# REV'n'GE! #92

## Retro Emulator Vision and Game




## Tyran

**Un gioco d'avventura e azione con veri attori digitalizzati**

## Noddy's Playtime

**Un educativo basato su una serie TV che vi incollerà al monitor**

**ALTRE RECENSIONI:** Sierra Soccer * Pipe Dream * Arnhem * Desert Fox * Summer Games * Espial * Rolling Ronny * Android * Rollerball * Threshold * Sam'X * Arcade Trivia Quiz * Arsene Lupin 3rd: Cario-storo no Siro * Deactivators * Subbuteo * Leisure Suit Larry III * Ask me Other * Guinness Disc of Records: Second Edition

**RECENSIONI CONSOLE:** Submarine * Airlock * Aerial Assault

0,00 Euro 15 Novembre 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 11

# EDITORIALE NUMERO 92

Halloween è passato anche quest'anno e non ho voluto fare un numero dedicato a questo evento come era successo con il numero 42 perché facendone uno al mese, gli speciali rompono un po' le scatole dato che hanno recensioni di un solo tipo e quindi meglio ridurli al minimo.

Ci saranno degli speciali e ne avevo in mente un paio: uno per Amiga Vs. Atari ST e l'altro sui CD-ROM e come sono cambiati i giochi dalla sua invenzione. Molto probabilmente il prossimo anno o forse in occasione del numero 100.

Le recensioni dei lettori in questo numero non ci sono e non so se ce ne saranno in futuro, ma tra le pagine di questa fanzine ci sarà sempre il ringraziamento a chi ha contribuito a questo progetto e li rimarrà fino alla sua conclusione.

PS:

*Nel numero scorso nelle anteprime ho scritto "Summer Games II" per lo ZX Spectrum, ma la recensione di questo numero è "Summer Games I".*

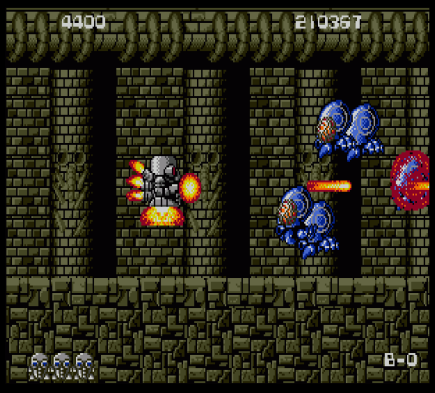
Buona Lettura

# MAIN PREVIEW #93




**Arena - Atari ST**

Un gioco sportivo multi evento che forse può essere divertente e sicuramente la grafica dovrebbe aiutare.




**Atomic Robo-Kid - Amiga**

Uno sparatutto a scorrimento orizzontale per Amiga molto divertente e frenetico per la quantità di nemici e i vari potenziamenti delle vostre armi.




**Blue Max - Atari 8-Bit**

Un altro gioco arcade di volo per l'Atari 8-bit con grafica isometrica che per l'epoca era sicuramente una gran cosa.



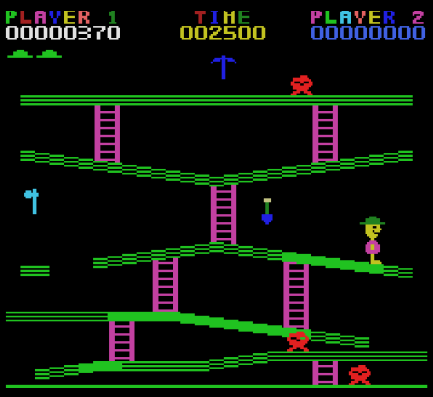

**Castle Combat - MSX**

Un gioco che dovrebbe riscattare gli ultimi due titoli recensiti qualche mese fa. E' uno sparatutto multi direzionale e in quanto tale dovrebbe essere buono in ogni aspetto.



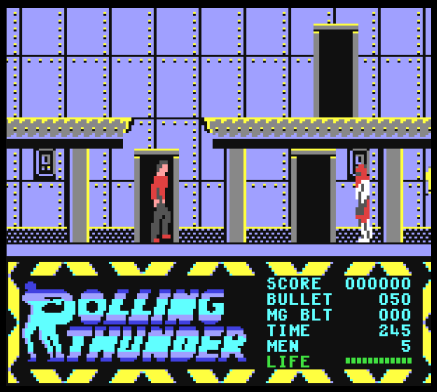

**Advanced Military Systems - Amiga CDTV**

Un CD multimediale molto bello e affascinante dedicato ai veicoli militari con delle belle foto di alta qualità anche senza avere l'AGA.




**Miner 2049Er - Colecovision**

Un simpatico clone di Donkey Kong per il Colecovision che per l'occasione si mette in mostra con una bellissima grafica. Se anche la giocabilità è allo stesso livello sarà sicuramente da leggere e giocare.




**Rolling Thunder - Commodore 64**

Un gioco di piattaforme e Beat'Em Up che è basato su un gioco Arcade che non perde più di tanto quel fascino originale.
La giocabilità dovrebbe essere più che buona.



**Noddy's Big Adventure - Amiga**

Un gioco educativo molto bello che segue quello letto in questo numero e aumentano le qualità grafiche e sonore grazie all'Amiga.
La meccanica di gioco è la stessa in cui dovete guidare l'auto per raggiungere i vari posti dove mettervi alla prova.

**Sommario Numero 92** **Novembre 2018**


| | | |
|---|---|---|
| Android | Atari 8-Bit | **16** |
| Arcade Trivia Quiz | Atari ST | **18** |
| Arnhem | Amiga | **8** |
| Arsene Lupin 3rd: Cariostoro no Siro | MSX2 | **19** |
| Ask me Other | Amiga | **30** |
| Deactivators | Amstrad CPC | **20** |
| Desert Fox | Amstrad CPC | **11** |
| Espial | Commodore 64 | **13** |
| Guinness Disc of Records | CD32 | **35** |
| Leisure Suit Larry III | Amiga | **24** |
| Noddy's Playtime | Atari ST | **29** |
| Pipe Dream | Atari ST | **7** |
| Rolling Ronny | Commodore 64 | **15** |
| Rollerball | Amiga | **17** |
| Sam'X | SamCoupè | **18** |
| Sierra Soccer | Amiga | **6** |
| Subbuteo | ZX Spectrum | **21** |
| Summer Games | ZX Spectrum | **12** |
| Threshold | Commodore 64 | **17** |
| Tyran | Amiga | **9-10** |


**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.

Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una . Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.






**Amiga, 1 MB (1994, Sierra)**

**Sierra Soccer: World Challenge Edition** è un gioco, ovviamente, sul calcio che è così ben riuscito nella giocabilità che vi farà dimenticare i vari FIFA e PES.
Ha una visuale dall'alto leggermente isometrica, lo scorrimento del campo è verticale ed è in 3D vettoriale. Non ci sono poligoni solidi, ma lo stesso campo, le linee disegnate sul terreno e le porte sono fatte in questo modo.




Il dettaglio generale è molto minuto, ma ha un dettaglio che quando ci giocate la prima volta non credereste fino a che punto sono riusciti ad arrivare.
Ogni giocatore ha la sua caratteristica fisiche nel colore delle pelle a seconda della nazionalità e del luogo di provenienza, le maglie dei giocatori sono realizzate con un dettaglio incredibile perché tutto è stato riprodotto come erano nel 1994 quando questo titolo è stato pubblicato.
Dopo aver scelto la lingua in cui volete localizzarlo (Inglese, Francese e Tedesco) arrivate al menu delle opzioni in cui potete personalizzarlo nel modo che volete iniziando dalla scelta del numero dei giocatori (potete fare un torneo tra 8 amici), la durata della partita che va da 2 a 20 minuti e come viene generata la lista delle squadre che partecipano a questa "Coppa del Mondo". Non ve l'avevo ancora detto, ma è dedicato solo a questa tipo di torneo con solo squadre Nazionali che sono quelle principali. Ne potete anche creare una vostra personale creando il nome, i giocatori e le loro caratteristiche fisiche e tutto quello che riguarda anche la parte estetica.

Come giocabilità è eccellente per il modo di giocare dato che avete la palla attaccata ai piedi, ma non per questo è facile dato che ogni




squadra ha le sue caratteristiche di abilità, forza fisica e dovrete impegnarvi seriamente per riuscire a qualificarvi.
Come repertorio di tiri e abilità avete tutto il necessario per vincere perché è automatizzato nella potenza del tiro che cambia a seconda che siete davanti alla porta o in mezzo al campo. Tenendo premuto, tuttavia, il pulsante del joystick potete fare anche tiri e passaggi ad effetto.
I portieri sono gestiti dal computer, ma sono in grado di fare parate spettacolari come vedete in reali partite e sono quelli che vi soddisferanno più di tutti.
Ci sono 11 giocatori in campo più l'arbitro che è animato molto bene perché lo vedete fischiare un fallo, la fine della partita o tirare fuori un cartellino giallo o rosso. In più parla perché spesso sentirete "free kick", "corner" e tanto altro.
Il pubblico è presente soprattutto come tifo davvero incredibile come qualità perché vi sembrerà di essere allo stadio.
Gli effetti sonori di questo titolo sono forse tra i migliori su Amiga per questo genere di giochi e io in passato ci ho fatto decine e decine di campionati e creato tante squadre diverse.
Ottima alternativa ai vari FIFA e PES e per questo ultra raccomandato.

**Amiga= 9,5**

Se ci fosse una medaglia di Platino questo gioco se la merita perché ha una giocabilità che trovate solo nei giochi moderni. E' un gioco arcade nel vero senso del termine.
La grafica è ultra dettagliata e animata così bene che nemmeno in Sensible Soccer sono così perfetti.
E' un titolo "Sierra", ma stranamente è uscito solo ed esclusivamente per Amiga



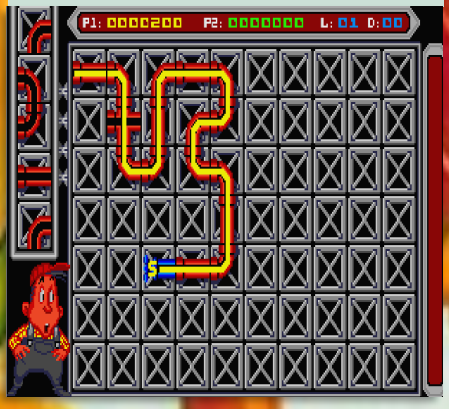

**Atari ST, 512k (1989, Lucasfilm)**

E' un titolo che abbraccia due tipi di utenti: quelli che vogliono completare il gioco in tutti i livelli solo per finirlo e quelli che invece cercano di costruire tubature sempre più complesse solo per cercare di guadagnare il massimo punteggio.

Ogni livello può presentare delle difficoltà aggiuntive come buchi lungo percorso o arene sottacqua con tanto di pesci che saranno un ulteriore ostacolo per creare le vostre tubature.

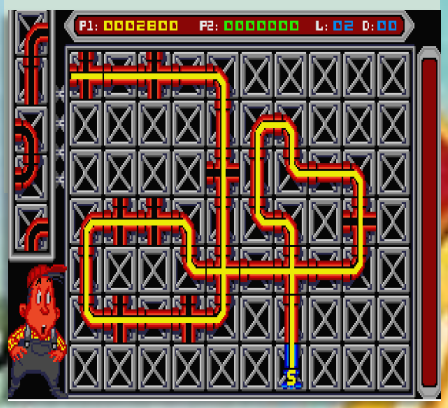
**Pipe Dream** è un puzzle-game in cui, come un idraulico, dovete costruire una serie di tubature per portare un liquido chiamato "flooz" attraverso varie stanze dal punto di partenza ad uno dei quattro connettori presenti sul un muro.
La difficoltà di questo titolo è il livello di sfida perché mentre costruite questa rete di tubi, questo flooz comincia a scorrere e voi dovete essere molto veloci a trovare i pezzi giusti per arrivare a destinazione senza perdere nemmeno una goccia.

Le tubature sono costruite da sette diversi pezzi che vanno combinati insieme per costruire un passaggio per il liquido e la scelta è casuale, quindi non tutti vanno bene per il percorso che state costruendo.
I pezzi disponibili li vedete da un pannello sulla sinistra e sono sequenziali perché potete usare l'ultimo in basso che è quello che è disponibile e via così in questo modo.
Se il pezzo non va bene per il vostro percorso o rischiate di crearne un chiuso dove il flooz non può scorrere dovete cancellarlo e sperare di trovare quello giusto in tempo mentre il liquido sta scorrendo.




Sulla destra vedete una barra blu che rappresenta il tempo che avete per sistemare i primi pezzi prima che il liquido cominci a scorrere.

Lo scopo è quello di costruire delle tubature che portano a destinazione, ma più complesse sono e più punti fate. Ci sono bonus punti aggiuntivi se usate tanti pezzi e se riempite ogni quadrato di ogni stanza.
Nelle immagini potete vedere due percorsi completi, uno semplice e uno più complesso che potete costruire, ma che ansia quando avete il liquido che scorre così vicino all'ultimo pezzo che state cercando.




**Atari ST= 9**

Un puzzle game ben ideato per essere divertente e allo stesso tempo molto impegnativo perché appena il liquido entra in circolazione è una corsa contro il tempo per cercare un percorso corretto non solo per fare punti, ma anche per poter vedere tutti i livelli di questo gioco.

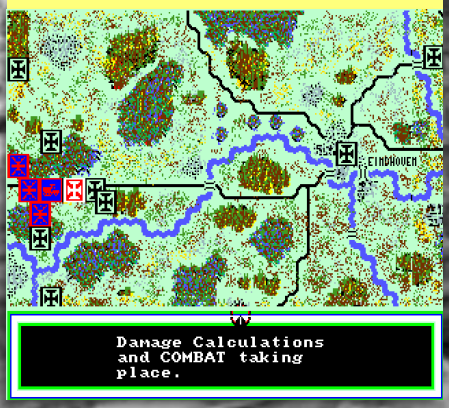



**Amiga, 512k (1991, CCS)**

Silver

**Arnhem: The 'Market Garden' Operation** è un gioco strategico di guerra, il primo di una trilogia dedicati alla Seconda Guerra Mondiale e simula l'assalto delle forze Alleate, nel Settembre del 1944, al ponte di Arnhem in Olanda.
In questo titolo sono incluse unità Americane, Inglesi, Gallesi, Irlandesi, le forze Tedesche, 5 scenari e la campagna completa che va dall'inizio alla fine.

Un gioco che per gli appassionati di questo genere storico di guerra ce ne è per passarci molto tempo anche perché vi permette di stravolgere e modificare gli eventi in base alle forze che deciderete di gestire.
La meccanica di gioco è a turni su una mappa a scorrimento in cui ogni giocatore deve posizionare le proprie unità su delle celle rettangolari e poi vedere quello che succede.




Il dettaglio della mappa vi permette di vedere bene il territorio formato da strada, fiume, foreste e colline. Non ci sono le celle visibili sul campo di battaglia come in "Battle Isle", ma le vedete perché il puntatore per certe operazioni prende la sua forma.




Il gioco è molto semplice perché non ci sono menu a tendina a complicare le cose e tutto viene fatto attraverso 5 icone. Molto semplice anche posizionare le unità perché con il tasto destro del mouse le scegliete e con il tasto sinistro le posizionate sul campo di battaglia.
I combattimenti sono automatici e dipendono dalla caratteristiche delle vostre unità e anche dal loro numero.
Potete usare i mezzi di terra e aerei per circondare delle unità nemiche e attaccarle su vari fronti. La strategia dipende dalla vostra fantasia e dalla vostra abilità tattica.
Sul terreno di gioco ci sono tante unita nemiche, ma sono spesso isolate quindi le si può raggirare oppure attaccare singolarmente.
I combattimenti e gli spostamenti avvengono alla fine del turno quando avete deciso cosa fare con ogni unità. Queste ultime vengono selezionate con l'icona N che conclude il turno per ciascuna esse.
Quando avete cliccato l'icona per l'ultima unità vedrete le conseguenze delle vostre scelte.

**Amiga= 8**

E' uno strategico che fa il suo dovere dove la grafica conta fino ad un certo punto anche se devo dire che è molto buona dato che riproduce abbastanza bene il territorio.
E' un gioco classico di strategia di guerra dove tutto è gestito da icone e testo con i rumori delle battaglie che sono risolte automaticamente in base a come sono messe sul campo di battaglia.
La cosa buona è che è semplice da usare perché si gioca con il mouse e con solo 5 icone di comando.
Ha, tuttavia, un difetto sullo scorrimento della mappa che viene fatto con i tasti cursore ed è molto lento. Niente di preoccupante.




Gold

Amiga, 1,5MB (1989, Cinemaware)

**T**yran è un gioco di avventura arcade anche se come avete letto nell'anteprima dello scorso numero sembra un RPG perché ha una mappa tattica in cui vedete varie locazioni da visitare e il vostro personaggio che si si muove per raggiungerle.




Potete entrare nelle locande, nelle torri, nei castelli e nei negozi per acquistare le mercanzie e interagire con altri personaggi che incontrate.
Di fatto però non è un RPG perché è basato su combattimenti alla Street Fighter con personaggi digitalizzati da vere persone con esiti diversi a seconda se vincete o perdete. In caso di vittoria avete degli oggetti e denaro e con la sconfitta perdete i vostri soldi.

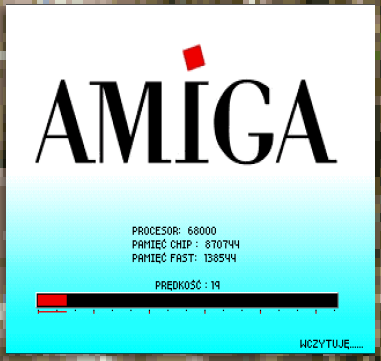
Lo scopo del gioco è sconfiggere Tyran che si può fare solo trovando alcuni oggetti che vanno collocati su un altare: una clessidra, una mappa magica e un libro sulla nascita.

Vi avviso subito che questo gioco sta su ben 5 dischetti (è, tuttavia, installabile su Harddisk) e ha un sistema di controllo interno per il tipo di processore e la quantità di RAM che avete tramite una barra colorata di rosso. Se è nera non avete la memoria per avviarlo.

E' un titolo che ha una grafica di alta qualità soprattutto durante i combattimenti e per quanto riguarda il dettaglio degli ambienti tanto che vi sembra un gioco AGA. Le richieste di memoria sono di conseguenza molto elevate. Con 1,5 MB di memoria, di cui 1 MB di Chip RAM potete giocarci anche se siete quasi al limite minimo.

La qualità dei giochi post Commodore si paga per quanto riguarda la lingua dato che questo è solo in Polacco, ma per fortuna non essendo un RPG potete comprenderlo meglio con le azioni sul campo. Anche il menu delle opzioni dovrebbe essere abbastanza comprensibile (anche per questo meglio installarlo perché se sbagliate, caricarlo ogni volta diventa stressante).
Ancora una volta voglio fermarmi ad esaltare la grafica delle varie schermate statiche che trovate che sembrano fotografie di reali posti (e forse lo sono anche)
Dimenticavo che si gioca solo con il joystick e questo vi fa capire la sua natura decisamente arcade.








Per avviare la vostra avventura dovete premere “F1”. Anche se la lingua vi è sconosciuta “Startoj” si capisce bene cosa vuol dire. Se avete la possibilità di usare un traduttore online potete anche evitare di premere a casaccio le altre opzioni.
Prima di entrare nel vivo del gioco dovete guardarvi l’introduzione testuale (peccato non poter leggere e capire cosa vi viene detto) che però è creata per darvi quella sensazione di paura e oscurità su cui è incentrata l’intera avventura.




Dopo un'altra bellissima immagine di intermezzo siete finalmente davanti alla mappa tattica in cui ci sono diversi punti gialli, arancioni e rossi con e alcuni edifici che potete visitare. Ci sono anche dei buchi sul terreno che sono dei teletrasporti perché la mappa è molto grande.
Su di questa voi siete indicati come un omino stilizzato lampeggiante tra il rosso e il verde che deve raggiungere uno di questi punti.
Quando siete su uno di questi che vi interessa, premendo il pulsante del joystick entrate in una arena 2D con ancora una bellissima grafica fotografica come fondale con la scelta se combattere oppure andarvene.
I colori di questi punti indicano la difficoltà: quelli gialli sono i più facili, quelli rossi … beh, avete capito.
Queste battaglie sono viste con una grafica laterale in cui potete ammirare questi attori digitalizzati che combattono con una bella fluidità e ottimi effetti sonori decisamente realistici.
Un'altra cosa che dimenticavo è il passaggio del tempo: ad ogni passo sulla mappa equivale al passaggio delle ore e dopo un po’ diventa buio e vi riposate.
Potete viaggiare solo di giorno anche se alcuni combattimenti alle volte sono di notte con tutta la grafica oscurata compresi i due guerrieri che sono ben sfumati per dare questa sensazione.
Nulla è stato lasciato al caso con questo gioco che punta molto al realismo e ad una grafica estremamente convincente dato che ci sono molte digitalizzazioni e molte fotografie come fondali sia per i combattimenti sia per le esplorazioni.
L’interazione con gli edifici è molto semplice dato che avete una scelta di porte: armeria, vestiario e locanda.
Se entrate in un castello o un villaggio lo vedete in questo modo: semplice e diretto.
Nella locanda, rappresentata da una pinta di birra, potete recuperare le forze perse durante il combattimento e la stanchezza, giocare ai dadi per vincere qualche soldo oppure andare a dormire (se non avete soldi dovete vincerli combattendo).
Nel negozio di vestiti dovete comprare un armatura per meglio difendervi ed essere più resistenti (all’inizio del gioco anche gli avversari più facili vi sconfiggono sempre).
Nell’armeria dovete comprare nuove e potenti armi che sono armi bianche, ossia spade, spadoni, asce e mazze.
E’ tutto basato sul denaro che potete avere solo vincendo nei combattimenti e incrementandolo al gioco d’azzardo.
Avete tre vite finite le quali dovete ricominciare tutto da capo.



**Amiga= 9,5**

E’ un’avventura arcade che sa di RPG, ma non lo è perché è basata principalmente su combattimenti arcade alla Street Fighter per vincere del denaro e trovare gli oggetti per l’obiettivo della vostra missione.
Bellissima la grafica che è incentrata su fotografie e persone digitalizzate per i combattimenti.
La musica quando è presente è davvero di una qualità incredibile e bella da ascoltare. Gli effetti sonori non sono da meno e riproducono molto bene ogni cosa a cui si riferiscono.

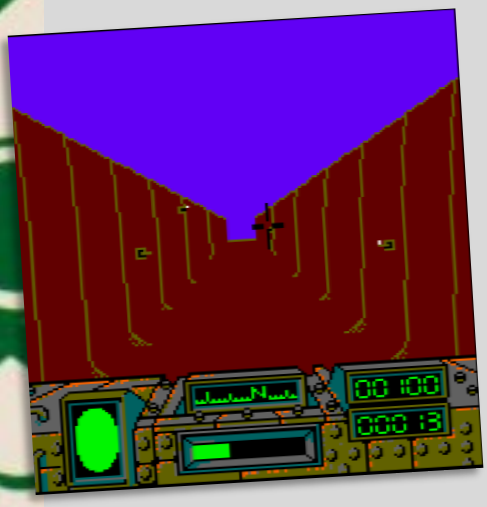



**Amstrad CPC (1986, U.S. Gold)**

**Desert Fox** è una simulazione di carro armato che vi porta a rivivere la battaglia storica nel deserto contro le unità di Rommel attraverso varie missioni che sono pianificate grazie ad una mappa tattica. Lo scopo del gioco è quello di salvare tutti gli avamposti Alleati prima che vengono assediati dai Tedeschi.

Avete due tipi di scelta: Pratica e Campagna.

Con la prima potete allenarvi nelle sezioni di combattimento in 3D per fare pratica dato che alcune di queste fasi sono difficili da completare e anche per capire come bisogna fare per superare indenni, ad esempio, un campo minato o come distruggere un Carro Armato nemico che si muove molto velocemente.



La cosa che dovete tenere a mente è che il vostro cannone è fisso e non si può alzare o abbassare quindi dovete colpire i bersagli in velocità ed evitare i colpi allo stesso modo. In alcune battaglie avrete più libertà perché alcune sono molto simili a "Star Wars" quando siete all'interno della Morte Nera.

Con la seconda avete diversi livelli di difficoltà ma la meccanica è sempre la stessa: avete una mappa tattica in cui voi siete rappresentati da un Carro Armato Blu e i Tedeschi dalla svastica rossa.

Voi non avete il totale controllo della vostra unità da questa mappa, ma lo potete fare solo intercettando i segnali radio dei nemici spostando la vostra antenna verso di loro per un confronto diretto.

Dovete comunque usare la vostra radio in continuazione perché in questa regione specifica ci sono degli avamposti alleati che dovete salvare e dei campi minati da attraversare.

Solo intercettando le loro comunicazioni potete iniziare una delle cinque fasi di combattimento in cui, forse, avete fatto pratica.

Nella mappa tattica avete una barra di energia che rappresenta i danni al carro armato che, ovviamente, deve rimanere vuota. Se è completamente verde avete perso.

Durante le varie fasi di combattimento avete la segnalazione dei danni che subite che poi si sommano alle varie missioni.






**Amstrad CPC= 7,5**

E' una simulazione di Carro Armato in stile Battle Command e Battle Zone, ma non è poligonale che fa abbastanza bene il suo dovere.

Vi ci vorrà molto poco a capire il meccanismo di gioco e a questo punto iniziate a divertirvi nello sperimentare i vari tipi di diffcoltà e cercare di vincere tutte le varie missioni.

Alcune fasi di battglie sono un po' difficili, alcune molto frustranti e per questo dovete fare molta pratica.

Dovrebbe avere una curva di longevità abbastanza duratura nel tempo, ma dipende sempre da chi ci gioca.







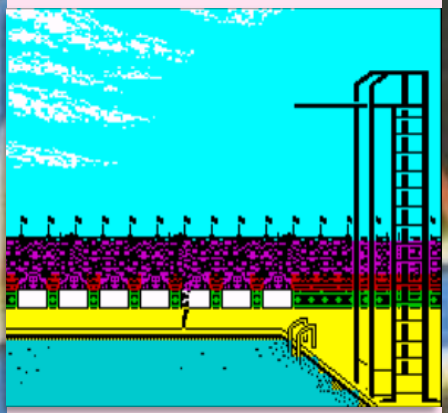
Silver

ZX Spectrum (1988, U.S. Gold)

**Summer Games** è un gioco sportivo multi evento dedicato alle Olimpiadi Estive in cui dovete cimentarvi in otto specialità:

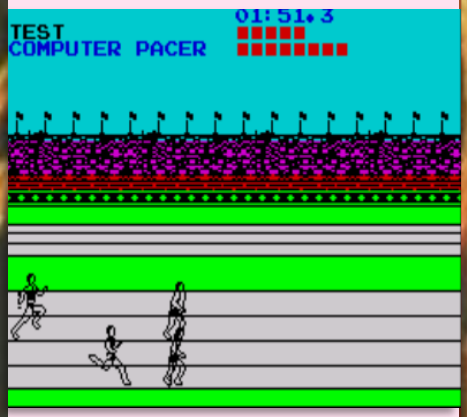
- **Salto con l'Asta**
- **Tuffi**
- **Corsa 4x400 Staffetta**
- **Corsa 100 metri**
- **Ginnastica**
- **Tiro al Piattello**
- **Nuoto stile libero**
- **Nuoto 100 metri stile libero**
- **Canottaggio**

Come in tutti i giochi sportivi della Epyx è basato sui migliori risultati sportivi allo scopo di vincere una medaglia e non importa se vi qualificate o meno perché avrete modo di fare tutti gli eventi.



Lo scopo è quello di vincere una medaglia e non qualificarvi per l'evento successivo come accade con la serie "*Track & Field*".
E' un sistema molto buono che vi permette d'immedesimarvi in una competizione olimpica, meglio tra più amici, per vincere più medaglie e dimostrare di essere i più bravi.

La versione ZX ha tutti gli otto eventi di cui potete fare pratica oppure creare un torneo specificando quali eventi fare e quali escludere.




Dopo aver scelto il nome e la Nazionalità siete pronti a partecipare al primo evento che è il "Salto con l'Asta" e a seguire tutti gli altri in sequenza (se avete scelto di partecipare a tutti gli eventi).
Ovviamente se giocate da soli ogni risultato che fate è una medaglia d'oro e sicuramente non è il massimo della sfida, ma lo potete considerare come una pratica per affinare le vostre abilità.

Il gioco gira tranquillamente su un 48k, ma è completamente in silenzio sia durante l'introduzione che durante i vari eventi a parte qualche beep.
Non è un titolo dove musica ed effetti sonori fanno la differenza perché alla fine quello che conta è che gli eventi siano giocabili e che non creino problemi con il controller. Da questo punto di vista nulla da eccepire se non il fatto che in alcuni di questi dovete fare pratica dato che richiedono una certa precisione come il "Salto con l'Asta".

Una cosa interessante di questo Summer Games è che prevede atleti sia maschili che femminili perché alcune specialità sono più adatte all'uno o all'altro.

Gli eventi sono buoni, la grafica è molto stilizzata e monocromatica per i vari atleti, ma ottimamente animati. I colori sono buoni per il fondale, il terreno, le strutture olimpiche.
Epyx è un Re per quanto riguarda i giochi sportivi perché non delude su nessuna piattaforma.

**ZX Spectrum 48= 8**

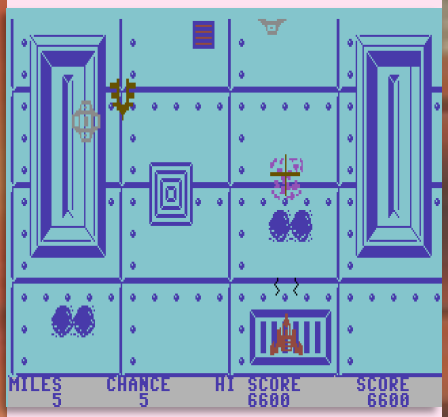
Questo Summer Games, come era facile prevedere, è veramente buono da giocare con la solita personalizzazione molto curata per gestire al meglio la giocabilità.
La grafica è molto buona e curata nei limiti della piattaforma e con tanti colori che sicuramente faranno piacere a tutti.
Silenzioso in questa versione 48k, ma per il tipo di gioco non serve avere un audio. Lo scopo è partecipare ad una fida tra più avversari, concentrarsi e cercare di vincere più medaglie degli altri.
Ben fatto Epyx!




**Commodore 64 (1984, Tigervision)**

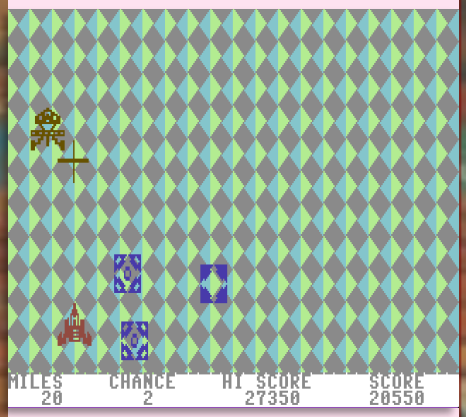
**Espial** è uno Shoot'Em Up a scorrimento verticale che è stato convertito per il Commodore 64 dalla versione Coin-Op.
E' un clone di "*Xevious*" con anche qualche cosa presa da "*Star Force*" ed essendo molto vecchio (1984) era abbastanza semplice nella meccanica di gioco e nella grafica che però faceva il suo dovere. La musica originale di contro era molto bella ed orecchiabile.

Non ha uno scopo ben preciso perché voi dovete sopravvivere ad una serie infinta di nemici composti da astronavi e torrette difensive che escono dal terreno di tanto in tanto.
Ci sono sul terreno anche delle costruzioni che dovete distruggere per eventuali bonus.




Nell'originale avete due tipi di armi: laser per colpire le astronavi e missili per le torrette difensive sul terreno e attivabili con due pulsanti separati. Dato che il Commodore 64 gestisce un joystick con un solo pulsante di fuoco li sparate entrambi.
Come in Xevious avete un puntatore sullo schermo che vi serve per centrare le torrette lancia missili che di tanto sbucano dal terreno e gli altri edifici.

Sul Commodore 64 potete giocarci da cassetta con i suoi tempi di caricamento oppure da cartuccia decisamente preferibile.




L'aspettativa dei giochi Coin-Op sul Commodore 64 è sempre deludente perché ha una giocabilità molto diversa pur essendo uguale.
Le ondate infinite di alieni che sfrecciavano contro di voi sono sparite per lasciare posto a due astronavi per volta che hanno paura ad avvicinarsi e dovete essere voi a raggiungerle. Di tanto in tanto però arriva un caccia nemico kamikaze che vi colpisce perché appare dove meno ve lo aspettate. Ci può stare perché insegna che non bisogna andare a cercarli, ma aspettarli per poi distruggerli.

Il passaggio delle varie zone è evidenziato dal cambio di colore del terreno e poi ad un certo punto entrate in un livello speciale dove avete una difficoltà veramente alta in cui ci sono astronavi quadrate che sono molto toste e sono infinte. Dopo un po' vi vengono i crampi alle dita e sbagliate perché perdete sensibilità sul joystick.

Musichetta carina solo nel titolo, qualche jingle musicale prima di iniziare a giocare e poi solo effetti sonori standard




**Commodore 64= 6**

Il gioco originale non aveva una grafica da lasciarvi la bocca aperta, ma sul Commodore 64 hanno emulato uno ZX Spectrum o un MSX con il terreno di gioco e tutto quello che c'è sopra dello stesso colore.
Nemici ridotti di numero, meno kamikaze, ma hanno aggiunto qualche astronave che si muove per i fatti suoi e ogni tanto vi punta e vi colpisce alla velocità della luce.
La vostra astronave sembra abbia la colla perché vola molto lentamente e anche questo influisce sulla giocabilità a lungo andare. In quei livelli speciali dove la velocità è essensiale, volare come una lumaca non vi da speranza di uscirne vittoriosi.

# Recensione dei lettori

E’ una nuova sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.
Chiunque può scriverne una contattandomi direttamente su AmigaPage.it, su Amigaworld.net o EAB. Mi trovate sotto il nome di “Seiya”.
Questa pagina rimane presente anche se non ci sono o non ci saranno più questo tipo di recensioni.
E’ un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.

Un grazie a:

**DanyPPC** del forum Amigapage

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam’s Journey* (numero 87)
- *Ghosts ‘n’ Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

**Albe75** del forum Amigapage

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)




**Commodore 64 (1992, Virgin Mastertronic)**

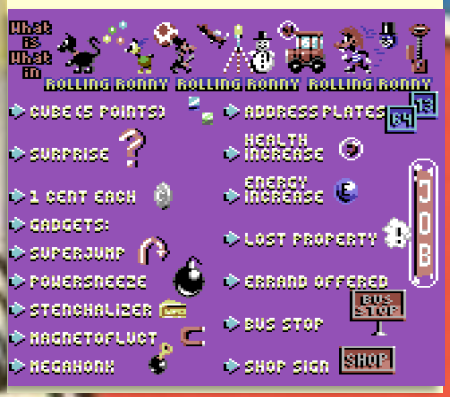
**Silver**

**Rolling Ronny** è un gioco di piattaforme a scorrimento per il Commodore 64 nel quale voi impersonate un simpatico ragazzino che ama pattinare con il quale dovete trovare il denaro per acquistare dei biglietti per raggiungere altri quartieri con lo scopo finale di andare dall'altra parte della città.
Su questo gioco ci furono delle voci di corridoio che affermavano il progetto di un seguito, ma in realtà non ci fu niente nemmeno a livello di codice.




*Rolling Ronny* è un divertente gioco in cui dovete pattinare per le strade evitando tutti i cittadini che vi passeggiano, vari veicoli e altri nemici di ogni tipo saltando sulle varie piattaforme e raccogliendo oggetti bonus e monete.
Durante il vostro viaggio trovate dei piccoli cubi lampeggianti che sono i punti e anche dei gadget che vi servono per evitare meglio i vari pericoli oppure affrontarli e vincerli.
Tra le cose che potete trovare ci sono le fermate per prendere l'autobus e raggiungere altri livelli, ma per farlo dovete comprare un regolare biglietto nei negozi. E' sotto inteso che per farlo dovete avere il denaro che trovate in giro eliminando alcuni tipi di nemici o saltando tra le piattaforme (questo ricorda un pochetto quel sistema visto, ad esempio, in *Wonderboy in Mosterland*).

Una versione per il Commodore 64 che è stata veramente ben progettata a livello di grafica e di dettaglio che non sfigura assolutamente con le versioni superiori a 16-Bit.
Le sue caratteristiche come la fluidità sono mantenute fedelmente così come l'immediata meccanica di gio-




co che dopo un inizio un poco deludente presto diventa un classico da giocare e rigiocare nel tempo.
Avete anche una buona melodia musicale anche se un poco ripetitiva durante la vostra avventura e niente effetti sonori, ma in questo gioco specifico non ne sentirete la mancanza.

Un Commodore 64 forse non sfruttato al massimo, ma sicuramente meglio di tanti altri soprattutto perché è un titolo molto ben conosciuto su Amiga e Atari ST.

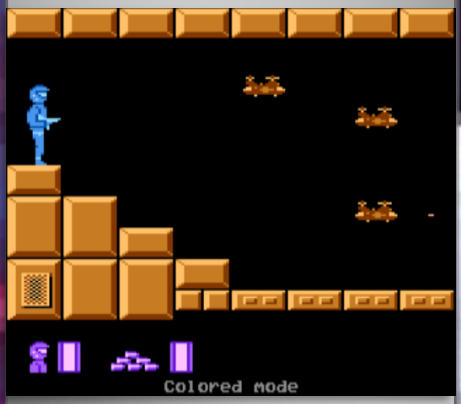
**Commodore 64= 8,5**

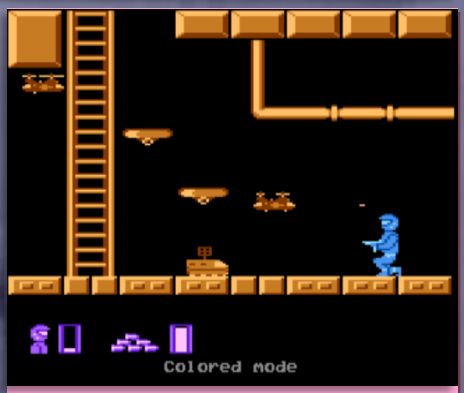
Un ottimo gioco di piattafome che sfrutta le caratteristiche del Commodore 64 per essere ben giocabile anche se un po' ripetitivo come tutti i titoli di questo tipo, ma ha tutti gli elementi per farvi divertire a lungo. Le zone delle città sono diverse, sono molto varie e c'è sempre un qualcosa di alternativo per superarle o affrontare i vari pericoli.
Un gioco di piattaforme ben riuscito e che vi renderà orgogliosi di essere fan di questo Computer.




Atari 8-Bit, XL (1991, L.K. Avalon)

**Android** è un gioco di piattaforme in cui voi controllate in remoto un essere artificiale in un mondo pieno di robot ostili.
Voi dovete girare per le varie stanze (non essendo a scorrimento i livelli sono formate in questo modo) per cercare in ogni angolo e in ogni fessura delle parti di un computer.
Per questa ricerca potete saltare, salire le scale facendo dei piccoli salti, abbassarvi per evitare il contatto contro i nemici.
Avete anche una pistola per distruggerli, ma avete delle munizioni limitate.
In giro per le varie stanze potete, comunque, trovare dei rifornimenti e anche recuperare l'energia persa durante i combattimenti contro i robot nemici.




Anche se controllate un androide a distanza, questo essere non è invulnerabile perché se cade da una altezza troppa elevata si rompe, può essere distrutto se termina la sua energia.
E' essenziale procedere sempre con molta cautela e anche dal fatto che non essendo a scorrimento, ogni volta che rientrate in una stanza già visitata i mostri si rigenerano. Se ci entrate di nuovo allo sbaraglio avrete una pessima sorpresa.
L'atari 8-Bit è stato sfruttato davvero bene perché la qualità generale è davvero buona con una scelta cromatica davvero ben azzeccata e con animazioni decisamente credibili per il vostro androide, ma anche per i vari nemici.
Non ha una grafica generale da farvi gridare al miracolo, ma fa il suo bell'effetto estetico.
E' molto giocabile e non frustrante perché i nemici si muovono nelle loro posizioni avanti e indietro e non vi capiteranno quelli che si lanciano contro di voi per uccidervi.
Non vuol dire che è facile perché avanzando per le vari stanze ne incontrate di diversi tipi e alcuni che non potete colpire con la pistola, ma dovrete saltarli facendo attenzione a quelli volanti in quel momento.
Nel globale ha una difficoltà decisamente ben calibrata e con la giusta attenzione potete divertirvi per molto tempo e provare tante volte fino a quando diventerete abili a sfruttare le caratteristiche di questo androide.

**Atari 8-Bit= 8**

Funziona solo su modelli XL anche con 64k di memoria. Si vede dalla qualità del gioco, dalla sua grafica estremamente curata nei colori e nel dettaglio.
Ha una buona giocabilità con una difficoltà ben calibrata e facendo attenzione riuscirete a giocarci fino a quando non riuscirete a terminarlo.
E' un titolo che è piacevole anche rigiocare nel tempo perchè a tutte le qualità che sono necessarie ad un gioco di questo tipo pur non essendo frenetico nella velocità.




# Rollerball

Si tratta di un clone di "Trailblazer" in cui guidate una palla su una strada nello spazio profondo che delle corsie formate da spazi quadrati e rettangolari che danno alla palla alcune abilità speciali che possono essere positive o negative.
Potete avere la super velocità, il super salto oppure una specie di colla che vi rallenta.
Questi bonus speciali però sono messi sul percorso un po' a caso per metterci in difficoltà perché spesso troverete dei buchi sulla strada o interruzioni che vanno evitate cambiando corsia o facendo un mega salto per non cadere nel vuoto.

La difficoltà sta nel trovare il giusto percorso dopo una super accelerazione o un rallentamento improvviso. Le corsie vuote sullo spazio, i buchi sulla strada e le interruzione sono continue e senza fine.
E' una questione di riflessi perché in una frazione di secondo dovete prendere una decisione su dove andare.
Bella la grafica in questa versione per Amiga perché la palla sembra addirittura poligonale e con delle texture da quanto è realistica. Sembra una palla di vetro.
La musica vi accompagna sempre e di ottima qualità; non è mai stancante ne noiosa e vi piacerà anche non fare nulla per ascoltarla.




**Amiga= 8**

**Un clone di Trailblazer ben riuscito con una bella grafica molto veloce e fluida.**
**Musica davvero squisita da ascoltare prima e durante il gioco.**




# Threshold

E' uno sparatutto a scorrimento verticale molto semplice che ricorda molto da vicino *Galaga* e *Galaxian* in cui voi guidate un'astronave in fondo allo schermo in cui potete spostarvi solo a destra e sinistra e distruggere tutte le ondate di alieni per procedere verso nuovi livelli.
Detto così sembra un altro clone di questi due titoli sopra citati.

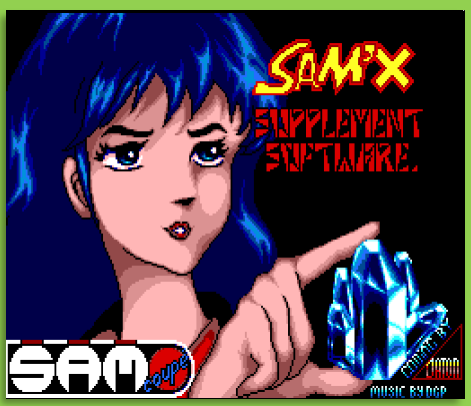
Per differenziarsi un po' dai giochi da cui trae ispirazione avete un carburante che si consuma mentre volate e che va ripristinato distruggendo un certo numero di alieni e un laser che tende a surriscaldarsi.
In questa ultima situazione non sparando non potete ricaricare il carburante che lentamente, ma inesorabilmente si consuma.
Questa è la vera difficoltà di questo semplice gioco e che aggiunge una forte scarica di tensione quando si raggiungono questi momenti critici.
Sta a voi usare il laser nel modo più giusto cercando di non esagerare con colpi a vuoto.

Un Commodore 64 ancora agli inizi della sua carriera videoludica e quindi poco sfruttato. Le animazioni delle astronavi aliene sono ben riuscite e realistiche.



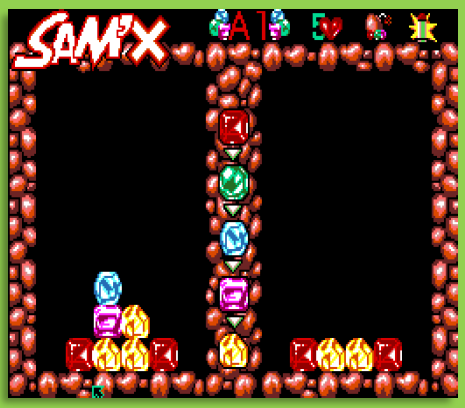

**Commodore 64= 5,5**

Da come avete letto sembra uno sparatutto interessante, ma non lo è per una difficoltà un po' stressante dato che in una piccola arena avete nemici che quando sparano sembra che piova ed è difficilissimo riuscire ad evitare i loro attacchi anche quando sono solo in due.
L'idea alla base di questo gioco è buona, ma troppo difficile e frustrante fin da subito.




# Sam'X

Questo gioco per SamCoupè è la conversione del gioco "*Gem'X*" in cui dovete replicare lo schema che vedete sulla destra con delle pietre che vanno distrutte nel modo corretto.
Quando cliccate e selezionate una pietra, queste ultime e quelle che sono sopra e sotto a destra e a sinistra cambiano colore che serve a riprodurre lo schema che avete a destra.
Dovete trovare il modo di distruggere alcune pietre che non vi servono senza danneggiare le altre altrimenti non potete più completare il gioco.
Avete un certo numero di vite che potete sacrificare con "**Nuke**" e delle bombe per riuscire a risolvere una situazione intricata, ma non sempre è la scelta ideale.
E' un po' complicato da comprendere anche come vengono spostate e distrutte le pietre.
Essendo un puzzle-game questa difficoltà alle volte eccessiva serve a tenere vivo l'interesse il più a lungo possibile anche perché come premio tra un livello e l'altro c'è una ragazza da spogliare.




**SamCoupè= 7**

**Un puzzle-game molto bello soprattutto perché è una versione dal gioco originale davvero ben riuscita nella grafica e nella meccanica di gioco. Difficile comprendere le regole, ma avete comunque una guida integrata che vi spiega brevemente come dovete fare.**

---




# Arcade Trivia Quiz

E' un quiz simile a quelli televisivi in cui da 1 a 3 giocatori si sfidano in sei categorie che sono disegnate sullo schermo con una forma piramidale.
Lo scopo è quello di rispondere bene alle domande che vi vengono poste dal conduttore per poter proseguire e cercare di vincere più soldi possibile.
Gli argomenti sono scelti casualmente premendo il pulsante del joystick sulle icone che lampeggiano e voi dovete essere veloci a scegliere da quale iniziare. Partite dalla base della piramide e dovete arrivare in cima.
Ogni domanda ha quattro risposte che sono posizionate nelle altrettante direzioni del joystick per una rapida risposta.
Un gioco simpatico con una grafica molto ben fatta e colorata con un dettaglio decisamente curato per renderlo comprensibile fin da subito.
La sua longevità dipende da quanto tempo vi possa interessare questo genere di Quiz - la grafica e la semplicità di utilizzo, tuttavia, sono sempre un buon biglietto da visita per ogni software che si presenta al pubblico.




**Atari ST= 8**

E' un quiz televisivo che fa benissimo il suo dovere ed è anche ben curato esteticamente e musicalmente.
Simpatica questa idea di avere gli argomenti posti come una piramide dove partite dalla base e dovete arrivare in cima.

MSX2 (1987, Toho)

Gold

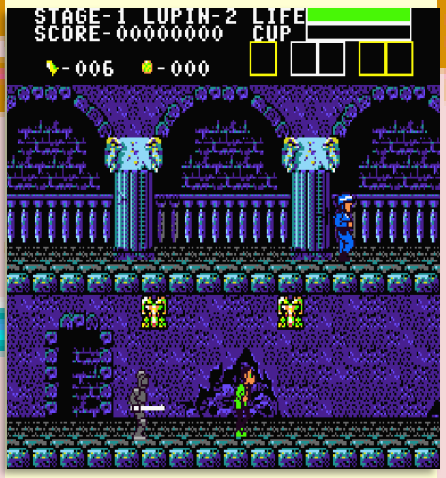



**A**rsene Lupin 3rd: Cariostoro no Siro è un gioco di piattaforme e Beat'Em Up a scorrimento laterale non continuo. Questo vuol dire che è a stanze separate e i nemici eventualmente uccisi nella stanza precedente non rinascono se ci tornate altre volte.
E' un titolo basato sulla serie televisiva del noto ladro gentiluomo e anche sul film "*Il Castello di Cagliostro*" .
Voi impersonate appunto Arsenio Lupin III che deve scappare da questo castello infestato da un vampiro assassino trovando determinati oggetti, ma




soprattutto un anello che gli permette di trovare l'uscita da ogni livello.
Ci sono cinque oggetti essenziali che mettete nell'inventario che vengono usati subito: **Grappling Hook** che vi permette di raggiungere altre uscite o i piani superiori; **Vest** vi rende temporaneamente invincibili; **Stopwatch** ferma il tempo e alcuni mostri nel sesto livello; **Ammunition** sono i rifornimenti per la vostra pistola; **Ring** sblocca l'uscita dal livello in corso. Ci sono poi anche tanti altri oggetti importanti per recuperare l'energia o riparare la spada quando si rompe (anche questa non è indistruttibile).

E' un titolo divertente per il personaggio che vi permette di vedere quasi un episodio della serie in cui avete una ottima giocabilità dovuta al fatto che vi muovete molto bene, non ci sono incertezze di fluidità e anche i combattimenti sono abbastanza facili.
La difficoltà è molto ben calibrata




perché non c'è quasi un affollamento di nemici fin dal primo livello e potete gestirli tranquillamente con un salto oppure ucciderlo con la spada. Sicuramente la cosa migliore da fare è cercare di ucciderli perché alle volte rilasciano degli oggetti che vi possono servire per raggiungere l'uscita.
Tra i nemici che incontrate ci sono anche delle statue che si attivano a caso e lo sapete quando vedete i loro occhi illuminarsi di rosso e sono praticamente inattaccabili con la spada. Dovete distruggerle con la pistola che può essere usata solo se vi accucciate e premente il pulsante di fuoco.

Un MSX2 sfruttato bene per una grafica molto colorata, veloce e con personaggi ottimamente riconoscibili anche nelle varie pose, modi di correre e di combattere.

**MSX2= 9**

Un gioco decisamente interessante che è al tempo stesso un Beat'em up e un gioco di piattaforme ricco di avventura e suspance.
E' basato molto sulla ricerca di oggetti essenziali per trovare la via di uscita da ogni livello facendo attenzione a vari tipi di nemici, ma con un equilibrio sulla difficoltà che è ben calibrata.
Questo gioco vi piacerà molto e vi terrà incollati al monitor per molto tempo.

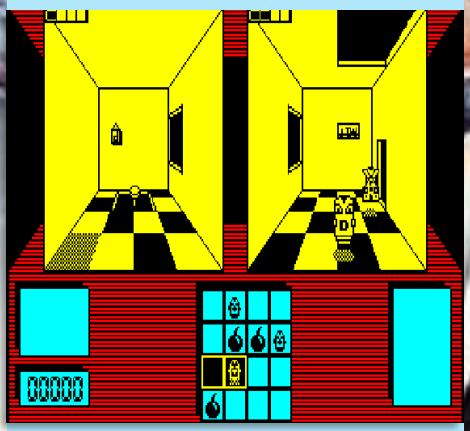



**Amstrad CPC (1986, Reaktor)**

Il movimento degli androidi è buono e la giocabilità è garantita in ogni situazione.
La difficoltà anche a livelli più bassi è sempre comunque tale da non farvi prendere decisioni affrettate perché, comunque, richiede una certa strategia per gestire i membri della squadra.

**Deactivators** è un puzzle arcade perché impersonate una squadra di androidi specializzati nel disinnescare delle bombe.
Il vostro scopo è quello di entrare nei vari edifici e velocemente trovare e disattivare tutte le bombe per renderli di nuovo sicuri. Se fallite, perdete un membro della squadra oltre alla distruzione della stanza e in alcune situazioni potreste anche bloccare l'accesso ad altre.
Un gioco sicuramente molto avvincente e frenetico perché dovete essere





veloci a trovare e disinnescare le varie bombe che trovate.
Non è un gioco tranquillo perché come sempre avete varie difficoltà che sono rappresentate da alcuni robot di controllo che dovete evitare ad ogni costo perché se vi bloccano vi distruggono. Potete cercare di farli cadere in qualche trappola, ma non è facile.
Le stanze dei vari edifici sono tante, di dimensione diverse per una sfida sempre più adrenalinica e poi avete vari tipi di porte per rendere tutto più complesso.
Premendo il pulsante del joystick avete delle opzioni per poter vedere dove si trovano gli altri droidi che potete controllare, dove sono le bombe e anche dove si trova il computer centrale che vi permette di poter accedere liberamente a varie stanze che potrebbero essere bloccate con dei campi di forza.
Grazie all'uso dei membri della squadra potete aiutarvi uno con l'altro a superare certi ostacoli oppure, a seconda di dove sono, cercare di disinnescare le bombe o accedere alla stanza del computer.
La grafica di questo titolo non è eccezionale, però è fatta molto bene, dettagliata e curata anche se completamente monocromatica.

**Amstrad CPC= 7**

Un gioco di azione e puzzle davvero interessante che propone una idea nuova per tenervi incollati al monitor per cercare di disinnescare qualche bomba in un rompicapo nel trovare la strada giusta tra le tante porte chiuse e quelle accessibili con il teletrasporto.
Un Amstrad che non vi mostra una grafica super colorata, ma comunque ben fatta e curata per i particolari ben riusciti.
Il gioco vi affascina fin da subito per la sua giocabilità immediata e al tempo stesso da ragionare.




ZX Spectrum (1990, Electronic Arts)

**Subbuteo** è un gioco del calcio da tavolo in cui avete dei giocatori di plastica che al posto dei piedi hanno un pezzo ricurvo che serve per tirare la palla e spostarsi sul campo di stoffa.
La palla non potete toccarla con le mani, ma dovete fare in modo che il vostro giocatore la colpisca e la tiri verso la porta o verso un vostro compagno; in questo caso conta solo vostra abilità nello colpire con le mani il giocatore che a sua volta colpirà la palla.




E' un gioco che richiede parecchia pratica perché bisogna colpire il giocatore in modo particolare che non lo faccia cadere per terra, che non lo faccia uscire dal campo, che non colpisca una altro giocatore e che abbia, tuttavia, abbastanza forza per spingere la palla verso la porta. Da tante soddisfazioni perché nella versione da tavolo ci sono diverse squadre che sono riprodotte in maniera fedele in ogni dettaglio a quelle originali.

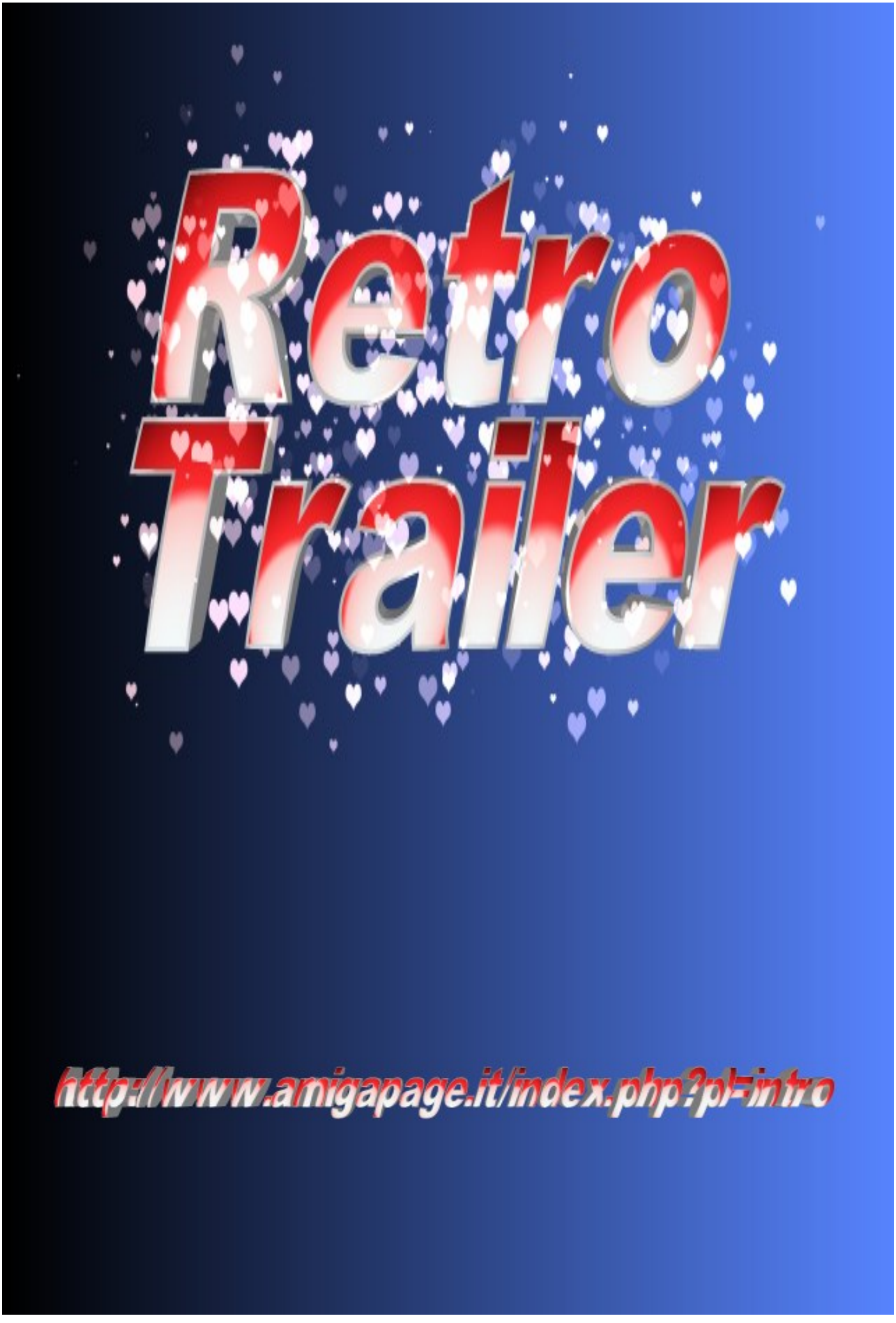
La versione digitale di questo gioco ovviamente funziona allo stesso modo, ma dovete usare il mouse o la tastiera per avere lo stesso effetto: colpire il giocatore rispettando le regole di base e cercare di vincere la partita.
E' un gioco a turni perché ognuno ha circa 30 secondi per puntare il giocatore verso la porta o un compagno e tirare.
Sicuramente il videogioco ha delle facilitazioni nella meccanica di gioco, ma al tempo stesso più brutto per una grafica molto riduttiva che di fatto mostra solo delle pedine numerate con una vista dall'alto.
Non cambia lo scopo, non cambia il livello di sfida, ma sicuramente non ha lo stesso fascino del gioco da tavolo.
Devo dire, tuttavia, che non è male questa implementazione digitale perché vi permette di divertirvi forse di più non dovendo usare le mani per controllare i giocatori. Ci sono le stesse regole, le stesse infrazioni se non colpite la palla, se fate un movimento sbagliato.
Questa versione è molto buona per farvi capire come giocare a Subbuteo e un giorno potreste diventare un campione anche al gioco da tavolo.






**ZX Spectrum= 8**

Non avrà il fascino del gioco da tavolo, ma ha la sua stessa giocabilità e le regole che in versione digitale forse lo rendono più giocabile e vi permette di imparare questo tipo di calcio che poi certo vorrete provare nella versione originale.
E' molto difficile perché dovete imparare ad usare la forza del tiro, ma grazie al joystick potete scegliere facilmente una direzione di tiro e dare la giusta forza.
Se amavate il gioco da tavolo, la versione per Computer vi piacerà moltissimo.


Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

# Ripescaggi

E’ una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recenti tanti tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero  sono questi che vedete dagli screenshoot qui sotto (quando vedrete un fondo giallo o dei bordi gialli vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):









**Amiga (1990, Sierra)**

Il terzo interessantissimo episodio di Larry è un' avventura sempre più umoristica, divertente e sessualmente molto esplicita.
La storia inizia anni dopo gli eventi del secondo capitolo dove Larry sconfigge il perfido dottore pazzo Nonookee sull'isola Nontoonyt, la quale rinasce in un isola che ricorda molto Honolulu nelle Hawai.
Larry vive in una lussureggiante villa insieme a sua mogli Kalalau,




figlia del capo tribù che incontra nel precedente gioco.
Larry lavora in una azienda dove il suo capo è il padre di sua moglie (il nome originariamente era Capo Keneewauwau, ma divenne infine Capo Kennneth).
Dopo anni di matrimonio felice e fedele, Kalalau scopre Larry tra le braccia di un'altra donna che porta Larry a perdere il lavoro e il matrimonio. Della bella vita agiata e con un vestiario degno della sua posizione, Larry decide di usare dei vestiti nuovi per dimostrare alle donne che è di nuovo single.
I personaggi femminili che Larry incontra in questa avventura sono: Tawni, una ragazza in topless che è più interessata a collezionare ricordi che dargli appuntamenti; Cherri Tart, una ragazza che si esibisce al casinò; Suzi, un avvocato lesbica che si occupa delle pratiche di divorzio tra Larry e Kalalau; Bambi, una istruttrice di aerobica e infine Passionate Patti, una pianista jazz.
Larry cercherà di sedurre tutte queste donne senza successo, a parte Passionate Patti che diventerà la donna più importante nella sua vita.
Durante questo gioco sarà possibile usare entrambi i personaggi perché ad un certo punto della storia Larry scompare e sarà Patti che dovrà andare a cercarlo.
I due vengono catturati dai cannibali e infine teletrasportati alla Sierra On-Line dove conoscono Roberta Williams che gli offre un lavoro come creatori di video giochi.
Al termine del gioco vedrete Larry al PC che sta codificando il primo di questa serie.




Tecnicamente anche questo gioco è sviluppato con il motore SCI0 che ha la grafica molto simile al suo predecessore, ma molte più musiche MIDI ed era disponibile solo per PC, Amiga e Atari ST.
Larry III è stato sviluppato con l'intenzione di ritornare ad un titolo per adulti e si è scelto anche di cambiare un po' la grafica, soprattutto per Larry dove se ne è scelta una più da cartone animato e anche un po' esagerata per renderlo più realistico.
Il manuale del gioco ricorda molto un libretto turistico e serve anche per superare il codice di protezione.

Come nel primo gioco anche qui ci sono delle domande che solo un adulto è in grado di rispondere, ma è possibile saltare questo sistema premendo CTRL+ALT+X.
Rispondendo correttamente a più domande aumenterà il livello di nudità del gioco e se rispondete a tutte il nudo sarà totalmente esplicito.

**Amiga= 8**

*Bel gioco divertente con una bella trama per adulti e un finale interessante.*
*Ottima la possibilità di usare entrambi i personaggi*
*E' un avventura che è ben lontana dal genere Punta e Clicca, ma il parser unito al sistema di controllo via mouse è efficace e utile.*

# Console Forever






**Submarine (1979, Bandai - Super Vision 8000)**

E' un gioco arcade a singolo schermo in cui voi siete a bordo di un cacciatorpediniere che deve affondare diversi sottomarini che viaggiano a diverse velocità e profondità.
Avete due tipi di bombe che esplodono a due diverse profondità: una a metà schermo e l'altra quasi in fondo.
In questo modo riuscite a colpire quasi tutti i nemici.
E' un titolo molto semplice che è basato sul gioco originale "Deathcharge" e la difficoltà è dato dal fatto che i sottomarini che dovete affondare si muovono moto velocemente e sparano anche tanti missili contro di voi.
Di contro anche voi potete fare la stessa cosa e scatenare una pioggia di bombe che però risentono dell'attrito dell'acqua e quindi scendono in profondità molto più lentamente dei missili nemici.

L'abilità è quella di anticipare i loro movimenti e lanciare le vostre bombe immaginando il loro percorso.
Questo sistema di avere due tipi di bombe che esplodono a diverse profondità è molto realistico perché anche nella realtà certi siluri e certe bombe erano programmate per esplodere al contatto, a tempo o al raggiungimento di una certa quota.



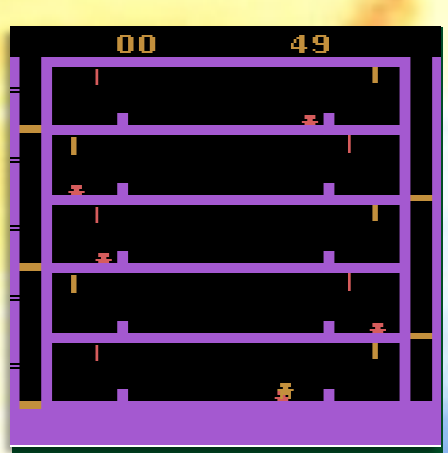

**Super Vision 8000= 9**

Nella sua semplicità grafica è molto buono per offrire una giocabilità così immediata che il tempo passerà così velocemente che non ve ne renderete conto.
Solitamente questo tipo di giochi aveva un successo anche nelle sale giochi proprio per questo.
Era in grado di catturare l'attenzione del giocatore non per la grafica, ma per il tipo di gioco e per l'ambientazione che vi faceva immedesimare nella situazione.




**Airlock (1982, Data Age - Atari 2600)**

Ancora pericoli dal o sotto il mare per questo gioco della Console Atari più amata di sempre.
Il vostro sottomarino nucleare è bloccato in mezzo al mare e sta imbarcando acqua e lentamente affonderà con voi a bordo.
Il vostro scopo è quello di mettervi in salvo raggiungendo la superficie e scappare superando ogni livello che rappresentano i vari ponti di questo sommergibile di ultima generazione.
Non è facile perché dovete trovare delle chiavi che vi permettono di accedere all'ascensore che vi da di volta in volta una speranza di non morire.
Allo stesso tempo dovete anche fare attenzione ai vostri siluri che sono stati scagliati fuori dalle correnti oceaniche e che sono spinti verso di voi.
Una corsa contro il tempo perché dovete salire in cima ad ogni livello con l'acqua che lentamente sale dal basso e facendo attenzione a non essere colpiti dai vostri stessi siluri.




Voi dovete prendere due chiavi per piano nell'ordine giusto per aprire la porta dell'ascensore che vi porta al piano successivo. Dovete fare in fretta perché avete 49 secondi per terminare il livello e pochi secondi per superare ogni piano.
Questi siluri rimbalzano da una paratia all'altra e diventano di fatto i vostri nemici che dovete evitare e attenzione anche a non inciampare tra le porte dei piani.
Dovete essere perfetti in ogni cosa e per questo è molto difficile. Secondo me è anche molto mal calibrato.

**Atari 2600= 6**

**Il gioco in se è molto ben preparato, ma è troppo difficile anche al primo livello dato che avete solo una manciata di secondi per superare ogni piano prima che arrivi l'acqua. Non vi è permesso perdere nemmeno una frazione di secondo altrimenti le vostre fatiche saranno vane. La difficoltà non esiste e tutto sembra veramente stressante fin da subito quando anche dopo 10 tentativi non riuscirete ad avere quella frazione di secondo che vi manca.**




**Aerial Assault (1990, Sega - Sega Master System)**

Si tratta di un classico sparatutto a scorrimento orizzontale in cui voi siete il "Freedom Fighter" che come tale deve sconfiggere tutti i nemici in cinque livelli compresi i loro boss tra cui un Vsink, un Bombardiere CB -53, "El" e due mega fortezze.
Durante ciascuno dei cinque livelli incontrate ogni tipo di nemici che possono essere altri caccia, sottomarini, jeep, ecc. Quando incontrate degli elicotteri dovete distruggerli per ottenere dei bonus che però possono essere positivi o negativi.
Alcuni di questi vi potenzieranno, altri faranno l'effetto contrario. Questo nuovo sistema di bonus è molto interessante perchè vi obbliga a fare attenzione a quello che raccogliete e anche il dover imparare a vostre spese quelli che dovete evitare.




Tre sono i livelli di difficoltà: "Facile", "Normale" e "Difficile" per venire incontro a tutte le esigenze.
Un Master System davvero ben sfruttato per la grafica molto simpatica, ben definita e colorata. E' molto fluida e veloce e la giocabilità di conseguenza se ne avvantaggia tantissimo.
La difficoltà funziona bene perché i vari livelli sono calibrati come si deve e vi permettono di divertirvi tantissimo anche se sono abbastanza lunghi, ma decisamente vari perché avrete combattimenti aerei e terrestri.
Unico appunto è quello di non avvicinarvi troppo al suolo o al mare, pena la distruzione immediata anche se è necessario farlo per distruggere le navi e le basi terrestri.

**Sega Master System= 9**

**Un gioco di azione veramente bello e soprattutto ben fatto a livello di grafica e di giocabilità che ricorda tanto quei successi di questo genere che appassionano tutti quanti senza eccezione.**
**Ogni cosa che vedete sullo schermo è fatta bene, soprattutto i fondali.**
**Gli sprite sono forse un po' piccoli, ma ben definiti.**


Education
Shift

# Educational: Misc



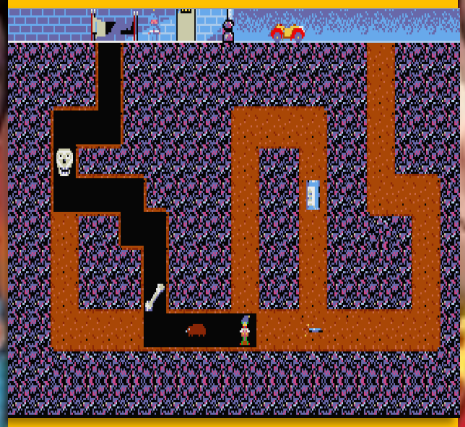

**Atari ST, 512k ( 1992, Jumping Bean Company)**

**N**oddy's Playtime è un gioco educativo per bambini tra i 3 e gli 8 anni basato su un personaggio dei libri di Enid Blyton e della serie televisiva.
Questo titolo è formato da diversi mini giochi che, nel ruolo di Noddy, dovete trovare guidando un auto per le strade Toytown. La città è grande e avete anche la possibilità di divertivi nella guida e fermarvi dove volete.
I mini giochi educativi sono otto:

- **Railway Station**
- **Post Office**
- **Market Place**
- **Chimney Place**
- **Noah's Ark**
- **Farm Yard**
- **N & B Works**
- **Noddy's Paint Pot**

Ognuno di questi ha un tipo di gioco che non ha a che fare con il suo nome e sta a voi scoprire di cosa si tratta.
Il programma vi da diverse opzioni per quanto riguarda la guida che può essere manuale in cui voi dovete girare per le strade della città e trovare da soli questi posti che non sempre hanno un riferimento testuale, ma dovete capirlo dal tipo di disegno.
Se non volete perdere tempo avete l'auto guida che vi porta direttamente ad uno degli otto giochi inclusi per iniziare subito a divertirvi.
Questi mini giochi spaziano dal classico gioco "Memory" in cui dovete trovare delle coppie di pezzi uguali, al puzzle in cui bisogna ricomporre un immagine con i vari pezzi sparpagliati



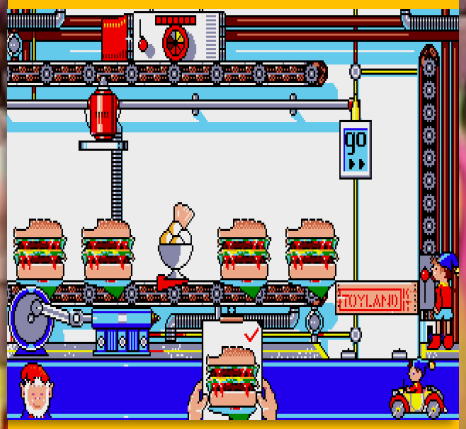



sul tavolo, ad operazioni di matematica (che non mancano mai), musica, disegno ecc.
Avete abbastanza mini giochi con cui divertirvi per parecchio tempo e che grazie alla grafica colorata e dettagliata del computer vi piacerà ancora di più.




La versione per Atari ST è molto buona perché lo sfrutta nella parte estetica rendendolo a tutti gli effetti un cartone animato interattivo dato che se scegliete di giocarlo manualmente vedrete al meglio le sue qualità. Anche i vari mini giochi sono curati allo stesso modo per renderli più appassionanti e far venire voglia a chi gioca di continuare fino a completarli più volte.




**Atari ST= 9**

L'architettura a 16-Bit dell'Atari ST e i suoi 512k di memoria sono sufficienti per presentarvi un cartone animato educativo che con i suoi tanti mini giochi di diverso tipo vi tiene incollati al monitor.
L'idea di cercarli guidando un auto per le vie della città lo rende ancora più bello e innovativo.

# Educational: Quiz



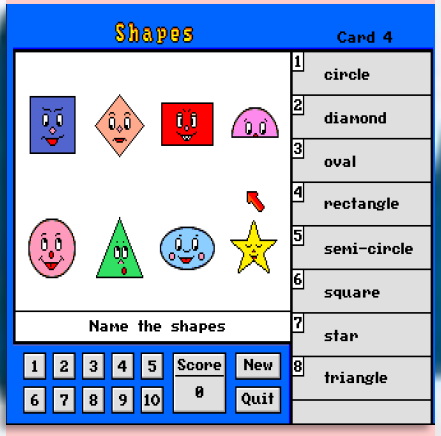

Gold

**Amiga 600 (1994, F1 License-ware)**

**Ask me Other** è un gioco educativo, ma orientato al Quiz perché avete delle domande a cui rispondere.
Vista la natura di questo titolo le varie domande e le risposte sono state costruite e disegnate per essere comprensibili ai bambini che usano le varie immagini per trovare la risposta giusta.
Alcune di queste sono, ad esempio, di trovare i pezzi giusti di un puzzle grazie alle forme che vedete sullo schermo e a quelle presenti sul tavolo dovete completarlo nel modo migliore.




Ci sono immagini di animali a cui dovete dare un nome grazie ad una lista presente sullo schermo.
Ogni domanda in questo programma educativo è stata costruita, disegnata e progettata per essere comprensibile anche se come target i bambini devono saper leggere perché alcune di queste richiedono la lettura e la comprensione.




Grazie alla grafica e alla versatilità del computer Amiga avete di certo una facilità grazie alla cura del dettaglio dei disegni e dei loro colori che mettono in risalto ogni oggetto presente nelle domande e nelle risposte.
Fa piacere comunque che questo computer non sia usato solo per i giochi tradizionali, ma anche per gli educativi.

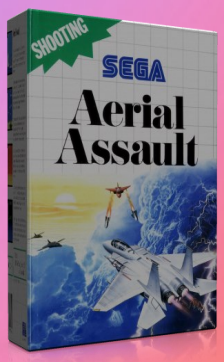
Avete due set di domande che sono identificate con “Card A” e “Card B”.
Ogni “Card” ha un set di10 giochi, per cui ne avete tante con cui passare il tempo e anche per ammirare la cura con cui è stato realizzato questo “quiz”.

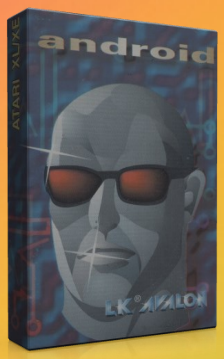


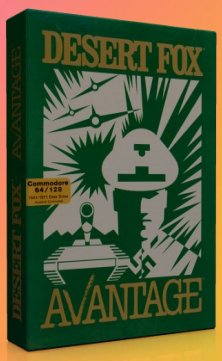

**Amiga= 9**

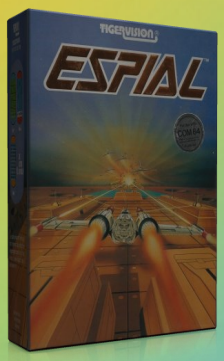
E’ un ottimo quiz per bambini che usa le immagini per far comprendere cosa gli viene chiesto e altrettante per rispondere.
Alla fine leggendo e rispondendo si imparano nuove nozioni importanti per la vita.

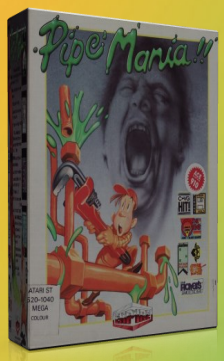
# Box Art: Copertine in 3D






Volume 4, Numero 11
Novembre 2018

# REV'N'GE!



# Top 3

## Sierra Soccer



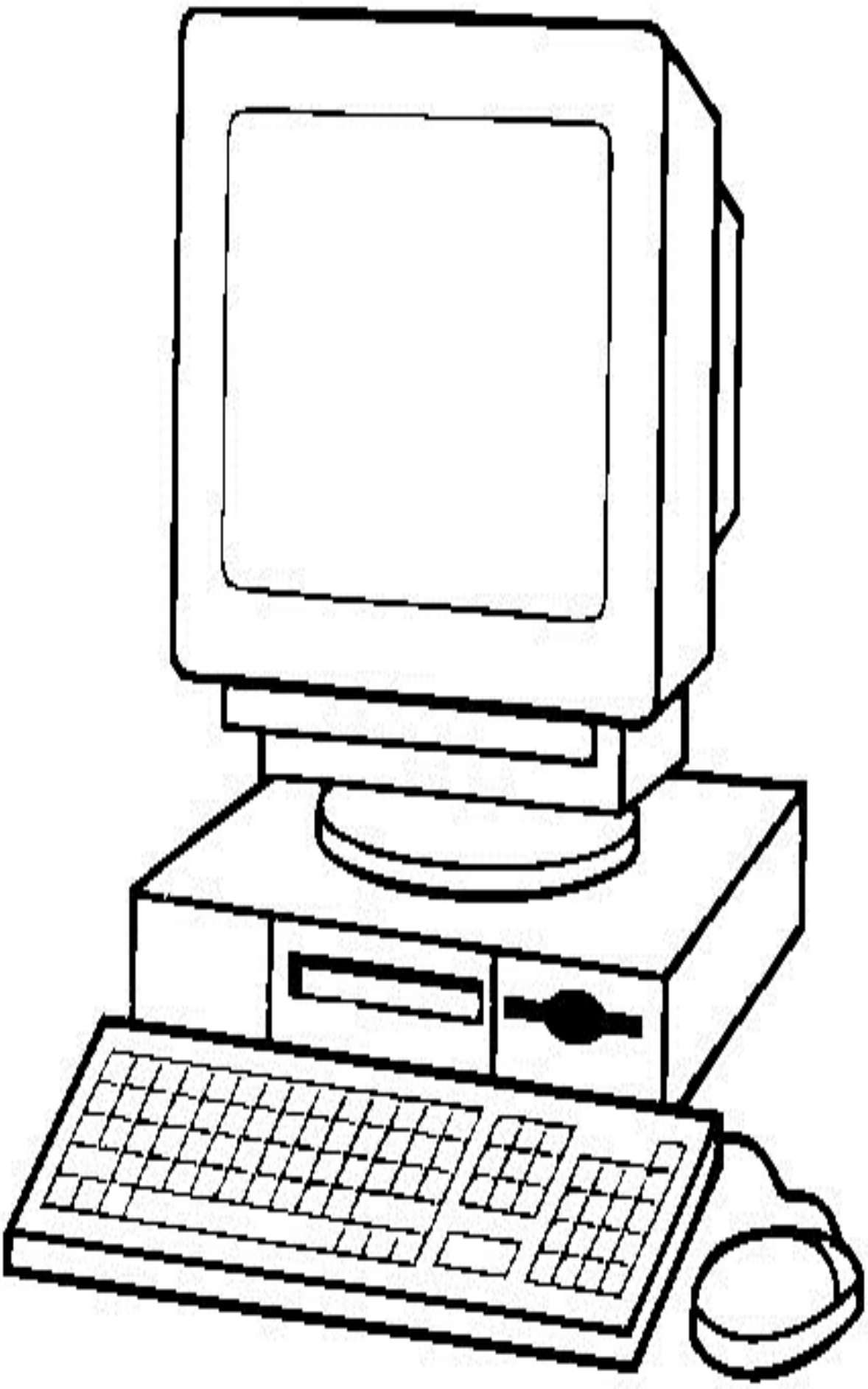
## Tyran



## Noddy's Playtime




Multimedia
Compilation
Office



# Office, Multimedia and Educational

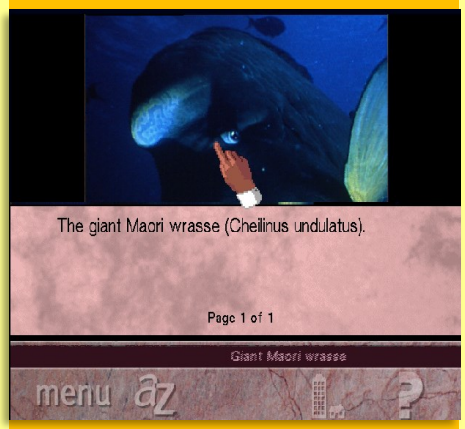



**CD32 (1993, New Media)**

**Guinness Disc of Records: Second Edition** è un prodotto multimediale di sicuro interesse di *New Media* che con questo disco vuole presentare i record del 1993 per l'edizione CD32.
Anche questa produzione riguarda solo questa piattaforma che è l'ideale per presentare nelle case degli utenti




un CD-ROM molto interessante anche perché questo tipo di argomento piace sempre grazie alle tante informazioni e categorie presenti.
Essendo per CD32 è una versione AGA, quindi le immagini ora sono di ottima qualità e l'interfaccia è davvero gradevole piena di colori e davvero efficace.
Vi permette da subito di vedere le 12 categorie principali che mostrano il contenuto di questo prodotto e in più ora ci sono anche delle brevi descrizioni che riguardano queste categorie di primati.
Per trovare il record da visualizzare lo si può fare grazie ad una ricerca dalla A alla Z.
Questo tipo di ricerca non solo è l'unica disponibile, ma anche molto completa per trovare facilmente tutti i




record relativi.
Una volta scelto quello da vedere vi basterà cliccare sopra per visualizzarlo. Se questo argomento ha un immagine la vedete con un breve testo riassuntivo e potrà essere visualizzata anche a tutto schermo. Se non ci sono immagini disponibili ne viene caricata una predefinita della categoria principale.



Il CD vi permette anche di guardare i primati in una modalità filmata dove vengono mostrati e raccontati quelli principali del periodo anche se, purtroppo, non si tratta di filmati nel verso senso del termine; sono per lo più dei slideshow dove un narratore a voce descrive questi record.
Il parlato è solo in Inglese senza sottotitoli e richiede una buona conoscenza della lingua inglese anche se però il narratore parla lentamente e scandisce bene le parole.

Grazie al chipset AGA del CD32 le immagini sono di ottima qualità che rendono questo prodotto multimediale davvero di gran classe.

**Amiga CD32= 8**

Eccellente Enciclopedia molto completa con tantissimi argomenti da consultare grazie ad una Interfaccia semplice e al tempo stesso funzionale.
Appena finisce di caricare siete già pronti al suo utilizzo senza perdervi in opzioni o menu a tendina che spesso vi obbligano a studiare bene il prodotto.
Il suo Contenuto multimediale è molto povero come quantità e limitato solo alle immagini che almeno sono di alta qualità grazie al chipset AGA.


Al prossimo incredibile numero
#93