REV'n'GE! #90

Retro Emulator Vision and Game



VM18

Strip Poker II+

La versione Anco non usa ragazze digitalizzate

Conquest of the Longbow

La leggenda di Robin Hood su Amiga

ALTRE RECENSIONI: Crime Wave * Liverpool: The Computer Game * Cheavy Chase * Arkos * The Last Ninja * Rocky Menphis: The Legend of Atlantis * Time Pilot * Bronx * Galaga * Altered Beats: Remastered * Arkanoid * Space-Pilot * Alienbusters * Bouncing Bluster * California Driver * MicroProse F1GP * Fun School Special: Spelling Fair * Geo Quiz * Grolier Electronic Encyclopedia*

RECENSIONI CONSOLE: Planet Smaschers * 2010: The Graphic Action Game * Y2 Wai Wai Monster Land

0,00 Euro 15 Settembre 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 9

EDITORIALE NUMERO 90

Dal numero di Agosto avete già letto qualche recensione che ho deciso di riprendere dai vecchi numeri e risistemarle in un contenuto più corretto, ho cambiato l'impaginazione originale, ho sostituito i vecchi link a video inesistenti con quelli nuovi. Questa idea, secondo me, è buona perché fa bene alla Fanzine per allungarla di qualche pagina facendovi leggere di nuovo vecchie recensioni ora riviste e corrette.

Qualche novità riguardano le pagine passive, ossia quelle prive di recensioni che servono per aumentare il numero delle pagine, ma anche per dare uno stacco dalla lettura per riposarsi un attimo e farvela durare un poco di più. Ci sono più anteprime che ora sono otto e sicuramente vi danno una maggiore visione delle recensioni che andrò ad affrontare e che forse vi danno l'aspettativa giusta per il prossimo numero.

La sezione educativa ancora con questa serie Fun School davvero bella che è uscita per tantissime piattaforme e non smette mai di stupire per come è stata concepita, così utile ai bambini per mettere in pratica quello che studiano a scuola. Spesso si pensa che anche questi programmi siano migliori su sistemi moderni, ma anche un Commodore 64, uno ZX Spectrum, un MSX o un Apple IIGS sono in grado di fornire buoni programmi adatti a questo scopo.

Buona Lettura







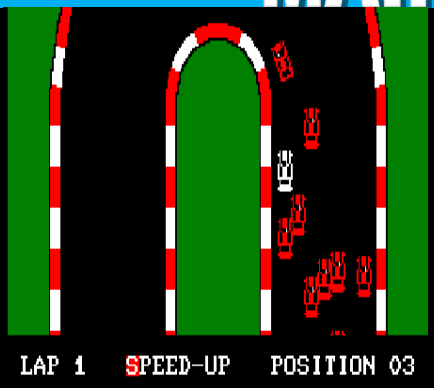








MAIN PREVIEW #91



Bunger Racer - Amstrad CPC

Un gioco di corse che assomiglia molto a Super Sprint con una livello di sfida decisamente alto visto il numero di avversari da superare.



Candoo Ninja - MSX

I giochi con i Ninja sono sempre molto belli e se poi sono giocabili e divertenti ancora meglio. Questo lo sembra anche se credo sia veramente difficile. Guardate quanti nemici ha intorno.



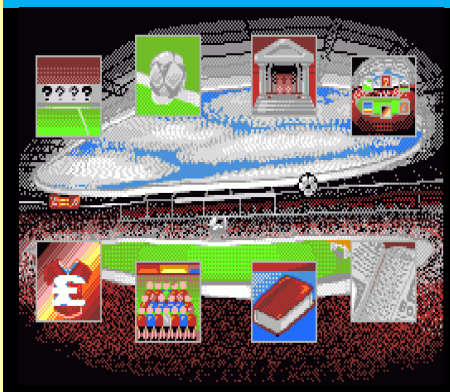
Dark Castle - Atari ST

Questo è un classico gioco di piattaforme con una storia molto bella alle spalle. La grafica forse lo fa sembrare più bello di quello che forse è in realtà.



Death Trap - Atari ST

A guardarlo sembra proprio un bel gioco di piattaforme decisamente giocabile e divertente. La grafica sembra anche questa molto accurata e dettagliata. L'ultima parola spetta a me nel prossimo numero



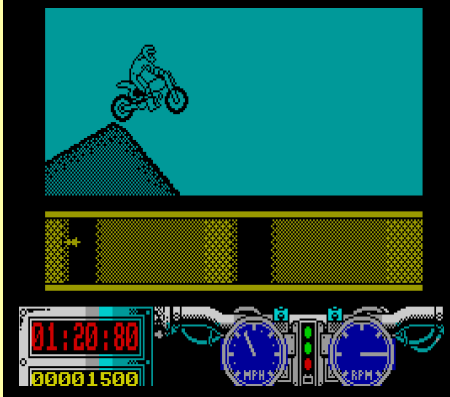
Football Manager - SamCoupe

Un gioco manageriale di calcio che probabilmente avete già letto in questo pagine, ma questa è una versione per questo Computer che era decisamente promettente anche dalla grafica così superiore a molti titoli a 8-Bit



Lords of the Rising Sun - Amiga

Un titolo di qualità e uno strategico storico per Amiga che vi riporta nell'antico Impero Giapponese in cui dovete sconfiggere i nemici compreso vostro fratello.



Super Scramble Simulator - ZX Spectrum

Un grande gioco arcade di guida motociclistica che dovrebbe avere una giocabilità molto buona anche per il fatto che malgrado sia in 2D è nello stesso tempo in 3D.



Super Kick Off - Sega Master System

Kick Off in versione Super per la Console Sega Master System. Sarà divertente, giocabile anche in questa versione?

Sommario Numero 90 — Settembre 2018

Alienbusters	Atari 8-Bit	**23**
Altered Beast: Remastered	MSX	**20**
Arkanoid	Vector 06C	**21**
Arkos	ZX Spectrum	**12**
Bouncing Bluster	Apple IIGS	**24**
Bronx	Amstrad CPC	**19**
California Driver	Commodore 64	**22**
Cheavy Chase	Commodore 64	**11**
Conquest of the Longbow	Amiga	**9-10**
Crime Wave	Atari ST	**6**
Deluxe Strip Poker II+	Atari ST	**7**
Fun School Special: Spelling Fair	Commodore 64	**33**
Galaga	MSX	**20**
Geo Quiz	Apple IIGS	**34**
Grolier Electronic Encyclopedia	CD32	**39**
Liverpool: The Computer Game	Amiga	**8**
MicroProse F1GP	Amiga/PC	**27-28**
Rocky Menphys	Commodore 64	**16**
Space-Pilot	C64/Plus4/Amiga	**21**
The Last Ninja	Commodore 64	**14-15**
Time Pilot	MSX	**18**

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.





Silver

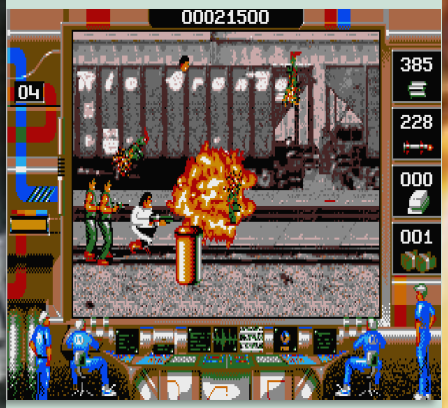
Atari ST, 512k (1992, U.S. Gold)

Crime Wave è uno sparatutto a scorrimento laterale che però è caratterizzato da scene e grafiche digitalizzate per il quale sembra un fumetto interattivo o un'avventura grafica.
E' uno stile di presentazione alle scene di combattimento già visto in altri titoli come, ad esempio, "*The Amazing Spider-Man e Captain America in Dr. Doom's Revenge!*"



Nel gioco voi interpretate un agente di polizia, celibe, che deve attraversare la città in ogni sua parte con lo scopo di eliminare una potente organizzazione criminale e salvare la bellissima e nubile figlia del Presidente.
Come già detto poc'anzi è un gioco di azione in stile "NARC", ma ha diverse scene digitalizzate che lo rendono meno ripetitivo nel combattimento dandovi un po' di respiro che serve alla narrazione degli eventi.
Tra le curiosità del gioco c'è da far notare che la sua musica è quella dei Pink Floyd e in particolare un frammento tratto da *One Slip*.
La somiglianza con Narc è impressionante tanto che viene considerato un plagio del citato titolo a causa degli effetti artistici che sono letteralmente uguali.

La versione PC è impressionante per avere una grafica EGA a 136 colori e effetti sonori digitalizzati via PC-Speaker grazie al Real Sound.
Il gioco è in Inglese, ma supporta quattro localizzazioni della tastiera che è una cosa un po' insolita, ma utile come potete ben immaginare.
Prima di iniziare a giocare avete una bella serie di opzioni per l'audio, la modalità video, il numero dei lettori floppy disk, la lunghezza del gioco, la difficoltà e la scelta di saltare l'introduzione. Opzioni decisamente atipiche, ma che danno quella voglia di provarle tutte e vedere cosa cambia l'una dall'altra.



Come detto tante grafiche e animazioni di intermezzo digitalizzate, che danno quel valore in più a questo titolo che dal punto di vista della giocabilità lo avete già visto e rivisto fino alla nausea in Narc.
L'area di gioco è molto piccola perché avete un pannello di controllo molto invasivo; l'azione è vista come su un monitor della stazione di Polizia e gli altri agenti che vi controllano e vi guidano verso gli obiettivi.
Avete due tipi di arma: un fucile e un lancia missili che sono gestiti in maniera intelligente dal joystick: se tenete premuto o cliccate velocemente usate il fucile, mentre se cliccate due volte sul pulsante usate il lancia missili.
Esplosioni di grafica digitalizzata molto belle e nemici che vengono letteralmente fatti a pezzi.
L'area di gioco è isometrica e questo vi permette di spostarvi sui vari piani anche se ogni tanto capita che pur essendo in linea i vostri colpi non vadano a segno, ma questo è un difetto comune con altri titoli simili. Se non siete in linea perfetta non colpite nessuno. Per fortuna e per una volta tanto vale la tessa cosa anche per i vostri nemici.

Atari ST= 8

Buona questa versione per una grafica ben fatta, molto accurate e colorata. Buoni gli effetti digitalizzati che sembrano quasi fotografie.
La giocabilità è buona anche grazie alle armi che avete per poter fare a pezzi i vostri nemici con esplosioni cinematografiche.
La velocità di scorrimento è buona, ma rallenta vistosamente quando usate il lancia missili perché c'è tantissima grafica in più e frammenti di corpi che volano in aria in tutte le direzioni.
Le varie opzioni per personalizzare il gioco sulla durata e sulla difficoltà dovrebbero garantire una buona longevità e piacerà soprattutto agli splatter.



Atari ST, 1 MB (1988, Anco)

Silver

Strip Poker II+ segue il successo del primo gioco e non cambia la meccanica di gioco che è quello di vincere una partita a Poker con due belle ragazze, Donna e Sam, cercando di spogliarle completamente nude vincendo varie partite puntando dei soldi.
E' un titolo semplice nella giocabilità dato la vostra avversaria sarà costretta a togliersi una parte del suo vestito ogni volta che il suo credito sarà quasi finito. E' la penalità di



Strip Poker. Non la spogliate solo perdendo una partita, ma dopo aver prosciugato il suo credito fino ad un punto che non può fare altro che spogliarsi.
Ovviamente se lei riesce a prosciugare il vostro, si riveste dell'ultimo indumento che aveva prima. Se aveva perso la maglietta e la gonna, si riveste solo di quest'ultima e così via.

Essendo un gioco anche di strategia dovete rischiare nel puntare i soldi e anche bluffare. Se il computer comincia a rilanciare denaro ci sono due possibilità: ha delle carte fantastiche oppure non ha niente in mano.
Devo dire che ho puntato all'infinito con un tris di "10" fino ad arrivare al punto da spogliarla completamente con un sola partita. Entrambi abbiamo continuato a rialzare la somma di denaro fino a quando è diventato ingestibile.
Il computer, Donna, in quel momento ha perso perché aveva solo un tris di "8". Un rischio che di tanto in tanto bisogna prendere.

Ci sono giochi di Strip Poker che hanno una difficoltà solitamente bassa o calibrata perché inizialmente vi capitano sempre buone carte e un po' di stupidità dell'avversaria. In Strip Poker 2+ è molto più difficile



perché vi potrebbero capitare diverse mani in cui non avete nulla e il credito della vostra avversaria cresce così tanto che poi non avete più possibilità di spogliarla completamente.

Una versione per Atari ST molto buona per quanto riguarda la grafica delle ragazze che non è, tuttavia, digitalizzata da vere persone, ma disegnata al computer.
Questa versione "II+" di Anco è diversa dalla versione "II" di Artworx che usa vere ragazze digitalizzate.
Non cambia la sostanza, non cambia la voglia di spogliarle e come sempre non ci sono volgarità nel nudo che rimane decisamente soft.



VM18

Atari ST= 8,5

Un buon Strip Poker che mantiene il fascino per diverso tempo, almeno fino a quando non riuscirete a spogliare completamente le due ragazze disponibili.
Buona la grafica, anche non digitalizzata, e comunque è pur sempre un gioco del Poker che richiede abilità e fortuna nel gestire le carte.

ANCO SOFTWARE LTD.
35 WEST HILL, DARTFORD, KENT
TEL: 0322 92513/18 · FAX: 0322 93422



Amiga, 1MB (1992, Grandslam)

Liverpool - The Computer Game è, come dice il nome, un gioco calcistico arcade di Grandslam che vi porta alla guida della squadra "Liverpool" che è stata per 30 anni una delle più vittoriose nel Campionato e anche delle Coppe Internazionali.

Con questo gioco, che ha una licenza completa del nome e dei giocatori, potete fare un intero campionato, fare delle amichevoli, giocare contro un vostro amico e partecipare alla FA Cup.

Ogni giocatore della vostra squadra ha un suo profilo anche se poi durante la partita sono tutti uguali (di certo le personalizzazioni facciali non erano molto usate in questi periodi anche perché richiedeva una qualità grafica di gestione non indifferente).

La giocabilità è tipica di questo genere di giochi e come predefinito la palla sta attaccata ai piedi quando corrette e questo di certo facilità anche il passaggio ai vostri compagni rendendo l'azione di gioco molto veloce e frenetica.

Per chi invece volesse qualcosa di meno arcade è possibile modificare il tocco della palla e renderlo simile a Kick Off.



Inutile dire che a me non piace questo sistema perché essendo un gioco arcade dove il divertimento è la sua base, la gestione della palla deve essere il più semplice possibile per evitare frustrazioni inutili.

Il calcio è difficile nella realtà e quindi in versione digitale deve essere più facile. Avere una simulazione di calcio non è molto entusiasmante, ma questo è un mio parere personale.

L'azione di gioco è vista in un campo che scorre verticalmente con una visuale 3D isometrica che da una buona visione del campo che è enorme tanto che molto spesso non vedete i vostri compagni intorno a voi.

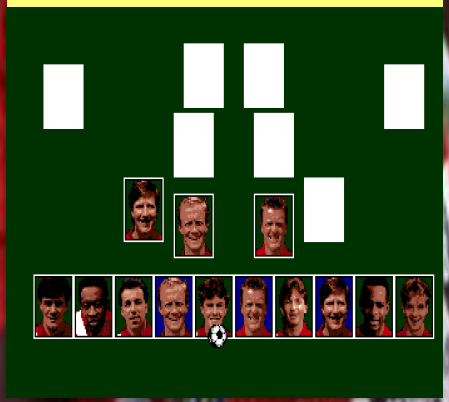
Prendete il controllo del giocatore più vicino alla palla anche se questa visuale non sempre vi permette di rendervi conto della capacità di intercettare l'avversario.

Anche con feroci tackle non sempre riuscite a prendere la palla e il computer dimostra spesso un ottimo controllo da sembrare intoccabile.

La grafica è molto buona perché riuscite a vedere le differenze delle maglie che sono a tinta unita, a righe orizzontali o verticali e anche quelle con altre strane forme come nella realtà.

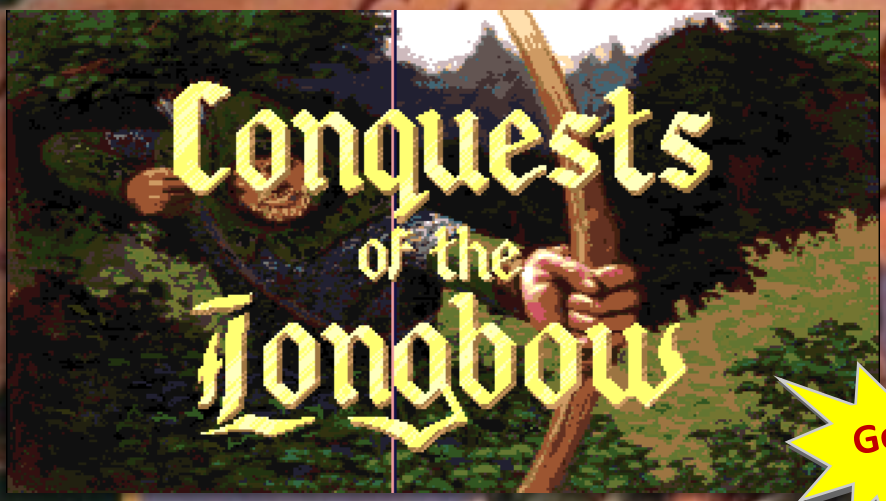
Anche la grafica del campo da gioco è ottima, ben realizzata, molto ben sofisticata (in questa visuale sembra un campo texturizzato) e anche il pallone è davvero realistico nel disegno e nell'animazione.

Un piccolo difetto è nella gestione del portiere che mi sembra un po' stupidello e che si fa bucare anche con tiri centrali.



Amiga= 8

Un buon gioco del calcio arcade con tantissime personalizzazioni nelle opzioni che vi permette di giocare con la vostra squadra diverse competizioni. Sicuramente la grafica è di elevata fattura perché i giocatori sono ben animati e le divise sono diverse nella forma e nei colori e sul campo di gioco le riconoscete bene.
La velocità è buona anche se leggermente accelerata nel movimento dei giocatori e vi rende difficile intercettare la palla dell'avversario.
Un buon titolo che sfrutta bene le caratteristiche dell'Amiga soprattutto quelle grafiche.



Amiga, 1MB (1991, Sierra)

Gold

Conquest of the Longbow è un'avventura grafica punta e clicca di Sierra On-online che vi racconta la storia di Robin Hood, forse una favola, che si svolge all'interno di eventi storici realmente accaduti in cui il Re d'Inghilterra, Riccardo "Cuor di Leone" ritorna nel suo regno dopo la Guerra Santa e viene catturato dal Duca Leopoldo di Austria che chiede un riscatto al fratello del Re, John. Quest'ultimo è contento di quanto accaduto perché può prendere il controllo dell'Inghilterra e diventare un tiranno malvagio. Da qui nasce la leggenda di Robin Hood, la cui famiglia è legata a quella del Re e cerca di salvarlo, ma gli eventi portano alla nascita di un ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri con lo scopo di arrivare a sconfiggere il principe John e guidare il Regno in attesa del ritorno del Re o almeno cercare di salvarlo dal Duca Leopoldo.



Come avventura grafica non è lineare perché sono state previste quattro diverse sequenze finali che dipendono dalle scelte che fate durante lo svolgimento dell'avventura e questo lo rendo molto interessante da scoprire e anche cercare di provarlo più volte per vedere tutti questi finali.



Conquest of the Longbow è decisamente complesso come avventura perché c'è il passare dei giorni che dipendono dalle varie missioni e dalle scelte che fate.

Non solo classica avventura grafica, ma sono presenti anche dei mini giochi che sono legati alla storia o che sono famosi perché riprodotti nei vari film e cartoni animati come, ad esempio, i combattimenti e la gare con l'arco.

Come detto nell'anteprima dello scorso numero, è un' avventura molto accurata nella grafica e nel dettaglio e questo richiede una certa potenza del processore per farlo girare nel modo migliore (per la versione PC è disponibile anche a 16 colori).

E' la versione Amiga quella più critica perché questo gioco usa una qualità decisamente superiore a quella che avete visto in "*Monkey Island II*" o "*Indiana Jones 4*". Sierra ha fatto un ottimo lavoro nella versione Amiga

che però gira su un processore a 7 Mhz risultando davvero molto lenta.
Questa versione l'ho provata dopo averla installata su Harddisk per velocizzare i caricamenti e per evitare un cambio disco snervante dato che ci sono 8 dischetti. Si può giocare lo stesso, ma non ve lo consiglio.

La prima cosa che notate con gran piacere è un avvio immediato senza la menata di cambiare disco ogni volta che appare la grafica. Non illudetevi perché la velocità di un Amiga 500 rende comunque molto lento il caricamento anche da Harddisk e ancora più lento il movimento dei personaggi sullo schermo che sembrano muoversi come se avessero la colla sotto i piedi.



Ovviamente il gioco supporta l'accelerazione hardware e quindi se avete un processore più veloce vi potete godere una bellissima avventura grafica di qualità davvero eccellente.
Anche la musica è davvero ben fatta (decisamente di qualità superiore alla versione DOS) e perfettamente in tema ad una Inghilterra medioevale con strumenti che sembrano riportare in vita quegli antichi strumenti. Ci sono tante melodie che cambiano da locazione a locazione.
Dal punto di vista tecnico avete già capito che, a parte la velocità di esecuzione, è strepitoso.
Con la lunga introduzione, raccontata da un menestrello sotto un albero, avete un riassunto della situazione, dal rapimento di Riccardo al fratello John, usurpatore del trono d' Inghilterra.
Grazie all'HardDisk vi godete questa introduzione la prima volta, ma in seguito evitatela a tutti i costi perché è molto lenta (la potete anche saltare in corso di visualizzazione).
Il gioco inizia con il vostro personaggio nel suo accampamento nella foresta di Sherwood insieme ai suoi compagni in attesa di iniziare qualche missione di scorribande contro gli sgherri di John e aiutare i più poveri.
Il vostro personaggio lo riconoscete bene perché ha sempre il suo fidato arco, la faretra sulle spalle e capelli biondi (*il più bello di tutti - è il protagonista*). Anche se avete dei compagni di avventura è una storia solitaria che dovete risolvere da soli, anche se poi in alcune circostanze avrete il loro supporto (*meglio soli che male accompagnati tutto sommato, tutti gli onori saranno solo vostri*).

Una cosa che magari lascia un po' in confusione è la scelta delle direzioni da prendere dato che l'interfaccia è quella tipica di Sierra quando le sue avventure sono diventate punta e clicca e quindi il puntatore del mouse non vi indica mai se avete preso la strada giusta o vi siete bloccati in un punto morto. Capite di aver trovato una via solo quando arrivate ai confini dell'area di gioco e appare la "mano" di caricamento della nuova locazione.
Essendo un po' lento in generale diventa dispersivo muoversi per lo schermo per trovare una direzione valida e se trovate un punto senza via d'uscita, su un Amiga 500 diventa ancora più snervante.
La grafica è talmente accurata nei paesaggi della foresta che sembra quasi fotografica, ma invece di aiutarvi vi confonde ancora di più e vi porta a perdervi in aree quasi tutte uguali senza più sapere quale è la vostra destinazione, la vostra attuale posizione e dove andare.



Amiga= 9

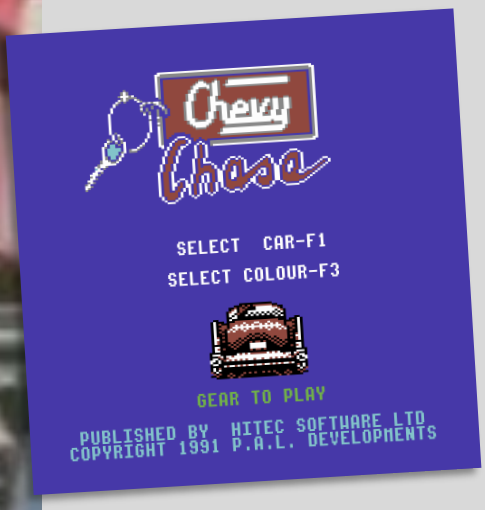
Conquest of the Longbow per Amiga OCS è impressionante perché ha una qualità grafica molto superiore alla media delle avventure del periodo e forse anche superiore a Indy 4 uscito qualche anno dopo.
La grafica si paga in una lentezza davvero estenuante e lo diventa ancora di più nei paesaggi più complessi che tra l'altro non mostrano più le uscite dalle varie zone costringendovi alle volta a cercare una strada.
Installandolo su HardDisk vi illude un po' perché non agiunge niente di più rispetto alla versione floppy. Ovviamente vi liberate del cambio disco, ma per il resto non ci sono differenze.
Generalmente le varie locaizoni sono statiche all'80% con piccole animazioni giusto per essere leggermente più realistiche.
E' un po' dispersivo perché capiterà molto spesso che vi perdiate in una foresta tutta uguale e non ci sono punti di riferimento chiari per trovare il percorso giusto.



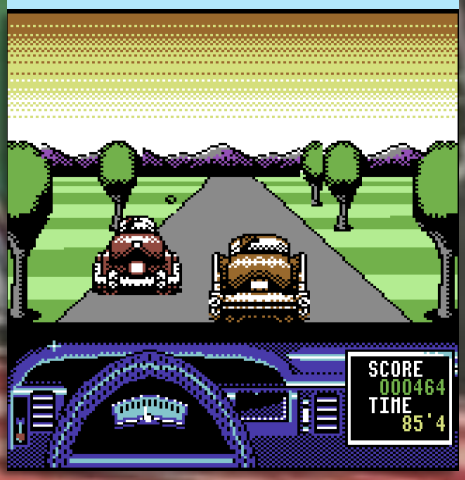


Commodore 64 (1991, Hitech)

Chevy Chase è un gioco di corse a bordo di un auto dei vecchi tempi (Chevy è l'abbreviazione di Chevrolet) con lo scopo di completare tutti i quattro livelli, con ciascuno diverse sezioni, entro un certo tempo limite.
La visuale è in 3D in terza persona con la camera posta dietro la vostra auto come in *Outrun* e dovete quindi correre lungo questi tracciati superando tutte le auto del computer per finire le varie sezioni nel tempo limite.
In questo gioco non ci sono incidenti di nessun tipo, ma se scontrate contro altre auto o contro oggetti lungo la strada rallentate e perdete tempo prezioso che potrebbe non bastarvi per qualificarvi.
Non solo l'auto ricorda Outrun, ma anche la meccanica di gioco molto simile, con un percorso che va completato entro un tempo limite e diversi livelli formati da varie sezioni.



Il nome del gioco è basato sulla vettura che guidate, ma anche intenzionalmente cerca di farvi ricordare la commedia "*Cheavy Chase*"
Finito il caricamento potete ascoltare una bella musica e se non fate nulla potete vedere delle brevi demo della corsa che sono molto semplificate e non tengono conto delle collisioni.
Potete giocare con il joystick oppure riconfigurarvi i tasti se non ce lo avete (*Ma chi è che non ha un joystick su Commodore 64?).*
Potete scegliere due tipi di Chevrolet e anche cambiargli il colore. Avete due marce selezionabili con il pulsante del joystick e poi la vostra abilità lungo una strada che è molto stretta, decisamente simile a quella vista in "1000 Miglia" e anche per questo incontrate solo un auto del computer alla volta che, tuttavia, non è facile da superare.
Devo dire che la giocabilità è sicuramente molto buona grazie ad una fluidità di scorrimento tipica del Commodore 64 e anche una più che discreta grafica anche se sembra un po' posticcia. Fa, tuttavia, il suo dovere e lungo il bordo della strada ci sono tanti oggetti che danno una maggiore completezza ai percorsi. Molto di più di altri giochi decisamente più famosi di questo.
Per quanto riguarda la grafica del cielo, questa cambia tra una sezione e l'altra per dare un po' di varietà.



Commodore 64= 8

La giocabilità è sicuramente la sua arma migliore, graficamente non è malvagio anche se come detto l'auto sulla strada sembra un po' troppo finta. Bello il pannello di controllo dell'auto che riproduce quello di una Chevrolet del passato. Il volante è solo scenico, ma il contachilomentri funziona.
E' una valida alternativa ad altri titoli simili anche se non da quella sensazione di avere quel qualcosa in più da offrire se non la sua fluidità.



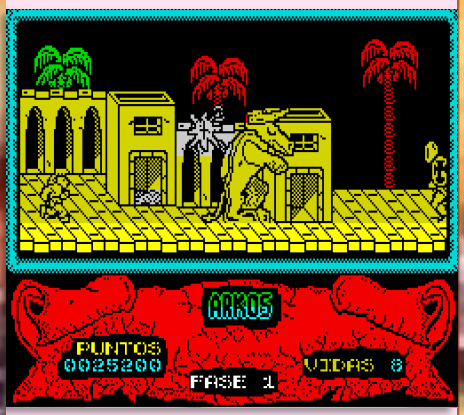
ZX Spectrum (1988, Zigurat)

Diversi secoli fa, prima che gli Atlantiani diventassero una leggenda, c'era una piccola e prosperosa città, KARTES, che viveva in armonia, con territori molto fertili, in pace e senza guerra grazie alla sacra Ascia di GRIX.
Questa viene rubata in seguito dal cattivo TAROX riportando questa città nel periodo più oscuro, fino a quando nasce un bambino che sembra avere dei super poteri che lo aiuteranno un giorno a sconfiggere questo brigante e recuperare l'oggetto sacro.

@rkos è un gioco di pura azione a scorrimento laterale formato da 3 fasi in cui voi potete liberamente giocare alle prime due in qualunque ordine, ma la terza che rappresenta lo scontro finale dovete per forza avere una chiave che è formata da due pezzi che trovate nelle altre due fasi.



E' un format di gioco che andava molto di moda nel suo periodo soprattutto nei titoli solo Spagnoli in cui c'erano diverse fasi, alcuni giocabili liberamente e per accedere all'ultima dovevate superare le altre.
Pur avendo la sua tipica qualità grafica trasparente e monocromatica per tutto quello che si muove sullo schermo è ben realizzato come dettaglio con diversi nemici di varia grandezza che di conseguenza hanno una diversa resistenza ai colpi. Quelli normali li



uccidete con un solo colpo, mentre quelli più grossi con due.
La giocabilità è molto scarsa perché è molto difficile dato che gli uomini di TAROX arrivano da tutte le direzioni e voi siete in mezzo alla confusione più totale.
Non è difficile la gestione del vostro eroe (che tra l'altro potete anche, come tradizione, modificare i tasti in basi ai vostri gusti), ma è il saper gestire tutti quei colpi che arrivano da ogni direzione.

Molto ben realizzato tecnicamente con una buona fluidità di scorrimento e molto ben fatti anche i fondali. Non manca la musica iniziale durante la schermata delle opzioni e effetti sonori durante l'azione.
Che dire?
Avete 8 vite che però non vi basteranno perché ad ogni passo avete nemici davanti, dietro e anche dai tetti.

ZX Spectrum= 5

Leggendo la storia vi immaginate un titolo sicuramente più affascinante e avventuroso di quando poi però lo vedete in azione.
Siete un eroe solitario in mezzo ad una moltitudine di soldati che vi attaccano da ogni direzione senza sosta e con i loro proiettli che arrivano da ogni parte.
Avete tante vite, ma la difficoltà è troppo elevata. Ok, è un titolo in cui dovete solo spazzare via i nemici, ma se è così frustrante la curiosità rimane solo per la durata delle vite.
Dopo vari tentativi sono giunto alla conclusione che il voto dato è giusto. Frustrazione a livelli galattici.

Recensione dei lettori

E' una nuova sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che vogliono scrivere una loro recensioni 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".

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage

- Galencia
- Who Dares Wins
- LuftrauserZ
- Sam's Journey
- Ghosts 'n' Goblins
- Terrapins
- Worthy
- Sydney Hunter
- Rocky Memphys: The Legend of Atlantis

Albe75 del forum Amigapage

- Bionic Commando
- OutRun
- The Last Ninja



Commodore 64 (1987, System 3)

Gold

Nel 1987, System 3, realizzò un videogame inizialmente pensato e realizzato unicamente per il Commodore 64 che passerà alla storia come uno dei migliori mai realizzati. Sto parlando



di '**The Last Ninja**'. Questo game è stato ideato da Mark Cale, che è anche stato il fondatore di System 3. Da subito è stato considerato come uno dei migliori videogames degli anni '80 con la sua grafica isometrica, particolare per l'epoca, che dava al giocatore una nuova prospettiva di gioco.

Il gameplay si snoda attraverso 6 livelli: Wastelands, Wilderness, Palace Gardens, Dungeons, Palace e Inner Sanctum, tutti quanti intrisi di misteri ed enigmi da svelare.

All'inizio del primo livello ci troviamo già immersi nell'avventura, pronti ad affrontare i molti nemici che vi ritroviamo, ma prima bisogna fare una premessa. La storia ha inizio sull'isola di Lin Fen dov'è conservata la 'Koga scroll' la pergamena sacra, e dove ha sede l'ordine supremo dei ninja.

A quello che sarà ultimo dei ninja, il protagonista del gioco, è stato dato il privilegio di rimanere di guardia al santuario di Bunkikan, considerato un incarico di alto onore. Ma mentre il ninja è di guardia tutto solo, lo shogun Kunitoki a capo del clan degli Ashigaka, attacca l'isola di Lin Fen massacrando tutti i ninja. L'unico scampato al massacro è appunto il protagonista che, per salvaguardare la discendenza dell'ordine sarà costretto a battersi con i membri del clan Ashigaka per recuperare la sacra pergamena. E' da qui che ha inizio la nostra avventura.



Come precedentemente accennato la visuale di gioco è isometrica che, per un utente abituato ai platform games, potrà risultare un po' scomoda all'inizio. Si è catapultati nel gioco senza possedere assolutamente alcuna arma, queste dovranno essere reperite durante il girovagare attraverso i diversi schermi. Al primo livello è già possibile ottenere la spada, i nunchaku e gli Shuriken, che sono limitati. Infatti questi ultimi potranno essere riacquistati più volte nei diversi livelli del gioco. Allo stesso modo possono essere acquistate le vite extra, a patto che raccogliate dove evidenziate, le mele appese ai rami degli alberi. Ad ogni livello cresce anche la difficoltà, le guardie saranno sempre più spietate e veloci nello sferrare i colpi, solamente la destrezza e la capacità del giocatore potranno avere la meglio.

A fare da contorno a tutto questo vi è una grafica ben curata, fin nei minimi dettagli, e diversi enigmi. Bisogna porre attenzione a tutti gli oggetti che vengono evidenziati, raccoglierli e non lasciarne dietro nessuno. Infatti anche una semplice dimenticanza, come ad esempio non raccogliere il guanto nel secondo livello, impedirà di raccogliere la rosa nel livello successivo, la cui conseguenza sarà il non aprire una porta segreta del palazzo (livello finale) che conduce allo scontro definitivo con lo Shogun.

Come si può desumere, il gioco ha un che di misterioso ed accattivante, che cattura il giocatore fin dal primo approccio. Per concludere il gioco, la prima volta, ci si può anche impiegare qualche settimana, ma una volta esperti si può fare e rifare tutto il percorso nel giro di due ore. Un appunto lo si deve fare anche alla colonna sonora, creata da Ben Danglish in collaborazione con Anthony Lees.

Come sempre accade con giochi di alto livello, il processore musicale SID viene spremuto fino al massimo delle sue capacità. Il risultato è una colonna sonora pregevole formata da sei tracce, una per ogni livello, e cinque tracce per le schermate di attesa del caricamento del gioco.

Ho avuto modo di provare la versione Amiga di **'The Last Ninja'**, e devo dire che grafica e giocabilità sono assai migliori mentre sono da preferire, a parer mio, le musiche realizzate su Commodore 64.

Ho provato per voi la versione C64, da me più amata, che possiedo in versione originale su dischetto floppy e giocata fisicamente sulla piattaforma Commodore.

Nulla da appuntare a proposito, il gioco è proprio come lo si immagina, e come viene ben descritto dalle recensioni. Tuttavia vi è qualche difficoltà con la manovrabilità del protagonista, specialmente in alcuni punti del percorso dove per proseguire si è costretti ad attraversare dei guadi saltando su delle pietre. In questo caso se il salto non è ben calcolato si rischia di fare una brutta fine, e le vite finiscono in un batter d'occhio. Per il resto l'esperienza di gioco risulta gradevole e col tempo si acquisisce una buona manualità e precisione, quasi chirurgica, con il joystick.



Recensione scritta da Albe75



Commodore 64= 9

Questo voto è meritatissimo. Se quindi decidete di buttarvi a capofitto in un'avventura ambientata nel Giappone medioevale, 'The Last Ninja' è quello che fa per voi.

L'unico suggerimento che mi sento di dare è quello di mettere accanto allo schermo di gioco un orologio, perché giocando potreste essere così presi nell'intento di portare a termine la missione da perdere la cognizione del tempo, e magari dimenticarvi di impegni molto più importanti.



Silver

Commodore 64 (2017/2018, PsyTronik)

Costo: 4,99 Euro

Il mercato videoludico della scena C64 è sempre in pieno fermento. Da Icon64 arriva un altro splendido action/adventure con elementi di puzzle ispirato alle gesta dell'impavido



Indiana Jones. Ricordo pochi titoli di buona fattura di questo genere, ma **Rocky Memphis** promette di riportare l'avventuriero che è in noi sugli schermi del piccolo Commodore 64.

La storia narra della grande civiltà di Atlantide rimasta sepolta per anni dopo che l'impero era stato devastato da continue guerre per il potere e la Grande Dea della Terra era intervenuta facendo sprofondare tutto nella sabbia. Durante degli scavi in Messico un valoroso ricercatore rinviene un segno/indizio dell'esistenza della *Corona d'Oro* di uno sconosciuto Re di Atlantide. Decide così di intraprendere la ricerca delle rovine del tempio di Atlantide e 6 mesi dopo approda in Nord Africa in quello che sembra l'ingresso della sua nuova avventura per la gloria. Scopo del gioco è la ricerca della corona dorata.

Ci attendono tante stanze da esplorare, tutte più o meno con trappole nascoste e oggetti da recuperare determinanti per il prosieguo della nostra avventura. Alcune trappole andranno disattivate con l'uso della pipa metallica, o azionando delle apposite leve. Durante il tragitto troveremo una frusta che potrà essere potenziata per eliminare il grande ragno che incontreremo più avanti prima di poter accedere alle stanze dove risiede la statua del grande Re sconosciuto con in capo la bramata Corona d'Oro.

Molti i puzzle presenti, costituiti da comandi che si attivano attraverso determinate sequenze, pietre focali, teschi, maschere di statue, scudi, pozioni e molto altro. A onor del vero completare il gioco non è difficile, mi ci sono volute una decina di partite, ma in realtà scoprirete con la sequenza finale che il gioco ha vari modi di essere portato a termine. Sicuramente la mia è stata la più breve grazie al ritrovamento della sola corona dorata, ma il gioco prevede anche la ricerca ed il ritrovamento di alcuni manoscritti della conoscenza che richiedono ulteriori enigmi da risolvere per poter essere portati alla luce. Questo ovviamente ne accresce la longevità. Le possibilità di sopravvivenza a nostra disposizione sono solo 4, ma più che sufficienti per gustarsi il gioco al meglio, specie perchè si impara dai propri errori e si fa presto a memorizzare tecnica e tattica migliori di approccio al gioco.



Per quanto riguarda il lato meramente tecnico nulla da ridire; tutta la grafica, compresi gli sprites, è disegnata in alta risoluzione 320 x 200. Una scelta sempre più spesso impiegata in questo periodo su C64. L'audio ha molto di similitudine a Sydney Hunter; musica presente solo nei titoli e durante il loader da tape mentre un piccolo motivetto di sottofondo unito a effetti sonori a tema accompagnano la nostra avventura senza mai stancare.

Le animazioni del protagonista sono ben realizzate; Rocky si muove fluidamente su fondali molto dettagliati ricchi di particolari. Il gioco è attualmente disponibile in digital download ma sono previste varie edizioni compresa una versione su nastro per i veri nostalgici del caricamento con le righe colorate e musica in background !

Recensione scritta da DanyPPC

Commodore 64= 8,5

Rocky Memphis è un gioco rivolto a tutti, non delude dal lato azione, non presenta puzzle di particolare difficoltà. E' molto intuitivo e piacevole da giocare.

La possibilità di essere completato in vari modi ne prolunga la longevità. Il comparto tecnico è stato ampiamente curato grazie alla grafica in alta risoluzione molto dettagliata. L'audio a tema e d'atmosfera accompagna dolcemente le nostre gesta avventuriere.

Compatibile con i sistemi PAL/NTSC e SD2IEC sarà presto disponibile in varie edizioni per la gioia dei tanti collezionisti. Un acquisto che merita la vostra attenzione e che non deluderà assolutamente le aspettative di tutti i novelli Indiana Jones.

FINE

TIME PILOT

© Konami 1983

MSX (1983, Konami)

Gold

Time Pilot è uno Shoot'Em Up multi direzionale per MSX convertito da un Coin-Op che ha avuto un successo planetario proprio per la sua estrema semplicità come giocabilità, ma allo stesso tempo era così intrigante per il fatto che si viaggia nel tempo affrontando gli stessi nemici in diverse epoche temporali.

Voi siete il pilota di una speciale astronave spaziale che può fare viaggi nel tempo, ma solo dopo aver ripulito un determinato "anno" che poi è il livello in corso.



Iniziate la vostra missione nel 1910 affrontando semplici biplani, ma livello dopo livello i nemici diventano sempre più agguerriti perché affronterete Jet, Elicotteri e anche pericolosi Dischi Volanti.

La visuale è dall'alto ed è multi direzionale perché voi potete volare dovunque nel cielo pieno di nemici e di nuvole che non sono li per fare bella figura dato che alcune possono nascondere temporaneamente un nemico che ci passa in mezzo e diventa più difficile riuscire a distruggerlo quando è nascosto così bene dalla vostra visuale. Stessa regola vale per voi perché le nuvole possono essere una sorta di scudo temporaneo quando vi avvolgono.

La difficoltà di questo titolo è data dall'anno in corso perché i primi sono più facili dato che i nemici vengono distrutti con un colpo solo, mentre dai livelli successivi questi sono più resistenti.

Nel pannello di controllo sulla sinistra vedete l'anno in corso e un certo numero di aeroplani che rappresentano quelli che dovete distruggere per fare il salto nel tempo e raggiungere un nuovo livello.

La versione MSX è fatta molto bene con una cura del dettaglio molto buona perché l'area di gioco, la vostra astronave e tutto quello che vedete è molto vicino al Coin-Op così come la giocabilità che una volta iniziato non smetterete fino a quando non lo finirete.



Non è difficile perché è ben calibrato dandovi la possibilità di affinare le vostre abilità di pilota dato che nei livelli avanzati ne avrete tanto bisogno.

La musica non c'è a parte qualche jingle musicale di inizio e fine livello, mentre durante l'azione ci sono solo effetti sonori degli spari e delle esplosioni.

MSX= 9

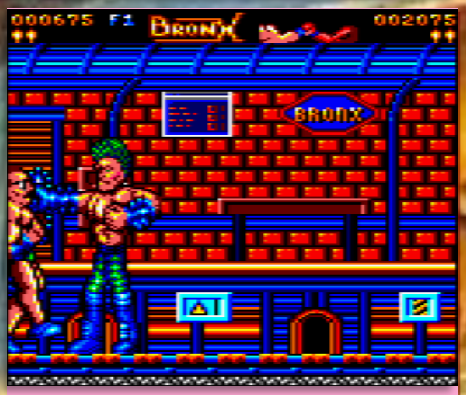
Un gioco molto bello nell'originale Coin-Op convertito molto bene su MSX con la stessa bella giocabilità e difficoltà ben calibrata.

Questo gioco è fatto bene anche nella parte estetica dove ogni cosa è stata ben riprodotta anche se per limiti hardware gli aerei nemici sono stati decisamente semplificati con un colore molto monocromatico, ma che non perdono nulla nel dettaglio.

Una ottima conversione che dovete avere nella vostro libreria anche perchè la licenza originale del gioco esiste solo per MSX.



Amstrad CPC (1989, MCM)



Bronx è un Beat'Em Up che ricorda molto "*After the War*" per le ambientazioni e il tipo di combattimento tra vari personaggi brutali nel modo di essere.
La cosa che sicuramente salta subito all'occhio sono le dimensioni dei personaggi che sono enormi rispetto all'area di gioco che la fanno quasi sembrare più piccola di quello che è realmente.
E' un gioco formato da 6 fasi in cui in ciascuna di esse dovete completare la missione che viene indicata dopo aver premuto il pulsante del joystick.



La grafica è davvero bella perché con personaggi così grossi il rischio era di avere sprite molto sgranati e invece sono molto buoni e pieni di particolari che potete notare in qualunque momento per quanto riguarda le smorfie facciali dopo un pugno o un attacco speciale con le varie armi che potete avere o trovare.

Difficile come giocabilità fin dal primo livello perché non è un Beat'Em Up a scorrimento, ma sembra un picchiaduro in cui avete tre vite per sconfiggere il vostro avversario. L'area di gioco diventa una piccola arena in cui dovete uscirne vittoriosi.
Pur essendo abbastanza giocabile è difficile sconfiggere l'avversario perché se quest'ultimo vi mette all'angolo non avete più speranza di vincere.
Alcune volte i vostri colpi non sempre vanno a segno anche se vedete il vostro pugno colpire in pieno il suo corpo senza riportare nessun danno.
Voi avete anche un'arma molto potente che una sega circolare, ma sembra quasi inutile perché il Computer se vuole colpirvi lo fa senza farsi troppi problemi.

Un' altra cosa che riguarda la grafica è che inizialmente avete un'armatura che finisce in pezzi quando subito troppi danni e se la perdete subito rimarrete senza protezione per tutta la durata delle vostre 3 vite.
La grafica dei fondali e incredibilmente bella con una ottima riproduzione delle case all'esterno e all'interno. I colori sono tanti, molto vivaci e la qualità generale è di alto livello.
Anche la velocità della grafica è buona perché i movimenti sono abbastanza fluidi (non avendo lo scrolling dello schermo è sicuramente un grosso vantaggio).

Amstrad CPC= 6

Malgrado abbia una grafica di grosse dimensioni ha una cura dei dettagli impressionante, ben curata e non assolutamente grezza come altri titoli di questo tipo. Musica presente durante l'azione di buona qualità e non noiosa.
E' la giocabilità che non convince perché l'area di gioco è piccola e fino a che riuscite e tenere l'avversario a distanza per colpirlo va bene, ma quando vi mette all'angolo è finita.
Alcune volte la gestione del combattimento vi lascia un po' perplessi perché il Computer vi colpisce regolarmente e voi non sempre anche se i vostri pugni raggiungono l'avversario.
Sei livelli di questi tipo con il primo quasi insuperabile diventa presto frustrante.



GALAGA

Galaga è uno sparatutto a scorrimento verticale convertito dalla versione Arcade su moltissime piattaforme e non poteva mancarne una per MSX.
Voi controllate un'astronave che si muove in fondo allo schermo solo a destra e sinistra cercando di distruggere i vari alieni evitando di fare una brutta fine.
I livelli sono infiniti e lo scopo non è arrivare in fondo, ma cercare di superarne il più possibile e fare un record per il punteggio e per questo motivo ogni tre livelli ce ne è uno bonus che serve per questo scopo.

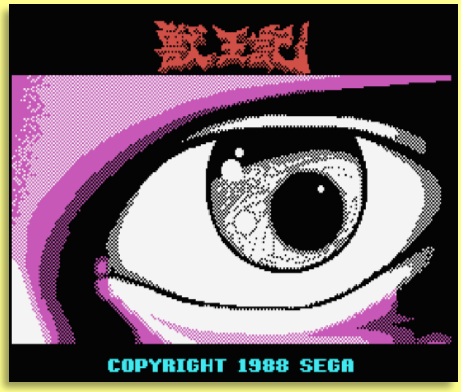
Una caratteristica che piaceva molto di questo titolo è che alcune astronavi nemiche hanno un raggio traente che vi cattura perdendo temporaneamente una vita. Se con quella successiva riuscite a liberarla vi ritroverete nell'area di gioco ben due astronavi avendo così una doppia potenza di fuoco.
Molto spesso si cercava di farsi catturare per avere così due astronavi per finire il livello molto più velocemente e avendo quindi più possibilità di superarne altri in modo più agevole.
Attenzione però che esiste il fuoco amico nel senso che se colpite la vostra astronave, la perdete e con essa una vita.



Gold

MSX= 9

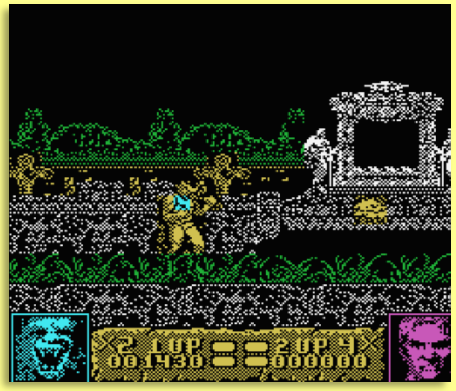
Una conversione con i fiocchi su MSX per una grafica curata, ben colorata, definita e la stessa giocabilità. Anche i jingle musicali sembrano proprio uscire dal cabinato originale.
E' una versione a cui manca solo la fessura del gettone.



Altered Beast Remastered

Altered Beast per MSX1 è disponibile solo in versione **Remastered** di *Amusement Factory* che rende disponibile questo gioco su un Computer che ha avuto molti appassionati e anche tanta sfortuna in alcuni paesi del mondo dove non è mai riuscita ad imporsi, soprattutto in Europa dove c'era la concorrenza di Commodore 64, ZX Spectrum e Amstrad CPC.

Di certo la prima cosa bella che si nota è la prima introduzione alla schermata delle opzioni che è letteralmente uguale alla versione Arcade (peccato che sia tutto in silenzio).
E' una versione rimasterizzata dalla versione Spectrum perché ha la stessa grafica e stesso sistema di controllo tanto che dovete avere un joystick Kempstone oppure usare la tastiera.
La velocità delle grafica è a scatti durante lo scorrimento dello schermo, mentre voi vi muovete fluidamente per l'area di gioco senza nessun problema e questo vi garantisce una più che discreta giocabilità.
Anche l'audio è davvero ottimo e di certo aiuta a tenere vivo l'interesse.



MSX= 8

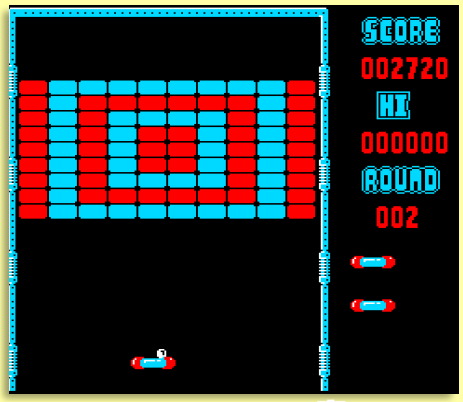
La rimasterizzazione fa bene il suo dovere perché vi porta il gioco su MSX1 con una qualità musicale degna di nota, una grafica veloce durante i combattimenti e il divertimento è assicurato anche se ci sono problemi in alcuni momenti in cui la situazione diventa frenetica con lo scrolling scattoso.



ARKANOID

Arkanoid è un clone di Breakout con una breve trama in cui voi siete a bordo dell'astronave Vaus che deve colpire con una raggio energetico dei strani muri che vi impediscono di raggiungere la libertà.
La racchetta originale ora assomiglia ad una piccola astronave tanto che con alcuni bonus potete sparare dei raggi laser e avere altre funzioni. La pallina in effetti è in grado di distruggere dei mattoni come un potente colpo energetico e poi ci sono questi muri che nascondono bonus di potenziamenti e sono protetti da dei guardiani.

La versione per il Vector 06C è molto ben fatta e giocabile con il joystick anche se non facile, ma se ci prendete la mano vi incollerete al monitor.
E' una grafica che ricorda molto la CGA di un PC per i suoi colori che sono solo due: azzurro e rosso.
I mattoncini azzurri richiedono un colpo solo e quelli rossi due per essere distrutti.
Non ci sono bonus di potenziamento, quindi dovete riuscire a farcela solo distruggendo questi muri come in Breakout.



Vector 06C= 8

**Un Arkanoid molto ben fatto con una buona grafica nella sua semplicità che comunque ha un dettaglio di tutto rispetto.
E' molto semplice nella giocabilità che prevede la distruzione di muri solo con la racchetta senza nessun potenziamento o nemico (o almeno non nei primi livelli).**



Space-Pilot

Time Pilot è uscito per Computer solo su MSX, mentre sulle macchine Commodore è uscita una variazione di Kingsoft che riprende il titolo originale cambiando però gli "anni" originali e impoverendo decisamente la grafica anche se non mancano belle cose.
Al posto degli aeroplani da distruggere per passare al livello successivo ora c'è un tempo che scala solo quando colpite un certo numero di nemici e quando giunge a zero potete saltare ad una nuova epoca.

La versione Commodore 64 ha i nemici mal disegnati, ce ne sono molti di più di quanto potete immaginare, vi inseguono tutti insieme come uno stormo di api inferocite e quando sullo schermo ci sono troppi sprite rallenta tutto in maniera indecente.
Buono invece il cielo che ha addirittura due strati di parallasse per le nuvole che non serve a niente se poi tutto il resto è fatto male.

La versione Commodore Plus 4 non è male nella grafica anche se si svolge nello spazio profondo con i nemici che sono presi da Star Trek. Forse è addirittura meglio della versione C64 se non fosse per una velocità generale davvero lenta.

La versione Amiga è la peggiore di tutte perché è uno scempio del gioco originale con le nuvole che sono delle palline di gelatina (?) e nemici che con Time Pilot non centrano niente. Giocabilità zero assoluto!



Commodore= 6

La versione di Kingsoft è veramente inconcepibile. Solo quella per il Commodore 64 rimane fedele a Time Pilot per certi versi, ma è ingiocabile dopo pochi minuti. Non male la versione Plus 4 anche se molto lenta.
Orribile la versione Amiga!!

Commodore 64 (1990)



California Driver è un gioco di guida per il Commodore 64 che ha una somiglianza veramente incredibile con Outrun dove l'auto che guidate è proprio quella (in realtà è anche meglio perché se osservate bene vedete che c'è la ragazza bionda originale della versione Arcade).
Quando iniziate a giocare le somiglianze sono veramente impressionanti come la Ferrari che guidate e anche la partenza sotto lo striscione "Start" come era nell'originale.

La meccanica di gioco è molto simile al sopracitato titolo perché il vostro scopo è quello di guidare attra-



verso gli Stati Uniti, da una costa all'altra.
Voi iniziate dalla città di Dallas per arrivare a Los Angeles attraversando Omaha, Denver, Salt Lake City e San Francisco.
L'obiettivo di questo titolo non è arrivare primi, ma raggiungere il traguardo finale entro il tempo limite ed entrare in classifica.
Il tempo non è tantissimo perché avete circa 90 secondi per arrivare al punto di controllo che è una città del percorso.

E' un gioco, che pur lasciando qualche dubbio sulla provenienza di alcune grafiche, è davvero ben fatto con una giocabilità che assomiglia moltissimo al titolo più volte citato grazie ad una fluidità della grafica, lo scorrimento della strada e i fondali che cambiano a seconda della zona in cui siete.
La grafica del territorio è abbastanza scarna, ma ci sono abbastanza oggetti a bordo strada e il terreno che rappresenta il paesaggio ha una



sorta di manto per dare un po' più di realismo.
E' una corsa lunga e il tempo è poco perché dovete stare attenti a non perderlo a causa di incidenti, scontri contro oggetti a bordo strada che vi fanno esplodere l'auto e una strada larga quando siete da soli, ma con un'altra auto vi sembrerà decisamente stretta.

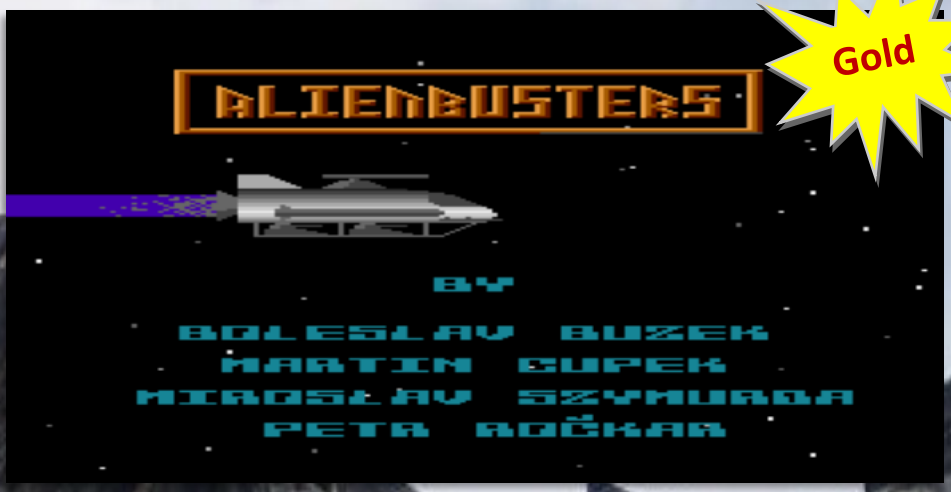
La giocabilità è buona, c'è una melodia durante la guida che fa il suo dovere e, anche se Outrun è un po' meglio come tipo di guida, **California Driver** può essere una valida alternativa in chi cerca un suo degno erede.
E' un titolo che dovete provare perché potreste trovarlo decisamente intrigante tanto da impegnarvi serialmente per cercare di finirlo al primo tentativo.

PS:
L'auto ha due marce, ma ha un cambio manuale un pochetto complicato da attivare.



Commodore 64= 8,5

E' un ottimo clone o seguito non ufficiale di Outrun perché riprende il suo spirito nel tipo di guida e di giocabilità anche se non sempre riesce a dare quella sensazione che solo Outrun può darvi.
La grafica è buona, veloce come ci si aspetta da un Commodore 64, musica durante la guida e paesaggi tutto sommato ben fatti anche nella loro semplicità.



Gold

Atari 800XL, 64kb (1991, Blackfire!)

Alienbusters è un clone di BattleZone per quanto riguarda la visuale in prima persona e la grafica in 3D per gli edifici e i veicoli nemici.
E' molto bello fin dal suo primo caricamento perché vedete nella schermata del titolo un'astronave spaziale con i motori accessi ed è così realistico questo getto propulsivo che sembra vero e anche i colori usati rendono lo scafo dell'astronave simile ad uno reale. E dovete ancora sapere di cosa si tratta.

Voi controllate, che coincidenza, un carro armato con cui liberare il Sistema Solare da tutti i nemici che



trovate.
La visuale è in prima persona con una grafica 3D vettoriale, ma siete all'interno di questo carro armato con tutta la sua strumentazione che, anche questa, molto ben realistica. Per seguire i vari nemici avete un radar come ogni classico di questo genere.
In effetti la giocabilità è quella che avete già visto e rivisto in *BattleZone* e in tanti altri suoi cloni e devo dire che non mi dispiace questa cosa perché lo rende un ottimo titolo alternativo.





La grafica è veloce, non ci sono impuntamenti o rallentamenti. Ogni cosa che vedete sullo schermo è vettoriale così come le esplosioni e i frammenti degli oggetti e veicoli che distruggete rimangono per qualche secondo sul terreno e per qualche secondo ci sono molti più poligoni.

La cosa da tenere in considerazione è che dovete sbrigarvi a distruggere gli alieni sul pianeta dove vi trovate e non andare in giro ad ammirare il paesaggio perché loro non perdono tempo e appena vi intercettano vi distruggono.
Avete tante vite a disposizione perché non è facile dato che venite colpiti non appena siete nel raggio di tiro avversario.

Atari 8-Bit= 9

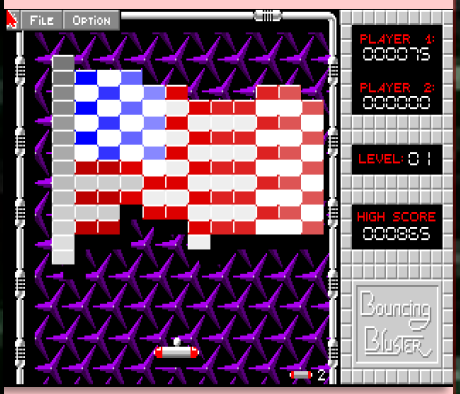
Un ottimo clone di BattleZone che non ve lo fa rimpiangere grazie ad una buona giocabilità e fluidità della grafica. Belle le esplosioni vettoriali con i frammenti che rimangono sul terreno per qualche secondo aumentando il numero di poligoni presenti. Grafica, sonoro e difficoltà sono ben calibrati anche se dovete fare molta attenzione perché i nemici fanno molto presto ad intercettarvi quindi non andate a farvi un giro. Siete in guerra per salvare il Sistema Solare!



Apple IIGS (1989, Fantasia Entertainment)

Gold

Bouncing Bluster è un clone di Breakout (*quanti ne saranno usciti di cloni? Io continuo a trovarne tantissimi e molti sono decisamente più belli dell'originale!*) per lo sfortunato modello Apple IIGS che con questo titolo mostra ancora una volta le sue capacità grafiche e sonore.
Non c'è una trama o una storia dietro questo gioco, ma solo una serie di muri da distruggere per fare il massimo punteggio. Se non vi bastano i livelli, potete crearne dei nuovi con un editor interno.
Come altri giochi di questo genere, ogni tanto, si presentano dei mostri che cercano di crearvi dei grattacapi perché possono deviare la traiettoria della palla oppure farvi perdere una vita.



Quando iniziate a giocare vi trovate davanti ad una grafica davvero bella con una racchetta che sembra uguale a quella di Arkanoid con un arena piena di mattoni ben disegnati, colorati, belle sfumature di colore e un fondale molto colorato e dettagliato con tanto di ombre dei mattoni.
L'occhio vuole la sua parte e sicuramente l'Apple IIGS può farlo bene. La giocabilità è più che buona e ci sono anche dei bonus nascosti dentro i mattoncini che sono numeri e lettere con diversi effetti che vanno da quelli più potenti come raggi laser, la pallina che attraversa i muri a quelli più brutti come l'inversione dei comandi del mouse o il rimpicciolimento della vostra racchetta.

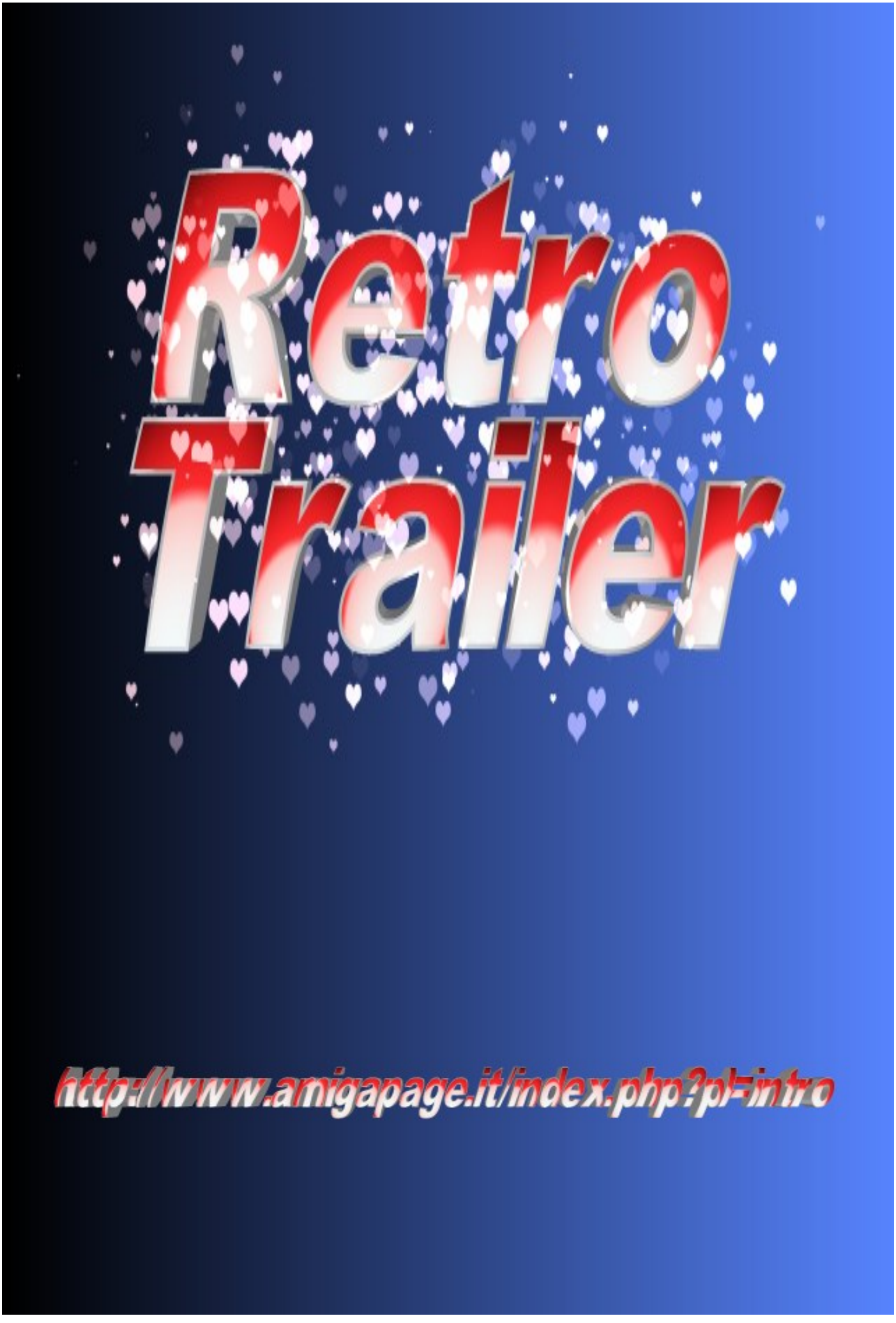
E' molto piacevole giocare perché vi è una buona sensibilità del mouse (la periferica ideale per questo tipo di giochi) e quando iniziate non vorreste più smettere perché il fascino di Arkanoid aleggia su questo titolo in maniera impressionante.

Avete anche la possibilità di creare le vostre arene personalizzate e nella scatola c'è un buon manuale di più di 100 pagine per aiutarvi a realizzarle.
Devo dire che con questo titolo non rimpiangete Arknoid perché lo imita bene e in più ci mette qualcosa di suo.



Apple IIGS= 9

Su questo Computer c'è Arkanoid e il suo seguito, ma questo titolo lo imita bene ed è una ottima alternativa a quello di Taito.
La cosa più interessante di questo gioco è il fatto di avere un editor interno per realizzare nuove arene per aumentare ancora di più la sua longevità.
Giocatevi perché lo troverete molto divertente e con una buona capacità di tenervi incollati al monitor.


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 recensiti tanto 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 sono numero sono quelli 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/PC (1992, Micro-Prose)

Gold

Ferrari Formula One Grand Prix (F1GP da ora) è un gioco di corse di Formula Uno realizzato dalla Microprose ed è forse uno dei migliori giochi di questo genere con questo livello di grafica e dettaglio.
Da questo gioco sono usciti dei seguiti come GP2 e GP3 che hanno migliorato notevolmente il motore grafico, ma questo ha un fascino e una giocabilità che lo rendono un classico della Formula Uno su Computer.



Voi siete un pilota di una delle tante scuderie presenti e prima di iniziare la carriera o la stagione potete provare la gara veloce per provare subito la meccanica di gioco e questa sensazione di velocità.
Appena caricato, dopo la bellissima presentazione in computer grafica eccellente sia per Amiga che per PC, avete un primo menu dove si può scegliere se entrare nel programma completo oppure avviare una gara singola che si avvia da un tracciato casuale o prefissato.
La visuale è all'interno dell'abitacolo realizzato molto bene e già potete notare il notevole livello di dettaglio della macchina che guidate, ma anche delle altre vetture e degli oggetti lungo il percorso che lo rendono molto realistico.
Questo titolo ha delle caratteristiche che non ci sono in altri giochi simili e sono gli aiuti alla guida, ossia delle impostazioni della vettura come l'aiuto a fare le curve, l'aiuto nell'accelerazione e decelerazione prima e dopo una curva o una chicane, aiuto a scegliere automaticamente la traiettoria ideale da seguire. Questo sistema è utile ai principianti a imparare a guidare e quando sarà raggiunto un livello di guida buono si possono disattivare tutti gli aiuti oppure scegliere quale tenere e quale disattivare.
Questo rappresenta un altro ottimo elemento che invoglia a giocare sia che siate un principiante sia che siate un asso del volante.
Durante la gara si possono modificare le visuali. Premendo i tasti cursore si può vedere una visuale da telecamera fissa oppure con i tasti "page



up", "page down" e "canc" si può accedere ad altre visuali come quella posteriore per chi vuole una visuale esterna che è molto buona per vedere meglio il tracciato.
F1GP ha anche un ottimo menu per modificare le varie opzioni, creare il pilota dei sogni e partecipare alla carriera.
Da questo menu si può scegliere una fra le tante scuderie disponibili e scegliere se usare il nome originale, crearne uno di fantasia oppure anche modificare il nome della scuderia stessa.
Dal menu principale si può accedere a numerose opzioni come quella per abilitare o disabilitare gli aiuti in corsa e scegliere di fare pratica in uno dei circuiti scelti oppure iniziare una stagione con un ordine prestabilito di gare in cui si può fare una prova libera, una prova di qualificazione, una prova di pre-gara e poi la gara.
Una delle ragioni per cui questo gioco è molto bello è l'accuratezza dei tracciati che sono stati disegnati per riprodurre molto fedelmente quelli originali con tutte le loro caratteristiche e uno dei tracciati più famosi e più completi è quello di Monaco tra le vie cittadine, la famosa galleria che si affaccia sul mare, il porto, gli yacth e anche le varie abitazioni. E' sicuramente il tracciato più complesso come numero di poligoni.
La grafica del gioco è interamente poligonale in tutto e per tutto e ogni caratteristica, elementi del paesaggio di ogni circuito sono stati aggiunti molto dettagliatamente.
La versione Amiga è completamente

in grafica 3D molto veloce sia con la visuale interna sia con la visuale esterna che è spettacolare e ricca di dettagli anche se i colori non sono tantissimi; sono i soliti 16 o 32 colori, ma ben amalgamati e ben organizzati.
Su un di sistema base come il classico Amiga 500 con 1 MB di RAM il gioco gira discretamente bene anche con le visuali esterne. Una fluidità migliore la avete con un Amiga 1200 anche di base dove raggiunge la fluidità che devono avere questo genere di giochi.
La versione PC è un leggermente differente dato che la grafica è tutta a 256 colori che rende il tutto più realistico, più definito nell'abitatolo e la grafica in gioco ha le migliori sfumature, i tracciati sono più dettagliati dando un realismo molto migliore e le immagini statiche e di presentazione dei circuiti sono più fotografiche e mostrano una mappa più vera.



Come per la versione Amiga è tutto in 3D solido senza texture o ombreggiature varie per quanto riguarda la grafica del paesaggio, dei ponti, delle macchine, delle costruzioni. La strada e l' erba, tuttavia, sono texturizzate e si vede un manto stradale molto più realistico che è possibile disattivare premendo il tasto "T".

Premendo il tasto "O" si può vedere su schermo la percentuale di utilizzo del processore ed è un valore importante perché se la percentuale sta sotto il 100% si può aumentare il framerate, mentre se sta molto sopra il 100% lo si può diminuire. Se indica il 100% vuol dire che le prestazioni sono al massimo.

F1GP è stato il primo gioco di guida ad usare la strada texturizzata dando alla corsa un realismo decisamente superiore rispetto ad una strada completamente piatta e senza sfumature, ma questo dettaglio pregiudica moltissimo le prestazioni su macchine lente e su PC 286 di fascia bassa bisogna disattivarlo e tornare alla grafica senza texture.
A parte questo dettaglio del manto stradale, la grafica su PC è molto più



complessa, ci sono più poligoni, più accuratezza nei tracciati e paesaggi sembrano addirittura più veri di quelli visti su Amiga.
Per giocare bene a F1GP con le texture della strada e dell'erba è necessario un 486 anche SX, mentre senza queste texture è sufficiente un 286 tra i 10 e 16 Mhz.
Si era già visto con Nascar Racing che disabilitare la texture dal manto stradale faceva raddoppiare le prestazioni molto di più che disabilitare altre texture del paesaggio.
Resta il fatto che sia la versione Amiga sia la versione PC regalano grandi sensazioni e invogliano a giocarci e rigiocarci nel tempo con o senza texture varie.

Amiga= 9

E' forse uno dei più bei giochi di Formula Uno per Amiga con un dettaglio grafico notevole e che gira già molto bene su un Amiga 500 di base con il meglio su un A1200 sempre di base. Tantissimi circuiti replicati molto fedelmente che danno una longevità molto lunga.

DOS= 9,5

Idem alla versione Amiga, ma qui c'è un dettaglio più elevato, il manto stradale ed erboso è texturizzato. Ci sono più poligoni lungo i tracciati che lo rendono sicuramente più bello da vedere e prestazionalmente con un processore simile come potenza ad un 68000/68020 è leggermente più fluido.

Console Forever





Planet Smaschers (1989, Atari - Atari 7800)

Si tratta di uno sparatutto a scorrimento verticale in cui durante un volo spaziale esplorativo il vostro amico viene catturato e ucciso da dei viscidi alieni che dichiarano che vogliono conquistare la Terra a rendere tutti i suoi abitanti loro schiavi.
Il vostro pianeta non ha nessuna speranza, ma voi decidete di attaccarli nel loro Sistema Solare per dare tempo alla Terra di creare uno scudo protettivo.

E' un tipo di Shoot'Em Up in cui vi potete muovere in tutte le direzioni cercando di evitare i proiettili nemici perché senza uno scudo protettivo venite distrutti con un colpo solo.
Inizialmente avete, comunque, una piccola scorta energetica che funziona da scudo, ma poi durante le varie ondate di alieni ne trovate alcuni che rilasciano dei bonus casuali che servono per incrementare dei potenziamenti speciali che, tuttavia, hanno bisogno anche questi di un certo quantitativo di energia.
Alcuni bonus si attivano subito, altri hanno bisogno di essere accumulati per poter essere usati.
Molto importante anche preservare lo scudo del vostro Pianeta perché se si esaurisce gli alieni lo conquisteranno.

Molto simpatico questo titolo; non ha una grafica sbalorditiva; ha degli effetti sonori nella norma. E', tuttavia, il sistema di potenziamento e il preservare lo scudo della Terra la base di questo titolo che può essere sufficiente a farvelo giocare a lungo.



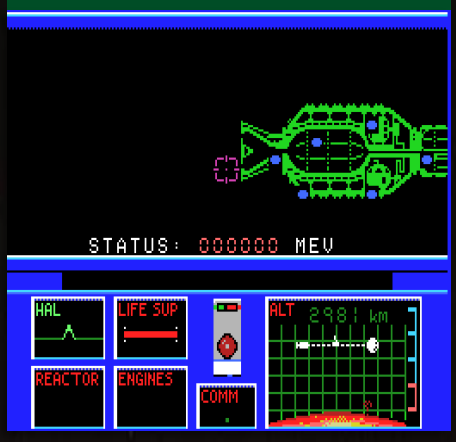
Atari 7800= 7

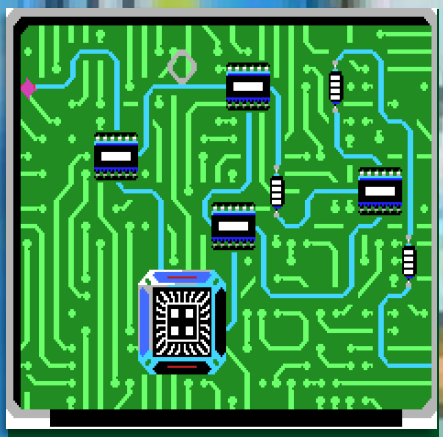
E' un titolo che ha il fascino di quegli Arcade degli anni 80 con una grafica semplice, non eccessivamente elaborata, ma che divertono nella loro semplicità.
In questo gioco non è solo distruggere gli alieni, ma cercare di salvare la Terra preservando e caricando il suo scudo.



2010 - The Graphic Action Game (1984, Coleco - Colecovision)

Questo gioco vi porta a bordo dell'astronave spaziale Discovery guidata dal computer Hal 9000 per scoprire il mistero su Giove, ma durante il viaggio ci sono degli incidenti o dei sabotaggi tanto che dovete risolvere delle situazioni.
Appena iniziate a giocare l'astronave è bloccata vicino al sole che vi scaglia contro frammenti di massa solare che indeboliscono la sua struttura. Dovete a questo punto risolvere una serie di puzzle per riuscire a rimettere le cose a posto. Ognuno di questi rappresenta una parte dell'astronave che deve essere riparata.
Siete su un circuito stampato in cui dovete ripristinare l'energia facendola passare attraverso dei condensatori in modo tale che questa possa passare da un punto ad un altro.
Se vi bloccate su un condensatore questo esplode e dovete ricostruirlo e ricominciare la procedura per trovare un modo per reindirizzare l'e-





nergia nel modo corretto.
Attenzione che dovete far passare questa energia attraverso specifici circuiti integrati e non dove vi pare o dove vi sembra più facile.
Ogni circuito stampato che trovate è molto diverso l'uno dell'altro e più andate avanti e più complicati diventano.

Un gioco che mostra una grafica davvero bella, molto accurata e animata nella schermata principale e i circuiti stampati sono molto ben disegnati e colorati che vi stupiranno sapere che è del 1984 e gira su un ColecoVision.

ColecoVision= 9

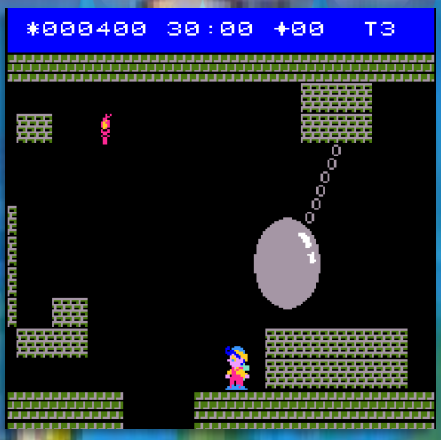
Sembra di essere a bordo dell'astronave con Hal 9000 che vi guarda, vi osserva in quello che fate e che cerca in ogni modo di ostacolare la vostra missione che è quella di savlarvi.
Tecnicamente eccelente con una cura ben riuscita in ogni cosa.
Semplice, ma efficace.



Y2 Wai Wai Monster Land (1986, Epoch - Epoch SCV)

Y2 è un gioco di piattaforme in cui dovete attraverso diverse zone, superarle e arrivare allo scontro finale.
Il bello di questo titolo è che avete una mappa in cui potete scegliere dove andare e ogni zona è diversa l'una dall'altra perché potreste capitare in una palude dove sarete costretti a nuotare sotto l'acqua ed evitare pericolosi pesci famelici armati solo di una sorta di "croce" che però ne avete in quantità limitata (le armi le avete sulla schiena come fosse uno zaino e quindi vedete quando ne avete e quando no).
Durante il livello avete un cursore che vi indica la via da seguire per affrontare il boss di quel livello se lo volete perché in questo gioco non è importante affrontarlo e quindi avete una libertà di fare quello che volete.
Quando non avete più armi l'indicatore vi mostra dove sono quelle per rifornirvi.
Durante il livello ci sono anche dei passaggi segreti per raggiungere delle stanze con dei tesori da raccogliere. Questi passaggi sono evidenziati con degli oggetti che possono essere tipici di quella zona, ad esempio, nella palude c'è una, così sembra, stella marina.

La grafica non è bellissima, ma comunque fa il suo dovere perché è molto Arcade, di grosse dimensioni, alle volte anche buffa e di certo serve a tenervi incollati al monitor.



Epoch SCV= 9

E' un buon gioco di piattaforme in cui avete la libertà di scegliere un percorso tra i vari disponibili con la possibilità di affrontare o evitare i boss di fine livello.
La grafica è tipica di quegli Arcade di fine anni 80, ma molto primitivi senza strafare in dettagli perché puntavano molto sulla giocabilità.
E' un titolo da scoprire anche per trovare lo scopo finale.


Education
Shift

Educational: Spelling



Commodore 64 (1993, EuroPress)

Fun School Special: Spelling Fair è una versione diversa dalle altre perché è concentrata solo sullo Spelling e quindi un educativo dedicato alla lingua, alla comprensione e alla costruzione del testo.
E' una versione per il Commodore 64 in cui durante il caricamento vi viene chiesto se volete essere riconosciuti come "ragazzo" o "ragazza" e se avere sempre gli aiuti disponibili (lo "Spelling" tra gli educativi è il più difficile perché richiede una conoscenza base della lingua Inglese, della grammatica anche quella più semplice e per chi lo studia a scuola in altri paesi non è facile).

Ci sono diversi esercizi in sequenza, ma passate al successivo dopo aver superato i tre livelli di difficoltà di ciascuno di essi:

1. **Coconut Shy**
2. **Test Your Strength**
3. **Mechanical Grab**
4. **Haunted House**
5. **Circus Word**
6. **Word Juggle**

In **Coconut Shy** dovete riconoscere una frase di senso compiuto e distruggere quelle lettere che sono estranee e non centrano niente. Avete , tuttavia, degli aiuti che vi dovrebbe far capire di quale parola si tratta (le parole e aiuti sono in Inglese e spesso sono anche modi di dire, non sempre comprensibili per tutti).



In **Test Your Streath** dovete imparare a mettere i plurali.
In **Mechanical Grab** dovete semplicemente usare un macchinario per inserire delle lettere e creare delle parole di senso compiuto.
In **Haunted House**, una casa stregata, ci sono delle frasi che contengono alcune parole sbagliate e voi dovete trovarle.
Circus World è un cruciverba in cui dovete completare la griglia con le parole giuste e ognuna di queste è formata da una lettera di quella precedente che può essere quella iniziale, quella finale o una lettera che sta in mezzo al nome.



In **World Juggle** ci sono dei Clown che giocano con delle palle in cui sono disegnate delle lettere. Loro sono tristi perché non riescono a creare una parola di senso compiuto per iniziare a giocare.
Per aiutarli dovete cambiare la loro posizione in modo tale che le lettere che hanno in mano possano essere messe nel modo corretto.



Sicuramente l'impronta di EuroPress si vede per la qualità non solo grafica di alto livello, ma anche la semplicità di gestire l'interfaccia e potersi divertire a lungo con questo genere educativo.
Tornando all'aspetto estetico lo potete vedere che le dimensioni sono molto grandi e ci sono ottime animazioni per rendere chiaro quello che dovete fare.

Commodore 64= 9

Eccellente come tutta la serie Fun School di EuroPress che ci mette anima e cuore nel realizzare un prodotto educativo di fascia alta.
Non rimpiangete un Amiga o un PC perché ha la qualità, ha le animazioni e ha i colori per farvi comprendere bene cosa fare.
L'unico appunto negativo è il fatto della sequenzialità degli esercizi e dei font non di qualità elevata.

Educational: Geography

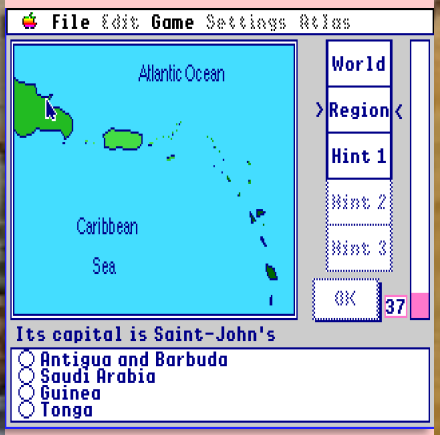


Apple IIGS (1990, PC Globe)

Geo Quiz è come avete capito una serie di domande relative alla Geografia mondiale e potete decidere che tipo di Quiz affrontare: **trovare il nome**, **riconoscerlo** e **localizzarlo**.
Nel primo caso avete una mappa con una indicazione sulla capitale e dovete trovare un determinato Stato. Se non lo sapete potete usare il menu "Game" per avere la risposta, ma non vi serve per barare. Se lo usate vi arrendete e passate ad una seconda domanda.



Potete tuttavia avere degli aiuti usando la colonna di destra dove trovate "World", "Region" e "Hint 1". Con il primo avete una visuale del globo se volete riconoscere meglio l'oggetto della domanda; il secondo è un ingrandimento che è quello predefinito; il terzo invece è un aiuto importante perché vi da una informazione aggiuntiva, tipo le lingue parlate, le dimensioni del territorio e altro per meglio capire di cosa si tratta.



Potete sbagliare più di una volta, ma poi il giudizio finale tiene conto come siete arrivati alla soluzione. Se indovinate ogni volta dopo 2 o 3 tentativi il punteggio è diverso se indovinate al primo colpo.

Non è solo un Quiz perché ha anche una parte Enciclopedica decisamente completa dato che potete vedere ogni Stato di ogni Continente nel dettaglio politico, amministrativo, sociale, religioso e anche il suo territorio.
La qualità c'è e si vede perché la mappa per il Quiz è dettagliata come pochi altri giochi di questo genere e avete anche un buon database ricco di informazioni anche se limitate al 1993.



Apple IIGS= 9

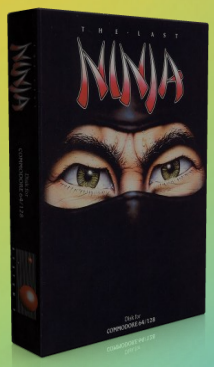
E principalmente un Quiz sulla Geografica con tre tipi di modalità diverse per farvici passare molto tempo anche grazie ad un database in cui avete informazioni dettagliate su ogni Stato del mondo. Questo Apple IIGS di certo è molto ben sfruttato per quanto riguarda gli educativi che sono sempre eccellenti sotto ogni punto di vista.

Box Art: Copertine in 3D













Volume 4, Numero 9
Settembre 2018

REV'N'GE!



Top 3

Conquest of the Longbow



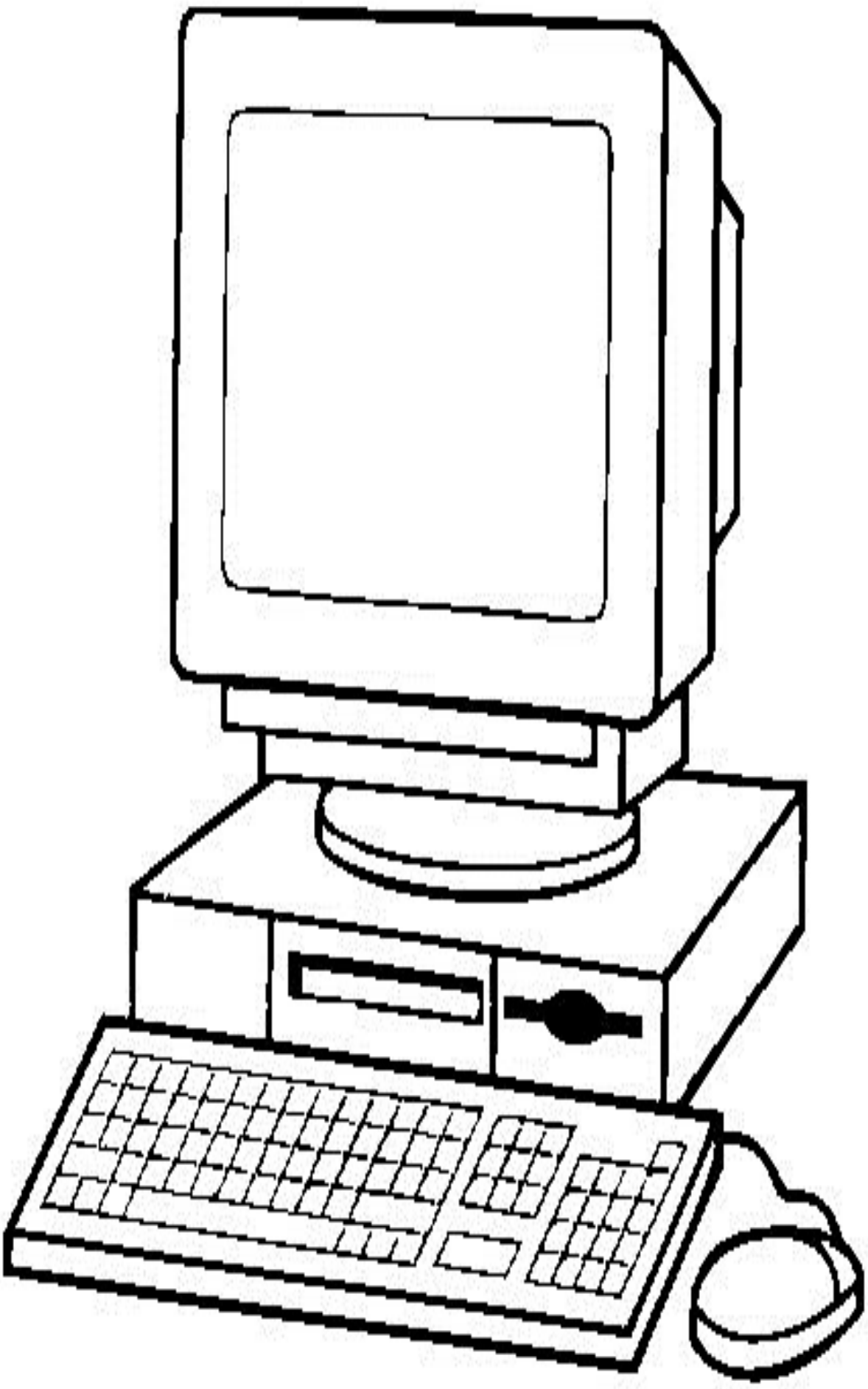
Time Pilot



Alienbusters

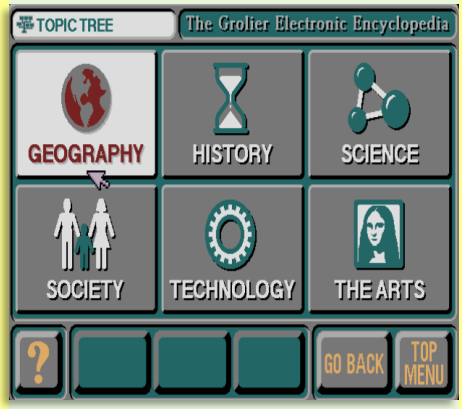



Multimedia
Compilation
Office

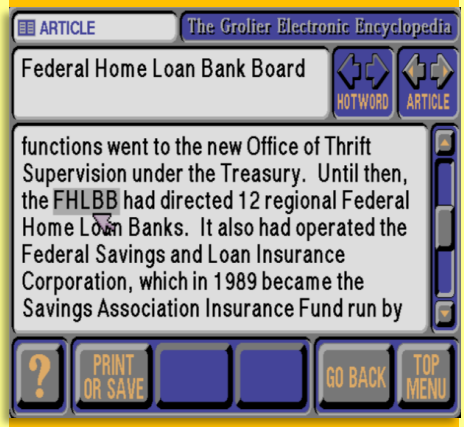




Grolier Electronic Encyclopedia è una produzione multimediale realizzata da *Grolier Electronic Publishing*, produttore che realizza ottime enciclopedie multimediali di qualità.
Nel 1993 ne esce una per Amiga con tutte le notizie e informazioni fino all'anno in questione sfruttando l'hardware e il software per ottenere un buon risultato sia di contenuti e facilità di accedere ai dati.
Questa Enciclopedia per Amiga, più precisamente per CD32, si presenta in modo compatto senza troppi fronzoli, con una semplice schermata grafica che porta subito al menu principale formato da tre opzioni: **Topic Free**, **Fact Finder** e **Picture Browser**.



Come ogni prodotto multimediale lo si può esplorare nelle sue varie parti in modo separato oppure in modo più completo interagendo di volta in volta con immagini, audio o suoni relativi alla ricerca che si sta facendo.
Con l'opzione "Topic Free" si entra in un menu con 6 categorie: Geografia, Storia, Scienza, Società, Tecnologia e Arti.
Ovviamente sono solo sei categorie, ma sono quelle principali e che coprono praticamente ogni argomento.
L'interfaccia Amiga è molto semplice, perché una volta scelta la categoria si entra in un menu con delle sottocategorie che sono gli argomenti di quella principale che avete scelto e da qui si raggiungono gli articoli che volete scoprire.
Cliccando su quello che vi interessa viene mostrato in dettaglio e questo



può essere esaminato in ogni singola parola, articolo, preposizione, soggetto, verbo, sostantivo per accedere ad ognuna di queste informazioni e se, ad esempio, vi porta ad un altro argomento ci si può interagire e scoprire ulteriori dettagli o anche perdersi tra le numerose informazioni dell'intera enciclopedia.
Se gli articoli prevedono immagini,



questi sono indicati con l'icona di una macchina fotografica, ma non viene mostrata l'immagine riferita all'articolo: viene data una lista di foto relative alla scelta.
Se si sceglie come categoria "Tecnologia", poi "Aircraft", appare l'icona della macchina fotografica e se la si clicca si arriva in menu con le foto di vari aerei che fanno parte della sottocategoria "Aircraft".
Le immagini sono a tutto schermo e potete anche avere delle informazioni su quella determinata immagine e/o le referenze incrociate su di questa.
Potete anche accedere alle informazioni cercando manualmente i termini che volete grazie all'opzione "Fact Finder" nel menu principale.
L'enciclopedia è immensa e qualunque termine scrivete questo viene trovato

Per quanto riguarda la sua realizzazione c'è da dire che è notevole, perché ogni parola che provate a cercare effettivamente c'è, le immagini sono di ottima qualità e c'è anche il parlato perché si può guardare una demo del prodotto e c'è la voce di un narratore che vi spiega le varie funzionalità.
Questa enciclopedia ha una interfaccia semplice, volendo anche spartana, ma fa il suo dovere e soprattutto è semplice da usare; non ci si perde dietro a tanti pulsanti e sotto menu che possono renderlo troppo dispersivo.

Amiga CDTV= 8,5

Eccellente Enciclopedia molto completa con tantissimi termini. L' interfaccia è molto semplice, ma efficace perché si riesce ad usare facilmente non appena finisce il caricamento. Contenuto multimediale limitato solo alle immagini che sono molto poche.


Al prossimo incredibile numero
#91
Ottobre 2018