

Numero 1
Gennaio 2002

Edizione Deluxe 2023

SLASH! RAINE

HERTZ
GAMES



RAINBOW ISLANDS
INSECTOR X
SPACE INVADERS DX
SUPER SPACE INVADERS '91
THE NEW ZEALAND STORY

FINALMENTE IN ITALIANO!
LA MITICA WEBZINE DEGLI ANNI 2000
CON LE RECENSIONI ARCADE

EDITORIALE #1



Sono passati 17 anni dall'uscita del primo numero di Zzap!64 e da quasi dieci anni non si sente più parlare di nuovi giochi per C64 ed Amiga. L'unico modo per riportare tutto questo in vita è di farlo tramite internet.

Nel nostro caso, parleremo solo di videogiochi da sala emulati dal RAINE – da cui il nome "Zzap!Raine". Lascерemo agli emulatori ed ai siti dedicati ai gloriosi C64 e Amiga il compito di occuparsi dei giochi e supportare i loro fan (ed io sono uno di loro).

Forse ho dimenticato qualcosa? Ah sì, esisteva anche lo ZX Spectrum...

Emulatori come il RAINE mirano a conservare una parte della storia del gioco elettronico, particolarmente quel periodo in cui i videogame nascevano, si sviluppavano e si diffondevano. Un'era che chi (come me) è nato nei primi anni '70 ricorda di certo molto bene.

Ma non potevamo riportare in vita Zzap!64 e lasciare indietro l'adorabile Rockford, il buffo personaggio che letteralmente "viveva" nelle pagine della rivista. Il motivo è semplice: senza di lui, Zzap!Raine non sarebbe stato completo. Rockford era il protagonista del videogame Boulder Dash, originariamente pubblicato dalla First Star Software sul C64 nel 1984 per poi arrivare in sala giochi grazie alla Data East l'anno successivo.

Senza perdere altro tempo, come Chris Anderson diceva nel suo primo editoriale...

Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

INTRODUZIONE

3

Tutto quello che avreste voluto sapere su Zzap!Raine* (*ma non avete mai osato chiedere)

REVIEWS

Una rivista di videogame non è tale senza le mitiche recensioni. E se hanno percentuali, faccine e commenti... beh, allora è Zzap! In questo numero vi presentiamo...

RAINBOW ISLANDS 4

SUPER SPACE INVADERS '91 6

THE NEW ZEALAND STORY [GC] 8

INSECTOR X 10

SPACE INVADERS DX 11

THE GAMES DATABASE

12

Le schede tecniche dei videogame recensiti in questo numero, corredate da trucchi e curiosità



Questa è la copertina originale del primo numero di Zzap!Raine, realizzata da Liliana Vitalini nel 2002 per il sito web.

Purtroppo la risoluzione era troppo bassa ed inadatta all'uso in questa nuova edizione.

Ma è talmente bella che non poteva non trovare un piccolo spazio all'interno di queste pagine...

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 1, Gennaio 2002. Nuova edizione in formato PDF, Agosto 2023. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - <https://raine.1emulation.com/zzapraine/> - <https://www.facebook.com/ZzapRaine/>

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2002 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (copertina 2023, grafica e layout rivista)

Redazione: Liliana "LV" Vitalini, Paolo "RoyJ" Facchini, Stefano "Zaxxon1" Ferrari, Stephane "SH" Humbert

Disclaimer:

Il logo Zzap! ed i contenuti estrapolati dalla rivista Zzap!64 sono © 1985-2023 Fusion Retro Books Ltd, usati per gentile concessione.

Il logo RAINE è © 1998-2023 RAINE Team, usato per gentile concessione.

Il materiale fotografico originale dei videogiochi trattati è di proprietà dei rispettivi detentori dei diritti d'autore, riprodotto a solo scopo documentale ed informativo.

Le schede tecniche provenienti dagli archivi KLOV (The Killer List of Videogames) sono © 1995-2023 WebMagic Ventures LLC, riprodotte a solo scopo documentale ed informativo.

Il logo Zzap!Raine ed i contenuti originali di questa rivista sono © 2002-2023 Zzap!Raine Team. Tutti i diritti riservati. La riproduzione parziale o totale dei contenuti di quest'opera è vietata. Nessun contenuto di quest'opera può essere riprodotto, salvato o inserito in alcun sistema di condivisione, né trasmesso in alcuna forma (elettronica, analogica, meccanica, cartacea, registrata o altro) senza il preventivo consenso dell'Autore.

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - lucantignano@gmail.com - <http://www.madrigaldesign.lv>

hey ci sono anche io!



INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine è una rivista che tratta principalmente di videogame arcade (da sala) giocabili tramite l'emulatore RAINE.

Il nostro obiettivo è di analizzare due aspetti diversi dei videogame supportati dal RAINE. Da un lato recensiremo i giochi in quanto tali, fornendo la nostra opinione su quanto li reputiamo interessanti e divertenti. Oltre a questo, analizzeremo anche il RAINE come software-emulatore e la sua capacità di riprodurre i giochi in modo fedele: laddove vi fossero vistosi errori di emulazione (i "bug"), li riporteremo in un'apposita sezione.

Lo stile delle recensioni prende ispirazione dalla famosissima rivista britannica Zzap!64. Se non la conoscete, vi invitiamo a leggere l'editoriale del caporedattore Chris Anderson, pubblicato sul primo numero nel lontano maggio 1985.

Eccolo qui di lato...

Benvenuti al primo numero di Zzap!64, la rivista dedicata all'intrattenimento sull'home computer più bello del mondo.

Senza voler apparire troppo presuntuosi, pensiamo che la rivista che tenete fra le mani causerà non poco scompiglio nel mondo editoriale. Fino ad oggi, gli amanti del Commodore 64 in cerca di una buona lettura avevano solo due scelte: riviste generaliste che trattavano tante cose tra cui noiosi giochi per Spectrum, oppure serie pubblicazioni curate dalla Commodore, piene di termini informatici complicati inventati da gente pallosa e saccente.

Il che suona strano perché, senza dubbio alcuno, il Commodore 64 è famoso per essere il computer ideale su cui caricare i tanti, superbi videogiochi e programmi d'intrattenimento disponibili in gran quantità.

L'obiettivo di Zzap!64 è esclusivamente di aiutarvi ad ottenere il meglio da questi videogiochi e programmi. Vi aiuterà sia a decidere quali sono meritevoli di essere acquistati e sia a sfruttare al massimo quelli che già possedete. Ci auguriamo che diventi un giornale che tutti i possessori del 64 possano capire, apprezzare ed amare.

Noi ci siamo divertiti tantissimo a mettere insieme questo primo numero. Speriamo che vi divertiate allo stesso modo a leggerlo.

Ci vediamo il prossimo mese.

Happy zapping!



VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!64, anche su Zzap!Raine valutiamo i diversi aspetti dei giochi recensiti in numeri percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e due (*) sono specifiche di Zzap!Raine.

PRESENTAZIONE La presenza e completezza delle istruzioni mostrate a video, le opzioni di gioco, l'attrattività della modalità demo... in poche parole tutto quel che non è il gioco vero e proprio.

GRAFICA Varietà, dettaglio ed efficacia delle immagini, qualità delle animazioni e fluidità del movimento degli oggetti su schermo.

SONORO Varietà ed efficacia degli effetti sonori, nonché qualità tecnica ed estetica delle musiche di sottofondo.

ORIGINALITÀ (*) È un gioco innovativo, interessante ed originale?

APPETIBILITÀ Quanto il gioco ci attira e ci fa venire voglia di provarlo e di farci le prime partitine?

LONGEVITÀ È un gioco che ci tiene incollati allo schermo? Quanto siamo disposti a metterci altre monetine?

EMU QUALITY (*) L'accuratezza del RAINE, ovvero quanto il gioco emulato è fedele a quello del coin-op in sala giochi.

GLOBALE Tutti i voti confluiscono qui! In altre parole: quanto il gioco è piaciuto alla Redazione.

Anche i bollini di qualità sono ereditati da Zzap!64 e vengono assegnati ai titoli più meritevoli.

SIZZLER

Titoli da provare a meno che proprio non vi piaccia il genere, e che hanno ricevuto un punteggio Globale almeno del 90%. Equivale al "Gioco Caldo" su Zzap! italiano.



RAINE MEDAL AWARD

Solo i giochi "una spanna sopra gli altri" ricevono il massimo riconoscimento. La medaglia d'oro viene data solo ai titoli che ricevono un punteggio Globale del 95% o più.





★ THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 2 ★

©1987 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

- ★ Rainbow Islands Extra
Taito, 1988
- ★ Jumping
Bootleg, 1989

Non potevamo iniziare questa pubblicazione se non con una recensione del primo gioco emulato dal RAINE. Anzi in realtà si tratta proprio del gioco per la cui emulazione è stato ideato e realizzato il

RAINE!

Vediamo un po' la storia...

Dopo aver sconfitto il perfido Super Drunk in **Bubble Bobble** e ripreso il proprio aspetto umano, i nostri amici draghetti affrontano nuove sfide in **Rainbow Islands - The Story of Bubble Bobble 2**.

Bubby e Bobby, in questa avventura, dovranno liberare le Isole Arcobaleno da nemici di ogni genere, capitanati da enormi mostri



L'avventura ▲ ha inizio su Insect Island

IL COMMENTO DI BONZE



Il gioco è stato pubblicato nello stesso anno di moltissimi altri bei giochi da sala. Questo forse spiega perché ho visto così pochi cabinati di **Rainbow Islands** nelle sale giochi della mia città. Inoltre, il nuovo sistema di protezione di cui era dotato (un C-Chip al posto delle vecchie MCU) potrebbe essere il motivo per cui ho incrociato pochissimi cabinati pirata (mi è capitato di vedere solo *un* cabinato di **Jumping** in un bar a ben due anni di distanza).

Anche se questo gioco è il seguito di **Bubble Bobble**, non ha quasi niente a che fare col predecessore – forse l'unica cosa in comune è il font dei testi! La meccanica di gioco è complicata e serve un po' di pratica per capire come ottenere i diamanti del colore desiderato.

Anche se il gioco ha solo 40 livelli, arrivare a vedere il finale completo con tutti gli oggetti ed i codici segreti richiede tantissimo tempo. Va anche detto che ho giocato la versione in lingua giapponese, per cui i codici non mi sono stati neanche tanto utili.

che siedono sulla cima di ciascuna isola.

Ogni isola è composta da quattro aree sovrapposte come in una torre. Il "boss" da sconfiggere si trova sempre alla fine della quarta area.

I nostri eroi sono armati di arcobaleni che possono essere usati in vario modo: sia per colpire nemici con un colpo secco o schiacciandoli dall'alto, e sia per creare dei ponti su cui camminare o saltare tra le piattaforme.

Tenendo premuto il tasto "salto" si potrà balzare tra gli arcobaleni senza

schiacciarli e romperli. Lo scopo è raggiungere la piattaforma in cima a ciascuna area.

Sconfiggendo i nemici si ottengono cibo, diamanti, oggetti più o meno utili e punti bonus. Raccogliendo diamanti di sette colori diversi si ottiene una vita extra.

Ma gli oggetti si trovano anche sparsi per le varie aree. Spesso sono invisibili e vengono rivelati solo colpendoli con un arcobaleno.

Si tratta solitamente di frutta, dolci e gioielli. Ma un ruolo fondamentale viene ricoperto dai potenziamenti



Il demo mi piace molto anche se purtroppo privo di effetti sonori. La grafica è colorata e allegra, quasi all'altezza degli altri giochi della famiglia di **Bubble Bobble**. Gli effetti sonori nel gioco sono carini, e anche la musica di sottofondo è adatta all'atmosfera del gioco.

Rainbow Islands è facile da giocare da subito e riesco a giocarlo per un bel po' prima che diventi troppo difficile (beh almeno per me).

Insomma, per me questo è un bel gioco, magari non tanto a lungo... dopo un po' mi annoia.

▲ Un buffo e ciccioso "boss" di fine isola



La presentazione è praticamente inesistente: un demo mostra come muovere il personaggio ed attaccare i nemici.

Penso che la parola giusta per descrivere questo gioco sia "carino": i nemici ed i boss di fine livello hanno un aspetto buffo che riporta immediatamente alla memoria **Bubble Bobble**. Tutto è coloratissimo già dai titoli iniziali!

Le musiche sono orecchiabili ma forse ci sono troppi suoni alti un po' metallici.

Questo è certamente quel tipo di gioco capace di attirare giocatori di tutte le età, una di quelle vecchie glorie che, una volta che lo incontri, non puoi smettere di giocare!

In conclusione, questo è davvero un bel gioco, ve lo consiglio!

"robotici".






Interessante è anche la versione pirata chiamata **Jumping** prodotta in Italia in cui, oltre alla schermata del titolo differente, il nostro eroe è stato ridisegnato e gli arcobaleni sono stati sostituiti con dei ponti di stelle.

Spero che questa breve descrizione del gioco vi sia

piaciuta. Di sicuro i fan dei giochi di piattaforme e di **Bubble Bobble** in particolare non vorranno perderlo!

L'unico mio dubbio è relativo alla longevità: il gioco è difficile ed a tratti frustrante. Non penso che possa rimanere appetibile per tanti videogiocatori quanto invece avvenne col suo precursore!

base per il nostro personaggio:

-  camminata veloce
-  arcobaleni extra (x2)
-  arcobaleni veloci
-  bomba a 5 stelle
-  bomba a 16 stelle

Ma in realtà ce ne sono tantissimi altri, che vi lascio

scoprire da soli!

Esiste una variante del gioco chiamata **Extra Version**, uscita nel 1988, che ha gameplay come l'originale ma con l'ordine delle isole e dei livelli di gioco cambiati radicalmente. Anche gli effetti sonori sono completamente differenti, potremmo definirli quasi



Una schermata del bootleg "Jumping" ▲



La presentazione spiega il gioco ed ha una bella schermata del titolo. La grafica è colorata, dettagliata e simpatica. I nemici sono "carini" - tranne quelli cattivissimi della Darius Island! La musicchetta di sottofondo è una rielaborazione di "Over The Rainbow" e anche gli effetti sono buoni. Questo platform ha molti elementi che lo rendono unico nel suo genere.

Rainbow Islands attrae da subito: bella grafica, tanti segreti e oggetti da scoprire e una musica che tiene il giocatore sempre attento.

Ti fa venire sempre voglia di giocarci, ma poi diventa molto frustrante per via dell'eccessiva difficoltà.

Per me questo è davvero un bel gioco, ma non mi sento di definirlo un capolavoro per via della meccanica di gioco un po' ripetitiva e una difficoltà non calibrata.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 63%
 GRAFICA: 75%
 SONORO: 63%
 ORIGINALITÀ: 73%
 APPETIBILITÀ: 86%
 LONGEVITÀ: 57%
 EMU QUALITY: 100%

GLOBALE: 78%

SUPER SPACE INVADERS '91

©1990 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

★ **Majestic Twelve: The Space Invaders Part IV**
Taito, 1990
(solo USA e Giappone)

Il primo contatto con gli invasori avvenne nel 1978. Arrivarono dallo spazio con navi corazzate. Migliaia, anzi milioni di alieni! La battaglia fu ferocissima, ma grazie al nuovo carrarmato sperimentale posto a difesa, la Terra fu salva.

Dopo la nostra prima vittoria (**Space Invaders**, 1978), gli alieni tornarono altre due volte (**Space Invaders Part II**, 1980 e

Return of the Invaders, 1985) e sempre senza mai sconfiggerci.

Nel 1990 Taito pubblica un nuovo episodio in questa saga, con tante belle innovazioni. Dallo studio dei resti delle navi aliene e della loro tecnologia, un gruppo di scienziati terrestri è finalmente riuscito a progettare un nuovissimo tipo di carrarmato di difesa, dotato di un sistema di schermatura elettromagnetica. Proprio quel che ci voleva! Il prototipo viene chiamato "CG-30".

Il gioco comincia con i classici alieni che invadono la terra. Ma stavolta, il nuovis-

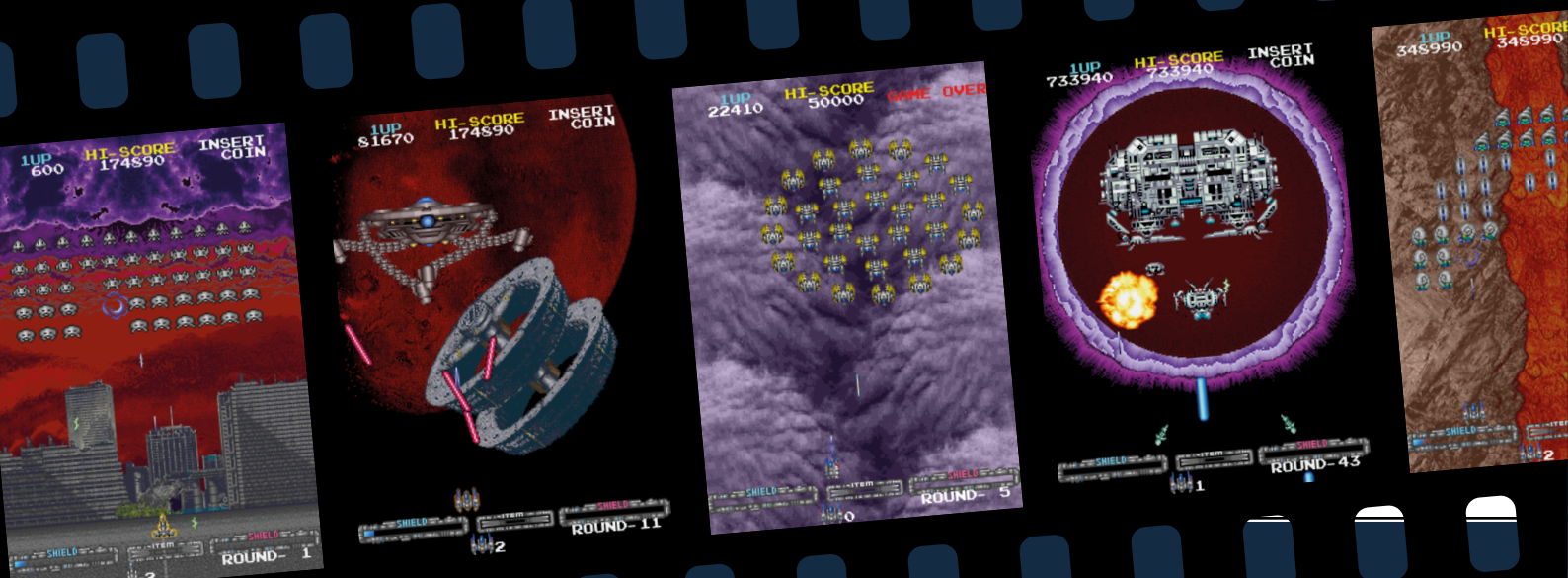


La musica minacciosa del demo ci trascina da subito nell'atmosfera di questa battaglia. È incredibile vedere come un gioco classico possa essere riproposto in forma diversa, ma mantenendo lo stesso gameplay.

Grafica molto dettagliata, musica ed effetti ottimi. I fondali ipnotici e variegati vi sbalordiranno mentre cercherete di arrivare alla fine di questa avventura. Poi assolutamente fantastico ed originale lo schema bonus con le mucche!

simo CG-30 è di pattuglia! Mentre combattiamo ferocemente le ondate di alieni, facciamo un viaggio nello spazio attraverso oltre 40 aree fino a raggiungere un enorme "mech" alieno. Una volta sconfitto, tutto il Sistema Solare sarà libero!

Nel corso del nostro viaggio il nostro CG-30 si sposterà su ruote quando è sulla Terra, o in forma di navicella spaziale quando in volo. Si tratta pur sempre di un prototipo e il suo sistema di difesa non è





ancora stato perfezionato: quando colpito da un proiettile o da un invasore, il sottile scudo elettromagnetico evapora. Se colpito ancora una volta, il carrarmato esplosivo.

Neanche il cannone è proprio il massimo – almeno da principio – e spara solo un proiettile alla volta. Ma se colpiamo una nave madre di pattuglia sulla parte alta dello schermo, questa rilascia una capsula. Raccolgendola, il CG-30 riceve potenziamenti di attacco o difesa temporanei. In basso nello schermo viene mostrata una barra che indica per quanto tempo

potremo usufruirne. Proprio come in **Arkanoid**, le capsule hanno una lettera che ne indica il tipo. Una di queste attiva quattro barriere come nel classico **Space Invaders**. Potremo “spingerle” in alto sparandoci contro ma, quando un alieno le colpisce, queste si abbassano. Non durano tanto ma sono sempre utili per abbattere qualche alieno o resistere a un po’ di fuoco nemico.

Le capsule di attacco sono: Powerup (fuoco rapido), Laser Beam (molto potente), Time (congela gli alieni per qualche secondo) e Hyper Laser (grosso raggio utilissimo contro gli alieni vicini al CG-30). Ci sono poi due capsule tipo “smart bomb”: una distrugge quasi tutto

quello che sta sullo schermo, l'altra attiva dei missili a ricerca che seguono gli alieni sotto mira.

Il gioco ha anche alcuni schemi bonus davvero belli, in cui dovremo abbattere dei classici dischi volanti. Questi cercano di rapire delle mucche (!?) che pascolano tranquille, per usarle in misteriosi esperimenti biologici. Questo schema si chiama “Cattle Mutilation”. Ogni mucca salvata ed ogni disco volante distrutto valgono punti. Punti extra sono anche attribuiti completando lo schema con un “perfect” bonus.

A differenza del classico **Space Invaders**, qui il gioco non finisce se gli alieni arrivano a terra: in tal caso perderemo una delle tre vite disponibili.

Insieme a **Space Invaders '95**, questo è il capitolo più

bello della serie grazie alla varietà di scenari, situazioni, alieni, musica, effetti sonori e grafica superlativa. Definitivamente un buon *shooter* basato su un gioco classico e con tante aggiunte.



La prima cosa che si nota è la musica nella presentazione: sembra uscita

da un film horror! Poi il demo e la tabella dei punteggi sono proprio un classico.

Grafica magnifica: un sacco di alieni piccoli e grandi, bellissimi fondali e ottime animazioni. La musica ed il sonoro sono anche essi eccellenti.

Lo stile “classico” lo rende subito appetibile e lo giocherete per tanto tempo!



Presentazione breve e veloce. Grafica chiara e precisa, ma per il design degli effetti sonori sembra che ci abbiano messo poco impegno... Per quanto riguarda l'originalità, abbiamo qualche piccola innovazione nelle meccaniche di gioco e grafica più “moderna” per dare al gioco un po’ di nuovo appeal.

Secondo me il gioco offre troppo poco per attirare chi non sia un vero fan di **Space Invaders**.

PAGELLA

- PRESENTAZIONE: 74%
- GRAFICA: 89%
- SONORO: 68%
- ORIGINALITÀ: 59%
- APPETIBILITÀ: 75%
- LONGEVITÀ: 74%
- EMU QUALITY: 100%

GLOBALE: 82%



THE NEWZEALAND STORY



©1988 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

★ The New Zealand Story Extra Version
Taito, 1988

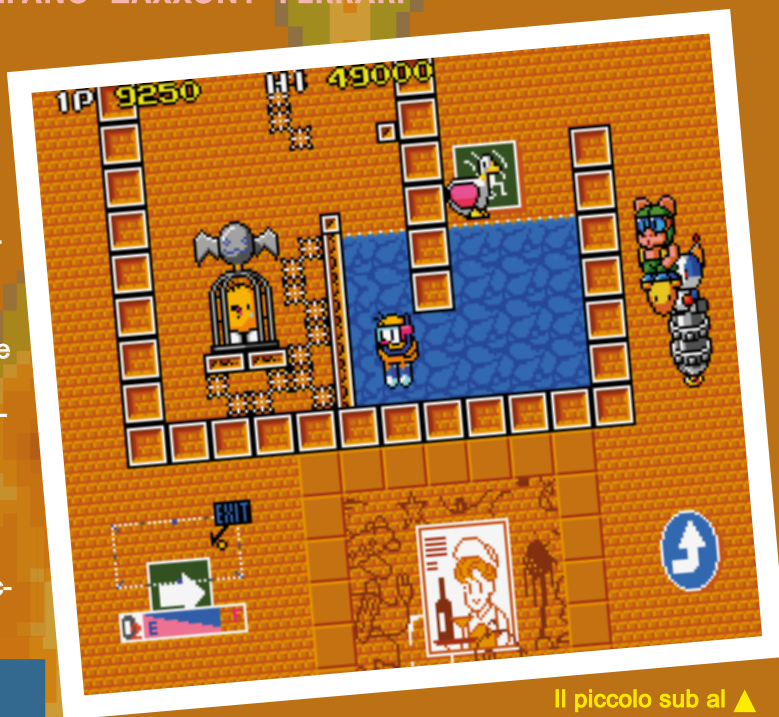
Oggi vi presento un vero classico, uno di quei giochi che la Taito faceva negli anni '80 con grafica a cartoni. Probabilmente uno dei migliori giochi di questo genere.

Questa è la storia di Tiki, un uccellino kiwi giallo che, insieme ai suoi amici,

viene rapito da Wally il Tricheco (il cattivone di turno). Il grosso pinnipede carica i kiwi in un sacco e li porta via. Ma Tiki riesce a balzare fuori e scappare di corsa.

Il coraggioso uccellino ha una missione: liberare i suoi amici. Il problema è che sono chiusi in gabbiette sparpagliate per tutta la Nuova Zelanda.

Come tutti sanno i kiwi non volano. Dunque Tiki dovrà rispolverare le vecchie scarpe da tennis e,



Il piccolo sub al salvataggio di un kiwi morbidoso ▲



Che succede qui? Un terribile tricheco rapisce un gruppetto di uccellini kiwi... ma uno riesce a scappare. La sua missione è di salvare tutti gli altri! La storia è carina ma sembra che i game designer non siano stati particolarmente bravi a raccontarla nella presentazione.

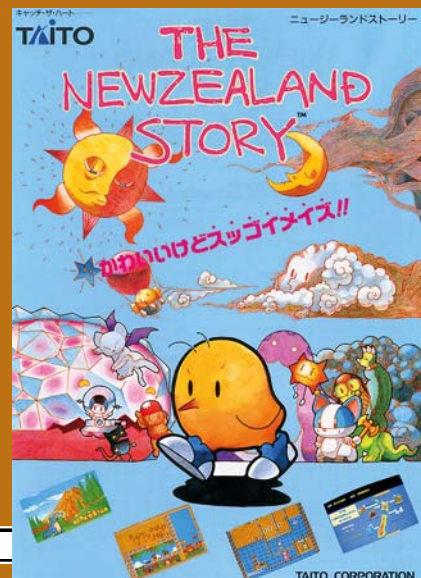
La grafica ed il sonoro sono ottimi ed i personaggi "cari" e perfetti per un gioco di questo tipo. E da una storia originale... si ottiene un gioco originale!

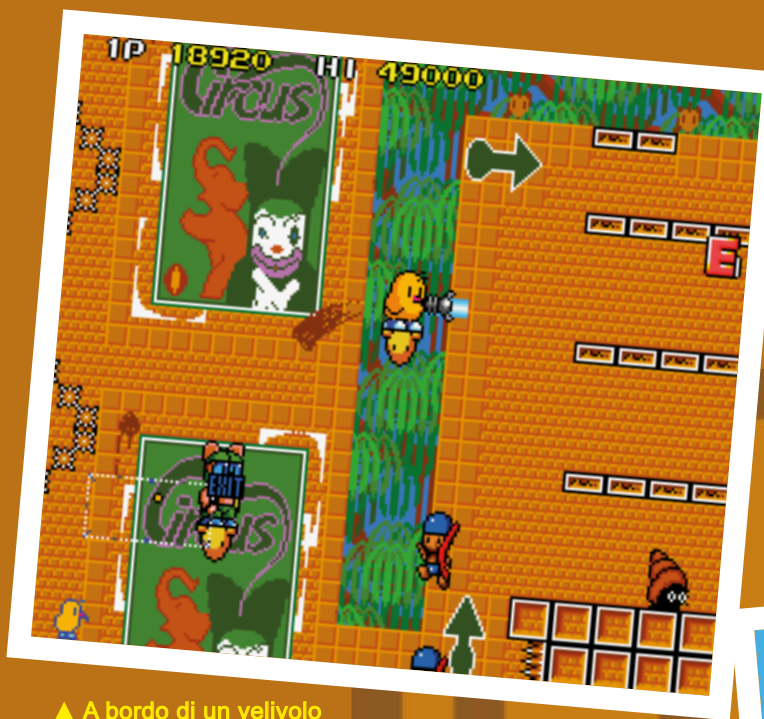
È divertente già da subito e non difficilissimo anche se a volte (per esempio il primo boss di fine livello) non è semplice capire cosa bisogna fare.

In conclusione, la difficoltà è calibrata male: a volte troppo facile ed altre volte frustrante. Questo potrebbe scoraggiare molti giocatori. Ad ogni modo è un bel gioco, da provare!

di tanto in tanto, nuotare o volare su velivoli improvvisati. La strada è lunga ma per fortuna ci sono armi potenziate e tanti oggetti utili sparsi lungo il percorso.

Ogni isoletta è composta da quattro livelli labirintici, pieni zeppi di pericoli. Ci si orienta usando una piccola mappa semitrasparente sita in un riquadro in basso a sinistra, con dei puntini colorati. E di tanto in tanto





▲ A bordo di un velivolo pelosetto con mega pistolona laser

si trovano dei cartelli stradali a indicare la via.

Per rendere la missione ancora più difficile, ci sono i boss di fine isola che il piccolo Tiki dovrà affrontare da solo! E dopo aver sconfitto Wally il Tricheco, i kiwi saranno finalmente liberi!

Tra gli oggetti utili, vale la pena raccogliere quan-

te più "lettere" possibile. Completando la parola "Extend" si guadagna una vita extra. Bisogna però fare attenzione alle trappole nascoste in alcune lettere, che altro non fanno che liberare altri nemici!

The New Zealand Story è stato anche prodotto in versione "Extra", simile all'originale ma con labirinti diversi ed in cui gli intermezzi che mostrano le isole della Nuova Zelanda sono stati rimossi.

Il gioco è "Dedicato ai fan dei giochi di labirinto" come recita la presentazione – ma è talmente accattivante che di certo attirerà videogiocatori di ogni tipo!



Il demo è proprio carino, specialmente vedere Tiki e gli amici intenti a farsi i fatti loro allegramente.

Lo stile "cartoon" rende tutto molto simpatico, perfino i nemici. I fondali sono colorati e vivaci anche se purtroppo non molto dettagliati. La musica è coinvolgente e gli effetti sonori si sposano bene col gameplay.

Giochi come questo posso giocarli per ore ed ore senza annoiarmi, sono decisamente una fan e lo raccomando caldamente a tutti!

PAGELLA
 PRESENTAZIONE: 53%
 GRAFICA: 93%
 SONORO: 83%
 ORIGINALITÀ: 90%
 APPETIBILITÀ: 89%
 LONGEVITÀ: 79%
 EMU QUALITY: 100%
GLOBALE: 90%



La schermata del titolo è carina ma ci sono solo due brevi demo e niente istruzioni – per cui non è semplice capire come si gioca.

I personaggi ed i boss di fine livello sono disegnati benissimo. Le animazioni sono fluide ed i fondali colorati e simpatici. La musica di sottofondo è allegra e si adatta bene al gioco ma per me la parte migliore sono gli effetti sonori!

Anche stavolta Taito ha realizzato un gran gioco partendo dal semplice concetto di labirinto, molto popolare durante gli '80.

Non possiamo di certo abbandonare i piccoli kiwi al loro oscuro destino. Se siete fan di questo tipo di giochi, non potete assolutamente perdervelo!



▲ Mai un attimo di riposo per il nostro pulcino

MEZZI DI TRASPORTO

Pochi sanno che i kiwi sono piloti eccezionali e non perdono l'occasione per sperimentare le macchine più strampalate.

Ecco alcuni tra i velivoli preferiti da Tiki!





RECENSIONE DI
STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Oggi parliamo di uno sparattutto a scorrimento orizzontale, o "shoot'em up" come dicono gli estero-fili. Lo scopo del gioco è semplicissimo: sparare e

misura d'insetto, è stato creato per spazzare via la minaccia aliena. Con piccoli propulsori sul cappello, due alette e una tutina che gli conferisce poteri speciali, vola rapido come un jet!

Dalle sue bombolette spruzza insetticida contro insetti, pesci, funghi, lumache e piante – tutte armate e pericolosissime! Restano solo cinque livelli da ripulire dagli insetti cyborg ed il mondo sarà salvo!

La prima battaglia ha luogo nel deserto davanti alle piramidi egizie, poi voleremo su una verde radura, poi ancora una città, una giungla lussureggiante ed infine sottoterra nell'Impero dei Burgoid. Qui è dove il nostro eroe dovrà sconfiggere il super cattivone: la regina!

Benvenuti in Egitto! ▲
bombardare tutto quel che si muove!

L'universo è minacciato dai Burgoid, una tribù di insetti cyborg che ora mira a conquistare la nostra Terra.

Yanmer, un guerriero a



Che dire... la presentazione è "non pervenuta". La grafica ha il classico stile dei giochi Taito di quegli anni con personaggi e nemici "carini". Sonoro: si poteva fare decisamente di meglio.

Essendo uno *shoot'em up*, questo gioco non ha grandi innovazioni o originalità, eppure ha qualcosa che lo rende unico nel suo genere. La difficoltà maggiore è ricordare la posizione dei nemici, il che non è proprio piacevole e divertente. A meno che non siate appassionati di questo genere di giochi, non ve lo consiglieri...



La schermata del titolo è carina così come le videate alla fine dei livelli (sono proprio divertenti), mentre il demo è piuttosto breve.

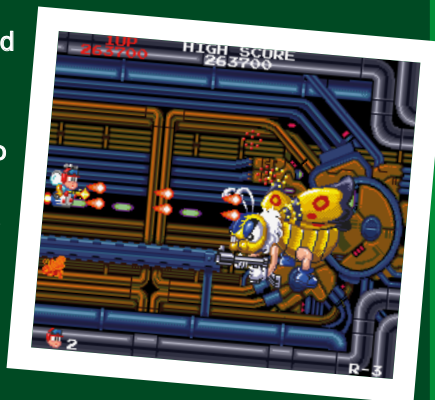
La colonna sonora e gli effetti sonori *in-game* sono superbi e rendono l'atmosfera del gioco molto speciale. La grafica è coloratissima ed i personaggi carini e ben disegnati. Ottimi poi i fondali (specialmente ai primi livelli di gioco) con scrolling molto fluido. I nemici sono molto vari e ben animati ed i boss di fine livello proprio impressionanti!

Si può sparare a qualsiasi cosa senza pensarci due volte, il che ti tiene incollato al gioco. Cinque livelli da completare non sembrano tanti ma vi garantisco che non è affatto facile arrivare fino in fondo. Ci metterete un bel po'...

Gioco proprio bello anche se non molto originale.

Come nella migliore tradizione degli sparattutto, un boss ci aspetta alla fine di ogni livello, che dovremo sconfiggere per passare al successivo.

È possibile aumentare la potenza di fuoco di Yanmer raccogliendo speciali gadget lasciati dai nemici uccisi (tra cui lettere dell'alfabeto e ghiande). Ci sono



▲ **La regina dei Burgoid**

poi bombolette d'insetticida che forniscono nuove armi più potenti.

Dopo aver sconfitto la regina Burgoid, il nostro eroe volerà leggiadro sul tramonto sul mare. Ottimo lavoro Yanmer: il mondo è salvo.

E poi? Beh, poi "Game Over". Pensate che stia scherzando? Giocatelo e scopritelo da voi!



Mi piace molto questo gioco!

Il sonoro è la cosa che preferisco. Le

musichette sono allegre ed adorabili e quella del primo schema è stata addirittura usata in uno spot TV. Gli effetti non sono da meno anche se talvolta sono molto rumorosi e generano confusione.

Il gameplay sembra un po' noioso e ripetitivo ma vi garantisco che questo gioco vi terrà incollati allo schermo fino a quando lo avrete finito.

Ed a quel punto vi sentirete gratificati per aver salvato il mondo dall'invasione di interi plotoni di pericolosissimi insetti!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 42%
GRAFICA: 80%
SONORO: 74%
ORIGINALITÀ: 60%
APPETIBILITÀ: 72%
LONGEVITÀ: 67%
EMU QUALITY: 100%

GLOBALE: 77%

SPACE INVADERS

Space Invaders DX

©1994 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Space Invaders viene pubblicato nel 1978. Sedici anni dopo, Taito produce questa raccolta con tutte le versioni del gioco prodotte fino ad allora e con alcune interessanti aggiunte.

Lo scopo del gioco non è cambiato affatto: sparare e distruggere il maggior numero possibile di invasori alieni e fare più punti possibile, stando comodamente al controllo di un carrarmato carico di missili e protetto da quattro barricate fisse a terra. Ma attenzione: le barricate possono essere danneggiate e distrutte dai proiettili sparati da entrambe le parti!

Di tanto in tanto, navi madre aliene attraversano la porzione superiore dello schermo, ben protette dagli alieni "normali" ammassati di sotto. Se riuscite a mirare bene e centrarle, avrete guadagnato un bel po' di punti bonus.

Il gioco si conclude solo quando avrete esaurito i carrarmati (tre ad inizio partita) o gli alieni avranno raggiunto la Terra.

La vera novità di questa "raccolta" è data dalle opzioni disponibili. Per cominciare, si può scegliere il tipo di cabinato. Con "cocktail" potrete poi selezionare il tipo di schermo. Ma, cosa molto più importante, potrete giocare i giochi "Parody" e "Versus". "Parody" è il medesimo gioco ma con grafica

diversa: al posto dei normali carrarmati e alieni, lo schermo sarà pieno di personaggi di altri giochi Taito. Il primo schema è a tema **New Zealand Story**, poi **Bubble Bobble** e via di seguito passando per **Darius**. Completata la serie di temi, il gioco riparte dal primo. Qui la sfida non è data solo dal punteggio ma dal cercare di scoprire tutti i temi presenti nel gioco.

"Versus" è una modalità a due giocatori in simultanea, ciascuno sulla propria metà dello schermo. L'obiettivo è sempre la difesa della Terra, tuttavia in questa modalità entrambi i giocatori hanno vite infinite ed il vin-



▲ Il simpatico "Parody Mode"



Gli sviluppatori di Taito devono aver pensato: "A che serve un demo? Tanto tutti sanno come si gioca a **Space Invaders**". Forse è per questo che la presentazione non spiega proprio niente!

Ci sono alcuni effetti sonori molto semplici, così come le musicchette. Anche la grafica non ha niente di particolare, come tutto il resto in questo prodotto. Se non altro il modo "Parody" lo rende un pochino interessante.

Il gameplay è immediato. Ma neanche a dirlo, l'originalità non è certamente il suo punto di forza. E purtroppo, dopo aver provato le nuove modalità di gioco, non troverete molto altro da scoprire e lo abbandonerete presto.



La presentazione è scarsa ed il gioco non è divertente.

Pessima l'idea di riutilizzare la grafica di fine anni '70. E poi l'audio... dov'è?

Punto di merito all'originalità, non tanto al gameplay ma per le opzioni grafiche e le modalità di gioco tra cui quella Parody con i personaggi di **The New Zealand Story**.

Appetibilità e giocabilità: ho giocato 5 minuti e mi è bastato. Taito, questa non me la dovevi fare!

Il vincitore viene decretato con l'assegnazione di tre "medaglie". Come? Ogni volta che gli alieni invadono la metà di un giocatore, l'altro prende una medaglia. Ci sono alieni colorati che, quando colpiti, assegnano un vantaggio o una penalità in base al colore. No, non vi voglio anticipare niente e lascio a voi scoprire colori ed effetti sul gioco!

Anche se questa raccolta ha alcune opzioni e modalità di gioco interessanti, il gioco è praticamente lo stesso del classico del 1978. Il "Parody" ed il "Versus" sono comunque intriganti.

Questo gioco è da con-



▲ Il modo "versus" a due giocatori

sigliare principalmente ai veri fan della serie, ma non dovrebbe mai mancare in una collezione RAINÉ – non tanto per il gioco in sé, ma perché qui si parla di storia!



La presentazione è un po' troppo semplice ma allo stesso tempo chiara.

Beh, non è che potesse andare diversamente, visto che c'è poco da capire. In ogni caso è utile perché mostra le modalità di gioco.

Questa è più che altro una collezione di giochi dedicata ai veri nostalgici.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 50%

GRAFICA: 48%

SONORO: 30%

ORIGINALITÀ: 45%

APPETIBILITÀ: 48%

LONGEVITÀ: 38%

EMU QUALITY: 92%

GLOBALE: 55%

THE GAMES DATABASE

United States Patent (19)

Pogue

(34) VIDEO GAME CABINET

(3) Inventor: James C. Pogue, San Diego, Calif.

(73) Assignee: Gremlin Industries, Inc.

(*) Term: 16 Years

App. No. 748,787

Filed: Dec. 13, 1978

RAINBOW ISLANDS

| | RAINBOW ISLANDS (TAITO) | R.I. EXTRA VERSION (TAITO) | JUMPING (SEYUTU) |
|-----------------------------|------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Anno | 1987 | 1988 | 1988 |
| Classificazione | Produzione standard | Produzione standard | Bootleg |
| Genere | Platform | Platform | Platform |
| Classe pinout | Taito Classic | JAMMA | JAMMA |
| Informazioni schermo | | | |
| » Tipo | Raster | Raster | Raster |
| » Orientamento | Orizzontale | Orizzontale | Orizzontale |
| » Risoluzione | 320x240 pixel a 60 Hz | 320x240 pixel a 60 Hz | 320x240 pixel a 60 Hz |
| » Colori utilizzati | 8192 | 8192 | 8192 |
| Informazioni input | | | |
| » Numero di giocatori | 2 | 2 | 2 |
| » Giocatori simultanei | 1 | 1 | 1 |
| » Pannello dei controlli | Singolo giocatore ambidestro | Singolo giocatore | Singolo giocatore |
| » Controlli | Joystick a 2 direzioni | Joystick a 2 direzioni | Joystick a 2 direzioni |
| » Numero di pulsanti | 2 | 2 | 2 |
| Audio | Mono amplificato (1 canale) | Mono amplificato (1 canale) | Mono amplificato (1 canale) |
| Chipset | | | |
| » M68000 | 8 MHz (CPU) | 8 MHz (CPU) | 8 MHz (CPU) |
| » Z80 | 4 MHz (CPU) | 4 MHz (CPU) | 4 MHz (CPU) |
| » YM2151 | 4 MHz (Audio) | 4 MHz (Audio) | 4 MHz (Audio) |

Stesso gameplay della versione standard ma diversa musica di sottofondo ed ordine delle isole

Differenze significative nella grafica del personaggio principale e degli arcobaleni

TOP SECRET

LE STANZE SEGRETE

Se raccogli i diamanti in ordine da destra a sinistra (rosso, arancione, giallo, verde, celeste, blu e viola) nel corso del completamento di una singola isola, quando si arriva allo scontro col suo boss troverai un grosso portale al centro dello schermo. Potrai decidere di entrarci prima o dopo avere affrontato il boss.

Dentro troverai un grosso diamante ed un oggetto speciale che ti darà poteri permanenti per tutto il resto della partita (come scarpetta, pozione, ali e così via).

Inoltre nelle pareti della stanza vedrai stampato un codice di otto caratteri, che rappresentano una combinazione di movimenti e tasti da premere all'inizio di una nuova partita per ottenere il medesimo potere permanente da subito (leggi trucco successivo).

Se decidi di affrontare il boss e poi entrare nel portale, ovviamente acquisirai sia il bonus del boss che quello del portale.

I CODICI NELLO SCHERMO DEL TITOLO

Allo schermo dei titoli e prima di inserire un gettone, muovi il joystick e premi i pulsanti per ottenere una di queste combinazioni. Alla partita successiva, avrai il potere corrispondente. Da notare che si può utilizzare un solo codice per ciascuna partita.

| | |
|-----------------|----------------------------------------------------------------|
| BLRBJSBJ | Camminata veloce permanente |
| RJSBJSBR | Un arcobaleno extra permanente |
| SSSLLRRS | Arcobaleni veloci permanenti |
| BJBJBJRS | Consiglio A: Il mistero della porta d'argento |
| LJLSLBLS | Consiglio B: Il segreto dei grandi diamanti |
| LBSJRLJL | Si può continuare la partita superando la quinta isola |
| RRLLBBJS | Gli oggetti nascosti diventano sacchetti da 10.000 punti |
| RRRRSBSJ | Attiva i due trucchi qui sopra (continuare e sacchetti) |
| SJBLRJSR | Consiglio C: L'enigma dei tre specchi |
| SRBJSLSB | 10 milioni di punti |
| <i>legenda:</i> | <i>L=sinistra, R=destra, B=arcobaleno, J=salto, S=tasto 1P</i> |

SUPER SPACE INVADERS '91

INFO

| | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Anno | 1990 |
| Classificazione | Produzione standard |
| Genere | Sparatutto |
| Classe pinout | Taito F2 System |
| Informazioni schermo | |
| » Tipo | Raster |
| » Orientamento | Verticale |
| » Risoluzione | 224x320 pixel a 60 Hz |
| » Colori utilizzati | 4096 |
| Informazioni input | |
| » Numero di giocatori | 2 |
| » Giocatori simultanei | 2 |
| » Pannello dei controlli | Multigiocatore |
| » Controlli | Joystick a 2 direzioni |
| » Numero di pulsanti | 2 |
| » Numero di gettoniere | 2 |
| Audio | Stereo amplificato (2 canali) |
| Chipset | |
| » M68000 | 12 MHz (CPU) |
| » Z80 | 4 MHz (CPU) |
| » YM2610 | 8 MHz (Audio) |

| | |
|------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| MAJESTIC TWELVE: THE SPACE INVADERS PART IV (TAITO) | |
| Anno | 1990 |
| Classificazione | Produzione standard |
| Genere | Sparatutto |
| Classe pinout | Taito F2 System |
| Informazioni schermo | |
| » Tipo | Raster |
| » Orientamento | Verticale |
| » Risoluzione | 224x320 pixel a 60 Hz |
| » Colori utilizzati | 4096 |
| Informazioni input | |
| » Numero di giocatori | 2 |
| » Giocatori simultanei | 2 |
| » Pannello dei controlli | Multigiocatore |
| » Controlli | Joystick a 2 direzioni |
| » Numero di pulsanti | 2 |
| » Numero di gettoniere | 2 |
| Audio | Stereo amplificato (2 canali) |
| Chipset | |
| » M68000 | 12 MHz (CPU) |
| » Z80 | 4 MHz (CPU) |
| » YM2610 | 8 MHz (Audio) |

STAFF

| | |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Direttore | Ichiro Fujisue |
| Progetto | Tomohiro Ohno |
| Software | Hideki Hashimoto Takashi Kitabayashi Norihiro Taniyama Masahiro Shimazaki Takayuki Shinma |
| Hardware | Yasuhiro Shibuya |
| Personaggi | Takatsuna Senba Tomohiro Ohno Masami Kikuchi Tsuyoshi Satoh Takayuki Miyazawa |
| Design | Rintaro Doi Kumi Mizobe |
| Audio | Yasuhiro Watanabe Shiro Imaoka Norihiro Furukawa Kazuko Umino |

Dedicato a Katsujiro Fujimoto

INSECTOR X

| | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| INSECTOR X (TAITO) | |
| Anno | 1988 |
| Classificazione | Produzione standard |
| Genere | Sparatutto |
| Classe pinout | JAMMA |
| Informazioni schermo | |
| » Tipo | Raster |
| » Orientamento | Orizzontale |
| » Risoluzione | 256x224 pixel a 60 Hz |
| » Colori utilizzati | 512 |
| Informazioni input | |
| » Numero di giocatori | 2 |
| » Giocatori simultanei | 1 |
| » Pannello dei controlli | Singolo giocatore |
| » Controlli | Joystick a 8 direzioni |
| » Numero di pulsanti | 2 |
| » Numero di gettoniere | 2 |
| Audio | Mono amplificato (1 canale) |
| Chipset | |
| » Z80 | 6 MHz + 6MHz (CPU) |
| » YM2203 | 3 MHz (Audio) |

SPACE INVADERS DX

| | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| SPACE INVADERS DX (TAITO) | |
| Anno | 1994 |
| Classificazione | Produzione standard |
| Genere | Sparatutto |
| Classe pinout | JAMMA |
| Informazioni schermo | |
| » Tipo | Raster |
| » Orientamento | Orizzontale |
| » Risoluzione | 320x224 pixel a 60 Hz |
| » Colori utilizzati | 4096 |
| Informazioni input | |
| » Numero di giocatori | 2 |
| » Giocatori simultanei | 2 |
| » Pannello dei controlli | Multigiocatore |
| » Controlli | Joystick a 2 direzioni |
| » Numero di pulsanti | 1 |
| » Numero di gettoniere | 1 |
| Audio | Mono amplificato (1 canale) |
| Chipset | |
| » M68000 | 12 MHz (CPU) |
| » Z80 | 4 MHz (CPU) |
| » YM2610 | 8 MHz (Audio) |

THE NEW ZEALAND STORY

INFO

THE NEW ZEALAND STORY (TAITO)

| | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| Anno | 1988 |
| Classificazione | Produzione standard |
| Genere | Platform |
| Classe pinout | JAMMA |
| Informazioni schermo | |
| » Tipo | Raster |
| » Orientamento | Orizzontale |
| » Risoluzione | 256x224 pixel a 60 Hz |
| » Colori utilizzati | 512 |
| Informazioni input | |
| » Numero di giocatori | 2 |
| » Giocatori simultanei | 1 |
| » Pannello dei controlli | Singolo giocatore |
| » Controlli | Joystick a 8 direzioni |
| » Numero di pulsanti | 2 |
| » Numero di gettoniere | 2 |
| Audio | Mono amplificato (1 canale) |
| Chipset | |
| » Z80 | 6 MHz + 6 MHz (CPU) |
| » YM2203 | 3 MHz (Audio) |

THE NEW ZEALAND STORY EXTRA VERSION (TAITO)

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Anno | 1988 |
| Classificazione | Produzione standard |
| Genere | Platform |
| Classe pinout | JAMMA |
| Informazioni schermo | |
| » Tipo | Raster |
| » Orientamento | Orizzontale |
| » Risoluzione | 256x224 pixel a 60 Hz |
| » Colori utilizzati | 512 |
| Informazioni input | |
| » Numero di giocatori | 2 |
| » Giocatori simultanei | 1 |
| » Pannello dei controlli | Singolo giocatore |
| » Controlli | Joystick a 8 direzioni |
| » Numero di pulsanti | 2 |
| » Numero di gettoniere | 2 |
| Audio | Mono amplificato (1 canale) |
| Chipset | |
| » Z80 | 6 MHz + 6 MHz (CPU) |
| » YM2203 | 3 MHz (Audio) |
| Schermo dei titoli, sequenza del demo e ordine dei livelli diversi dalla versione standard | |

STAFF

| | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Team principale | Kazutomo Ishida Hisaya Yabusaki Akira Ootsuki Makoto Fujita Koichi Ooyama |
| Effetti sonori | Hisayoshi Ogura Yasuko Yamada Yasuhisa Watanabe |
| Team aggiuntivo | Mitsukou Kimura Naoko Toshimitsu |

TOP SECRET

L'ORSACCHIOTTO

Prima di inserire un gettone, aspettare che inizi la dimostrazione del gioco (*attract mode*) e premere per tre volte il tasto fuoco. Apparirà il dipinto di un orsacchiotto in basso a destra nello schermo. Tuttavia non è chiaro quale sia la sua funzione...

IL PARADISO

Per ciascuna partita, perdendo l'ultima vita mentre ci si trova nell'isola 3, 4 o 5, Tiki andrà in paradiso - a condizione che sia stato colpito con un'arma non appuntita come ad esempio una bomba, un boomerang o una pietra. Non andrà invece in paradiso se è stato colpito con un'arma da taglio, appuntita, laser o fuoco che hanno causato la mutilazione del corpo (indicata da un lampeggiamento). In paradiso, Tiki e tutti i nemici hanno un'aureola sulla testa. Premendo ripetutamente il tasto di salto mentre in volo, Tiki userà le ali per svolazzare. Si possono coprire ampie distanze in questo modo. A seconda che ci si trovi nell'isola 3, 4 o 5, il paradiso ha un labirinto diverso. L'obiettivo è raggiungere il dipinto della Madonna alla fine del percorso. Si tratta di livelli molto difficili in quanto pieni di pipistrelli e trappole spinose. Raggiungendo la Madonna, il gioco si conclude e verremo informati che l'anima di Tiki è andata in cielo ma il paradiso ha anche delle uscite nascoste per tornare sulla terra. Ecco dove trovarle.

ci vediamo
il mese prossimo!



» Primo paradiso (terza isola)

Anziché salire fino in cima, camminare a destra, saltare sulle due piattaforme e poi continuare svolazzando attraverso le trappole spinose sopra e sotto Tiki. Si raggiunge una zona di blocchi orizzontali alla base del muro a destra. Il terzo blocco da destra è finto e cela un buco. Cadendoci dentro, si ritorna sulla terza isola.

» Secondo paradiso (quarta isola)

Seguire il percorso a destra. Al bivio, saltare sulle piattaforme a sinistra fino in cima, poi procedere a destra verso la Madonna. Anziché toccarla, scendere dai blocchi fino quasi a toccare la trappola spinosa e poi camminare verso destra. I blocchi in realtà sono finti e portano ad un pozzo. Cadendoci dentro, si ritorna sulla quarta isola.

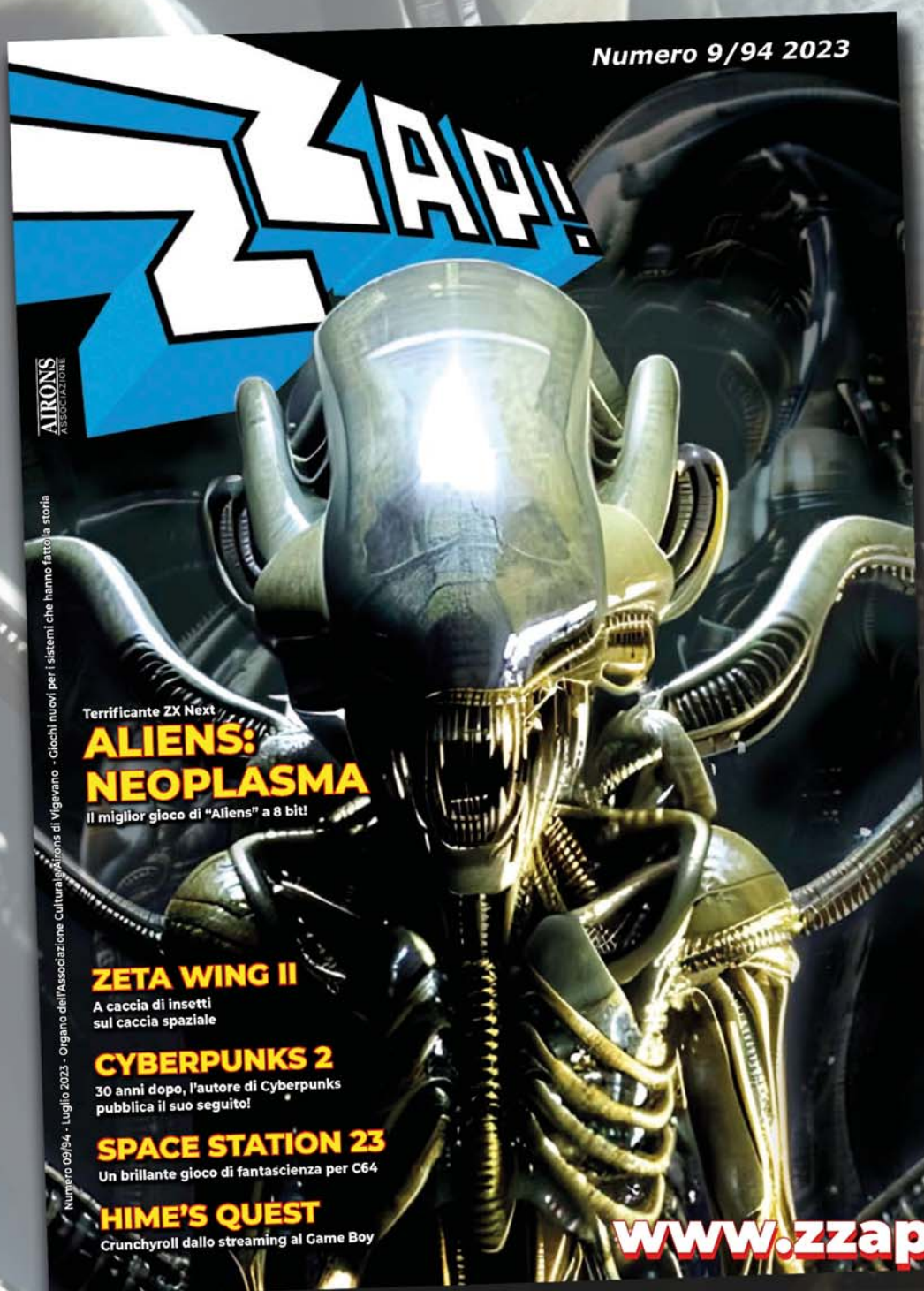
» Terzo paradiso (quinta isola)

Seguire il percorso attraverso muri e piattaforme coperte di spine usando un velivolo (ad esempio un palloncino). Arrivati alla fine, dovrete lasciarlo ed entrare in una zona chiusa sprovvista di nemici, subito sotto la Madonna. C'è un'apertura ben visibile sul bordo destro dello schermo, direttamente sotto la Madonna. Dato che si trova piuttosto in alto, salire su una delle piccole piattaforme a sinistra, saltare e svolazzare pian piano verso l'apertura a destra. Questa porta ad un pozzo. Cadendoci dentro, si ritorna sulla quinta isola.

Nota: tornando sulla terra, ci si ritroverà in un livello successivo a quello dove si è persa l'ultima vita. Talvolta avremo saltato anche più livelli - ma comunque sempre senza superare l'isola del tutto.

IL NUOVO NUMERO TI ASPETTA!

Lo sapevi?  la storica rivista di videogiochi è tornata, e ti parla di nuovi giochi per i computer e le console degli anni Ottanta e Novanta!



Fai un tuffo in un passato con più presente che mai! Zzap! è pubblicata dall'associazione culturale no profit

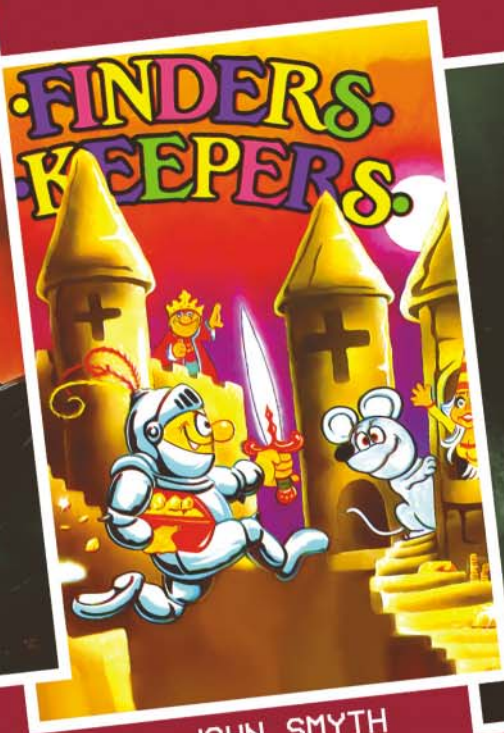
AIRONS
DI VIGEVANO

dedicata alla preservazione e allo sviluppo di nuovo software per i sistemi storici! Ma non la trovi in edicola, solo tramite il nostro sito.

www.zzapmagazine.it



OLIVER FREY



JOHN SMYTH



TREVOR STOREY

FUSION RETRO MERCHANDISE



- A4 & A3 PRINTS
- A3 FRAMED PRINTS
- SIGNED GAMING PRINTS
- ALUMINIUM PLATES
- PHOTO SLATES
- MONEY BOXES
- TOTE BAGS
- CLOCKS

FUSIONRETROMERCHANDISE.COM