REV'n'GE!

#109

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Aprile 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 4



Lode Runner

Un gioco di piattaforme senza tempo

Entombed

Grafica raffinata ed enigmi difficilissimi

ALTRE RECENSIONI: James Bond * Death or Glory * Pogotron * Silicon Warrior * Deflektor * The Vikings * The Ancient Art of War *Cyber Cop * Xiphos * Robot Raider * Policia * Burning Building * Lonesome Tank * Leisure Suit Larry 2 * Greek Mythology * The Hidden Truth

RECENSIONI CONSOLE: Pinball Dreams * Metal Slug 1st Mission * Title Match Pro Wrestling



EDITORIALE NUMERO 109

Il numero di Aprile è forse un po' più sobrio nelle recensioni nel senso che non ci sono titoli che sono tra i più belli in assoluto, ma fanno parte anche questi di una libreria che nel corso degli anni ha fatto divertire e annoiare molti di voi. Alle volte una immagine di una copertina può far volare la mente su un gioco incredibile, ma poi si rivela molto più banale di quanto si sperasse. Ai tempi del Vic-20 e Commodore 64 quando vedevo una copertina di un gioco mi immaginavo che la grafica fosse quasi uguale e poi era un'avventura testuale o una grafica tutta diversa.

La razza umana sta vivendo il suo momento peggiore in cui forse per la prima volta c'è la collaborazione di tutti e che per un attimo ha fatto vedere quello che in molti film, molti giochi si era immaginato: un mondo unito e non più diviso da religioni, storia, governi e tutto il resto.

Questa fanzine spero che in questi giorni bui possa dare un po' di luce e un po' di serenità e il gusto di leggersi qualcosa scritto in maniera spontanea su questi giochi vintage che hanno il fascino di tenere incollate le persone al monitor e far passare momenti veramente belli in attesa che tutto torni alla normalità.

Buona Lettura

MAIN PREVIEW #110



Ore Warz II - Samcoupé

Un gioco di strategia militare che sembra interessante e del quale non so nulla.



Seadragon - Apple II

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui siete un sottomarino in cui dovete sconfiggere i nemici ed evitare delle mine.



Big Bang - Archimedes

E' un gioco di piattaforme per Archimedes e RiscOS. Bella grafica e sembra anche avere una buona giocabilità.



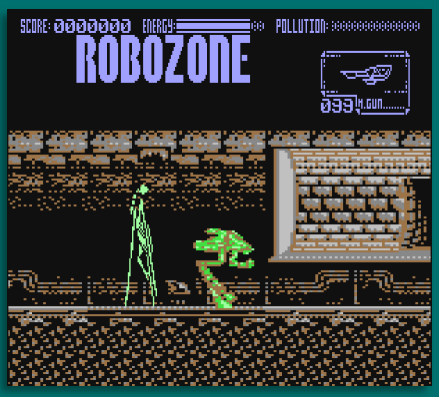
Cyber Kick - Amiga

Un gioco di piattaforme che promette una grafica incredibile e se la giocabilità sarà di alto livello vi divertirete a leggerlo come se lo giocaste.



ESWAT - Atari ST

E’ uno Beat’em Up molto simile a Robocop nella giocabilità e altri dello stesso tipo. Una grafica di grosse dimensioni molto colorata e dettagliata.



Robozone - Commodore 64

E’ uno sparatutto molto divertente e che ha anche una grafica molto bella e coinvolgente. Sono un tipo di giochi che appassionano la maggior parte delle persone.



A la Decouverte de la Vie - Amstrad CPC

Un educativo dedicato alla biologia in cui potete scoprire come funziona un corpo nelle varie parti e non è detto che deve essere per forza quello di un essere umano.



Rainbow Island - ZX Spectrum

Il gioco di piattaforme che è il seguito di Bubble Bobble e che questa volta vede i due protagonisti nella loro originale forma umana.

Sommario Numero 109		Aprile 2020
Ancient art of War	PC-88	13
Burning Building	Vic-20	20
Cyber Cop	Amiga	15
Death or Glory	Amstrad CPC	8
Deflektor	Amstrad CPC	11
Entombed	Atari ST	16
Greek Mythology	Apple II GS	30
Hidden Truth	Amiga 1200/4000	35
James Bond	Commodore 64	7
Leisure Suit Larry 2	DOS	24-25
Lode Runner	MSX	6
Lonesome Tank	MSX	20
Pogotron	ZX Spectrum	9
Policia	ZX Spectrum	19
Robot Raider	Commodore 64	19
Silicon Warrior	Commodore 64	10
Vikings	Commodore 64	12
Xiphos	DOS	17

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.

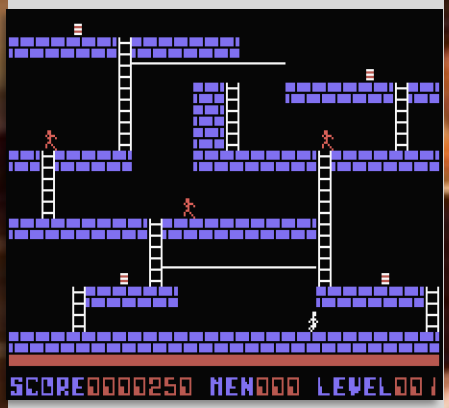
Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una . Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.





MSX (1984, Sony)

Lode Runner è un gioco di piattaforme in cui dovete superare vari livelli recuperando degli oggetti sparsi per i vari piani che sono collegati da scale e funi.
L'Impero Bungeling ha rubato una enorme scorta d'oro dai legittimi proprietari e la vostra missione è quella di infiltrarvi nella loro organizzazione e riprendere questo metallo prezioso che è sparso in 150 stanze.
Ognuna di queste è protetta dalle guardie che vi inseguono per i vari piani allo scopo di catturarvi e voi dovete cercare di seminarli con la vostra abilità di correre e di usare le



funi per passare da una piattaforma all'altra.
Avete però la possibilità di creare dei buchi nei piani per farci cadere le guardie e avere una possibilità in più di terminare il livello.

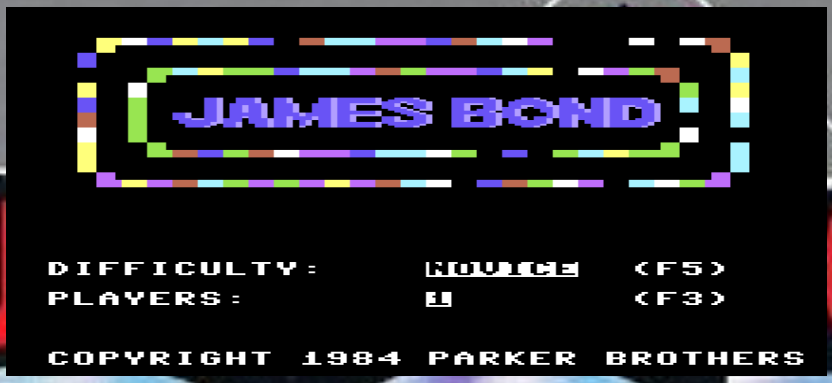
Questo sistema lo potete usare anche voi per fuggire quando siete circondati e quindi oltre ad essere un gioco di piattaforme diventa anche uno di fuga in cui dovete passare ad una stanza successiva alla svelta.
Quando avete raccolto tutto l'oro della stanza appare una scala che vi porta ad un nuovo livello diverso e con altre difficoltà.



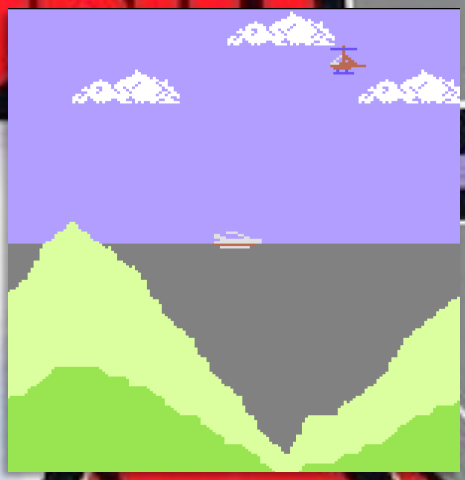
La grafica del gioco è stilizzata al massimo e, tuttavia, rimane un eccellente titolo che ha una giocabilità che raramente trovate in giochi di questo genere così immediata e accattivante
150 livelli sono tanti, ma sono costruiti per tenervi incollati al monitor e passare livelli su livelli senza nemmeno più guardare a quale siete arrivati.
Alcune versioni di questo gioco hanno anche un editor che vi permette di creare nuove stanze e quindi di aumentare all'infinito questa missione.

MSX= 9

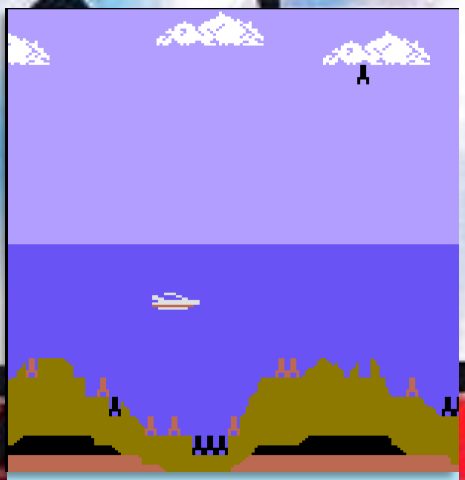
Pur con una grafica stilizzata al massimo e senza fronzoli e senza fondale è uno dei giochi più belli mai realizzati su un dispositivo elettronico di qualunque tipo che va dal Computer, alla Console e ad un cellulare.

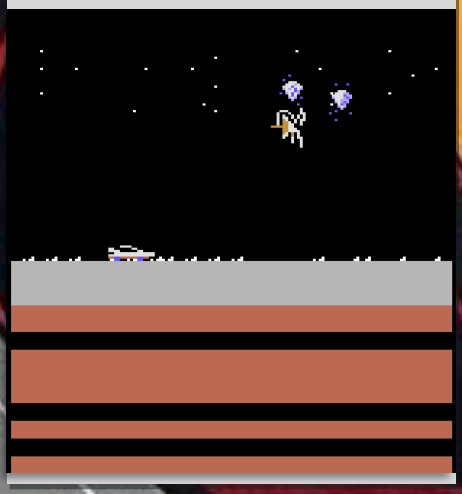


Commodore 64 (1984, Parker Brothers)



James Bond è uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui interpretate l'agente segreto 007 in quattro film: *Diamonds Are Forever*, *The Spy Who Loved Me*, *Moonraker* and *For Your Eyes Only*.
Le varie parti sono tutte uguali nella meccanica di gioco che è basata sul fatto che voi guidate un auto multi funzione che può anche diventare un motoscafo e un sottomarino.
In ciascuno livello dovete fare le stesse cose, ma in tema con il film che state interpretando come, ad esempio, saltare dei crateri e sparare ai diamanti, evitare delle mine e dei sottomarini, evitare missili, ecc.





Lo scopo è quello di completare la missione che è uguale a quella dei film, ad esempio, distruggere la piattaforma petrolifera di Serrafino, distruggere la base sottomarina di Stromberg, ecc.

La grafica di questo gioco è abbastanza meno curata rispetto a quanto siete abituati a vedere negli altri titoli dedicati a questo personaggio; durante l'azione è abbastanza stilizzata anche per quanto riguarda i paesaggi.
La giocabilità è messa a dura prova da una estrema difficoltà anche se la impostate al minimo perché i nemici vi colpiscono quasi per frustrarvi e sempre in modo quasi casuale impedendovi di imparare una tattica giusta per evitarli.

Commodore 64= 6

E' una bella compilation di film di James Bond in un solo gioco strutturate in missioni sequenziali che vi portano ad immergervi nelle sue più belle imprese in uno sparatutto a scorrimento orizzontale.
E' un gioco innovativo, ma rovinato da una estrema difficoltà mal calibrata.



Amstrad CPC (1987, CRL)

Death or Glory è uno sparatutto multi-direzionale in cui dovete salvare il pianeta New Stratford da una flotta di invasione aliena con la vostra super nave spaziale.
E' un gioco un po' diverso dal solito perché voi dovete distruggere delle astronavi madri usando le bombe (in realtà non avete altre armi) e una volta completamente distrutte siete inviati ad un'altra.
Ci sono diverse altre astronavi nemiche, ma non potete distruggerle perché non avete nessun arma per farlo



dato che quelle che avete sono quelle necessarie a completare l'obiettivo.
Non è un grosso problema perché potete scontrarvi contro di loro senza subire grossi danni.
Il sistema di controllo è un po' incasinato perché destra e sinistra per cambiare direzione e in alto e in basso per, rispettivamente, accelerare e decelerare.
Il bombardamento può essere fatto solo ad alta velocità, mentre se andate piano non potete distruggere nulla e avendo il carburante limitato si basa tutto su questo concetto.
La grafica è ben colorata e le esplosioni sono a blocchi che tutto sommato sono anche carine perche lasciano i detriti e pezzi delle astronavi madri distrutte.



In generale però è poco curata e di certo un Amstrad poco sfruttato da questo punto di vista.
Anche la giocabilità risente di questo sistema di controllo, del fatto di andare al massima velocità per distruggere le astronavi madri e che ogni tanto rimbalzate contro un qualcosa con il risultato che la vostra astronave diventa come una pallina in un flipper e diventa tutto caotico.
Per gli appassionati di questo genere di giochi non è il titolo da scegliere.

Amstrad CPC= 6

Idea sicuramente carina per il fatto che dovete solo distruggere astronavi madri e siete praticamente invulnerabili per tutte le navi di scorta. Il sistema di controllo incasinato, l'obbligo di andare alla massima velocità per bombardare gli obiettivi e il rimbalzare contro un qualcosa di non ben definito lo rende poco divertente.



ZX Spectrum (1990, Game

Pogotron è un gioco di azione a scorrimento laterale in cui potete andare sia a destra sia a sinistra per cercare i pezzi della vostra astronave che sono sparpagliati nel livello.
Vi spostate per il pianeta a bordo del Turbo-Pogo, una molla rimbalzante, per cercare e prendere questi sei pezzi uno alla volta e portarli alla piattaforma di lancio che è protetta con degli scudi per tenere fuori gli alieni.
Questi ultimi vanno evitati o distrutti con il laser; avete tre vite con ciascuna con un po' di energia e quando perdete una vita le parti di astronave che avete raccolto e assemblato vi rimangono.
Una scelta sicuramente buona per mantenere alto l'interesse e allontanare il più possibile la frustrazione di rifare ogni volta le stesse cose.





Dopo aver assemblato l'astronave dovete fuggire dal pianeta, ma non siete ancora al sicuro perché tra uno e l'altro (sono i livelli) c'è una fase di combattimento in cui dovreste distruggere un gigantesco alieno.
Anche se fallite questo mini gioco non succede nulla e potete proseguire verso il pianeta successivo.

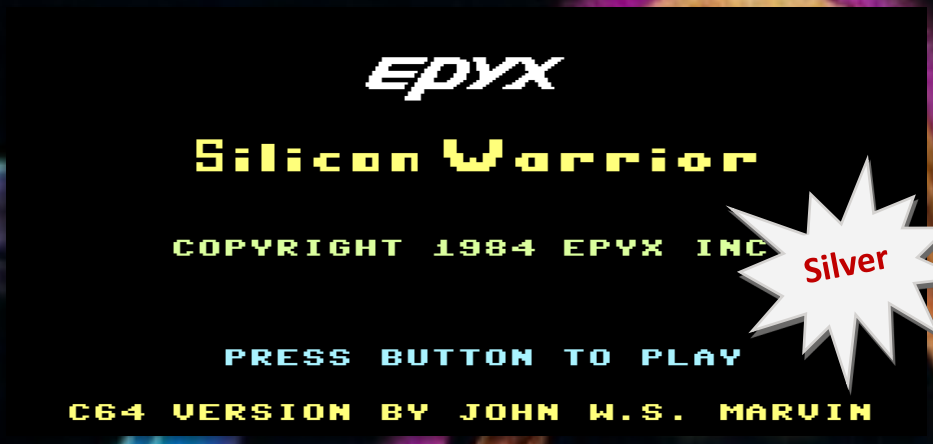
Non è un gioco facile perché spostandovi rimbalzando è difficile colpire gli alieni e anche raccogliere gli oggetti perché dovete centrarli per bene e quindi continuare a fare avanti e indietro accelerando e decelerando per trovare il rimbalzo giusto per completare il livello.

L'energia che perdete contro gli alieni la potete recuperare con alcuni rigeneratori e poi ci sono alcuni bonus che servono per migliorare la velocità e la potenza del vostro laser.

Tipico gioco Spectrum con una grafica decisamente molto definita e curata anche nei colori. Soffre però quando si usano sprite colorati e quindi sono trasparenti. Di fatto i pezzi dell'astronave si confondono con lo sfondo, ma lampeggiando riuscite comunque a vederli.
Un po' complicato il sistema di controllo che richiede tempo, ma è la sfida è davvero interessante.

ZX Spectrum= 7

Un sparatutto con elementi "evita" e "raccogli" per completare il livello e fuggire con un mini gioco che non è essenziale per proseguire.
Il sistema di controllo va un po' imparato perchè rimbalzare non è facile per evitare i nemici e raccogliere gli oggetti.
L'audio non è buono perché la musica e gli effetti sonori sono di scarsa qualità.

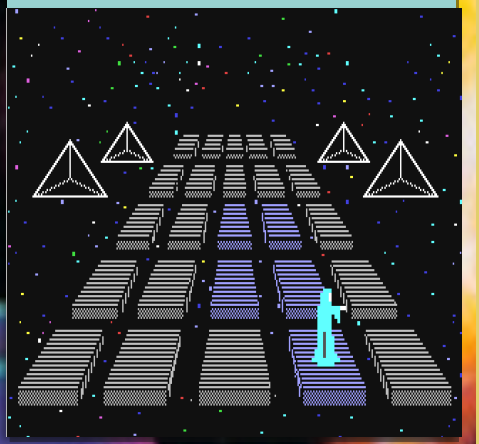


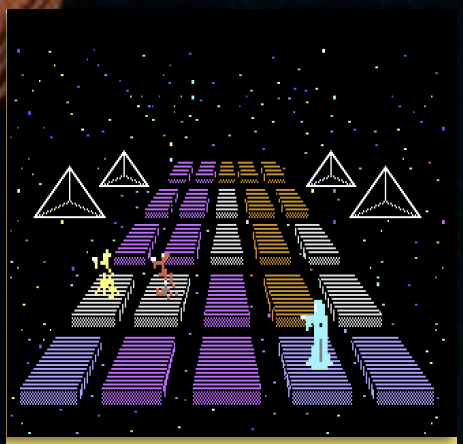
Silver

Commodore 64 (1984, Epyx)

Silicon Warrior è un gioco 3D isometrico formato da una scacchiera che serve ad una guerra tra sviluppatori di computer.
La storia si svolge nel 2084 e l'azienda SYBORG ha creato un Computer di 10a generazione che ha tanta RAM e una intelligenza artificiale superiore a tutti gli altri modelli creati dall'umanità.
La SYBORG ha intenzione di rivelare un segreto che ha a che fare con questo super computer e inizia una guerra in cui voi, che siete uno sviluppatore, dovete combattere contro tutti gli altri per poter arrivare ad ottenere questo segreto.

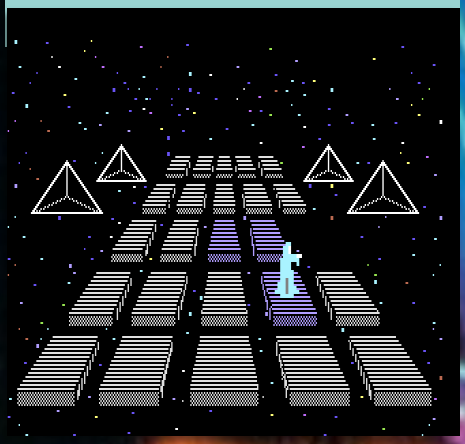
Non è un gioco di guerra in cui usate armi tecnologiche o chissà quali altre futuristiche cose, ma semplicemente voi siete virtualmente all'interno di un computer e dovete programmare cinque chip in una fila verticale, orizzontale o diagonale del vostro colore.





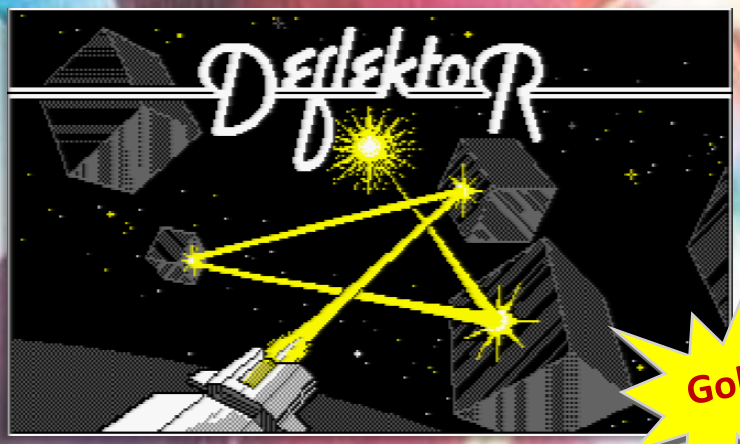
I vostri avversari che hanno colori diversi cercheranno di fermarvi completando la fila prima di voi, usando il laser per distruggervi o rubandovi i chip che avete colorato. Rischiate anche di essere ingoiati da buchi neri che rappresentano un malfunzionamento del sistema.
Ci sono sette livelli a difficoltà crescente e all'inizio potete scegliere da dove iniziare (anche per fare pratica in quelli più difficili) oppure farli tutti in sequenza. Potete anche scegliere se giocare contro il computer oppure da soli.
Sulla scacchiere potete spostarvi velocemente su ogni tavola e ne colorate una solo quando vi fermate.
Per passare il livello dovete vincere cinque turni.

Il gioco ricorda come concetto "Forza 4" nel quale dovete completare delle file in ogni direzione per vincere, ma Silicon Warrior è innovativo sia dal punto di vista lo della la trama molto particolare sia il suo svolgimento che è una guerra da vincere.
La grafica 3D è fatta molto bene sia nei colori che nel dettaglio e anche se non particolarmente complessa fa il suo dovere.



Commodore 64= 8

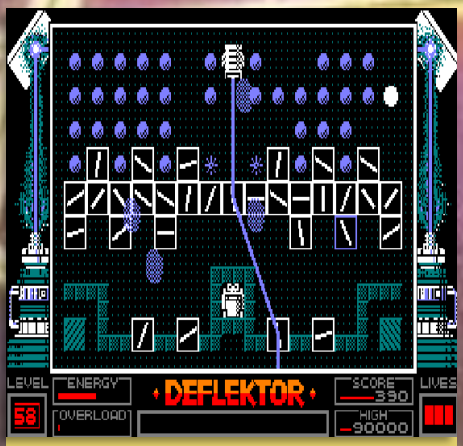
Un gioco 3D isometrico innovativo da ogni punto di vista e che ha una difficoltà ben calibrata in base alle vostre scelte sia che giocate da soli sia con uno o più avversari che vi ostacoleranno in tutti i modi.



Gold

Amstrad CPC (1987, Gremlin Graphics)

Deflektor è un gioco di enigmi in cui dovete completare dei circuiti ottici il cui laser ha un raggio ad alta intensità che deve essere diretto verso un ricevitore altrimenti l'intero circuito può esplodere.
Per complicare le cose il circuito è pieno di altri elementi dal quale il laser non può passare che vanno distrutti e poi quando il percorso è libero da ostacoli dovete usare dei pannelli riflettenti per far cambiare direzione al raggio e raggiungere il ricevitore.
Questi pannelli riflettenti hanno un risvolto negativo perché possono riflettere il raggio contro la fonte e quindi sovraccaricare l'intero circuito. Dovete fare in modo che questo non accada.
Sullo schermo voi controllate un puntatore con il quale dovete spostarvi su ogni pannello riflettente e girarlo in modo tale che quando agite sul laser questo non crei problemi di sovraccarico.
Non potete controllare ogni cosa sullo schermo perché, ad esempio, ci sono le fibre ottiche che trasferiscono il laser da un punto ad un altro e bisogno controllare che il raggio non torni indietro alla fonte e quindi avere già una pannello che rifletta il raggio da un'altra parte.





Gli enigmi da risolvere sono divertenti e difficili perché dovete guardare bene lo schermo come è fatto e studiare una strategia per completare i vari livelli che aumentano di difficoltà come anche panelli che non potete controllare e che creano pericolose rifrazioni del raggio laser.
Avete anche diverse opzioni per la scelta del controller, se sentire o no la musica oppure guardare una demo o fare pratica.

Amstrad CPC= 9

Ottimo gioco per impegnarvi mentalmente a risolvere un enigma per non sovraccaricare un laser. Non è banale perché ci sono tanti elementi sullo schermo che non potete controllare e quindi una sfida decisamente di alto livello. Eccellente dal punto di vista grafico, sonoro, difficoltà e giocabilità.
L'unico appunto forse è che è un tipo di gioco da mouse perché il puntatore sarebbe stato più veloce per evitare il sovraccarico del laser, ma anche questa scelta fa parte della sua difficoltà.



Commodore 64 (1987, Kele Line)

Bronze

The Vikings è uno Shoot'em Up a scorrimento multiplo perché potete andare in qualunque direzione quindi anche tornare indietro.



Voi siete Erik il Vichingo con la missione di salvare la vostra Regina che si trova imprigionata nella Fortezza dell' Isola della Morte e poi anche rubare tutti i tesori che trovate.

La giocabilità ricorda molto *Commando* anche se è decisamente più complessa perché, ad esempio, iniziate in una isola senza armi piena di abitanti inferociti che vogliono uccidervi. Voi dovete trovare una torcia per incendiare le capanne e trovare armi o altri oggetti. La precedenza, tuttavia, è trovare una spada per attaccare e uno scudo per difendervi. Una volta raccolta la spada avete munizioni infinite.

Mentre esplorate l'isola da dove iniziate dovete trovare anche i tre pezzi della nave per poter raggiungere l'Isola principale che sono nascosti in alcune capanne che dovete bruciare con la torcia (se non ce l'avete dovete esplorare l'isola per trovarla).

Quando siete pronti per salpare dovete farlo in mezzo al mare perché se lo fate dal bordo superiore viene considerato come un fallimento e avete perso.

Uno sparatutto decisamente interessante soprattutto perché va oltre quello di annientare tutti i nemici sullo schermo perché inizialmente siete completamente indifesi, dovete cercare le armi, i pezzi per la nave e anche guidarla nel modo corretto.



Dal punto di vista estetico forse non è dei più belli da vedere perchè ricorda parecchio uno di quei titoli scritti con il SEUCK.

I dettagli sono un po' superficiali anche se l'area di gioco ha molti elementi. L'animazione del fuoco è molto bella.

Questa idea rende un normale Shoot'em Up in un qualcosa di nuovo che da la voglia di terminarlo, di arrivare in fondo e vedere cosa succede.

Da giocare sicuramente.

Commodore 64= 7,5

E' uno sparatutto a scorrimento multiplo, ma che nasconde una trama complessa che viene anche sfruttata bene durante il gioco in cui vi rendete conto che è molto di più di quello che sembra.

La grafica forse non è all'altezza della trama e ci si aspetta molto di più. Fa comunque il suo dovere e l'animazione di quando incendiate le capanne è fantastica.

La difficoltà è molto alta, ma avete cinque vite.



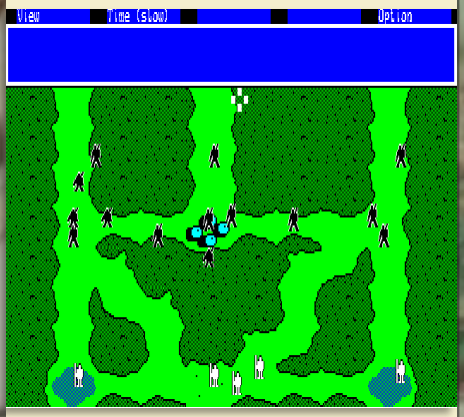
PC-88 (1987, Broderbund Japan)

Silver

The Ancient Art of War è un gioco strategico di guerra molto semplice nella gestione delle unità, delle formazioni di battaglia e della forza.
E' un gioco basato su "The Art of War" scritto 2500 anni fa da un guerriero Cinese che seguiva la filosofia Sun Zi (Sun Tzu),
Come il titolo dice si svolge in un era antica prima della scoperta delle polvere da sparo e quindi ci sono tre tipi di armate: barbari, cavalieri ed arcieri. C'è anche una quarta armata che però non combatte, le spie, che tuttavia sono disponibili solo in particolari settaggi di guerra.
Avete a disposizione diversi scenari in cui potete modificarne la geografia, la difficoltà, la visuale e le condizione per la vittoria.

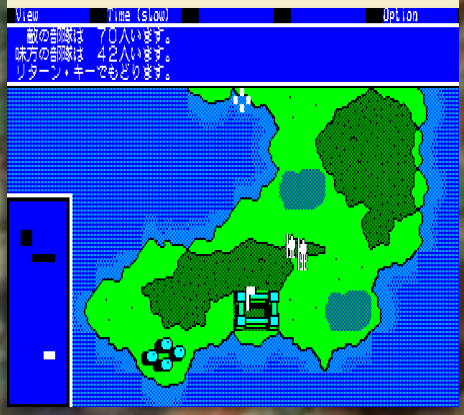


Lo strategico ha due schermate: la mappa che serve per gestire tatticamente le varie unità e lo schermo per i combattimenti.
Con la mappa dovete spostare le unità, trovare la giusta formazione, impostare i rifornimenti e decidere in tempo reale se attaccare, difendervi o fare imboscate.
Nello schermo dei combattimenti in-



vece le unità si sfidano in base alla formazione che avete impostato e in tempo reale.
La difficoltà dipende dagli otto avversari che hanno le loro caratteristiche e quindi ci sono quelli più facili da sconfiggere a quelli in cui faticherete tantissimo. L'avversario più forte che potete trovare è Sun Tzu.
Lo scopo del gioco non è tanto vincere, ma costringere l'avversario ad arrendersi ed è su questo principio che gli sviluppatori hanno lavorato e hanno studiato molto la filosofia Sun Zi.

La versione per il PC-88 è molto complicata perché essendo una versione Giapponese è in questa lingua nelle impostazioni sulle regole impostandole quindi caso e questo può cambiare molto il divertimento.
Nella mappa tattica e durante i combattimenti i comandi sono in inglese con i tasti funzione.
Per muovere le unità, cambiare la loro formazione e dare gli ordini, vanno centrate con il puntatore che mostra nel pannello di controllo le opzioni che potete usare.
La velocità di movimento delle unità non è molto elevata anche impostando la massima velocità e quindi bisogna avere un po' di pazienza prima di entrare in battaglia.
Esteticamente parlando è come tutti gli strategici di questo tipo con una grafica stilizzata per la gestione delle unità e per i combattimenti. Molto bella la musica iniziale di ottima qualità. Peccato per la lingua in Giapponese per le impostazioni sugli scenari e le loro regole.



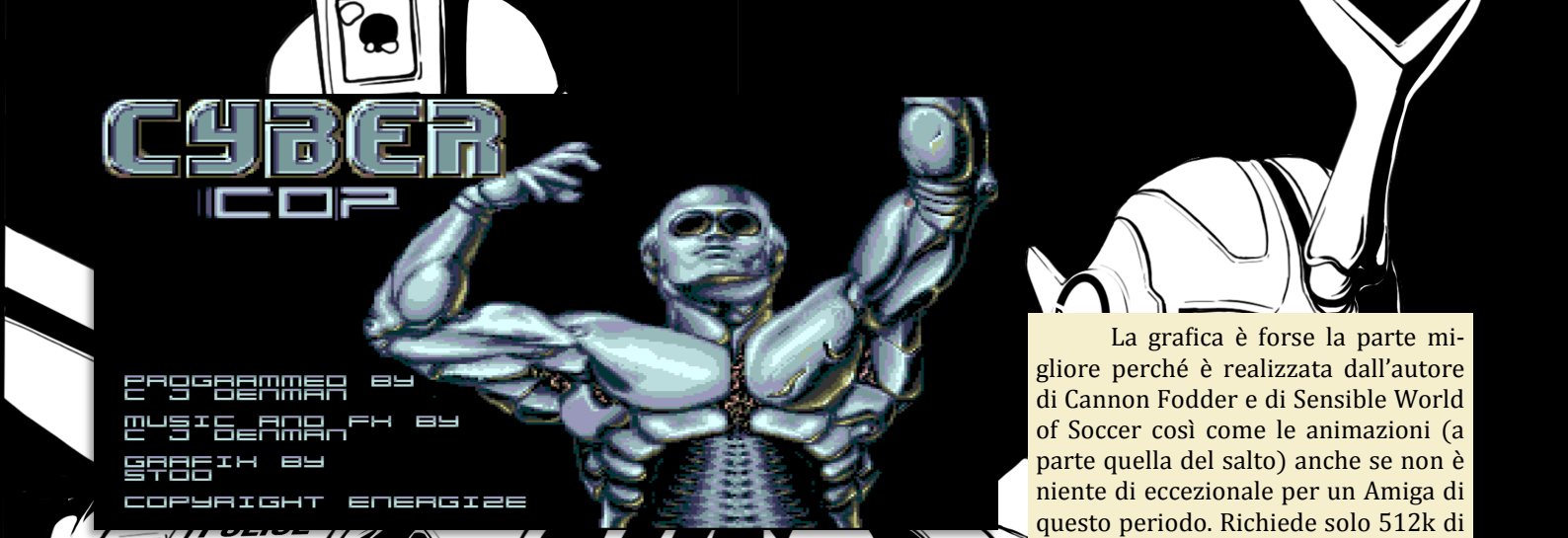
PC-88= 8

Uno strategico di guerra semplice nella gestione delle unità sia tatticamente che durante le battaglie.
Esteticamente fatto bene anche nella sua grafica stilizzata che fa il suo dovere.
E' la versione più difficile perché è in Giapponese.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Amiga, 512k (1992, Energize)

Cyber Cop è un Beat'em Up a scorrimento laterale e sia dal nome e dal tipo di gioco ha sicuramente una ispirazione da Robocop.

Non c'è una trama ben precisa perché lo scopo del gioco è quello di andare avanti e indietro per i vari schermi a raccogliere un certo numero di dischi rotanti per poi passare al prossimo livello.

Se il nome vi fa ben sperare non lo fa la meccanica di gioco perché è un po' banale dato che dovete sparare a tutti i nemici che arrivano da tutte le parti ed evitare delle mine che sono sparpagliate per le varie piattaforme.



Non potete abbassarvi per evitare i colpi dei nemici e il salto anche se funziona bene ha delle movenze che rendono il personaggio davvero imbarazzante.



Pur usando un fucile i vostri colpi rimangono attaccati all'arma e quindi dovete avvicinarvi ai nemici e subire danni inevitabili. Oltre a ciò dovete fare alla svelta perché avete il tempo finito il quale perdete tutte le tre vite.

Per un Beat'em Up a piattaforme ha una giocabilità molto povera e che toglie interesse perché non ha uno scopo ben preciso, solo trovare dei dischi rotanti per passare ad un nuovo livello. La fase di combattimento è rozza perché non c'è tattica o strategia e quindi vi lanciate allo sbaraglio contro i nemici cercando di colpirli prima che vi uccidano tenendo conto che i vostri proiettili sembrano incollati all'arma che state usando. Alcuni potenziamenti, rilasciati dei nemici uccisi, migliorano la gittata dell'arma.

La grafica è forse la parte migliore perché è realizzata dall'autore di Cannon Fodder e di Sensible World of Soccer così come le animazioni (a parte quella del salto) anche se non è niente di eccezionale per un Amiga di questo periodo. Richiede solo 512k di memoria che è una buona cosa per un gioco del 1992, tuttavia, dovete scegliere se giocare con la musica o gli effetti sonori. Dato che la giocabilità non è eccellente gli effetti sonori sono la scelta migliore.

Onestamente non so che voto dargli perché è un po' banale sia nel modo in cui è stato concepito sia nel modo di giocarlo.



Amiga= 6

Difficile dargli un voto perché sembra uno di quei titoli di serie C fatto in economia e alla svelta puntando tutto sull'estetica e lasciando il resto nella superficialità.

La grafica pur carina non è niente di eccezionale per un Amiga nel 1992.

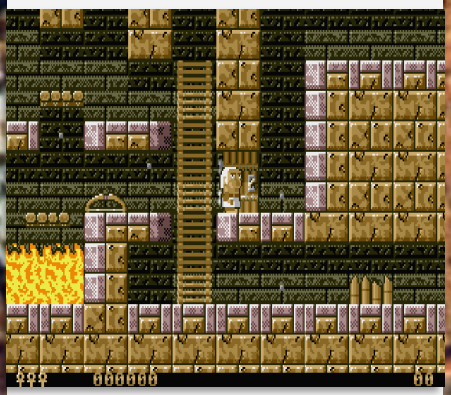
CYBERCOP



Gold

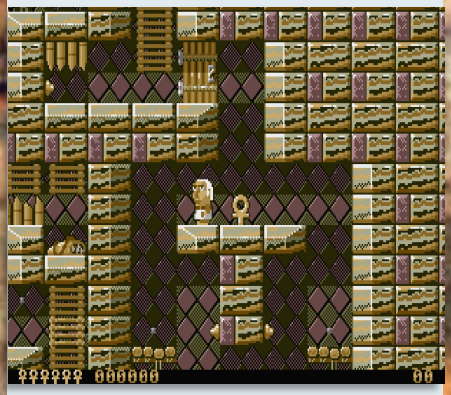
Atari ST, 512k (1991, not commercial)

Entombed è un gioco di piattaforme in cinque livelli in cui voi siete Ya Salam, un mastro costruttore di tombe Egiziane, e in quanto tale avete dei benefici e oggetti di valore dopo la vostra morte. Per meritarlo, tuttavia, dovete testare sulla vostra pelle le misure di sicurezza della tomba che avete costruito.



Il gioco è formato, come già detto, da cinque livelli e quando iniziate potete scegliere liberamente l'ordine dei primi quattro, ma per accedere al quinto dovete superarli tutti.
La tomba ha tutta una serie di pericoli come serpenti, fuoco, acqua bollente, proiettili che escono dai muri, piattaforme a scomparsa. Ci sono anche diversi oggetti da raccogliere come archi, frecce, chiavi e clessidre che vi permettono di facilitarvi la missione.
Di tanto in tanto le tombe cambiano forma e vi trovate quindi con dei percorsi che possono essere invertiti rispetto a quelli che avevate davanti a voi e quindi una difficoltà nuova.
Raccogliendo le clessidre potete rallentare questo cambio e cercare di terminare il livello il prima possibile.

La giocabilità di questo titolo ricorda molto *Rick Dangerous* anche per quando morite con una animazione che sembra la stessa.
La grafica è fatta davvero bene, molto colorata e con un dettaglio veramente di altissimo livello che esalta molto il piacere di testare queste tombe.
Malgrado una qualità grafica e sonora di elevata qualità ha una difficoltà mal calibrata e frustrante perché i passaggi obbligati sono pieni di trappole che vanno evitate con un sincronismo perfetto e basta una frazione di secondo di ritardo che avete perso una delle sei vite a disposizione. Alcuni passaggi sono invisibili e vanno imparati a memoria perché ad ogni passo c'è una trappola o un percorso invisibile.



Anche Rick Dangerous era difficile, ma c'era sempre un modo per eludere le trappole con pulsanti o passaggi alternativi. Qui non si può fare questa scelta e quindi dopo un po' vi passa la voglia di continuare.
Non essendo un gioco commerciale questa difficoltà ci può stare.



Atari ST= 9

Dal punto di vista tecnico è eccellente in ogni particolare e geniale perché la struttura della tomba cambia aspetto e crea nuovi passaggi o se ne aprono dei nuovi in base a dove vi trovate.
E' rovinato dalla difficoltà estrema perché le trappole vanno evitate spesso con frazioni di secondo di anticipo o di imparare a memoria cinque enormi livelli. Non si può nemmeno creare una mappa perché molte trappole sono a tempo.
Non essendo un gioco commerciale non perde punti sulla difficoltà così frustrante.

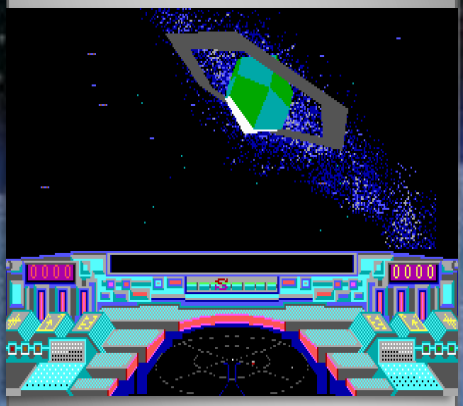


Bronze

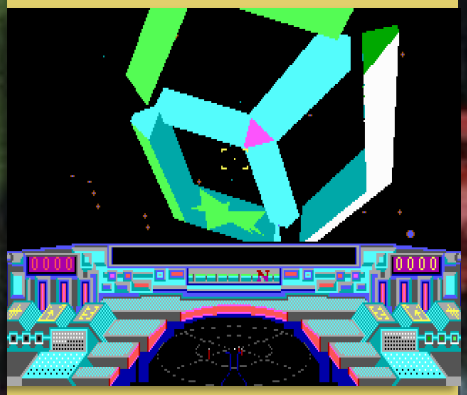
DOS, 086, 640k (1990, Electronic Zoo)

Xiphos è simulatore di volo spaziale simile a Elite per quanto riguarda la visuale in prima persona e anche il commercio.
Il vostro scopo principale è quello di distruggere un super computer che è stato messo a capo di un Impero Intergalattico che danneggiandosi ha messo in limbo l'intera area.
Lo spazio è immenso e per raggiungere il computer dovete distruggere tutti i nemici che lo difendono e fare anche del commercio per guadagnare soldi per comprare il carburante che vi serve.

L'interfaccia ricorda molto il gioco citato prima e durante il volo potete cambiare le funzioni del con-



troller che è il mouse. Potete scegliere se associare i suoi pulsanti per l'accelerazione e la tastiera per sparare oppure viceversa.
Il mouse rende l'interazione molto più veloce, il volo è più fluido e la giocabilità è decisamente buona.
A seconda della vostra configurazione potete scegliere se giocare in CGA, EGA, VGA e TGA. Essendo tutto poligonale anche la scelta dell'adattatore video può fare la differenza. Non c'è limite di processore perché gira anche su un 086.
Il cruscotto rende più reale la simulazione anche se poi è solamente per bellezza e le sue funzioni sono limita-



te alla bussola e il radar che vi serve per trovare i nemici.
Come predefinito non avete il mirino sullo schermo e tutto viene fatto a vista ed è difficile anche perché il volo ha i controlli invertiti e se siete abituati in altro modo risulta un po' scomodo.
Avete un arma laser che ha munizioni infinite, mentre le bombe invece sono limitate e vanno quindi comprate come il carburante nelle basi spaziali.

Quando iniziate a giocare non siete soli perché ci sono altre astronavi divise in fazioni che combattono tra di loro e quindi bisogna stare un po' attenti a quello che fate perché schiararsi con una o l'altra può precludere



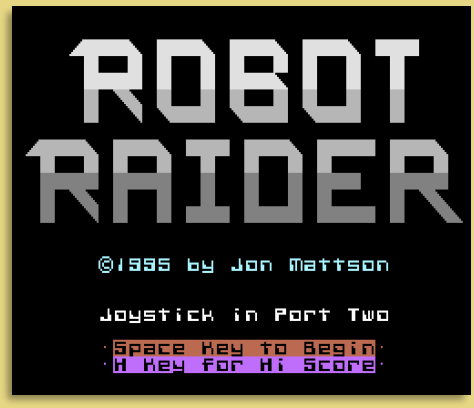
entrare in qualche base spaziale nel senso che se attaccate un'astronave di una fazione la sua base vi attaccherà appena cercate di chiedere il permesso di entrare.
Lo spazio in cui siete è enorme e avete bisogno di una mappa che si trovano nelle basi spaziali e quindi dovete trovarne una, registrarvi e accedere anche a tutte le funzioni del commercio.

Assomiglia in effetti a Elite anche se il sistema di volo è migliore perché potete facilmente inseguire i nemici, mentre il sistema di puntamento è molto complicato. Questo sistema lo rende, tuttavia, molto più accattivante.

DOS= 7

La grafica poligonale piena gratifica sempre ed è un piacere giocare ad ammirare questi scenari. Lo sfondo spaziale è anche arricchito dagli enormi pianeti di diverso tipo che anche se digitalizzati vi immergono bene.
Il gioco piace subito come novità e come un discendente di Elite anche se forse è un po' più caotico sul concetto delle fazioni e come interagire con loro.

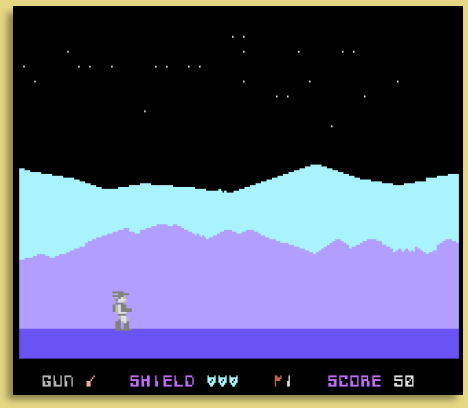
RECENSIONI BREVI



ROBOT RAIDER

E' un gioco fatto per puro divertimento e quindi non ha nessuna trama o obiettivo da raggiungere.
Voi siete una specie di sceriffo (lo sembra dalla forma del personaggio) che deve distruggere degli alieni evitando i loro attacchi e saltando delle mine che ci sono per terra.
Il gioco è solo questo e non c'è altro da fare.

E' interessante dal punto di vista tecnico perché se è vero che ha una grafica semplice ha dei fondali in parallasse che fanno una buona impressione.
Interessante anche il sistema di gioco perché voi correte sempre e il joystick viene usato per le varie funzioni: mettendo la leva in alto impostate lo sparo multi direzionale, mettendo la leva a destra fate un salto; mettendo la leva a sinistra vi fermate.
Avete solo una vita e degli scudi finiti i quali termina la partita e potete mettere il punteggio in classifica.



Commodore 64= 6

Un gioco che non ha niente altro che farvi passare del tempo per fare punti, tecnicamente fatto bene, ma giocabilità quasi priva di interesse. Dura il tempo di provarlo.



Policia

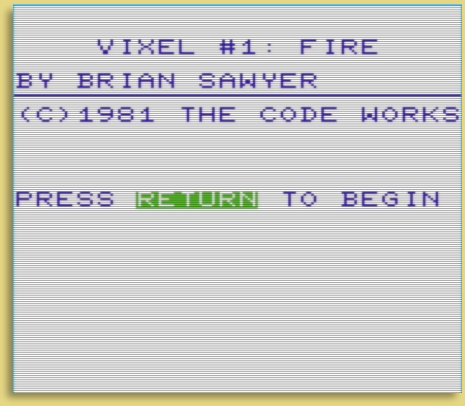
E' un gioco apparso sulla cassetta lato A della rivista "On Magazine" nel quale siete un poliziotto che deve impratichirsi facendo diverse sessioni ad un poligono di tiro e colpire più sagome possibili entro 60 secondi.
E' una pratica molto usata dalle polizie anche per diventare veloci nel colpire i criminali ed evitare gli innocenti.

Questo gioco di azione è molto semplice anche nella grafica che serve solo a mostrarvi sullo schermo delle sagome alcune in movimento e altre ferme.
Lo scopo è quello di colpirne il più possibile entro il tempo che avete.
Anche questo è un gioco che dura il tempo di una partita perché non ha molto per tenervi incollati al monitor.



ZX Spectrum= 6

Era uno dei tanti giochi che uscivano nelle cassette di riviste di videogiochi per attirare l'attenzione alla stessa. Non ha niente per divertirvi perché se eravate annoiati prima lo sarete anche mentre giocate.



BURNING BUILDING

E' un gioco in cui voi siete un vigile del fuoco a bordo di un elicottero per spegnere un incendio in un grattacielo e che lentamente si espande anche agli altri.
Voi dovete fare il pieno di acqua e poi cercare di spegnere le fiamme prima che questi edifici vengano rasi al suolo.
Ogni volta che terminate l'acqua dovete tornare alla base che è situata su il tetto di un grattacielo e poi ripartire subito prima che sia troppo tardi.

E' un gioco semplice, ma divertente perché vi immedesimate in questo lavoro per salvare delle vite da un incendio e va fatto contro il tempo.
La grafica è molto semplice e alcuni sprite sono formati da caratteri di testo, ma era anche normale per alcuni giochi senza pretese grafiche di questo periodo





Vic-20= 7

Gioco molto semplice e immediato e come tale anche il divertimento di spegnere un incendio prima che tutto venga distrutto.
Sono giochi molto semplici anche da punto di vista grafico che comunque mantengono nel tempo il loro fascino.



Lonesome Tank

E' un gioco di carri armati in cui dovete semplicemente girare per le strade e cercare un certo numero di bandiere per ogni livello.
Questi ultimi non cambiano come grafica o percorsi, ma ogni volta aumentano le bandiere che vanno raccolte.
Ci sono altri carri armati nemici che cercano anche loro queste bandiere e ve le rubano.
Distruggendoli le recuperate e si sommano a quelle che avete già.
Grafica generale molto carina e ben disegnata tipicamente MSX del periodo e con gli sprite monocromatici e paesaggi vivamente colorati.
La giocabilità è piacevole perché la difficoltà è ben calibrata in ogni livello.





MSX= 7

Un buon gioco divertente e ben realizzato. Un titolo MSX ben riuscito.

Recensione dei lettori

Questa era una sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che volevano scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferivano per dare un loro punto di vista e non importava se era già stato trattato da me in passato.

Questa pagina rimarrà presente anche se non ci saranno più queste recensioni.

E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.

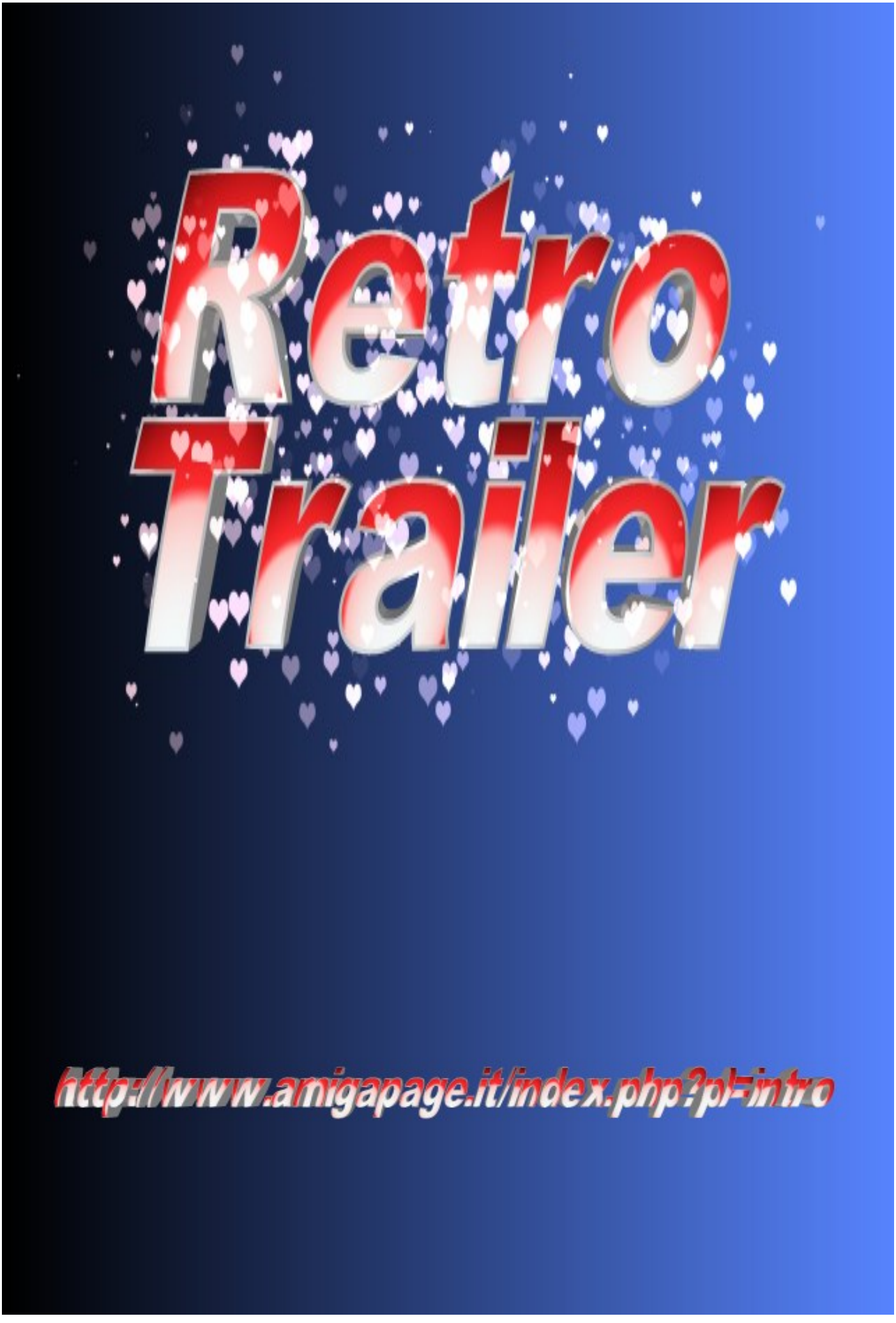
Un grazie a:

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)


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 numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Questo secondo capitolo a differenza del primo viene sviluppato con il motore SCI0, ossia il Sierra's Creative Interpreter che mostra una grafica a 16 colori EGA, aggiunge il supporto del mouse per i movimenti e audio FM e General Midi.
L'introduzione del gioco vede un Larry che taglia il prato di Eve, la donna con cui ha avuto un'esperienza sessuale alla fine del primo gioco e che sta a significare che sono diventati una coppia. Si capisce presto, tuttavia, che in realtà la storia con Eve era solo un avventura di una notte e un Larry sconsolato si allontana dalla scena.
Partecipando ad uno show televisivo truccato, Larry vince un viaggio in crociera e durante i preparativi, un microfilm cade per errore nelle sue mani.
Questo microfilm attira l'attenzione del KGB e dello scienziato pazzo, Dr. Nonookee (che è un gioco di parole sul **no** al divertimento virtuale) che vogliono recuperare questo film.
Attraverso questa avventura vengono ripresi dei temi che contribuiscono alla sua comicità e tra questi un barbiere che è gestito da Rosella di King' Quest 4.

L'interfaccia di gioco rimane la stessa del primo capitolo in cui Larry viene guidato dai tasti cursore, dal mouse o dal joystick e poi le varie azioni vengono eseguite attraverso un parser testuale.
A differenza del primo titolo dove vi spostavate per le varie zone della città, qui venite guidati verso gli enigmi da risolvere, per cercare di raccogliere gli oggetti che vengono messi nell'inventario per poi essere usati in seguito.
Non avete limiti di tempo, ma dovete eseguire velocemente e in ordine delle azioni già impostate per passare alla sequenza successiva.
Le relazioni di Larry con i personaggi femminili sono accompagnate da un ritratto di quest'ultime anche se le immagini sono più piccole di quanto visto in precedenza e Larry viene punito dal gioco se flirta con ogni donna che incontra.
Se esagerate in azioni sbagliate il personaggio muore e termina il gioco.
E' con questo capitolo che Sierra usa il nuovo motore SCI con una grafica in 320x200, supporto mouse e supporto schede audio. Parallelamente alla serie King's Quest il gioco mostra una grafica realistica soprattutto per quanto riguarda Larry e altri elementi importanti come la Nave da Crociera o le Isole Tropicali.
Un'altra cosa da far notare è che solo in questo gioco Larry non può divertirsi con le donne se non alla fine ed è per questo che non c'è il controllo dell'età anche se in alcuni momenti del gioco ci sono dei nudi abbastanza censurati.
Tra le varie donne che incontrate in questo gioco c'è Rosella of Daventry, la protagonista di *King's Quest IV: The Perils of Rosella* che rappresentava per la Sierra una promozione incrociata.
Nelle scene finali del gioco è inclusa una suonata al pianoforte con "*Polyester Patti*" che mostra in anteprima il personaggio che sarà presente in Leisure Suit Larry 3 e 5 sotto il nome di Passionate Patti.
Qui Patti è una ragazza bionda, ma nei successivi giochi verrà rappresentata con i capelli neri.
Sierra ha lasciato in questo gioco un sistema di protezione dove appaiono su schermo diverse donne e l'utente deve mettere il loro numero di telefono.
In alcune versioni del gioco è stato incluso un sistema per bypassare la protezione che consiste nello scrivere 0724 come numero telefonico che rappresenta il compleanno di Al Lowe, ossia il 24 Luglio. Fu inserito da lui stesso per testare il gioco e si dimenticò di rimuoverlo.







Come è stato detto, questo gioco fu modificato nel suo contenuto perché il primo malgrado il grande successo avuto fu criticato per contenuti sessuali troppo espliciti e quindi fu deciso di cambiare alcune cose.
Non si possono abbordare tutte le donne che sono presenti in gioco pena la morte immediata e per evitare la ripetitività della storia fu creato un gioco di spionaggio che non fu apprezzato.
Il primo capitolo fu criticato per i troppi contenuti sessuali e il secondo fu criticato perché non ce ne erano o erano troppo pochi.
Fu il primo gioco a usare la tritephrase dove il giocatore si poteva scegliere un motto che poi si sentiva pronunciare durante l'avventura.
Fu il primo anche ad usare la modalità **Boss Protection**. Se la si usava in ufficio appariva sul monitor un applicativo gestionale con tanto di grafici e dal quale non era più possibile rientrare nell'avventura, ma solo uscire o caricare una salvataggio.
Stando seduti ai tavolini di un bar, compaiono Bill Gates e sua moglie e poi anche Ken e Roberta Williams, i fondatori della Sierra On-Line.

Leisure Suit Larry Goes Looking for Love= 9

Un gioco che per paura di creare ripetizioni e una critica forte contro i contenuti sessuali espliciti hanno creato una delle avventure forse la meno bella della serie che comunque rimane molto godibile grazie al sua caratteristica comicità graffiante.
La risoluzione più alta, il supporto schede audio, colori EGA più realistici del precedente lo rendono un avventura da giocare.

Console Forever



Console Forever



Gold

La versione PSP mantiene l'estetica originale migliorata con i suoi colori, la stessa giocabilità grazie ad una fluidità della pallina e dello scorrimento dello schermo e la musica. Quest'ultima ha una qualità che sembra anche meglio della versione originale su CD-ROM.
Le tavole sono quattro e quindi tanto divertimento che dura quanto volete perché lo scopo è fare un record e salvare il vostro nome in classifica.



Pinball Dreams (2009, Cowboy Rodeo - PSP)

E' la versione portatile di questo gioco che è il primo di una serie di Pinball realizzati da Digital Illusions e che rappresenta una tipologia di giochi rilassanti perché vi porta ad immedesimarvi in quei cabinati in cui dovete solo fare punti respingendo una pallina contro vari oggetti ed evitando che finisca dentro un buco che di fatto ve ne fa perdere una.
Quando superate una certa soglia del punteggio ci sono delle animazioni nella parta alta dello schermo dove sono indicati digitalmente le palline che vi rimangono e i punti.

PSP= 9

Eccellente sotto tutti i punti di vista.

Gold



Metal Slug 1st Mission (1999, SNK - Neo Geo Pocket Color)

E' la versione portatile di questa fortunata serie Arcade in cui voi dovete sconfiggere il cattivo Colonello Bildergaarn dopo 17 missioni usando le armi e i veicoli della vostra squadra, la "Peregrine Falcons".

Il gioco è esattamente come gli altri in cui dovete procedere orizzontalmente uccidendo tutti i nemici che incontrate lungo il percorso usando le potenti armi a disposizione. Potete guidare carri armati e anche aerei.
Avete solo una vita, ma con un po' di energia, finita la quale avete perso. Ci sono, tuttavia, dei crediti per conti-



nuare. E' molto difficile perché i nemici sono agguerriti. Ce ne sono di meno sullo schermo però dovete impegnarvi.

E' una versione che pur avendo uno schermo molto piccolo vi permette di giocare bene e la grafica tutto sommato è buona con colori ben applicati e anche un discreto dettaglio. Ottimi i fondali.

La giocabilità è garantita e anche la musica qualitativamente non superlativa riprende bene il tema originale.

Neo-Geo Pocket C= 9

Ottima conversione di questo classico sparatutto a scorrimento orizzontale che vi permette di giocarlo ovunque voi siate.



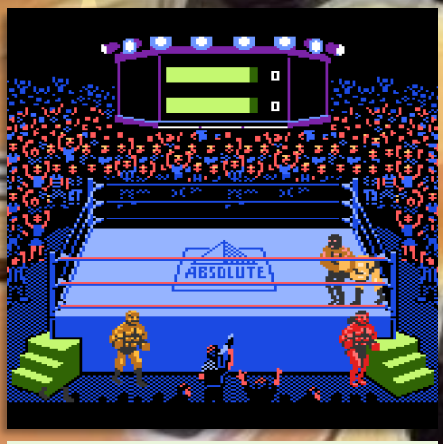
Gold

Title Match Pro Wrestling (1989, Absolute Entertainment - Atari 7800)

E' un gioco sportivo dedicato al Wrestling che è una variazione della boxe in cui dovete sconfiggere il vostro avversario con ogni mossa, quindi calci e pugni, bloccarlo a terra finchè non si arrende, usare le corde del ring come una fionda per lanciarvi contro l'avversario oppure salire sulle aste che collegano le varie corde e saltargli addosso.

Si può giocare anche a squadre 2 contro 2 a turni in cui iniziate con il lottatore che avete scelto e quando durante il combattimento siete a corto di energia potete chiedere aiuto al compagno che interviene lasciando riposare l'altro.

In questa versione potete scegliere se giocare 1 contro 1 o 2 contro 2 e come avversario scegliere l'Atari oppure un vostro amico.



Ottima l'estetica che riprende bene l'ambiente in cui si svolge la lotta e anche la grafica e il dettaglio dei lottatori che sono tipici di questo evento.

La giocabilità è eccellente perché avete un solo pulsante di fuoco e poi tutto viene fatto con le varie posizione del joystick.

Avete quattro lottatori tra cui scegliere ognuno dei quali ha le proprie caratteristiche.

Atari 7800= 9

La giocabilità è garantita dalla semplicità della meccanica di gioco unita ad una facilità del controller che vi permette di fare ogni cosa in maniera immediata. L'estetica vuole la sua parte e la fa molto bene perché ogni cosa è stata ben riprodotta.


Education
Shift

Educational: English

Gold



Apple IIGS (1991, Orange Cherry)

Greek Mythology è un educativo dedicato al tema del titolo che attira bene l'attenzione con una buona cura dell'argomento anche iniziando con una bella introduzione breve, ma d'effetto.
Il software ha otto esercizi basati su racconti e personaggi mitologici:

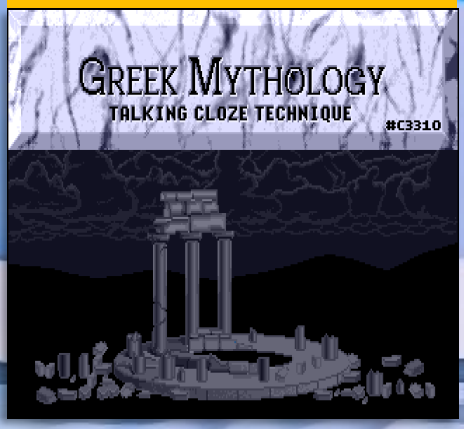
- **Giasone e Medea**
- **Teseo e il Minotauro**
- **Perseo e Medusa**
- **Pandora**
- **Ercole**
- **Dedalo e Icaro**
- **Odissea**
- **Persefone e Pluto**



Si tratta di novelle che hanno una duplice funzione per chi le usa: leggere, capire il testo e poi completarlo con delle parole che mancano.
Cliccando con il mouse negli spazi vuoti appare un menu in cui ci sono delle parole che voi dovete scegliere per completare la storia e devono essere quelle giuste per avere un senso.



Potete sbagliare due volte e poi non succede nulla perché il programma aggiunge la parole corretta.
Ogni pagina della storia ha delle piccole animazioni cliccabili che danno una aggiunta a quello che state leggendo.



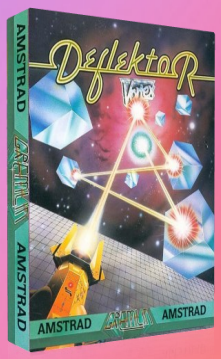
In ogni momento potete uscire dalla lettura e iniziarne un'altra.
La grafica è molto buona per la qualità generale con belle animazioni e disegni. I font sono ottimi per la lettura.

A differenza di altri educativi questo può essere un po' noioso perché bisogna leggere e leggere. C'è una bella animazione per pagina e di certo vi può attirare a leggere quella particolare novella.

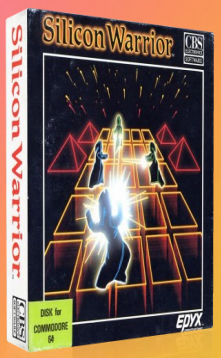
Apple IIGS= 9

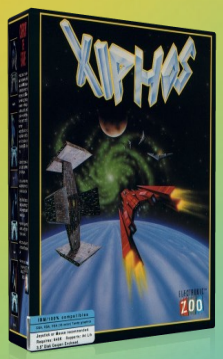
Educativo di qualità eccellente soprattutto nelle belle animazioni cliccabili presenti in ogni pagina e che rendono meno noiosa la lettura.
Il gioco è, tuttavia, riservato a chi conosce bene la lingua Inglese perché per fare gli esercizi il testo va compreso per bene.
Anche sbagliando si può andare avanti però facendo così si perde il suo scopo principale.

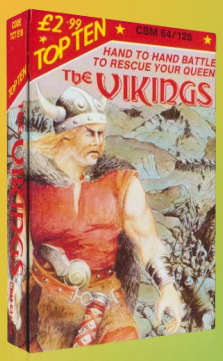
Box Art: Copertine in 3D

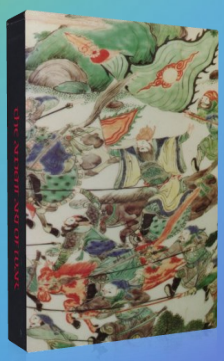












Volume 6, Numero 4
Aprile 2020

REV'N'GE!

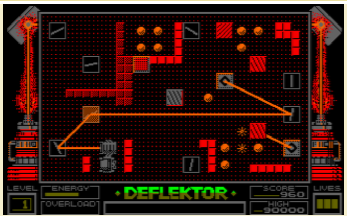


Top 3

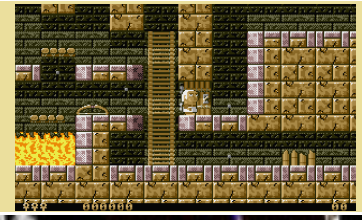
Lode Runner

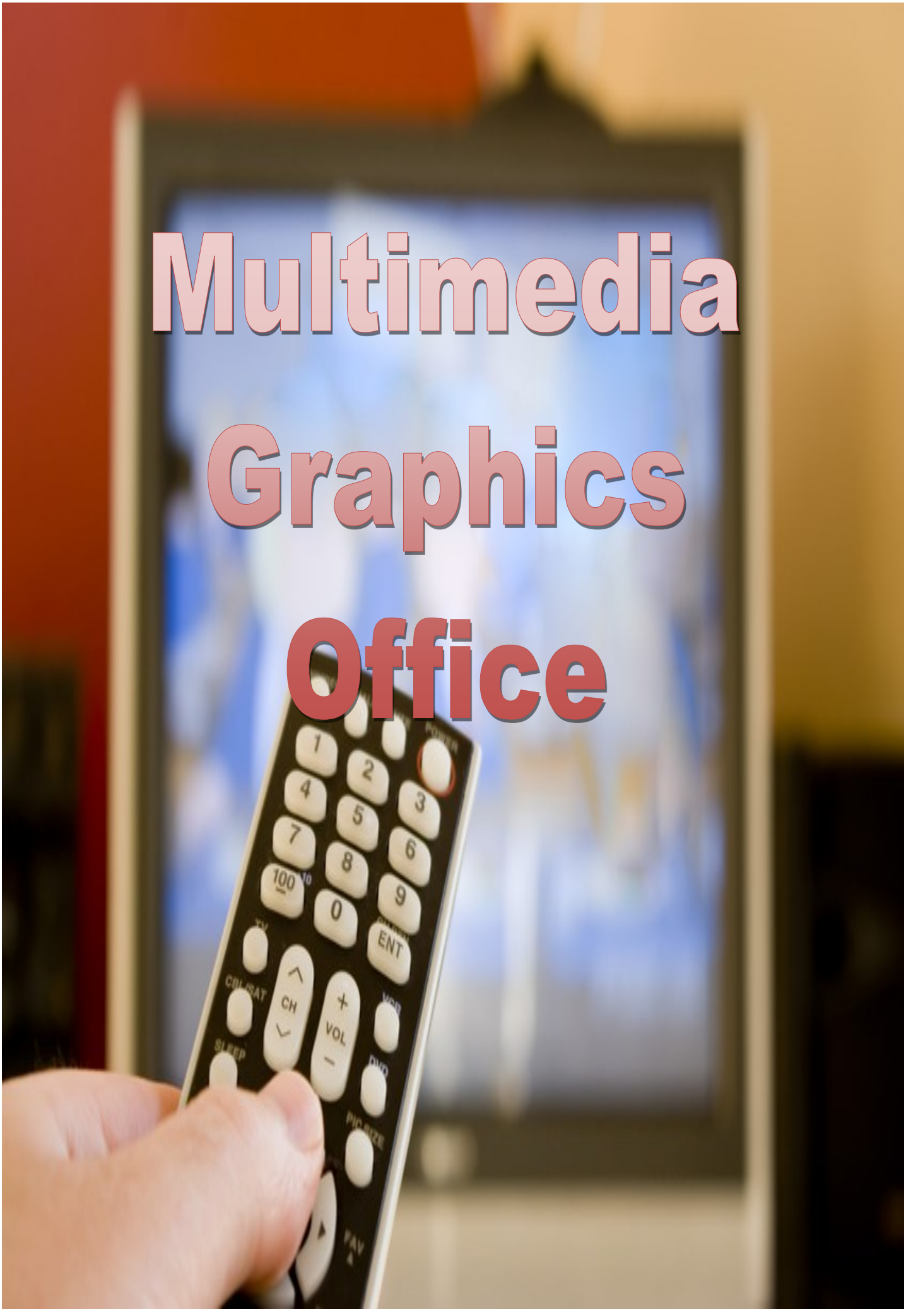


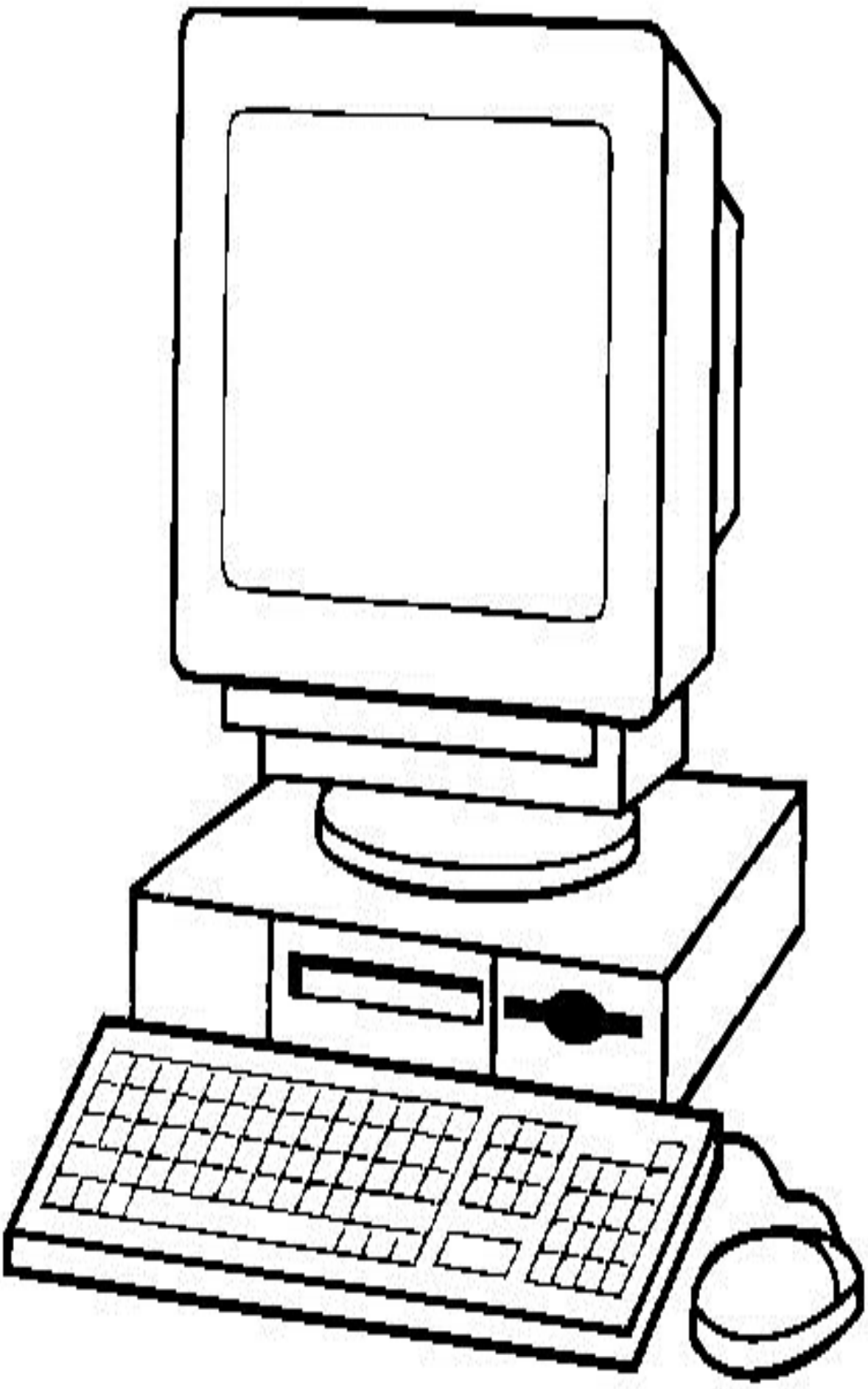
DEFLEKTOR



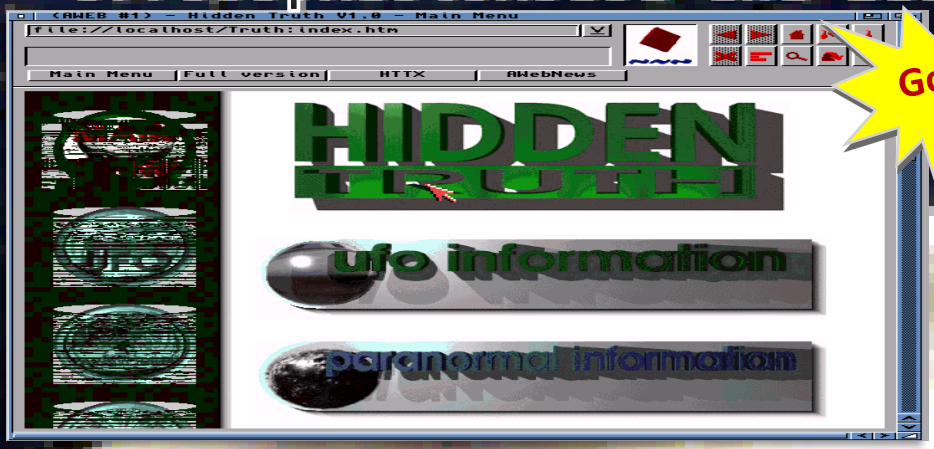
Entombed




Multimedia
Graphics
Office



Office, Multimedia and Educational



Gold

Amiga 1200, 68030, 4 MB (1997,

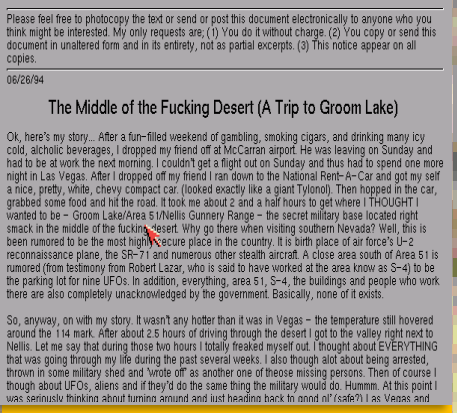
The Hidden Truth è un CD-ROM multimediale per Amiga, PC e Macintosh dedicato agli UFO e i vari avvistamenti. E' molto simile a quella guida in AmigaGuide del numero #104 dedicata a questo argomento.
Il CD-ROM è consultabile solo da un browser internet che per l'Amiga è Aweb e che potete scegliere se usare la versione 2.x o la 3.x.
Queste documentazioni grazie al CD-ROM permettono una migliore interattività soprattutto grazie ai contenuti multimediali che rendono interessante appassionarsi a questi temi e per farsi una propria idea.



Fermo restando che oggi non sono più valide perché molto cose qui indicate sono state smentite e molti fatti sono stati risolti, rimane comunque un prodotto da guardare e per ammirare la qualità delle fotografie. Questi argomenti vecchi o nuovi che siano attirano sempre gli appassionati di questo genere.

Gli argomenti riguardano le **informazioni sugli UFO**, sul **paranormale** legato a questi eventi, la **fantascienza** che mantiene viva la curiosità su queste cose, la **curiosità umana**, le **teorie del complotto** e lo **spazio**.
Tanti argomenti divisi per categoria e pieni di materiale da leggere e da guardare.

Grazie all'HTML potete visionare la documentazione di ogni argomento e ci sono immagini, clipart o anche pulsanti per accedere ad altre notizie relative. Insomma è come guardare un sito internet ma in modalità off-line. Molto buona la configurazione di AWeb che pur non essendo uno dei migliori browser su Amiga si comporta molto bene e con una ottima compatibilità generale. Ci sono anche link più approfonditi che sono on-line, ma essendo un prodotto molto vecchio, alcuni di questi non esistono più.


Please feel free to photocopy the text or send or post this document electronically to anyone who you think might be interested. My only requests are; (1) You do it without charge. (2) You copy or send this document in unaltered form and in its entirety, not as partial excerpts. (3) This notice appear on all copies.

06/26/94

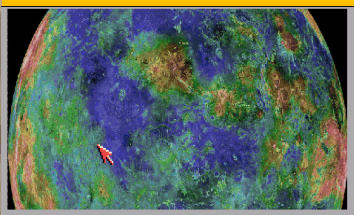
The Middle of the Fucking Desert (A Trip to Groom Lake)

Ok, here's my story... After a fun-filled weekend of gambling, smoking cigars, and drinking many icy cold, alcholic beverages, I dropped my friend off at McCarran airport. He was leaving on Sunday and had to be at work the next morning. I couldn't get a flight out on Sunday and thus had to spend one more night in Las Vegas. After I dropped off my friend I ran down to the National Rent-A-Car and got my self a nice, pretty, white, chevy compact car. (looked exactly like a giant Tylonol). Then hopped in the car, grabbed some food and hit the road. It took me about 2 and a half hours to get where I THOUGHT I wanted to be - Groom Lake/Area 51/Nellis Gunnery Range - the secret military base located right smack in the middle of the fucking desert. Why go there when visiting southern Nevada? Well, this is been rumored to be the most highly secure place in the country. It is birth place of air force's U-2 reconnaissance plane, the SR-71 and numerous other stealth aircraft. A close area south of Area 51 is rumored (from testimony from Robert Lazar, who is said to have worked at the area know as S-4) to be the parking lot for nine UFOs. In addition, everything, area 51, S-4, the buildings and people who work there are also completely unacknowledged by the government. Basically, none of it exists.

So, anyway, on with my story. It wasn't any hotter than it was in Vegas - the temperature still hovered around the 114 mark. After about 2.5 hours of driving through the desert I got to the valley right next to Nellis. Let me say that during those two hours I totally freaked myself out. I thought about EVERYTHING that was going through my life during the past several weeks. I also though alot about being arrested, thrown in some military shed and 'wrote off' as another one of theose missing persons. Then of course I though about UFOs, aliens and if they'd do the same thing the military would do. Hummm. At this point I was seriously thinking about turning around and just heading back to good ol' (safe?) Las Vegas and

In generale con un Amiga AGA e con 4 MB di memoria Fast potete visionarlo tutto senza problemi però essendo multi piattaforma alcune cose da Amiga non le vedete o non le ascoltate perché alcuni contenuti multimediali non sono compatibili o il browser non vi consente di farlo. La maggior parte delle cose, tuttavia, sono totalmente accessibili.
All'avvio del programma avete la scelta del chipset e del numero dei colori da grigio a 256.




The Bringer of Peace

Venus Facts

- Venus is the second planet from the Sun and the sixth largest:
  - distance from Sun: 108,200,000 km (0.72 AU)
  - diameter: 12,103.6 km
  - mass: 4.869e24 kg

  Venus's orbit is the most nearly circular of that of any planet, with an eccentricity of less than 1%.
- Venus (Greek: Aphrodite; Babylonian: Ishtar) is the goddess of love and beauty. The planet is so named probably because it is the brightest of the planets known to the ancients. (With a few

Amiga 1200= 9

Un sito internet dedicato agli UFO e al paranormale su CD-ROM e facilmente accessibile da Amiga con il browser Aweb.
Il contenuto è disponibile in grande quantità e non avrete nessun problema a parte qualche contenuto multimediale riservato ai browser più moderni di un PC o di un Mac.


Al prossimo incredibile numero
#110
Maggio 2020