

# REV'n'GE!

#38

## Retro Emulator Vision and Game

### GRAND PRIX DRIVING Star Wars

L'inizio della trilogia

### Giochi dall'Oriente

Un noto picchia duro diventa RPG

COPR. 1983

CYMBAL SOFTWARE INC.

RECENSIONI: Star Wars: Arcade Games - Star Wars - Reunion - Soldier of Light - Sonic Boom - Woolly Jumper - Super Sprint - Super Monaco GP - Formula 1 Simulator - Fire Ball - Epic Encyclopedia: 1998 Edition - Encarta '94

PRESS RETURN

# EDITORIALE NUMERO 38

E come promesso ecco il numero di Settembre sempre ricco di novità e di recensioni di giochi interessanti o almeno lo spero.

In questo numero c'è un gioco che mi ha creato qualche grattacapo dato che in rete non sono riuscito, se non con molto fatica, a rintracciare. Si tratta del gioco Star Wars.

Molti di voi penseranno a quale strano problema possa avere mai incontrato con uno dei titoli più famosi, il gioco che nel 1983 usava una grafica vettoriale che faceva il giro del mondo ricevendo le critiche più entusiaste che un gioco abbia mai potuto ricevere.

Ma se vi dicessi di "Star Wars: The Arcade Game"?

Il titolo sembra chiaro e infatti se controllate sulla rete o su siti di video giochi , questo titolo è associato il gioco 3D vettoriale in prima persona.

Non è così però: Star Wars: The Arcade Game non è il gioco del Coin-Op e nemmeno della conversione della Domark più conosciuta sulle tantissime piattaforme dove è uscito.

Star Wars era caratterizzato da una grafica vettoriale in prima persona e con tre fasi di gioco via via più difficili. Star Wars: The Arcade Game è lo stesso: gioco in prima persona, 3D e le stesse fasi di gioco. Ma allora cosa cambia?

Leggete questo numero e lo scoprirete!

Buona Lettura

## IL GIUDIZIO DI REV'N'GE!

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

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

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

## RETRO TRAILER VIDEO

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

## Sommario Numero 38

Settembre 2015

Star Wars: Arcade Games	<b>4-5</b>
Star Wars	<b>6-9</b>
Reunion	<b>10-12</b>
Soldier of Light	<b>11-16</b>
Sonic Boom	<b>17-19</b>
Super Sprint	<b>21-23</b>
Super Monaco GP	<b>24-29</b>
Formula 1 Simulator	<b>30</b>
Fire Ball	<b>31</b>
Shinsetsu Samurai Spirits - Bushidohrestuden	<b>33</b>
Grand Prix Driving	<b>34</b>
Epic Encyclopedia: 1998 Edition	<b>37</b>
Encarta '94	<b>38</b>

# 1983, Parker

Atari 2600, Atari 5200,  
Atari 8-Bit, Commodore  
64

# Brothers Star

# Wars

## Arcade Game

“E’ la versione *Arcade Game* realizzata sulle macchine a 8 Bit e molto diverso dall’originale”

Star Wars è un gioco puramente arcade in prima persona basato sulle scene finali del film omonimo.

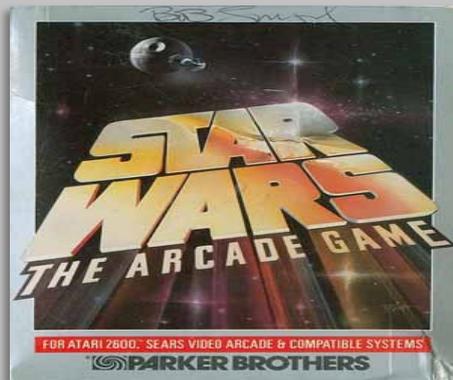
Il giocatore prende il ruolo di Luke Skywalker che deve distruggere la Morte Nera (Death Star).

Il gioco è diviso in tre fasi con tre livelli di difficoltà e quando si termina il gioco, quindi una volta distrutta la Morte Nera il gioco ricomincia da capo con una difficoltà maggiore.

Uno dei motivi del grande successo di questo gioco era l’uso della grafica vettoriale trasparente che permetteva però di avere una definizione molto elevata dei vari oggetti, dei caccia, dei mega incrociatori e le prestazioni davvero elevate anche su piattaforme di fascia molto bassa.

La versione Coin-op era caratterizzata da una grafica vettoriale, ma composta da molti poligoni e tanti colori, una buona melodia che riproduceva bene il tema di Star Wars e molto parlato digitalizzato. Era una grafica povera, ma nell’insieme immergeva il giocatore facendolo sentire Luke Skywalker mentre pilota un X-Wing.

Star Wars: Arcade Game è una conversione molto diversa nella grafica che è un misto tra vettoriale e bitmap e un 3D



semplificato.

### Atari 2600 (1983, Parker Brothers)

La versione per Atari 2600 è ben diversa da quella vista nella versione originale con una grafica che non è vettoriale anche se rimane in prima persona.

Sulla superficie della Morte Nera ci sono delle strutture piatte anche se poi con il movimento laterale c’è la sensazione di 3D, ma di vettori io non ho visti o comunque sono molto pochi e in lontananza, ma non credo che questa versione sia vettoriale.

La giocabilità non è a grandi livelli perché il puntatore si muove con difficoltà nel senso che non si sposta troppo mentre si spara, ma bisogna spostarlo mentre non lo si sta usando.

Questo sistema unito al sistema di con-

trollo che si sposta al contrario di un simulatore di volo crea molte difficoltà a colpire gli avversari.

La difficoltà di default è molto semplice e il colpo finale alla Morte Nera è automatico, quindi si passa anche non facendo nulla.



### Atari 2600= 5,5

E’ forse la conversione che meno convince perché perde la grafica vettoriale e la giocabilità è molto scarsa per via di un controller che non è molto preciso.

## Atari 5200 (1984, Parker Brothers)



La versione per il 5200 è finalmente in grafica vettoriale anche se però ci sono pochi frame di animazione dei caccia che comunque sono fatti come si deve.

Molto ben fatto invece l'X-Wing del giocatore che ha un buon disegno in 3D e anche ben colorato.

La grafica anche se è decisamente un passo avanti rispetto all'Atari 2600 ha comunque lasciato delle cose del predecessore come le esplosioni e i colpi lanciati dagli avversari che rimangono bitmap.

Niente esplosioni vettoriali quando si colpisce un avversario o una struttura sulla superficie.

La giocabilità è però decisamente a favore di questo Atari perché il controller funziona bene, non si impunta ed è preciso anche se sembra leggermente spostato rispetto al centro dello schermo, oppure si tratta di un problema mio.

### Atari 5200= 6

Qui si riconosce il buon vecchio Star Wars perché ritorna la grafica vettoriale anche se in bassa risoluzione e con una buonissima giocabilità anche se però non è ancora ai livelli della conversione targata Domark.



### Atari 8-Bit= 6,5

Uguale alla versione 5200 con però una migliore fluidità e una strana scelta dei colori che rendono lo schermo tendente al fucsia.

## Commodore 64 (1984, Parker Brothers)



Anche la versione per C64 non si discosta proprio nulla dalle altre versioni dove la grafica vettoriale rimane appena visibile per il caccia del giocatore, mentre tutto il resto è grafica bitmap.

La giocabilità è quella vista per l'Atari 8-Bit anche se la grafica è qui leggermente peggiore e meno definita.

La versione "Arcade Game" è caratterizzata dalla visuale in prima persona, è 3D però non è del tutto vettoriale. Si tratta del primo tentativo di riprodurre sui computer di casa di allora il gioco originale.

### Commodore 64= 6,5

Tutto uguale al resto della altre conversioni. Questa versione di Star Wars ha la giocabilità dell'originale, ma nella versione "Arcade Game" viene sacrificata la grafica vettoriale e si punta solo sul gioco. Questo approccio alla lunga non dà però i giusti risultati.

Commodore 64, Atari 8-Bit, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, DOS, Macintosh, ColecoVision, Electron, BBC Micro, PC-98, Sharp X68000

# 1983, Atari Star Wars

Commodore 64 (1989, Domark)



E' con la versione del 1989 pubblicata dalla Domark che si rivede il gioco originale con tutta la sua grafica vettoriale e con tanti colori diversi.

Tutto è uguale al Coin-Op, a partire dalla scelta della difficoltà, alla gestione del controller e le varie fasi di gioco prima di arrivare alla Morte Nera.

La differenza più netta che si può vedere anche dall'immagine è la complessità della grafica.

Sul Commodore 64 è tutto a vettori, ma gli oggetti sono costruiti con pochi poligoni e molto semplici, ma quando si distrugge un oggetto questo si rompe in tanti altri piccoli vettori grafici.

Anche se la grafica vettoriale non è come nella versione originale sono pur sempre vettori 3D e lo scotto è che l'azione di gioco è abbastanza scattosa, ma non rovina in nessun modo la giocabilità che rimane ad altissimi livelli.

Buona la qualità della musica che riproduce bene il tema di Star Wars e discreti gli effetti sonori durante il gioco.

## Commodore 64= 7

Ecco il Star Wars dell'infanzia che viene riprodotto davvero bene in tutte le sue sfaccettature anche se non è molto fluido, ma considerando quello che il processore deve muovere è una conversione con i fiocchi.

Atari 8-Bit (1988, Domark)



Anche questa versione Domark riprende il gioco originale con tutta la grafica vettoriale anche se questa viene drasticamente ridotta per quanto riguarda la grafica dell'X-Wing, ma rimane per tutto il gioco e colorata vivacemente per tutti gli oggetti presenti sullo schermo anche se non ce sono tanti come quantità.

La grafica è veloce e anche abbastanza fluida e visto come gira, ad esempio, sul Commodore 64, qui c'è una maggiore giocabilità.

E, tuttavia, un gioco molto difficile anche in versione "Easy" dato che gli avversari sparano molto di più di quando ci si aspetterebbe, quindi l'impegno è massimo anche con questa difficoltà.

### Atari 8-Bit= 7,5

Una conversione buona per la velocità della grafica e un po' meno sulla qualità di questa. E' comunque un titolo da non perdere su questa piattaforma.

Bella poi l'introduzione al gioco dove si vede la scritta "Star Wars" in 3D che scorre sullo schermo proprio come il film.

Questa versione è quella che mi è piaciuta di più tra tutte quelle viste fino adesso.



### C64 Broderbund= 7,5

La versione americana della Broderbund è leggermente diversa: la velocità di gioco è più fluida, i colori sono più vivaci e ce ne sono molti di più. Di contro è molto più difficile perché i nemici sparano all'impazzata. Anche gli effetti sonori sono più carini.

### Amstrad CPC= 8

Se volete Star Wars sul computer, dovete avere un Amstrad CPC 464. Bella la grafica 3D, molti colori vivaci. Velocità discreta, non fluida, ma la qualità grafica fa passare in secondo piano questo aspetto. Da non perdere!

### Spectrum= 6

Un 6 politico perché la giocabilità c'è. La grafica è uguale alla versione CPC in tutti i dettagli, ma non convince per i colori. Mancano completamente di effetti sonori durante il gioco che impediscono anche di capire quando si viene colpiti.

### Amstrad CPC (1987, Domark)



La versione CPC di questo gioco è favolosa perché ha tantissimi colori che sono anche molto vivaci.

La grafica 3D è ottima anche se non è fluida, ma ci sono più vettori di quelli visti sul Commodore 64 soprattutto all'interno della Morte Nera.

Durante il volo nello spazio ci sono anche le stelle che cercano di dare la giusta sensazione di velocità e riempiono lo schermo.

## Amiga (1989, Domark)



La versione per Amiga è davvero uno spettacolo da vedere e da ascoltare perché tutto quello che era presente nell'Arcade è stato ben riprodotto. La musica è davvero buona, non di eccellente qualità, ma ben suonata.

Tanto parlato digitalizzato durante il gioco e le varie azioni ed è molto emozionante sentire su Amiga "Use the Force, Luke" e tante altre celebri frasi.

Il gioco è quello già visto nel Coin-Op e nelle altre conversioni della Domark, quindi una bella grafica colorata e vettoriale che su Amiga è eccellente come velocità.



La grafica è molto buona come dettaglio dei vettori anche se non a livello dell'originale, ma la fluidità dell'azione è garantita come la giocabilità.

## Amiga= 9

E' proprio Guerre Stellari in tutto il suo splendore e la conversione lo rende spettacolare.

"Use the force, Luke"

## Atari ST= 9

Davvero bello, conversione con i controfiocchi. Perde qualcosa nella qualità musicale, ma ha qualche effetto sonoro in più che piace. Velocità della grafica davvero ottima.

## Atari ST (1987, Domark)



Il gioco originale era dell'Atari, quindi sull'ST ci si aspetta una conversione perfetta o quasi.

E infatti è proprio così. Una conversione che forse è anche meglio della versione Amiga, a parte l'audio che rimane tipicamente ST.

La grafica è molto buona, molto colorata, buon livello di dettaglio vettoriale e molto fluida.

La cosa che piace di questa versione ST è la qualità del parlato digitalizzato e alcune effetti sonori dei motori dell'X-Wing quando si avvicina alla Morte Nera che rende tutto più verosimile.

Nel complesso non ci sono poi tante differenze qualitative rispetto all'Amiga e il voto sarà lo stesso.

## DOS (1983, Broderbund)= 9,5

La versione PC è in grafica CGA, ma la qualità dei vettori è incredibile e sembra la conversione più fedele tra tutte le altre.

Ovviamente dipende da quale configurazione hardware di PC, ma il gioco richiede poco, quindi un 286 a 6 Mhz per avere la stessa fluidità dell'Arcade.

Il giudizio su questo gioco è molto elevato anche se non ha nessuna musica, gli effetti sonori sono con il PC Speaker e la grafica è solo CGA, ma la qualità c'è tutta.

I colori per questo gioco sono importanti, ma non essenziali e gli elementi più importanti come velocità, giocabilità e longevità ci sono tutti e questo è sufficiente per dargli quasi il massimo punteggio.

Buon divertimento.



Sharp X68000 (1991, MNM)

PC-9801 (1992, Victor Musical Industries)



La versione per queste due piattaforme è un po' diversa dal gioco originale pur mantenendo una grafica vettoriale trasparente, coloratissima e super dettagliata.

Il gioco si chiama *Star Wars: Attack on the Death Star* e il nome rappresenta bene lo scopo del gioco.

È una libera interpretazione dell'Arcade dove il giocatore impersona Luke Skywalker nel tentativo di distruggere la Morte Nera (la Death Star del titolo).

L'azione di gioco è in prima persona co-

me ci si era ben abituati nel Coin-Op e nelle conversioni pubblicate dalla Dornier, ma qui c'è qualcosa di diverso.

L'azione di gioco è più alla Wing Commander dove il giocatore deve, a bordo del suo X-Wing, distruggere tutti i Tie-Fighter che ci sono nei pressi della Morte Nera e in questo titolo non si è da soli, ma ci sono altri piloti che combattono insieme a Luke e lo aiutano o lo avvertono quando c'è un pericolo nelle vicinanze.

Come in molti simulatori di volo spaziale ci sono varie visuali interne per poter vedere davanti, dietro e ai lati per controllare i movimenti nei nemici. La visuale è sempre quella dell'abitacolo, ma quando si avvicina un pericolo tipo un Tie-Fighter alle spalle, la visuale cambia in una esterna: si vede il caccia del giocatore inseguito da un Tie-Fighter che lo talona.

Se il giocatore viene colpito o riesce a distruggere il suo inseguitore la visuale ritorna interna.

A differenza del titolo Atari, il giocatore può anche modificare la velocità del caccia per cercare di raggiungere dei nemici, oppure fare una frenata per farsi superare da un inseguitore e poi attaccarlo subito e fare una grande manovra di attacco e difesa.

Le fasi di gioco sono tre come lo erano nel titolo originale, ma sono molto più complesse e più lunghe. La prima fase è quella di distruggere quanti più Tie-Fighter possibile, la seconda consiste nel distruggere quasi tutti i cannoni di difesa di superficie sulla Morte Nera stando bene attenti ad evitare le altre costruzioni indistruttibili. La terza fase è il cunicolo dove bisogna evitare di nuovo tutte le difese prima di lanciare i siluri che poi distruggeranno la Morte Nera.

È un gioco più simulatore di volo che puro arcade per alcuni elementi tipici di questo genere e grafica e musica stanno al passo con il gioco.

La grafica è molto dettagliata e di certo



molto superiore alla versione Coin-Op soprattutto sulla superficie della Morte Nera e il cunicolo interno tappezzato delle lastre metalliche che compongono questa stazione mortale.

Musica di buona qualità presente durante il gioco insieme agli effetti sonori e che sono proprio le musiche del film ben riprodotte e che immergono il giocatore ancora di più che la sola grafica.

Qualche differenza tra lo X68000 e il PC-9801 sulla grafica che sembra ben più dettagliata sullo Sharp. Tanto parlato digitalizzato nella versione X68000 e niente sull'altra.

#### X68000= 9,5

Eccellente in tutto, dalla grafica, alla musica, agli effetti sonori, ma è la giocabilità il più suo grande pregio. È un titolo particolare che sembra più un gioco alla Wing Commander che Star Wars, ma forse proprio per questo va giocato.

#### PC-98= 9

Molto buona anche questa versione, ma ha qualcosina in meno dal punto di vista grafico e sonoro rispetto allo Sharp. La giocabilità rimane comunque ad altissimi livelli.



1994, Grandslam

Amiga, PC

Reunion è un gioco di esplorazione strategica spaziale dato che il giocatore deve gestire la propria colonia e crearne anche altre con lo scopo finale di riconquistare e riunificarsi con la Terra. Un tipico titolo di gestione delle risorse per scopi pacifici, ma anche militari per difendersi da eventuali alieni.

Come avrete ben capito il gioco si svolge su un pianeta lontano dalla Terra e la trama è assai complicata, quindi vi lascio scoprirla da soli leggendovi il manuale oppure giocandoci. Brevemente si può dire che in un futuro lontano, in un'era di pace, i ricercatori terrestri hanno inventato un nuovo motore interstellare per cercare di scoprire nuovi pianeti da colonizzare.

Due sono le navi dotate di questo motore, ma per varie circostanze solo una di queste riesce a raggiungere la sua destinazione e l'equipaggio crea una nuova colonia chiamata New Earth. Dopo molte generazioni, la colonia diventa autosufficiente per creare delle missioni come esplorare il nuovo sistema stellare, cercare o sviluppare nuove tecnologie, procurarsi nuove risorse e sviluppare una nuova flotta per tornare sulla Terra.

Finito di caricare il gioco si assiste ad una introduzione davvero bella ma non animata, quindi solo musica davvero strepitosa che inizia con volume molto basso per poi aumentare facendo ascoltare una qualità che sembra uscita da un'orchestra durante un concerto live.

Questa introduzione musicale dura all'infinito fino a quando termina il sample e poi dopo un po' riparte. Il gioco si avvia solo quando è il giocatore a intervenire cliccando con il mouse. Essendo un classico strategico si gioca solo con questo controller.

Il gioco prevede la scelta tra due personaggi che rappresentano il leader della colonia: una donna o un uomo.

Una volta scelto il sesso del personaggio si arriva alla schermata principale dove bisogna reclutare degli scienziati, dei costruttori, dei piloti e dei soldati.

La scelta viene fatta andando ad assumere direttamente i capi di ogni sezione che mettono automaticamente a disposizione un certo numero di personale.



Il numero di persone disponibili ad ogni capo sezione dipende dallo stipendio di questi. I più economici hanno a disposizione meno personale, mentre quelli più costosi ne hanno di più. Il giocatore ha un certo ammontare di budget e quindi non deve sperperarlo.

La prima cosa da fare è sviluppare nuove tecnologie e poi acquistarne un certo numero. Quando si inizia il gioco e si incomincia la produzione di satelliti e di altre risorse si scoprono automaticamente nuovi pianeti nel sistema solare dove si trova la colonia del giocatore.

Dopo aver creato dei satelliti, bisogna anche creare delle sonde di esplorazione per visitare pianeti e scoprire se sono pacifici oppure no.



Nella mappa stellare bisogna selezionare il pianeta che si vuole visitare e poi inviare una sonda. Può capitare che la sonda raggiunga l'obiettivo oppure viene distrutta. Quando succede gli ingegneri inventano un nuovo tipo di satellite che una volta progettato va acquistato.

Ogni cosa che viene progettata va acquistata.

Per migliorare la vita della colonia si possono aggiungere delle costruzioni, come generatori nucleari, osservatori, miniere e questo viene fatto tramite una sezione che ricorda Dune II anche se questa serve solo ed esclusivamente a aggiungere strutture.

Quando sarà anche possibile creare una prima astronave e creare un equipaggio si potrà usarla per piazzare i satelliti sui vari pianeti in modo da riuscire ad esplorarli facilmente e se possibile anche colonizzarli.

Ma come gira questo gioco così complesso su Amiga?

Innanzitutto c'è da dire che il gioco è disponibile in versione OCS e in versione AGA e ci sono abbastanza differenze grafiche e audio: la versione OCS gira molto bene con una bella grafica colorata e ogni locazione è davvero ben fatta con musiche sempre presenti durante il gioco che cambiano spesso motivo. Sempre parlando di audio c'è anche del parlato, ma solo quando si finisce un progetto oppure quando con l'astronave si arriva a destinazione.

Quando si usa l'astronave si entra nel suo abitacolo, si decolla e la si usa per arrivare a destinazione, rilasciare satelliti e strutture per colonizzare i pianeti.

C'è da dire che nella versione OCS non ci sono quelle animazioni che si vorrebbe come qualche sequenza delle sonde o del volo delle astronavi che lo renderebbero certamente superlativo.

Il gioco è, comunque, eccellente nella

parte strategica perché è molto completo e preciso. Quando si inventa una nuova tecnologia va acquistata e inserita nell'astronave altrimenti poi non è disponibile per essere portata su altri pianeti.

Un ottimo titolo con una straordinaria longevità dal punto di vista strategico condito con una grafica a 32 colori davvero eccellente e tante melodie musicali durante il gioco.

La versione AGA usa 256 colori e migliora quindi sensibilmente nella qualità grafica



e audio come tra poco descriverò.

L'introduzione musicale rimane e anche



se non cambia molto dalla versione OCS, la gestione della musica è migliore e il sample dura parecchio di più.

Una cosa strana è la breve introduzione

scritta nella versione OCS che scompare completamente nella versione AGA. Versione AGA che tra le opzioni di gioco appare una inquietante "Exit to DOS"....

A differenza della versione OCS qui c'è parlato digitalizzato in continuazione sia per descrivere le varie locazioni e anche quando si assume il personale che lo rendono quasi un titolo completamente nuovo.

La grafica è sicuramente più colorata e meglio definita e le musiche, ancora presenti, sono meglio inserite e sono proprio di accompagnamento, molto di più di quello che si sente in versione OCS.

Nella versione AGA ci sono anche delle piccole sequenze animate che completano ancora di più questo gioco che invogliano il giocatore ad andare avanti per scoprire se ce ne sono



altre di queste belle sequenze.

Il gioco rimane esattamente quello già visto, ma la qualità grafica, un sonoro decisamente migliorato lo rendono la versione più bella su Amiga.

Per quanto riguarda la versione PC è nella sostanza uguale anche se ha una introduzione più animata e con un audio decisamente molto buono e più energico. Oltre questa prima introduzione c'è una lunghissima vera intro formata da immagini statiche e animazioni e sembra non finire mai. Purtroppo è questo che manca dalla versione Amiga AGA, una vera introduzione di pari livello che poteva starci tranquillamente.



L'introduzione nella versione PC è molto cinematografica e si avvia da sola, quindi non c'è bisogno di intervento da parte del giocatore.

Ci sono più effetti speciali visivi e sonori ed è più animato anche nelle stesse stanze della versione Amiga, ad esempio, nel bar si sente il voci della gente umana e non è questo che rende il gioco ben più realistico che mai e immerge ancora di più il giocatore nell'avventura.

La musica è come nella versione Amiga AGA anche se qui è molto più d'atmosfera dato che sembra meglio integrata nell'azione. Migliore anche il sonoro grazie al tanto parlato digitalizzato in ogni situazione.



Qualche dubbio sulla versione AGA e i suoi 256 colori perché la versione DOS sembrano molto di più, quindi forse non ci sono tutti i 256 colori nella versione A1200 oppure una scelta cromatica più simile alla versione OCS pure lasciando



tutti i colori dell'AGA.

La versione PC è più curata e, ad esempio, nel volo spaziale ci sono le stelle che mostrano che l'astronave sta viaggiando e ci sono effetti sonori durante questa fase riprodotti in maniera perfetta, sia per il decollo sia per l'atterraggio. Non solo questo perché anche la sezione alla Dune II è animata nel paesaggio dove ci sono, ad esempio, i corsi d'acqua.

A parte, tuttavia, qualche differenza grafica e sonora, il gioco è praticamente lo stesso e quindi un titolo per gli amanti di questo genere da non perdere sia che lo si giochi su un Amiga 500, un A1200 o un PC.

#### AmigaOCS= 8

Davvero un bel gioco che usa una grafica molto colorata, un ottimo sonoro e una longevità assicurata per l'immensità del gioco. Non ci sono difetti a parte l'assenza di animazioni e pochi effetti sonori.

#### AmigaAGA= 8,5

Decisamente meglio della versione OCS sia per la grafica sia per il sonoro che ha belle musiche meglio amalgamate e tanto parlato digitalizzato. Ci sono più animazioni. I colori lasciano un po' perplessi perché si che è più colorato, ma guardando le immagini non così tanto come ci si aspetterebbe dai 256 colori.

#### PC DOS= 9

Eccellente in tutto! Presentazione cinematografica, VGA sfruttata come si deve, tante animazioni, un sonoro molto buono, energico e parlato digitalizzato in ogni situazione di qualità ottima.



Nel numero 36 di REV'n'GE! Ho recensito quello scempio di remake di Soldier of Light e per comprendere meglio quando orrido fosse quel nuovo gioco, ho deciso di rispolverare l'originale su C64 che è molto più fedele all'Arcade e malgrado la grafica rimane grossolana, mantiene quasi tutto il resto.

In questo titolo il giocatore controlla Xain, un Soldato della Luce, che deve visitare alcuni pianeti e liberarli dalle forze malvage che hanno attaccato queste popolazioni. I pianeti liberamente selezionabili sono 5: Cleemalt Soa, Lagto Soa, Cleedos Soa, Kworl Soa e Guwld Soa.

Ognuno di questi ha le sue caratteristiche con trappole naturali che il giocatore deve abilmente evitare oltre a difendersi dagli alieni. Ogni pianeta ha un boss di fine livello e una sezione di volo spara e fuggi a scorrimento orizzontale prima di passare alla scelta del prossimo pianeta.

Una volta liberati tutti i 5 pianeti si potrà accedere all'ultimo pianeta per lo scontro finale. Un pianeta che ricorda molto la Morte Nera di Guerre Stellari.

Un gioco estremamente difficile perché ci sono molto nemici sullo schermo che sbucano da tutte le parti con colpi che sono letali anche se il giocatore oltre alle classiche tre vite ha una barra di energia, ma questa diminuisce molto rapidamente.

Il contatto con un qualunque essere alieno causa la perdita istantanea di una vita.

Un'altra difficoltà è che Xain ha sotto gli stivali una specie di propulsore che gli permette di fare un doppio salto per evitare delle trappole naturali, ma alle volte bisogna stare molto attenti perché si rischia di andare a sbattere contro un avversario.

La sezione di volo è ancora più frustrante perché anche arrivando in fondo a questa parte se si perde una vita si ricomincia tutto da capo.

La versione per Commodore 64 ha qualcosa di meno rispetto al Coin-Op come il



numero dei pianeti disponibili che sono solo 3: Cleemalt, Lagto e Cleedos, ma tutto quello che era presente nel gioco originale è rimasto come la musica iniziale che è ben fatta e riproduce bene il tema musicale, così come quello nella selezione dei pianeti anche se il sample è molto piccolo e una volta finito non riparte più.

La parte musicale è, comunque, molto curata perché c'è in qualunque momento, anche quando si seleziona il pianeta e ogni livello ha la sua musica caratteristica e di buona fattura.



Graficamente è abbastanza rozzo e con personaggi abbastanza piccoli, ma sono ben disegnati e ricordano molto bene l'originale anche come animazioni.

I livelli sono più corti perché per far stare tutti gli oggetti, tutti i nemici sia quelli che camminano sia quelli che volano sui veicoli è stata forse un'impresa non da poco.

I fondali sono abbastanza fedeli anche se molto semplici perché perdono abbastanza dettaglio, ma la difficoltà del gioco è così elevata che il giocatore non ci farà molto caso perché l'impegno massimo sarà sopravvivere.

I colori sono anche questi abbastanza ben messi perché sul pianeta oggetti e personaggi hanno i loro colori originali.

La sezione di volo è molto bella con musica ed effetti sonori come sui pianeti, ma la grafica qui è monocromatica. E' disegnata molto bene e particolareggiata, ma di un solo colore sia per quanto riguarda l'astronave del giocatore sia per i nemici.

Per finire bisogna parlare della giocabilità che è davvero molto buona anche se alle volte è minata da una difficoltà davvero frustrante.

3 Pianeti e (forse) quello finale non sono tanti, ma l'eccessiva difficoltà lo rendono longevo perché vi costringeranno a passare mooolto tempo per riuscire a superare ogni singolo pianeta.

### Commodore 64= 7,5

Graficamente non è tra i migliori, ma è fedele all'originale come la difficoltà molto elevata. La parte più interessante è la musica, presente ad ogni click e durante l'azione c'è sempre insieme agli effetti sonori.

Solo tre pianeti, ma la difficoltà esagerata aiutano a renderlo longevo se non vi stancate prima.

Ben diversa è la versione per Amstrad CPC 464 che si avvia con una bella



scritta del titolo lampeggiante e un bruttissimo font blu scuro su fondale nero che rende difficile leggere bene quello che c'è scritto.

Se il buongiorno di vede dal mattino, il gioco è orrendo perché è di una lentezza esasperante e scatta in maniera oscena tanto da renderlo ingiocabile. I colori sono molto vivi e decisamente di più della versione C64, ma totalmente diversi.

Xain è diventato completamente blu con tutti i nemici di colore verde e di definizione abbastanza grossolana anche se alcuni di questi sono più simi-

li all'originale.



Le immagini sembrano belle? Sono colorate come dicevo, ma dopo essersi spostati di tre cm viene la voglia di spegnere l'Amstrad e cercare qualcos'altro.

Il problema non è la grafica e non è il sonoro che non c'è (a parte gli effetti sonori). Il problema è la giocabilità che non esiste. La lentezza e il movimento a scatti rendono impossibile evitare nemici e il doppio salto porta inevitabilmente a scontrarsi contro di loro.

L'unica cosa positiva è che i nemici provocano meno danni e con tanto sforzo, ma davvero tanto, si potrebbe tentare di andare un poco più avanti, ma bisogna essere davvero dei masochisti.

### Amstrad CPC= 3

Credo che questo sia il peggior voto che abbia mai dato!

E' lento, scatta, una grafica grossolana, musica inesistente ed effetti sonori scialbi.

Giocabilità zero assoluto!



La versione MSX stupisce per la schermata introduttiva perché è uguale a quella Amstrad, ma qui i colori sono molti di più e davvero ben messi e già si pregiusta che sarà davvero un bel titolo.



Se speravate in un bel gioco vi sbagliate di nuovo. La grafica è completamente in bianco e nero e non si capisce il perché dato che tutto il resto è a colori. La schermata del titolo, quella dei punteggi, il pannello informativo sopra l'area di gioco. Tutto questo bisogna chiederlo alla Dro Soft.

La velocità di gioco è meglio che su Amstrad, ma rimane lento nell'aggiornamento nello scorrimento orizzontale e verticale e anche leggermente a scatti.

La difficoltà è molto elevata come l'originale e le varie conversioni. Su MSX la barra di energia sembra essere più resistente, ma i nemici sono più difficili da annientare e da saltare complice il fatto che quando si preme il fuoco c'è un attimo di ritardo nell'effettivo sparare che alla lunga porta solo frustrazione e sconforto.

Un'altra cosa come era per la versione Amstrad, non c'è la schermata di scelta dei pianeti e quindi il percorso è obbligato e non vi lascia nemmeno sapere quanto sarà lungo il gioco.

Anche su MSX niente musica, tutto silenzio a parte effetti sonori come sul CPC.

Lasciate perdere questo gioco su questa piattaforma.

### MSX= 3,5

Più definito e meno grossolano della versione CPC, in bianco e nero quando tutto il contorno è a colori.

Alla fine è quasi uguale alla versione CPC con la stessa ingiocabilità.

Da evitare per salvarvi da un'ulcera lacerante.

### ZX Spectrum= 6,5

Graficamente è uguale alla versione MSX con una schermata del titolo pulita e ben definita. Il gioco è totalmente in bianco e nero, ma è una velocità di scorrimento migliore che lo rende decisamente più giocabile.

La difficoltà è molto alta e consiglio di giocare via tastiera perché forse sarà ancora più giocabile.

Voto alto anche senza musica, ma è il gioco che se lo merita.

La versione per Amiga è sicuramente



una conversione che può mostrare a tutti le buone capacità grafiche e sonore di cui è capace, ma la schermata del titolo davvero brutta e in bianco e nero non è un bel biglietto da visita.

Anche per questa versione solo tre pianeti disponibili: Cleedos, Lagto e Cleemalt. Questi tre pianeti visitabili sono in ordine però diverso da quelli visti sul C64, ma si può liberamente iniziare da quello che si preferisce.



Grafica e sonoro sono di certo ad alti livelli perché sembra proprio di stare davanti al Coin-Op grazie alla velocità della grafica e ai tanti colori sullo schermo con buoni fondali ora molto più completi di quelli visti sul C64 che rimangono tutt'ora i migliori dopo quelli per Amiga e ST.

La difficoltà purtroppo è frustrante, molto più difficile di quella vista su C64. Ho provato il gioco con un trainer e ho impostato 10 vite e non sono riuscito ad arrivare alla fine del livello. Alcuni nemici richiedono tantissimi colpi per essere abbattuti e prima di farlo si perdono 2 o tre vite.



Della grafica c'è ancora da dire che è un poco opaca, sembra ci sia un velo che rende tutta l'area scura e non ha un buon impatto.

Su Amiga non poteva mancare di certo la musica di buona qualità insieme agli effetti sonori. Tutti i pianeti hanno la musica, ma è sempre la stessa che comunque è segno di impegno da parte degli sviluppatori.

E' difficile, molto di più dei tante altre versioni, forse anche di più dell'originale, ma quando si perde una vita si riparte esattamente dallo stesso punto che aiuta ad andare avanti.

Come su C64, forse tre pianeti sono pochi, ma la difficoltà lo rende longevo.

#### Amiga= 7,5

Ottima conversione per grafica, audio e velocità anche se i fondali non sono eccezionali. Giocabilità più che discreta per una difficoltà fuori scala. E' tanto difficile che viene la voglia di cercarsi un trainer. La longevità però è aiutata da questa estrema difficoltà perché ci sono solo 3 pianeti visitabili.

#### Atari ST= 7,5

La versione ST è uguale identica alla versione Amiga con la stessa opacità dello schermo che rende tutto scuro e poco visibile. Buona comunque la grafica e i colori sono messi davvero bene anche se di numero inferiore all'Amiga.

Difficoltà molto elevata che serve a creare un po' di longevità con solo tre pianeti visitabili.

Soldier of Light è un titolo comunque non spettacolarmente bello nemmeno nel Coin-Op soprattutto per via di una difficoltà molto elevata e la sezione di volo molto difficile che comporta iniziare il livello da capo ogni volta che si perde una vita.

L'unica versione a 8 Bit che vale la pena provare è quella C64 che risulta davvero buona come fedeltà all'originale soprattutto per la musica, ma anche la grafica che fa il suo dovere.

La versione 8 Bit è stata ridotta anche per alcune animazioni come l'astronave che atterra suo pianeta e quando ritorna a riprendere Xain dopo che ha sconfitto il boss di fine livello.

Queste animazioni ritornano sulle versioni a 16 Bit proprio per completare un ottimo lavoro di conversione. Se si trattasse solo di grafica e animazioni sarebbe un gioco da non perdere. E' purtroppo la giocabilità che va un po' a farsi friggere perché nella conversione i pianeti visitabili sono diventati solo tre; nelle versioni a 8 bit sono stati anche molto accorciati e quindi la paura era quella di finirlo in fretta.

Questa paura però non esiste perché la difficoltà è così elevata che viene prima la voglia di resettare il computer e cercare un altro titolo simile.

L'unico modo per goderselo per bene è usare un trainer che comunque non sono eccezionali nemmeno questi perché alcuni permettono di aumentare il numero di vite o anche diventare invulnerabili, ma il contatto con alcuni nemici rende vano il trucco perché si muore lo stesso.

Trucchi o non trucchi ad un certo punto viene fuori la frustrazione per un titolo sulla carta simpatico, ma alla lunga davvero tedioso e vale anche per il Coin-Op.



1987, SEGA

Amiga, Amstrad CPC,  
Atari ST, Commodore  
64, ZX Spectrtum

Non fatevi ingannare dal titolo e dal font usato per "Sonic" perché non si tratta proprio del gioco di piattaforme più famoso del mondo con protagonista il simpatico porcospino blu.

Questo Sonic Boom è uno spara e fuggi a scorrimento verticale nel quale il giocatore è un pilota americano a bordo del potente caccia "Sonic Boom".

L'azione di gioco si svolge su sei livelli e alla fine di ciascuno di questi c'è un boss da sconfiggere in un tempo limitato.

La maggior parte dei nemici è rappresentata da altri caccia, ma ci sono anche carri armati, treni e torrette difensive.

Sconfiggendo i nemici si guadagnano bonus vari compresi i potenziamenti delle armi.

Il gioco ricorda molto 1942 e Flyin' Shark e la versione Arcade è caratterizzata da una grafica molto dettagliata e quando l'aereo esplose trema tutto lo schermo. Le esplosioni sono molto belle e quando si distruggono veicoli terrestri esplodono e poi finiscono in fumo. Davvero un bell'effetto.

La schermata delle opzioni sul Commo-



dore 64 è animata e il nome del gioco è sul logo originale anche se doveva essere uno solo e a tutto schermo, ma ogni conversione personalizza a suo piacimento queste schermate.

Il gioco è davvero irriconoscibile e sembra realizzato con il Seuck. La grafica è molto approssimativa e brutta.



I fondali sono mal realizzati anche per un Commodore 64 e molto imprecisi per ricreare un ambiente credibile. Il peggio però sono gli sprite del caccia del giocatore e dei nemici. Tutto grigio e superficiale anche nel movimento.

La difficoltà è mal calibrata soprattutto per i veicoli terrestri, che tra l'altro si muovono in maniera innaturale, per abbattere i carri armati ci vogliono tanti colpi che spesso non si riesce nemmeno a distruggerli, quando invece nella versione Coin-op bastano un paio di colpi. Questo è anche dovuto al fatto che sul C64 i colpi originali sono stati cambiati con degli attacchi che non fanno male ad una mosca...

Audio di poco valore sia nella musica che negli effetti.

Lasciatelo perdere perché dopo aver giocato al Coin-Op soffrirete di cuore con questa versione.

### Commodore 64= 3

Pessimo gioco in tutto: grafica orribile, sonoro inconsistente, giocabilità resa inesistente da una difficoltà tipica dei giochi Seuck di fascia molto bassa.

Devo continuare?

La schermata introduttiva della versione CPC 464 è molto buona e colorata mentre invece la schermata delle opzioni è da gioco Arcade senza troppi fronzoli.

L'azione di gioco e la grafica sono quasi



uguali a quella vista sul Commodore 64, ma questa volta ci sono molti più colori, quindi una buona diversificazione tra il caccia del giocatore e quelli nemici. I veicoli terrestri sono davvero ben colorati e alcuni anche con una colorazione tipica mimetica.

La difficoltà è decisamente migliore, perché ora i nemici vengono distrutti subito così come quelli terrestri. I fondali sono molto buoni perché il loro disegno e la grafica in generale ricordano abbastanza bene quello originale e sicuramente molto meglio da guardare rispetto a quello sul C64.

Ci sono tuttavia dei difetti con i colori tipici del CPC perché ogni tanto qualche colpo nemico diventa un po' invisibile e si confonde con il fondale e alcune postazioni difensive non si riconoscono bene e si vedono dei colpi apparire dal nulla.



Discreto il sonoro nella schermata prin-

cipale e solo effetti durante il gioco, ma non sono niente di eccezionale, quindi proprio tipici della piattaforma.

E' molto giocabile, la grafica è abbastanza veloce e la cura nei colori lo rende interessante per qualche partita, ma dopo un po' stanca.

#### CPC= 6,5

Il gioco è quello visto sul C64, ma ha dei colori migliori, una giocabilità decisamente superiore e fondali che ricordano bene il Coin-Op. Ci sono ancora dei difetti grafici, ma sicuramente è un titolo che su questa piattaforma rende abbastanza bene.

Sulla piattaforma più simile all' CPC, ossia sullo Spectrum le cose vanno decisamente peggio, malgrado un'accuratezza migliore della definizione della grafica.



Questa è ben definita, ma completamente mono colore, quindi la stessa scelta cromatica per tutta l'area di gioco. I fondali sono totalmente diversi e

questi colori blu fanno sembrare che l'azione di gioco si svolga sul mare e tra le isole.

Ogni tanto appaiono dei carri armati che sembrano muoversi sull'acqua (*tutto è blu, quindi si tratta di terreno o mare? Non si capisce nulla*) o così sembra.

A guardarlo sembra letteralmente un clone di 1942, ma la cosa complicata è che anche gli schemi di attacco sono completamente diversi dal Coin-Op. Alcune ondate di nemici arrivano dal basso verso l'alto all'improvviso e non si ha il tempo di scansarsi a meno di non aver memorizzato bene queste azioni.

I bonus sono rilasciati da speciali aerei rossi (*ricorda qualcosa?*), ma qui sono tutti uguali e i bonus si prendono letteralmente per casi fortunati.

A parte queste scelte cromatiche discutibili, visto che comunque i colori ci sono e basta guardare il pannello laterale come è ben curato, il dettaglio è buono e le animazioni pure, quindi se si cerca un discreto shoot'em up a scorrimento verticale, si può prendere in esame questo gioco.

Chi però cerca Sonic Boom, qui non lo trova di certo!

#### Spectrum= 6

E' un discreto shoot'em up, ma la scelta cromatica lo rendono poco attraente soprattutto perché ci si confondo davvero molto.

Solo con le versioni a 16 Bit si vede di nuovo la qualità Arcade in tutto il suo splendore o quasi.



La schermata principale nella versione Amiga è davvero bella e ricorda proprio quella del Coin-op con in più alcune belle animazioni esplosive.

La cosa positiva è che il gioco richiede solo 512k di memoria e ci sta proprio tutto con musica ed effetti sonori durante il gioco e una grafica molto ben definita e colorata.

Il gioco ha una qualità da 16 Bit, quindi con oggetti, strutture, veicoli terrestri e aerei molto ben disegnati, accurati e ben colorati. Molto ben fatte anche le animazioni e le esplosioni che sono molto simili alla versione Coin-Op.

I fondali sono ottimi e riproducono molto bene le caratteristiche di ogni livello. I boss finali sono davvero ottimi e, ad esempio, la portaerei del primo livello sembra vera da quando è accurata. Su questo boss ci sono gli hangar che fanno uscire elicotteri e caccia in continuazione mentre si cerca di distruggerla.



La difficoltà è più che buona, non troppo difficile, ma nemmeno troppo facile e anche i boss di fine livello si possono distruggere anche senza usare l'arma di distruzione totale.

Per la cronaca non sono riuscito a trovare un secondo pulsante di fuoco per lanciarla e non funziona nemmeno con



i classici tasti della tastiera come lo "spazio" o altri tasti li vicino.

Mentre vi gustate ancora un poco queste belle immagini di Sonic Boom in versione Amiga, c'è da dire un'ultima cosa sulla velocità: il gioco gira bene e molto fluido anche se ogni tanto c'è la sensazione che la grafica sia un poco lenta, ma non pregiudica la giocabilità che si mantiene ad alti livelli.

#### Amiga= 8

Non è un giocone speciale perché non ha nulla di innovativo, però è realizzato molto bene e non fa rimpiangere la versione originale. Bella grafica, buon sonoro e tanta buona giocabilità.

Non cambia niente dal punto di vista



realizzativo per la versione ST anche se mi sembra leggermente più difficile perché i colpi sembrano un po' troppo a ricerca del giocatore, ma si tratta di piccolezze o solo una mia sensazione del momento.

Buona la grafica come su Amiga ben colorata, anche se con qualche sfumatura di meno, molto ben definita e che si muove per lo schermo molto bene. Stessa sensazione di velocità un po' ridotta, ma nel complesso eccellente. Musica ed effetti sonori durante il gioco e anche se la qualità è tipica ST aiuta nella giocabilità.

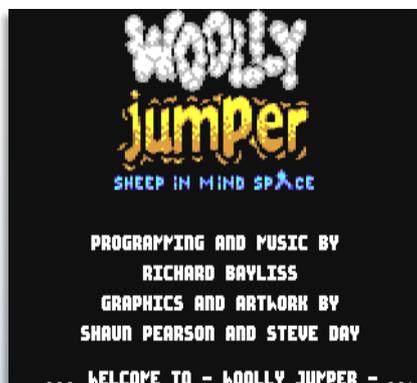
#### ST= 8

Vale tutto quello detto per la versione Amiga perché è uguale in ogni dettaglio a parte la qualità sonora e qualche colore di meno, ma per questo gioco sono quisquiglie.



La piccola pecora chiamata Pepito a passeggio per il campo trova alcuni strani funghi che crescono vicino ad un vecchio albero di pere. Pepito decide di mangiarli, ma poco dopo incomincia a stare male, molto male. Il mondo intorno a lui comincia a girare e prima di scoprire cosa sta succedendo si ritrova nel Mind Space.

Il sottotitolo di questo gioco è infatti "Sheep in Mind Space".



Il gioco è sostanzialmente una via di mezzo tra un gioco di piattaforme e uno spara tutto a scorrimento orizzontale dove la pecora deve saltare su delle piattaforme e allo stesso tempo sparare ai vari nemici e raccogliere oggetti e bonus.

Alla fine del livello entra in una specie di capsula spaziale per raggiungere quello successivo.

Non c'è molto da dire sul tipo di gioco perché sembra tutto uguale, ossia un giochino simpatico e carino dove bisogna saltare sulle varie

piattaforme per evitare di cadere in acqua e sparare o evitare gli alieni. Arrivati poi in fondo al livello si trova una chiave per la capsula che trasporta Pepito al prossimo livello sempre più impegnativo.



Il giocatore viene messo in difficoltà perché anche senza fare niente, lo schermo scrolla da solo e quindi bisogna muoversi alla svelta per superare i baratri mortali e evitare o distruggere le andate aliene.

Dal punto di vista realizzativo non colpisce molto a partire dalla grafica che anche se abbastanza curata ha dei toni di colore sempre uguali per tutto quel livello e per tutti gli oggetti presenti. Nel primo livello il terreno è verde, i barili sono verdi, gli alieni sono verdi (*gli alieni sono sempre verdi*) e così per gli altri livelli.

L'azione è abbastanza ripetitiva e proseguendo nei livelli avanzati la difficoltà aumenta perché cambiano le altezze e le distanze tra una piattaforma e l'altra, ma poi quello che si

deve fare è quello e basta.

Sonoro simpatico durante i livelli senza però nessun tipo di effetto sonoro che guasta un po' perché si vede la pecora sparare, i nemici esplodere, ma senza rumore.

Nel globale è anche poco innovativo, ma comunque per divertirsi per qualche tempo può andare bene.

### Commodore 64= 6,5

Gioco simpatico, ma nulla di nuovo come giocabilità, innovazione e realizzazione tecnica. E' però un gioco molto carino che farà passare un po' di tempo divertendosi.

Super Sprint è una versione aggiornata di Championship Sprint uscito nello stesso anno e in questa nuova edizione è stata aggiunta la possibilità di migliorare le vetture raccogliendo le chiavi che appaiono sul percorso. Quando il giocatore ne raccoglie 4 appare una schermata con tutti i potenziamenti della vettura disponibili.

La più netta differenza tra le due versioni è il numero di tracciati che in Super Sprint sono di più.

Il gioco è uscito per varie console come Playstation, Famicon, Game-Boy Advance e per i computer Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC e PC.

Per la versione PC e Playstion il gioco è incluso in una speciale collection e per il primo solo per Windows.



1986, Atari Games



Nella versione a 8 Bit per il Commodore 64 il gioco ha subito dei grossi tagli rispetto all'originale perché sono state ridotte il numero delle auto e il numero di tracciati che sono solo quattro. La Schermata principale è molto anonima, niente che vale la pena ricordare e la schermata del titolo mostra solo la scelta per 1 o 2 giocatori.

Dopo aver cliccato sulla scelta del numero dei giocatori si rimane molto delusi perché ci sono solo quattro tracciati e sono davvero pochi anche se a parte il primo che è proprio quello originale gli altri tre sono stati scelti tra quelli che dovrebbero

garantire una certa longevità.

Potrebbe anche essere vero perché la difficoltà è frustrante dato che il controller è molto impreciso e la vettura sembra rispondere in ritardo ai comandi dati, ma il fatto è che in realtà impiega troppo tempo a fare le manovre quindi bisogna imparare a usare il joystick. Il computer (*come al solito*) è perfetto, non sbaglia una curva, ed è abilissimo.

Questo si traduce in una difficoltà così elevata che il tracciato più semplice richiederà molto tempo. Questo non vuole però dire che il gioco è troppo noioso, perché è comunque impegnativo e giocandoci si cerca di impegnarsi al massimo per cercare di battere il computer.

Una cosa buona è che l'auto del giocatore è più veloce e una volta imparato ad usare il joystick e a rallentare e accelerare per fare una curva perfetta ci si diverte anche con pochi tracciati. Il computer è davvero un abilissimo avversario.

Dal punto di vista puramente tecnico c'è da dire che la grafica è ottima, molto ben disegnata e anche se gli sprite sono molto piccoli sono accurati e ben definiti (*come l'originale del resto*).

Niente effetti sonori durante il gioco, ma c'è invece una musica molto carina.

C'è una piccola incongruenza durante la schermata quando si finisce la corsa: il giocatore è blu, ma se si arriva ultimi, in questa schermata il terzo posto viene assegnato alla macchina rossa.

Questa versione malgrado i vari tagli è molto buona e giocabile anche se l'auto esplode troppo rapidamente dopo pochi scontri. L'elicottero che porta l'auto sostitutiva viaggia alla velocità della luce per fortuna del pilota.

### Commodore 64= 6,5

E' Super Sprint, ma che peccato che abbiano inserito solo quattro tracciati. Per il resto tutto è ok, sia per la grafica che è abbastanza veloce sia per il sonoro.



Se la versione per C64 ha subito dei tagli sul numero dei tracciati e sulle vetture in pista, la versione CPC è molto più fedele perché ci sono tutte e quattro le vetture e tutti i tracciati originali.

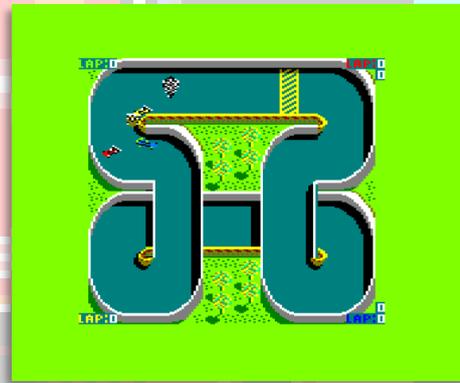
Questi tracciati sono anche ben disegnati con gli stessi bonus che c'erano nell'originale e anche le stesse piste hanno tutte le indicazioni con gli stessi colori.

Sul CPC 464 si ha proprio quella stessa sensazione di un prodotto

davvero ben realizzato nella grafica molto accurata, definita e ben colorata. Stessi problemi però sulla giocabilità. Il controller risponde bene, ma ci si mette troppo tempo per fare le curve e l'auto si incastra mooolto facilmente. L'auto non esplode, ma alle volte si incastra tra i muri intorno al tracciato e per uscire si perde la gara.

Niente musica, ma solo gli effetti sonori del rombo dei motori come del resto era anche nell'Arcade.

Molto ben disegnate le schermate statiche a fine gara che mostrano in maniera corretta vincitori e sconfitti.



Chi ha giocato al Coin-Op e prova a giocare sul CPC rimarrà un attimo confuso perché l'auto del giocatore è quella rossa, mentre in tutte le altre conversioni è quella blu.

### CPC= 7,5

Ottimo gioco per quanto riguarda il numero dei tracciati e delle vetture in pista. Molto accurata la grafica e controller abbastanza buono. Il computer non sbaglia una curva e dovrete sudare le famose 7 camicie per batterlo.



Anche la versione Spectrum è molto bella. Ci sono tutti i tracciati visti nella versione CPC, ci sono i colori giusti, ci sono tutte le vetture originali e la velocità c'è tutta.

Anche sullo ZX c'è rombo dei motori che personalmente mi piace di più della versione Amstrad (non è che ci volesse poi molto eh!).

I colori dello Spectrum poi sono anche più rilassanti di quel verde sul Amstrad che fa bruciare gli occhi se ci si gioca di sera con la luce artificiale, quindi anche qui altri punti a favore sulla piattaforma Sinclair.

In generale Super Sprint sullo Spectrum vale quanto detto per la versione Amstrad dove tutto è molto ben accurato. Ci si diverte non appena si impara a guidare l'auto e poi qui otto tracciati sono molti per divertirsi per un po'.

### ZX= 7,5

Molto ben fatto su questa piattaforma che mostra un dettaglio e un'accuratezza molto buona. I colori ci sono tutti e rispetto al CPC sono anche più rilassanti con la luce artificiale.

Per poter vedere l'originale Super Sprint in casa bisogna aspettare i computer con architettura a 16 Bit e le console che grazie ai processori e ai chip video più potenti sono in grado di gestire tutta la grafica, la musica e la giocabilità originale.

Il gioco Arcade era targato Atari Games e quindi è logico pensare che sulla piattaforma Atari ST questo titolo sia stato convertito nel migliore dei modi.

La versione per Atari ST intanto si accontenta di solo 512k di memoria e sia la schermata del titolo e delle opzioni non ha differenze qualitative con la versione Coin-Op.



Il gioco è proprio l'Arcade in ogni sua parte. Quando si clicca il pulsante del joystick per iniziare la corsa c'è la schermata in cui bisogna aspettare gli altri giocatori se ci sono e si può giocare in tre contemporaneamente, quindi due giocatori con il joystick e il terzo con la tastiera.



La gara vera e propria è fatta molto bene con la stessa giocabilità dell'originale, con la stessa fluidità, la stessa velocità e anche se il computer è imbattibile sulle curve, sull'ST la vettura si

guidano molto meglio. L'immagine parla da sola.

Come sul C64 anche sull'ST l'auto esplosa, ma per fortuna l'elicottero che sostituisce l'auto è molto veloce e non fa perdere troppo tempo.

Sarà davvero difficile trovare delle differenze marcate con la versione del Coin-Op perché tutto è riprodotto bene, la grafica è molto dettagliata e ben colorata per le vetture, le piste sono ben disegnate e anche le strutture intorno a queste sono molto realistiche come in certi tracciati ci sono gli spalti del pubblico.

Molto belle le schermate statiche prima e dopo la gara. Le auto sono le stesse dell'originale e con l'ST si può scegliere il colore di una delle tre vetture disponibili.

Di musica ce ne è poca e si sente solo dopo la gara. Durante la corsa ci sono solo gli effetti del motore e i jingle di quando si prende un oggetto bonus.

Un titolo eccellente su ST che riprende la giocabilità originale grazie ad una difficoltà molto alta, ma decisamente fattibile per la velocità e per la fluidità.

#### Atari ST= 9

Eccellente!

Giocabilità, velocità, fluidità sono propri gli elementi del Coin-Op. Ci sono tutte le piste originali e anche se il computer è molto abile sarà una sfida continua per molto tempo.

La longevità di questo gioco è assicurata perché una partita la si fa sempre e più si gioca più si diventa bravi.



Da questa immagine si vede una certa semplicità nell'accuratezza generale, ma si notano anche particolari come i cartelli che indicano la direzione delle curve, un piccola chicca davvero simpatica.

Si tratta della versione NES, pubblicata dalla Tengen. Se pensavate di aver visto il meglio su Atari ST, con il NES è ancora meglio. Non lo è dal punto di vista grafico, ma lo è come giocabilità.

Questa è travolgente a partire dal sistema di guida così preciso e così reale che sembra di ritornare ad usare il volante del cabinato. Le curve vengono fatte magistralmente con il joystick e permette di godersi la gara come in poche altre conversioni.

Un altro punto a favore è la difficoltà. Il computer è scarso. Non sbaglia le curve, ma va molto lento. Sono partito in ritardo e sono riuscito a vincere anche in pista complicata e nel primo tracciato ho vinto con ben 2 giri di anticipo.

Ci sono delle differenze con l'originale e le altre conversioni: non si possono scegliere i tracciati, quindi si inizia con il primo classico e poi si va avanti. Quando si perde il gioco termina.

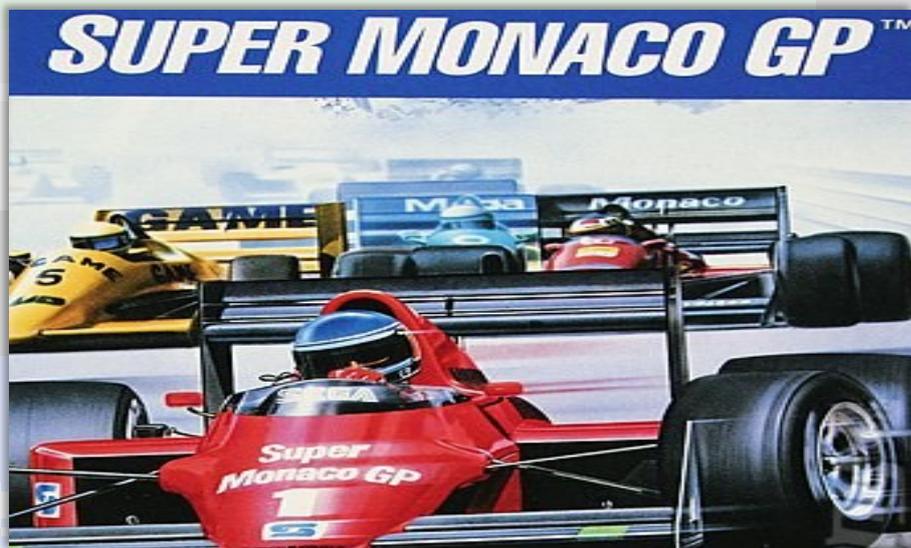
I giri sono più lunghi e ora bisogna completarne 5 al posto dei classici 4. Anche questo dovrebbe essere un tentativo di aumentarne la longevità forse per il fatto che non avrà tutti gli 8 tracciati.

Musica carina e buoni gli effetti durante la corsa.

NES= 9,5

Il voto non è per la grafica, ma per la giocabilità e per il sistema di controllo che lo rendono il gioco perfetto in assoluto.

Anche l'occhio vuole la sua parte. I colori ci sono, le auto sono meno accurate di altre conversioni a 8 Bit, ma la fluidità e la velocità della grafica non ce ne è per nessuno.



1989 SEGA

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Game Gear, Genesis, SMS, ZX

Super Monaco GP è un gioco di corsa di Formula 1 con vista in prima persona in uno scenario 3D che riproduce molto bene la città dove si svolge la gara quindi con i palazzi, le gallerie e tantissimi oggetti a bordo della strada riprodotti in maniera eccellente.

Non solo grafica e oggetti lunghi i tracciati, ma anche fondali molto complessi con tanto parallasse per rendere la corsa il più credibile possibile.

Il giocatore è uno dei piloti e vede la gara dai suoi occhi aumentando il realismo come pochi altri giochi di questo genere. Ben diversa è l'esperienza rispetto a Super Sprint anche se sono usciti molti cloni di questo gioco soprattutto per la guida in prima persona come F1 su Amiga, PC e Megadrive.

La bellezza di questo gioco sta nella grafica e nella velocità che danno proprio quella sensazione di trovarsi veramente seduti alla guida di una macchina di formula uno.

Il gioco prevede una fase di qualifica e poi la gara con tutte le altre 19 macchine che sono uno spettacolo solo da guardare perché sono tutte diverse nei colori e dettagliate come in pochi altri titoli Arcade.

La conversione di questo gioco non è stata facile soprattutto per l'elevato dettaglio grafico intorno alle piste e ai fondali in parallasse e solo poche conversioni si possono ritenere davvero eccezionali.

La conversione a 8 Bit è stata forse la più traumatica perché perde quasi tutto quello che c'è a bordo pista e i paesaggi complessi, ma cerca di mantenere quella giocabilità unica e irripetibile.

La versione per il Commodore 64 si apre con la schermata della bella ragazza che presenta il gioco ed è sicuramente una parte che ha sempre molto affascinato i giocatori di questa piattaforma, perché era un segno di una conversione in cui si è cercato di fare il meglio.

Come nell'originale c'è la scelta della difficoltà che è rappresentata dal tipo di cambio: automatico, manuale a 4 marce e a 7 marce.

Io che generalmente odio il cambio manuale ho optato per quello automatico.

Una delle caratteristiche più interessanti di questo gioco era lo specchio retrovisore che permetteva di vedere le auto avversarie avvicinarsi e agire di conseguenza.

Anche sul Commodore 64 è rimasta per fortuna questa caratteristica che

è fatta molto bene perché viene ben rispettata la distanza e quindi si vede un'auto in lontananza avvicinarsi e ingrandirsi e quando è molto vicina la si vede a fianco della vettura che

cerca di superare.



La conversione punta tutta sulla giocabilità e la grafica migliore rimane sulla vettura che è ben animata perché si vedono le mani del pilota che si muovono quando si sterza a destra e sinistra, si vedono le ruote girare e anche sterzare.



La grafica praticamente finisce qui anche perché il tutto è abbastanza monotono anche come colori.

L'auto è tutta grigia con varie sfumature, ma il tono cromatico è quello. In più la visuale dell'abitacolo è stato tagliato nel senso che si è cercato di far vedere il meno possibile. La camera è posta abbastanza in avanti per non visualizzare troppo.

I tracciati sono tutti uguali. Non ci sono oggetti distintivi per riconoscerli dato che non ci sono strutture. I fondali sono essenziali anche se sono ben disegnati, ma come detto tutto è incentrato sulla guida e basta.

Guida che comunque ha perso alcune cose come la possibilità di vedere tutte le vetture in pista. Quando si passa la qualifica e si inizia la gara non ci sono vetture né davanti né dietro, se non 1 del computer.

In pratica durante la corsa si incontra una macchina per volta o davanti o dietro e non succede mai che ci si possa trovare in un ingorgo.

E' vero che la grafica non fa un buon gioco e in titolo di corse quello che conta veramente è la velocità. Qui c'è l'elemento più importante, ma in questo caso piste che sembrano trovarsi nel deserto o in altipiani desolati alla lunga potrebbe far venire molta noia.

Una partita a SMGP la si fa sempre però fine a se stessa e una volta finito il gioco per un bel po' non lo si carica più.

### Commodore 64= 6,5

Mah! Non saprei cosa dire di questo titolo sul C64. E' veloce e giocabile, ma l'aspetto desertico di classici percorsi cittadini lo rende poco appetibile.



Molto ben fatti anche i tracciati che non sono pianeggianti, ma ci sono ondulazioni, la strada che sale leggermente e ridiscende come l'originale.

La grafica dall'immagine non si capisce bene, ma è un po' grossolana, ma è davvero ben colorata e fa un'impressione visiva che manca proprio sulla piattaforma Commodore. Quello che invece delude è la velocità perché il gioco è molto lento e lo scrolling va scatti con uno schermo molto piccolo.

Sulla versione C64 mi lamentavo della mancanza di troppa grafica per completarlo un poco meglio e qui invece che c'è quello che volevo vedere, manca la giocabilità per via di uno scrolling lento.

Non mi sento di promuovere questa versione perché se da un lato è molto buono, da quello più importante fa acqua da tutte le parti.

Vedere la schermata di caricamento



sull'Amstrad CPC da forti emozioni, ma vedere "US Gold" ne fa venire altre meno belle. Si sa che i titoli pubblicati da questa azienda non sono dei più entusiasmanti.

La prima cosa da dire è che la versione CPC è molto colorata perché l'auto del giocatore è di un bel colore rosso, ha un cruscotto di vetro, le ruote sono nere e sterzano bene. I fondali sono ben disegnati e si capisce che si tratta di un circuito cittadino perché la città di Monaco è disegnata sullo sfondo tra le montagne.

Su questa versione si è cercato anche di non fare dei tracciati desertici, ma sono stati aggiunti a bordo strada molti oggetti come la segnaletica delle curve, ci sono i cartelloni pubblicitari e anche delle strutture che sembrano dei muri o delle rocce che servono proprio a riempire quello spazio vuoto che sul C64 è all'ordine del giorno.

### Amstrad CPC= 6,5

Molto ben colorato e decisamente più fedele al Coin-Op anche per l'ondulazione della strada. L'azione lenta e a scatti rovinano tutto quanto.



La versione ZX Spectrum stupisce per la fluidità dell'azione decisamente migliore della versione CPC della quale è la sua copia in tutto.

Questa versione però è a tutto schermo, è decisamente più fluido nella corsa e ha anche una buona definizione nella grafica anche se questa è praticamente in giallo e nero.

Ci sono anche qui molti oggetti a bordo strada di colore diverso e un fondale disegnato per sembrare più vicino, quindi la città che si vede sullo sfondo sembra proprio ad un passo dal circuito.

Come giudizio finale vale esattamente quanto scritto per la versione CPC dato che sono lo stesso gioco. Sullo Spectrum sono anche migliori gli effetti sonori che poi sono il rombo del motore e le frenate o le derivate, ma rispetto alla versione Amstrad rendono un poco meglio.

#### ZX Spectrum= 6,5

Non cambia molto rispetto alla versione CPC, ma ha una grafica meno grossolana, ma allo stesso tempo è monocromatica per gran parte dello schermo. La velocità sullo ZX però è decisamente meglio. Non cambia alla fine la sostanza che rimane identica.



Dopo aver sperato di vedere una conversione accettabile nella grafica e nella giocabilità nelle versioni su computer a 8 Bit, forse la speranza viene da architetture più potenti e che possono accedere a risorse che le vecchie generazioni di architetture non potevano fare.

E' la versione Amiga ora al centro della prova per vedere quanto una macchina a 16 Bit e con alcuni processori grafici aggiuntivi riesce a gestire questo gioco molto complesso nell'Arcade.

Buono il fatto che il gioco giri con solo 512k di memoria e fantastiche le prime grafiche che appaiono dopo il lungo caricamento in una sorta di slide show che mostra la qualità che i fan Amiga giustamente si aspettavano.

Questa versione ha la possibilità di scegliere il tipo di controller e la sensibilità: si può giocare con il mouse o il joystick.

Ho scelto il mouse e devo dire che è la scelta perfetta perché la sensazione di guida sembra quella originale.

Che grafica signori!



L'immagine fa vedere tutto e la quantità di oggetti e strutture presenti a bordo strada immergono il giocatore nella guida all'interno della città, quindi vari tipi di palazzi, alberi, cartelloni, indicazioni stradali, ma non solo. L'auto del giocatore è fantastica con una definizione di dettaglio e colori quasi inaspettato e tutto caricato con solo mezza mega di memoria.

Dopo la qualifica una bella sorpresa: tutte le 19 macchine gestite dal computer sono sulla linea di partenza e sono tutte colorate diversamente l'una dall'altra e ora Super Monaco GP in versione Amiga è proprio sul monitor di casa in tutto il suo splendore originale.

Musica iniziale e nelle varie schermate di buona fattura e buoni gli effetti sonori durante la corsa che anche se sono solo per i vari rumori sono ben fatti.

#### Amiga= 9

Fantastico! Tanta grafica, tantissimi oggetti e strutture lungo i bordi del circuito e una velocità di gioco strabiliante.

Il fondale non è eccezionale e non c'è il parallasse su di questo, ma è una conversione quasi perfetta.



Ahh..che delusione invece la versione Atari ST. Non è uguale alla versione Amiga e sono stati fatti troppi tagli deludendo anche sulle prestazioni.

La musica è tipica da ST e quindi ormai non ci si fa nemmeno più caso, mentre la grafica statica mostra in maniera abbastanza evidente la differenza qualitativa con l'Amiga.

Ma passiamo direttamente al gioco per vedere cosa delude maggiormente in questa conversione.

I tracciati sono completamente diversi e non si corre tra le vie cittadine, ma in campagna perché anziché i palazzi e le murate tipiche di Monaco ci sono alberi e solo cartelli pubblicitari, qualche spalto per il pubblico e indicazioni sulle curve.

La velocità va bene, ma non è molto fluida ed è estremamente difficile perché dopo qualche contatto contro gli oggetti a bordo strada l'auto si disintegra scioccando parecchio perché dovrebbe essere meno fiscale, almeno nelle qualifiche.



La grafica come si vede dall'immagine è ottima sia nel dettaglio che nei colori, ma si nota la scarsità di oggetti e strutture a bordo strada. Sono scomparsi i palazzi. Il fondale non è male con le montagne più

lontane.

Con la versione ST e l'uso del mouse non si riesce nemmeno a superare la qualifica perché basta scontrare l'oggetto sbagliato per saltare in aria. Impostando il joystick che di default ha una sensibilità minore si riesce a qualificarsi e proseguire nel gioco. Nella gara ufficiale sono presenti tutte le macchine con i loro colori.

Malgrado alcuni tagli di troppo nella grafica a bordo strada e una velocità alle volte non convincente rimane un titolo molto buono. Non ci sono i grandi palazzi della versione Amiga, ma nel globale si vede la grafica a 16 Bit dell'ST. La giocabilità resta buona.

#### Atari ST= 8

Mi aspettavo una grafica pari a quella Amiga, non come colori, ma della stessa complessità e piena di roba sulla schermo. Certo che vedere un paesaggio quasi desertico lascia un poco amareggiati perché le potenzialità dell'ST sono pari all'Amiga a parte colori e audio.

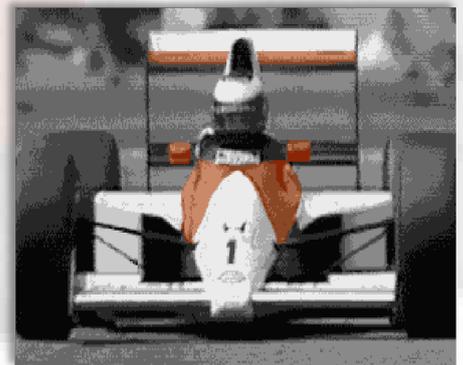
La velocità è buona, ma alle volte non sembra molto convincente.



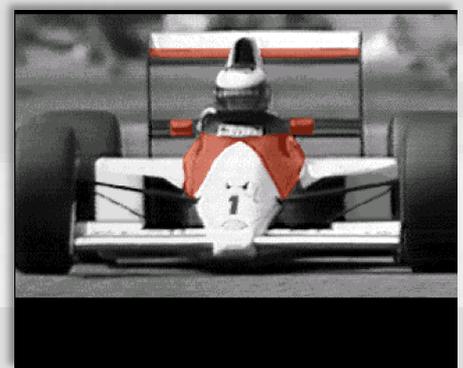
Amiga in tutto il suo splendore



Splendida ragazza, ma sull'ST le sfumature sono a strati



Ecco l'auto del giocatore su ST



E qui invece su Amiga. Che belle immagini sull'hardware Commodore.

Vediamo ora come è stata eseguita la conversione sulle console della Sega come Master System e Genesis. Dato che il gioco Coin-Op è targato Sega, su queste due console e soprattutto su quella a 16 Bit ci si aspetta una conversione da far impallidire tutte le altre.



Molto simpatica è la presentazione sul Master System che fa vedere una corsa frenetica di Formula 1 con visuale dall'altro che termina al traguardo rappresentato dalla schermata del titolo. Prima introduzione davvero niente male.

La versione per questa console è un po' diversa sia dal gioco originale che dalle altre versioni su Computer. Dopo la scelta di uno o due giocatori si può scegliere se fare il Grand Prix oppure il Battle Mode.

Il "Battle Mode" è una gara secca tra il giocatore e il computer.

Il Grand Prix invece è la gara completa dove prima di iniziare a gareggiare ci sono altre tre sottosezioni in cui è possi-



bile modificare i settaggi della macchina quali il tipo di cambio, il tipo di alettoni, 4 tipi di motore e il tipo di ruote.

Una volta impostata l'auto come si desidera (comunque questa opzione di

settaggio della vettura è facoltativo) si può scegliere se partecipare ad un corso di test oppure affrontare il Grand Prix.

Questa fase è molto diversa dalle altre perché l'area di gioco è divisa in due dove il giocatore e l'auto del computer devono superare tutte le altre e cercare di arrivare primi al traguardo. In pratica è una sfida tra due giocatori contro tutti gli altri.

E' un approccio un po' particolare che può piacere e no. A favore c'è il settaggio dell'auto e diverse opzioni di gioco, ma questo schermo sempre diviso lascia un po' perplessi chi si aspetta un gioco come visto nell'Arcade.



Graficamente è molto povero in tutto: le piste sono praticamente in mezzo al deserto senza nessun tipo di oggetto a bordo strada a parte qualche raro cartello ogni tanto, il fondale cerca di ricreare un cittadino, ma è molto semplificato e per fortuna non incide sulla giocabilità. La corsa è veloce e fluida, ma è diversa anche la visuale che non è più nell'abitacolo, ma in terza persona da dietro, quindi molto delle vetture non si vede a parte qualche testa coda.

La giocabilità per fortuna non viene intaccata perché è molto buono, si gioca bene, la sfida pure anche se un poco disorientante inizialmente, ma pur sempre un Monaco GP visto da un altro punto di vista.

### SMS= 6

Non mi piace, ma non tanto per la scarsità della grafica, ma perché non è Super Monaco GP se non di nome.

La versione per il Genesis è abbastanza



ambigua perché ha delle schermate introduttive davvero belle (non come quelle su Amiga), ma quella dei punteggi è fantastica perché è animata. Si vede l'immagine distorta dal calore e una macchina arrivare da lontano e sfrecciare davanti alla camera fissa.

Come la versione SMS la versione Genesis ha delle opzioni supplementari: giocare a Super Monaco GP, al World Championship e la pratica.

La modalità Super Monaco GP è quella vista nella versione Coin-Op anche se



poi graficamente è abbastanza deludente perché a parte una qualità dei fondali davvero eccelsa e dettagliata, non ci sono strutture a bordo pista come la versione Amiga e in parte anche come la versione ST.

La grafica è molto buona per la vettura del giocatore riprodotta molto bene, con le ruote sterzanti e addirittura si vedono anche le differenze sul copertone. Quando ci si scontra con un'auto davanti si vedono i danni con il fumo e il suo rallentamento. Quando si raggiunge il traguardo della qualifica o della gara c'è

l'uomo con la bandiera che stabilisce la fine della corsa. Tante cose interessanti, ma, ad esempio, durante la gara tutte le 19 vetture hanno lo stesso colore, non ci sono (come già detto) palazzi, costruzioni che possano completare i percorsi che sono generalmente in mezzo al nulla.

Altre cose di buona fatture sono i font che sono sullo schermo, davvero di qualità Arcade. Il sonoro è buono e c'è pure del parlato digitalizzato.

La giocabilità è di alto livello, si gioca molto bene e questa è proprio allo stesso livello del Coin-Op.

La modalità World Championship è il campionato di Formula 1 che si svolge attraverso i principali circuiti mondiali che dovrebbe essere quelli originali. Anche qui stessa grafica curata nel fondale, nell'auto, nella pista e poco nel contorno. In questa nuova modalità l'auto del giocatore è gialla e gli avversari sono tutti verdi.

Un titolo che sul Genesis stupisce per una giocabilità da Top Game, ma che poi nella grafica dimostra di essere inferiore ad un Amiga OCS che fa vedere una fedeltà estetica impressionante.

Per chi non può giocare al mitico Ferrari Formula One della Microprose, sul Genesis può giocare al World Championship grazie a questa bella cartuccia.

#### Genesis: 8,5

Giocabilità da Coin-Op e possibilità di giocare al Campionato Mondiale di Formula 1 che aumenta a dismisura la sua longevità. Peccato per la grafica che poteva almeno essere più curata con grandi oggetti a bordo strada come su Amiga.

La grafica è proprio simile a quella della console Sega a 8 Bit con le stesse impostazioni di settaggio della vettura. Non si gioca a Super Monaco GP, ma al campionato Mondiale di F1 attraverso i vari circuiti.

Anche qui stessa visuale in terza persona che lo rendono un titolo interessante per questa console portatile, ma purtroppo non assomiglia assolutamente, come il fratello maggiore, al nome



di questo gioco. I colori sono un poco di meno rispetto al Master System.

E' tuttavia ben giocabile grazie ad una velocità e fluidità davvero eccellenti con anche un discreto sonoro.

#### GameGear= 6,5

Un voto leggermente più alto del Master System per il fatto che gira sulla piccola console portatile con una qualità pari a quella della console casalinga.

E' Super Monaco solo di nome.



L'ultima console ad essere presa in esame è quella per il GameGear che è praticamente la stessa versione vista per il Master System, ma questa volta lo schermo è intero anche perché se lo si dividesse per due non si vedrebbe più nulla di giocabile sul piccolo LCD della console portatile.



una buona prospettiva con le auto in lontananza molto piccole che si ingrandiscono quando si avvicina.

1985, Mastertronic - MSX

Formula 1 Simulator è un gioco di corse per MSX targato Mastertronic in prima persona che ricorda parecchio Super Monaco CP.

Il gioco permette di giocare ai principali tracciati di F1 fino al 1985, ma non di partecipare al Campionato del Mondo.

Ci sono molti tracciati: Silverstone, Brands Hatch, Monaco, Hockenheim, Osterreichring, Kyalami, Zolder, Paul Ricard, Monza e Zandvoort.

Sono un bel numero di tracciati che dovrebbero garantire una certa longevità.

Dopo tutte le prove fatte sul tracciato di Monaco nel precedente gioco sono stato spinto da una voglia irrefrenabile a provare proprio questa pista.

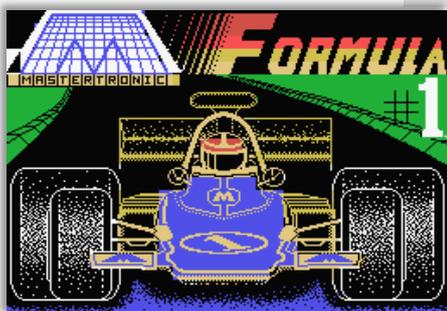
Una volta scelto il percorso dove si vuole gareggiare bisogna decidere se usare il cambio automatico o manuale.

Quello che si presenta sullo schermo è una grafica ridotta ai minimi termini per quanto riguarda il tracciato e il fondale (in realtà non c'è nulla, un manto grigio per la strada, un po' di verde per il prato e un azzurro per il cielo).

Molto ben fatta invece l'auto del giocatore che è in prima persona e si vedono le sue mani sul volante che sterza realmente e si vedono le braccia muoversi nella direzione scelta così come le ruote.

Davvero bello da giocare perché nel 1985 nemmeno nelle fantasie più effervescenti potevano esserci titoli come Super Monaco GP.

La velocità è abbastanza buona, anche se l'aggiornamento dello



schermo è molto lento.

E' un titolo che probabilmente è un primo gioco di Formula 1 in prima persona

con un sterzo e braccia che si muovono in base alla direzione presa.

Alla lunga potrebbe un poco stancare per via di uno scenario praticamente vuoto e solo dopo le qualificazioni si possono vedere altre auto oltre quella del giocatore.

Le auto del computer sono molto semplici, tutte nere, ma la loro forma è molto buona e essendo in 3D c'è anche



**MSX= 6,5**

Non è un gioco da fine del mondo o da fare di tutto per giocarci, però è un titolo che nel 1985 poteva essere il papà di qualche famoso gioco uscito parecchi anni dopo.

La giocabilità non è sempre all'altezza per la lentezza del gioco che potrebbe far stancare molto presto e per via di scenari decisamente vuoti. Ci sono però diversi tracciati da provare.



1988, Humming Bird Soft - MSX2

Fire Ball è un classico gioco di Pinball dove lo scopo del gioco è fare un sacco di punti facendo rimbalzare una piccola pallina contro delle racchette e spingerla contro oggetti, passaggi segreti al fine di fare il massimo punteggio ottenibile.



Questo gioco di Pinball ha la caratteristica di essere in 3D e usa un disegno per ricreare l'originale macchina con tanto di fessura dove mettere la moneta o il gettone.



Grafica davvero bella e accurata perché la tavola è disegnata così bene che sono stati riprodotti anche gli adesivi e i contorni della struttura esterna ed è

stato anche ricreato l'effetto del vetro che ricopre la tavola anche se poi questo effetto è stato disegnato in un angolo, ma raggiunge lo scopo.

L'azione è molto buona, abbastanza veloce anche se ogni tanto la pallina non scorre molto credibilmente, ogni tanto rotola un po' lentamente, ma è il migliore gioco di pinball che abbia mai visto su computer al di fuori di Amiga, ST e PC.

Un poco macchinoso iniziare a giocare perché anche se supporta il joystick, meglio usare i tasti che poi sono gli stessi che si usano anche su Amiga o PC.

Della tavola c'è ancora da dire che ci sono anche delle piccole animazioni grafiche e luminose che lo rendono ancora più realistico.

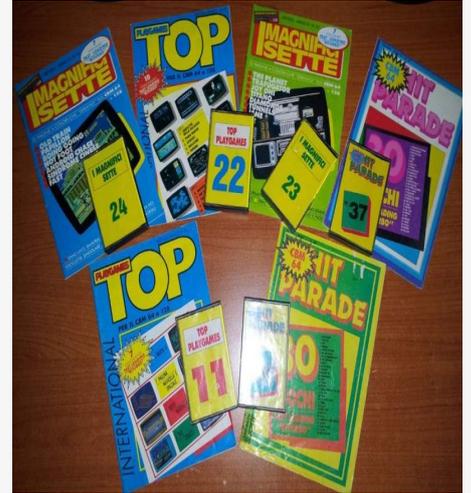
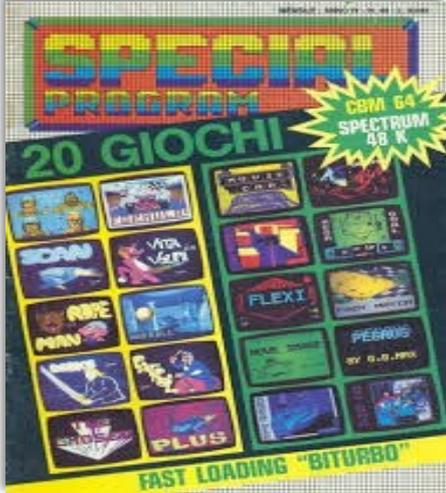
Buona la giocabilità perché l'esperienza di gioco è ottima come su architetture ben più potenti. Quello che forse potrebbe essere la sua rovina è l'aver solo una tavola.

### MSX2= 7

Davvero un bel flipper in 3D molto efficiente nella giocabilità e che riproduce fedelmente la struttura esterna in legno o in metallo con tanto di fessura per le monete.

Azione di gioco buona e generalmente fluida che regalerà momenti di sano svago e divertimento.

# 8-Bit in Edicola: C64



Ecco altri quattro titoli che vi metteranno a dura prova per riuscire a trovare il nome originale.

Questa volta i titoli sono abbastanza riconoscibili.

Il primo, il terzo sono famosissimi, il secondo e il quarto forse sono più difficile da individuare.



Questo gioco si chiama **"Ginco"**, pubblicato sul numero 07 di Super Game 2000 Nuova Serie



Questo gioco si chiama **"Special Cars"**



Questo gioco si chiama **"Subline"** pubblicato sul numero 02 di Super Game 2000 Nuova Serie



Questo gioco si chiama **"Torneo"**, pubblicato sul numero 09 di Super Game 2000 Nuova Serie



# Angolo Vic-20



## 1983, Cymbal Software

Questo numero è abbastanza incentrato sulle corse automobilistiche quindi direi che anche per questo finale di giochi, vediamone un altro per Vic-20 alle prese con un Grand Prix Driving.

A dispetto del nome non è proprio un gioco di F1 classico, ma un semplice gioco arcade in cui il giocatore deve percorrere il tracciato lungo 30 miglia in 8 minuti.

Alla fine del tempo o delle vite a disposizione si verrà giudicati in base al tempo e alla lunghezza percorsa.

Come si vede dalle immagini è un gioco molto semplice che non punta sull'estetica, ma è molto impegnativo perché bisogna evitare le altre macchine e gli ostacoli sulla strada.

L'auto non si muove, ma è la strada a scorrere dall'alto verso il basso con una velocità costante, ma bisogna abilmente spostarsi a destra e sinistra per evitare le altre vetture, oggetti sulla strada come macchie d'olio e anche evitare i bordi del tracciato che sono letali.

E' un titolo arcade perché ci sono anche delle vite e per questo c'è la possibilità in più per concludere il tracciato.

L'estetica non deve trarre in inganno perché malgrado lo scorrimento sia a scatti (è una scelta questo tipo di scorrimento, non credo di prestazioni dell'hardware) è davvero divertente.

A chi vede questo gioco per la prima volta le vetture del giocatore e del computer sembrano dei ragnetti, ma questa grafica era all'avanguardia nel 1983, quindi rigiocare a questi giochi dopo aver giocato a Grand Prix moderni fa sembrare sempre tutto troppo arcaico.



Arcaico sì, ma il divertimento c'è e la voglia di cercare di arrivare in fondo entro gli 8 minuti.

Non sarà facile, ma sono sicuro che molti si impegneranno come non mai per riuscirci.

## Vic-20= 6,5

Un altro giochino carino che ha una giocabilità davvero alta per l'impegno che il giocatore dovrà usare ad ogni miglio.

La grafica è molto semplice, ma il gioco non punta a esaltare l'estetica quanto invece l'azione vera e propria.

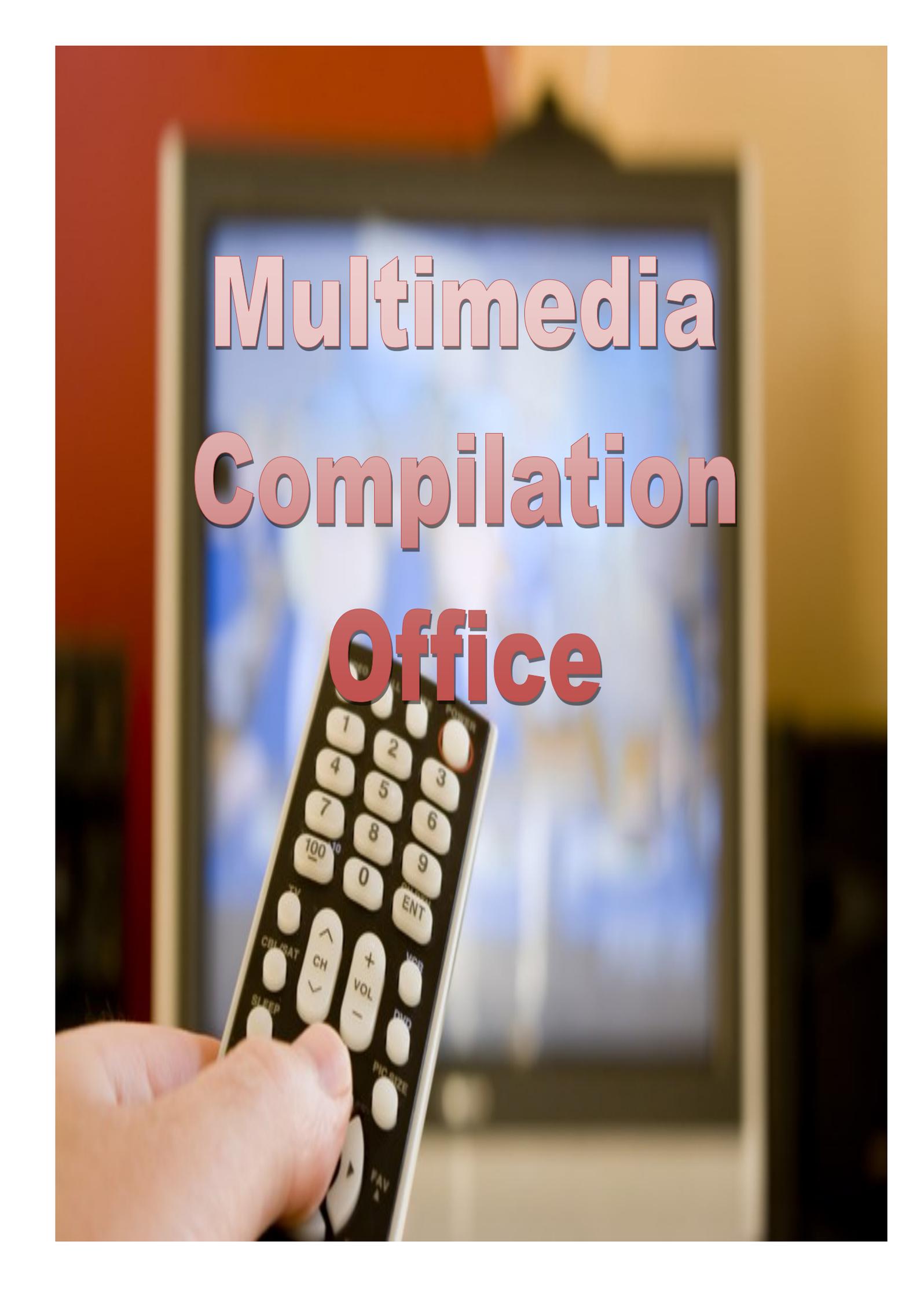
Seiya

# Retro Trailer

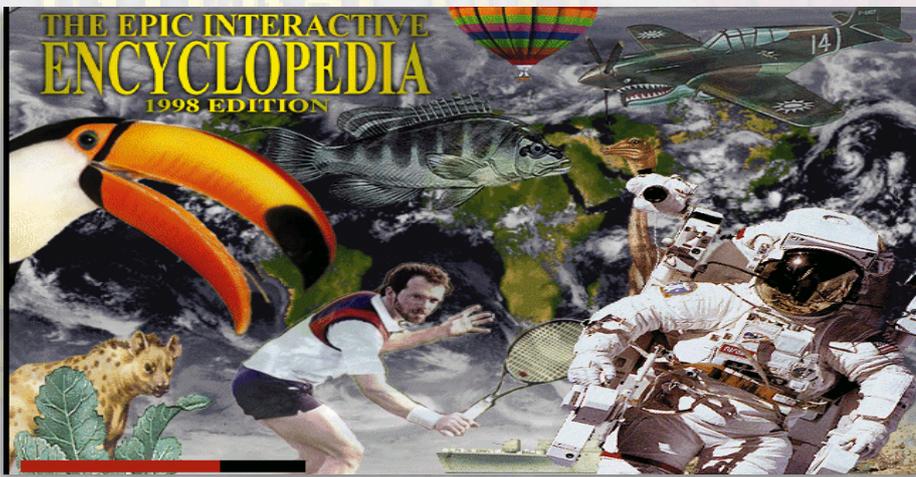


**Retro  
Trailer**

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



# Multimedia Compilation Office



1998, Epic - Amiga AGA

L'edizione del 1996 era fatta molto bene, ma mancavano molte caratteristiche tipiche di un'enciclopedia avanzata su CD-ROM.

Questa versione del 1998 è di ben altra fattura perché ha un'interfaccia grafica migliore, una immagine di introduzione degna di questo nome e finalmente ci sono anche contenuti multimediali come video, campioni audio e foto.

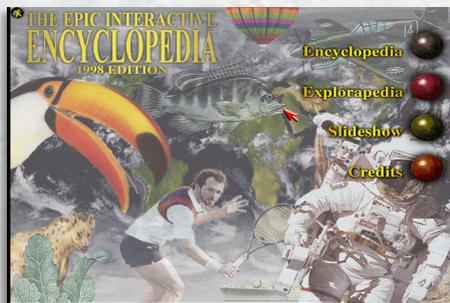
Le richieste oggi sono alla portata di tutti, ma al tempo erano abbastanza alte perché per i video in formato AVI era richiesto almeno un 68030.

Devo dire però che i caricamenti sono molto lenti. Dopo aver installato il programma su HD (è obbligatorio installarlo) i caricamenti per accedere all'enciclopedia classica sono un po' troppo lenti e vedrete spesso la luce dell'HD accesa. Questo può dipendere dalla velocità di trasferimento dell'Harddisk e anche dalla potenza del processore.

Come ogni enciclopedia già vista in passato se il termine cercato ha dei riferimenti multimediali si illumineranno delle icone verdi che sono ben definite e fanno capire a cosa si riferiscono.

Come nell'altra versione anche qui è possibile accedere a contenuti speciali come alcuni video e slideshow.

Per questi slideshow c'è l'accompagnamento musicale che facilita meglio la loro visione.



Il menu più importante resta quello dell'enciclopedia vera e proprio che ha una lentezza di utilizzo davvero grave. Ogni operazione che si fa per accedere ai menu, o ad altre impostazioni per migliorare o per fare ricerche avanzate richiede parecchio tempo. (ho provato questo prodotto su una configurazione base, quindi A1200 con 4 MB di Fast Ram; mi aspettavo però più reattività di caricamento).

Nota negativa è che le icone non hanno sottotitoli, quindi ce ne sono tante e non si sa a cosa servono, quindi bisogna stare attenti a provarle tutte che fa perdere del tempo all'esplorazione.

Possibile che non c'era un modo per mettere delle vignette informative come su Windows?

La qualità delle immagini è ottima, almeno negli slideshow, mentre quelle

nell'enciclopedia lo sono un po' meno, ma poco male.

Molto belle le animazioni nell'esplorapedia.

Sono riuscito a trovare anche dei filmati AVI dopo un'estenuante ricerca. Cercando "London" c'è un filmatino in bianco e nero.



Confermo la lentezza di caricamento (davvero noioso) ogni volta che si cercano nuovi termini. Prima di chiudere con questo articolo devo dire che c'è il pulsante per trovare tutti i contenuti multimediali ("**M**" ovviamente) in maniera agevole e ce ne sono tanti. I video non sono tutti in bianco e nero e alcuni sono a tutto schermo. Peccato che non hanno audio.

### Amiga= 9

Finalmente una enciclopedia multimediale per Amiga che può reggere il confronto con quelle per CD32 e anche in parte con quelle per Windows 3.

Tanto contenuto multimediale come audio, foto, video, animazioni anche se alcuni di questi richiedono almeno un 68030.

Accesso l'HD per i caricamenti molto lento (su configurazione base).

Confermo un prodotto Eccellente per Amiga!





La serie Encarta della Microsoft è una enciclopedia multimediale completa fino al 1994 e dopo aver provato l'ottima Epic Encyclopedia per Amiga è da vedere come invece è diversa l'impostazione per Windows.

L'avvio è molto carino con una bella musicchetta e una schermata che mostra le principali funzioni, quindi con una ricerca dalla A alla Z, una ricerca per categoria, una galleria multimediale e una ricerca avanzata.

Se non si vuole visitare uno di questi menu si può entrare direttamente in Encarta e usare l'enciclopedia completa e ricercare il multimedia tra le voci che si ricercano.

Entrando in Encarta si inizia con la lettera A e la sua spiegazione. Da qui poi si inizia l'esplorazione. Questa visualizzazione è ideale per ricerche enciclopediche, quindi quando si vuole trovare spiegazione per vocaboli interessanti e poi da qui partire con gli incroci per scoprire fino dove si può arrivare. Una ricerca avanzata buona per un approfondimento, per una ricerca, una tesi, uno studio scolastico.

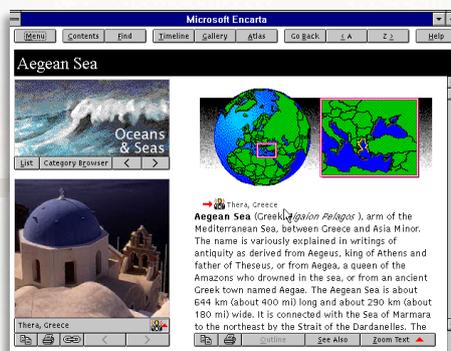
Per chi invece desidera scoprire termini e multimedia si può visitare gli argomenti per categoria che sono di facile utilizzo non solo per gli argomenti te-

stuali, ma anche con pulsanti grafici che mostrano in dettaglio cosa si può andare a visitare.

Cliccando su un argomento principale vengono visualizzate nella colonna adiacente le sottocategorie e cliccandoci si entra nella ricerca dalla A alla Z di quella particolare categoria e sottocategoria.

Questo sistema permette una ricerca molto minuziosa e senza perdersi tra le migliaia di voci presenti nel CD. Cliccando sul vocabolo scelto si entra nella pagina principale di Encarta con immagini del termine scelto e una lunga descrizione che può avere o no contenuti multimediali.

I menu multimediali e di ricerca avanzata hanno un sistema di guida assistita



per aiutare l'utente nella ricerca facendo scegliere se fare una ricerca mirata tra alcuni contenuti multimediali oppure no. Questo metodo consente di poter vedere un argomento con il suo filmato



o animazione.

Per chi conosce Encarta solo di nome, ci faccia un pensiero perché merita di essere scoperto.

### PC DOS= 9

Davvero eccellente questo prodotto, forse meglio di tante altre enciclopedie per essere immediata fin da subito senza troppi menu con cui interagire e perdersi tra troppe opzioni di ricerca e visualizzazione.

Il sistema di guida assistita all'uso dell'enciclopedia per la ricerca di vocaboli con o senza file multimediali è davvero la ciliegina sulla torta di un ottimo titolo.

**Al prossimo imperdibile numero**

**#39**

**Settembre 2015**

