterrare indenne ed ora è costretto ad affrontare tutti i pericoli che lo circondano. Ma i "pericoli" sono ora costretti ad affrontare lui!





## PINBALL POWER

*MASTERTRONIC (1990)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

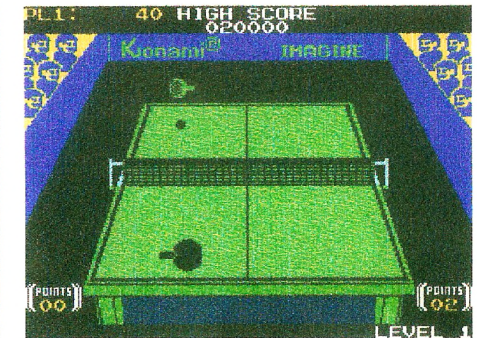
Simulatore molto ben fatto del gioco del flipper.

La vista è in prospettiva tridimensionale e la pallina si muove con ottima fluidità.

Il flipper è disegnato in modo molto semplice e pulito ma ben colorato e dotato di tutte le caratteristiche e sorprese dei giochi di questo tipo.

La manovrabilità è eccezionale e la difficoltà di gioco ben calibrata.

Degna di nota la musicchetta introduttiva.



## PING PONG

*IMAGINE (1986)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

Questo è un buon simulatore del gioco del ping pong.

E' interessante in quanto non sono per niente rappresentati i giocatori ma si vedono solo due racchette che fluttuano nell'aria. La cosa, comunque, si rivela positiva in quanto a velocità, fluidità dei movimenti e giocabilità.

Ottimi gli effetti della colonna sonora iniziale. Durante la partita c'è perfino il tifo del pubblico che si agita e schiamazza.

I colpi a disposizione sono quelli classici ed il tipo di controllo scelto ne consente una completa padronanza dopo pochi minuti di pratica.



## JETPAC

*ULTIMATE (1983)*

Tipo: ARCADE

Voto: 9

Storico videogame che malgrado la sua venerabile età rimane affascinante per la sua semplice efficacia.

Siamo su di un pianeta ostile e dobbiamo montare i tre pezzi della nostra navicella spaziale.

Poi dobbiamo riempire di propellente i razzi utilizzando le casse che piovono dall'alto, inviate forse dall'astronave madre.

Tutto questo muovendosi in continuazione per evitare il contatto con gli inospitali abitanti dei pianeti che andiamo ad esplorare che diventano più ostili man mano che si va avanti.



## JETSET WILLY

*SOFTWARE PROJECT (1984)*

Tipo: PLATFORM

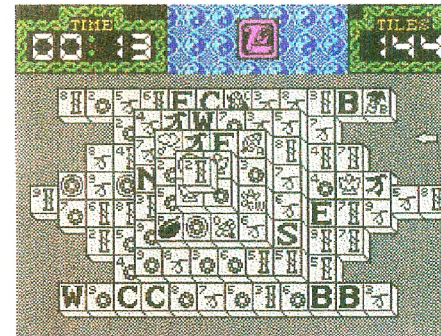
Voto: 10

E' il primo platform game con le stanze comunicanti e la piena libertà di movimento tra l'una e l'altra.

Il nostro amico Willy è impegnato nella ricerca di oggetti vari sparsi per la sua enorme abitazione e se non riuscirà a raccogliarli tutti prima dello scadere del tempo sua moglie non gli permetterà di andare a letto.

Ogni ambiente, sia interno alla casa che esterno, è reso con una grafica semplice ma colorata ed efficace.

La grande varietà è senz'altro un ottimo stimolo ad andare avanti nel gioco per scoprirne i numerosi segreti nascosti.



## PEKING

DAVE SANDERS (1991)

Tipo: PUZZLE GAME

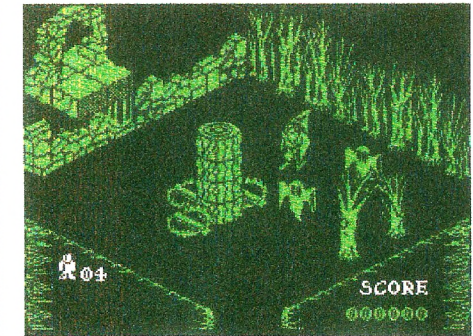
Voto: 10

È un gioco da tavolo, un classico solitario cinese, nel quale si deve cercare di eliminare a due a due tutte le caselle.

Ma una coppia può essere tolta solo se i simboli coincidono o fanno parte della stessa categoria (ad esempio le quattro stagioni) e se le caselle sono libere almeno da una parte cioè non devono avere pezzi vicini almeno a destra o a sinistra.

Molto ben fatta la grafica e molto ricco il menu di opzioni che permette perfino di farsi consigliare le mosse successive dal computer.

Di ottima qualità la presentazione iniziale. Si perde quando non ci sono più mosse da fare.



## PENTAGRAM

ULTIMATE (1986)

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

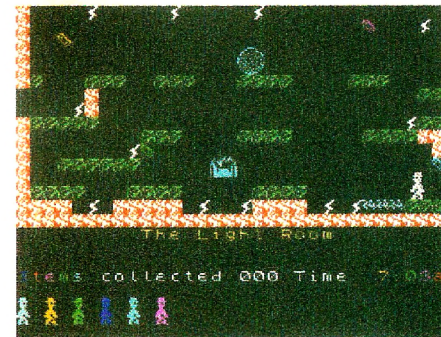
Voto: 9

Questa è l'ultima avventura tridimensionale della serie della Ultimate ed è anche la peggiore a causa del tipo di controllo adottato e cioè quello "girati e cammina", a differenza delle realizzazioni precedenti nelle quali era possibile scegliere anche il controllo "direzionale".

La grafica è comunque molto bella e l'esplorazione dell'affascinante mondo offertoci è già un piacere notevole.

Attenzione a non farsi toccare dagli esseri ostili e ad utilizzare quelli amichevoli per farsi portare in luoghi altrimenti inaccessibili. Occhio ai passaggi segreti.





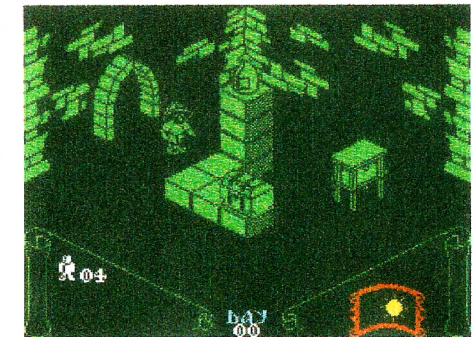
## JETSET WILLY 2

*SOFTWARE PROJECT (1984)*

Tipo: PLATFORM

Voto: 10

Questo è il seguito del gioco precedente e stavolta il nostro amico Willy è costretto a girovagare per tutta la cittadina alla ricerca dei soliti oggetti da prendere che possono essere riconosciuti dal fatto che lampeggiano. Se tale ricerca non ha termine entro il tempo concesso la solita moglie antipatica non permetterà a Willy di rientrare in casa.



## KNIGHT LORE

*ULTIMATE (1984)*

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

Questo è il capostipite delle avventure tridimensionali ed ancora una delle opere più belle sia per la qualità e solidità della grafica che per la profondità dell'interazione che si ha verso ogni oggetto incontrato. Il nostro eroe è un esploratore colpito da una maledizione che lo trasforma ogni notte in un licantropo. L'unico modo per liberarsene è quello di trovare alcuni oggetti particolari e metterli dentro il calderone del mago. Ma per far questo è necessario esplorare completamente lo stupendo castello nel quale ci troviamo.



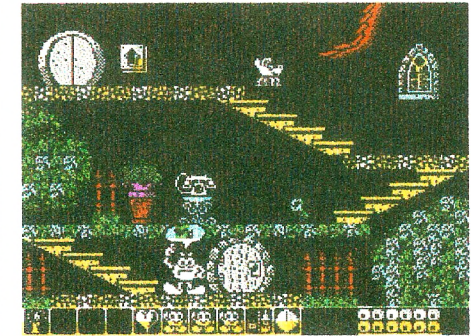
## NIGHT SHADE

*ULTIMATE (1985)*

Tipo: 3D ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

Stupenda avventura tridimensionale di ambientazione medievale nella quale guidiamo un ardimentoso guerriero nella sua missione che consiste nello scovare ed uccidere quattro personaggi alquanto sinistri. La ricostruzione degli edifici dell'epoca è stata fatta con molta cura e lo scrolling tridimensionale è molto fluido. Alcuni esseri di minore importanza ci danno fastidio durante la nostra ricerca e come armi per sconfiggerli possiamo usare quegli strani oggetti che si avvicinano a noi fluttuando di tanto in tanto.



## OLLI & LISSA III

*CARTOON TIME (1990)*

Tipo: ARCADE ADVENTURE

Voto: 10

La caratteristica principale di questo videogame è la cura con la quale sono realizzati gli scenari che sono molto dettagliati e colorati e che variano moltissimo da una stanza all'altra del gioco. Il protagonista è un buffo pupazzo rotondo dai grossi piedi che ha il compito di ritrovare i pezzi della sua automobile. Molto simpatico il modo in cui si agita il pupazzo se lo lasciamo senza fare niente. Assai ben fatti anche gli effetti sonori che accompagnano continuamente la nostra ricerca.



## LEADERBOARD

*US GOLD (1986)*

Tipo: SIMULATORE

Voto: 10

Simulatore molto ben fatto del tranquillo gioco del golf.

Si compone di due programmi diversi, LEADERBOARD e LEADERBOARD TOURNAMENT, che differiscono unicamente nei campi messi a disposizione ma in entrambi i casi si gioca su di una specie di isolotti immersi nell'acqua.

La partita è composta da un certo numero di buche selezionabili e man mano che ci si avvicina al green si può scegliere, prima del colpo, la mazza più adatta alla distanza dalla buca alla quale ci troviamo.

Alla fine di ogni percorso ci viene mostrato un tabellone con la situazione.

Molto ben fatto il movimento del giocatore simulato quando tira il colpo.



## LUNAR JETMAN

*ULTIMATE (1983)*

Tipo: ARCADE

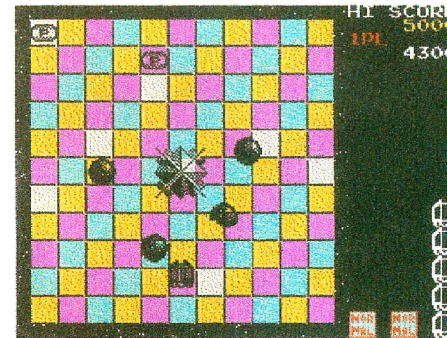
Voto: 9

Ci troviamo su di un pianeta alieno con il compito di distruggere entro il tempo limite il maggior numero possibile di basi nemiche composte da un potente lanciarazzi.

Abbiamo a disposizione un veicolo di terra per spostarci, una bomba per distruggere l'installazione, delle strutture per riparare i buchi in terra, delle cabine di teletrasporto ed un cannone a torretta da montare sul veicolo. Molto belli gli esseri alieni che escono fuori man mano che si sale di livello e l'effetto dell'esplosione della nostra macchina quando il razzo alieno la distrugge.

Gioco molto difficile ed in parte rovinato dai troppi tasti necessari per il controllo.





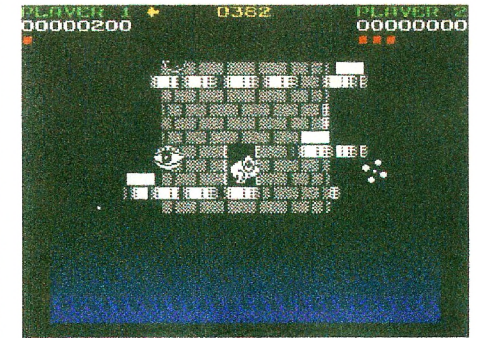
## MOTOS

*MASTERTRONIC (1987)*

Tipo: ARCADE

Voto: 10

Questo videogame si svolge su di una piattaforma a scacchi sospesa nello spazio. Dobbiamo riuscire a far precipitare nel vuoto gli esseri che la popolano, e che variano di livello in livello, prima che questi ultimi lo facciano a noi. E l'unico modo per farlo è a forza di spintoni. La grafica è semplice ma pulita e il tipo di controllo favorisce un'ottima interazione. Man mano che si va avanti la piattaforma si arricchisce di sorprese e diviene perfino di forma irregolare.



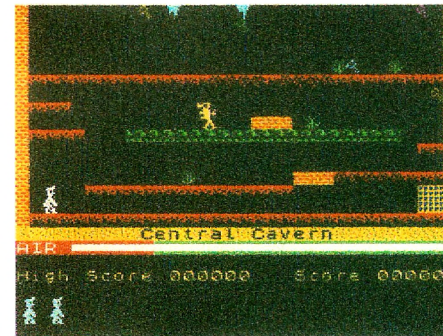
## NEBULUS

*HEWSON (1988)*

Tipo: ARCADE

Voto: 10

Stupendo ed originalissimo videogame basato su un'idea veramente interessante. Dobbiamo guidare una specie di ranocchietto che emerge dal basso in una specie di sottomarino a risalire attorno ad una torre costruita sull'acqua e che ruota man mano che ci spostiamo con un effetto spettacolare e realistico. Ad ostacolarci ci sono degli esseri molto singolari dalle forme alquanto strane. Una volta raggiunta la cima della prima torre ce ne saranno altre quattro da scalare.



## MANIC MINER

*BUG BYTE (1983)*

Tipo: PLATFORM

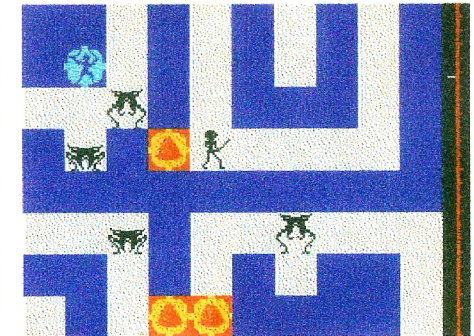
Voto: 9

Ecco il capostipite di tutti i giochi di tipo platform.

Il segreto del suo fascino è la sensazione di trovarsi in un mondo fantastico tutto da esplorare.

La grafica semplice e pulita e la cura nel disegno degli sprites lo rendono interessante e piacevole.

Lo scopo del gioco è condurre il minatore Willy attraverso dieci stranissime caverne piene di personaggi straordinari quanto letali che si muovono su percorsi fissi, raccogliendo gli oggetti lampeggianti fino ad arrivare all'uscita della miniera.



## MAZIACS

*MASTERTRONIC (1983)*

Tipo: ARCADE

Voto: 9

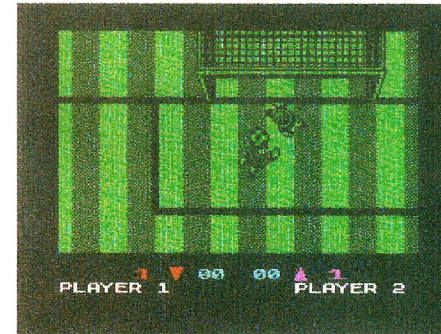
Un giochetto molto semplice ma stimolante ambientato in un labirinto abitato da alcune bestie mostruose nel quale è nascosto un forziere con un tesoro dentro.

Il nostro compito è trovare il forziere e, evitando di farsi ammazzare dalle bestie, riportarlo al punto di partenza.

Ad aiutarci ci sono le spade che servono per combattere, i prigionieri che ci indicano la strada da percorrere ed il cibo che ci dà energia.

Attenzione che quando portiamo il tesoro non possiamo portare la spada.

Utile la possibilità di visualizzare una zona più ampia del labirinto per vedere cosa ci aspetta dietro l'angolo.



## MICROPROSE SOCCER

*MICROPROSE (1989)*

Tipo: SIMULATORE

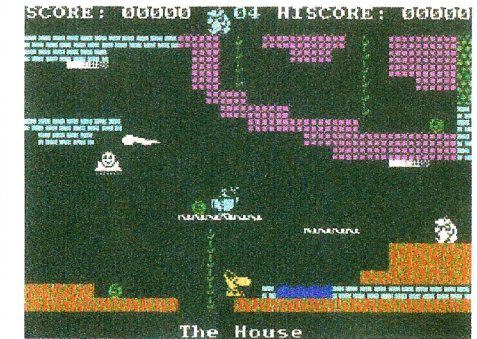
Voto: 10

Simulatore del gioco del calcio con visione dall'alto di una porzione del campo.

Uno scrolling estremamente fluido entra in azione quando ci spostiamo oltre i limiti della finestra visibile. L'animazione è veramente realistica ed il controllo del giocatore è semplice ed istintivo.

Si può introdurre la variabilità del tempo atmosferico (la pioggia) ed altri parametri interessanti come l'intensità del tiro ad effetto e lunghezza effettiva della partita.

Il portiere agisce per conto suo come se fosse vivo, ostacolando notevolmente gli attaccanti.



## MONTY ON THE RUN

*GREMLIN (1985)*

Tipo: PLATFORM

Voto: 10

Il secondo episodio delle avventure della simpatica talpa Monty.

Lo scopo del gioco è di raccogliere tutti gli oggetti lampeggianti e per farlo bisogna necessariamente esplorare tutto il fantastico mondo che ci si para davanti.

Prima di iniziare si deve scegliere l'equipaggiamento consistente in cinque oggetti che si possono rivelare indispensabili nel proseguimento.