REV'n'GE! #125

Retro Emulator Vision and Game



Legend of Kyrandia

Una magica avventura grafica per Amiga

Frogger

Il CBM PET stupisce ancora e si merita un posto in copertina

ALTRE RECENSIONI: Another World * MOT * Continental Circus * Astro Plumber * European Games * Omega Dimension * Diggerman * Techno Cop * GATE * Travel Through Time * Dune II * Breakout * Lunar Lander * West Bank * Galaga * Ri-Li * Amiga Quake visto da un Amighista * Airlift * Elite * Adventures of Nikko * S3 Virge Vs. TNT2m64

RECENSIONI CONSOLE: Pole Position * Astro Wars * Ninja Gaiden

0,00 Euro
25 Agosto 2021
Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 8

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis



EDITORIALE NUMERO 125

In questo numero di fine Agosto in cui l'estate sta per terminare leggerete un nuovo sistema che ho trovato per giudizi più realistici rispetto a prima e che usano la matematica per stabilire il voto finale di un gioco e stabilire se è da medaglia oppure no. Dato che il voto finale è dato dalla media di tutti i valori inseriti in questo numero leggerete tante insufficienze.

Questo nuovo sistema mi piace in parte perché prima c'erano più medaglie d'oro con il giudizio molto più soggettivo e unico per tutti gli elementi che compongono un gioco. Ora è più cattivo questo sistema perché non perdona. Le medaglie partone da un punteggio minimo di 7 fino a 9,9. Pensavo che la Top 3 fosse a rischio però le medaglie d'oro che ci saranno sempre.

Forse prima era un po' esagerato avere fin troppe medaglie anche a quei giochi che inizialmente sembravano belli, ma poi nel tempo rigiocandoli più e più volte mi rendo conto di aver esagerato un po'. Ora voglio provare questa cosa se mi piace in primis a me. Se poi vedo che mi crea problemi torno ai giudizi precedenti. Niente è vincolante.

Buona Lettura

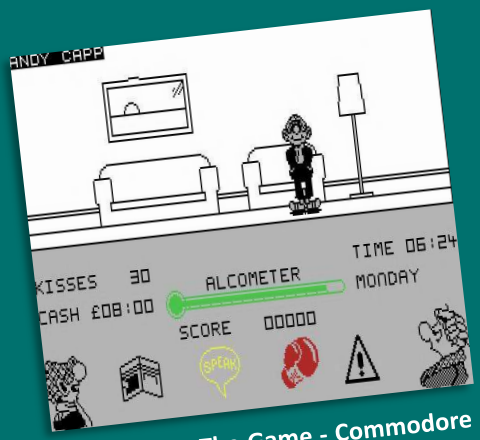


ANTEPRIME #126



Apocalypse Now - Commodore 64

No, non è una conversione di un film (il nome può ricordarlo), ma uno sparatutto in cui voi pilotate un elicottero in cui dovete distruggere delle installazioni nemiche



Andy Capp: The Game - Commodore 64

Questo è un gioco di due ben noti protagonisti che sono stati anche messi in alcune riviste di enigmistica come barzellette. Ora potete gestirli nella loro vita quotidiana.



Chicago 90 - Amstrad CPC

Un gioco di azione in cui potete scegliere di essere un malvivente oppure un poliziotto e in base a queste scelte cambiano le missioni.



Winter Olympics - Commodore 16

Dopo gli Europei di Atletica eccovi un altro sport multi evento anche se è poco estivo, ma comunque annuncia la ripresa dei giochi invernali.

ANTEPRIME #126



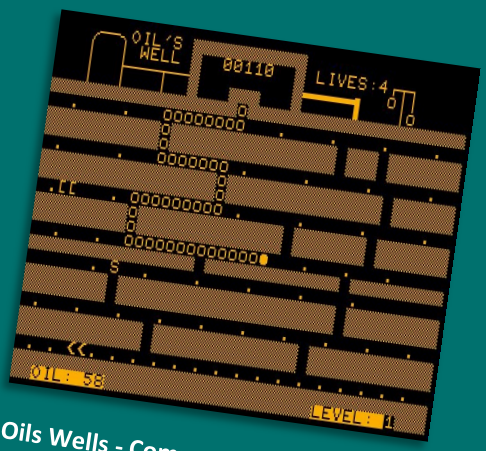
Dick Tracy - ZX Spectrum

Un gioco di azione che ricorda un po' Robocop e altri di questo genere in cui armato di pistola dovete sbarazzarvi di vari nemici sia in strada che appostati alle finestre.



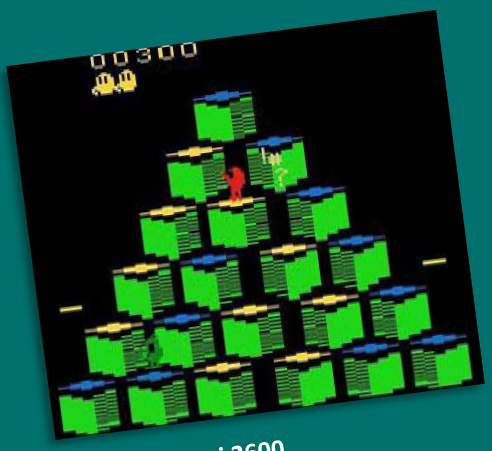
Harvey Smith's Showjumper - MSX

E' un gioco sportivo dove il cavallo è il protagonista in un evento ad ostacoli in cui bisogna arrivare al traguardo facendo meno errori possibili e anche tenendo conto del tempo.



Oils Wells - Commodore PET

Il buon vecchio gioco in cui dovete mangiare tutti i semi che trovate all'interno di una caverna rimanendo però agganciati ad una carrucola che vi serve per fuggire da eventuali pericoli che incontrate nel sottosuolo.



Q*Bert - Atari 2600

Il ben noto gioco Arcade che ritorna su questa Console con una grafica non proprio esaltante, tuttavia, dovrebbe garantire una buona giocabilità.

Sommario Numero 125 **Agosto 2021**

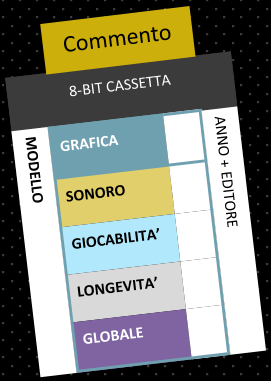
Adventures of NIKKO	DOS	**40**
Airlift	BBC	**35**
Amiga Quake visto da un Amighista	Amiga	**33-34**
Another World	Commodore 64	**8**
Astro Plumber	Commodore 16	**11**
Breakout	Atom	**24**
Continental Circus	MSX	**10**
Diggerman	Camputer Lynx	**14**
Dune II	Spectrum	**22**
Elite	BBC	**35**
European Games	Commodore 16	**12**
Frogger	Commodore PET	**15**
Galaga	Sharp X1	**25**
GATE	Apple IIGS	**20**
Legend of Kyrandia	Amiga	**17-18**
Lunar Lander	Commodore PET	**24**
MOT	Amstrad CPC	**9**
Omega Dimension	Spectrum	**13**
Ri-Li	AROS x86	**28**
S3 Virge Vs. TNT2m64	Hardware	**45**
TechnoCop	Atari ST	**19**
Travel Through Time Vol. 1	Spectrum	**22**
West Bank	Vector 06C	**25**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: 9 o più punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica, **Sonoro**, **Giocabilità** e **Longevità** sono soggettivi e quindi per il risultato finale potete essere d'accordo oppure no.





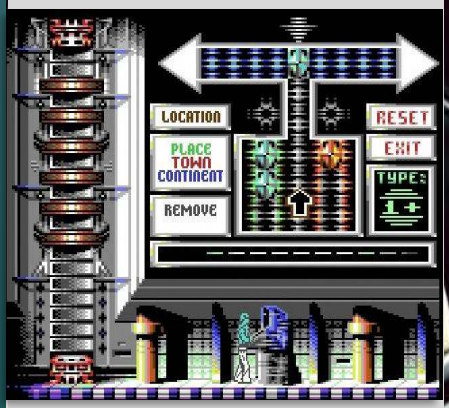

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-



A differenza dei nomi propri, nei videogiochi si cerca sempre di evitare di crearne uguali ad altri per motivi di copyright e/o licenze e soprattutto per non creare confusione.

Il gioco in questione è **Another World** per il Commodore 64 in cui quest'anno è in corso il remake per questa piattaforma, ma la recensione riguarda quello uscito nel 1991 che, per coincidenza, è uno di piattaforme.

In un lontano futuro un terremoto danneggia diverse centrali nucleari nell'area di San Francisco obbligando la popolazione a rifugiarsi sottoterra creando una nuova comunità



con lo scopo di scappare dal continente e andare altrove.

Dato che la superficie è radioattiva l'unico modo per lasciare il continente è usare un nuovo tipo di teletrasporto che, tuttavia, ha un piccolo difetto: usa dei cristalli che si trovano solo in superficie che è letale all'uomo.

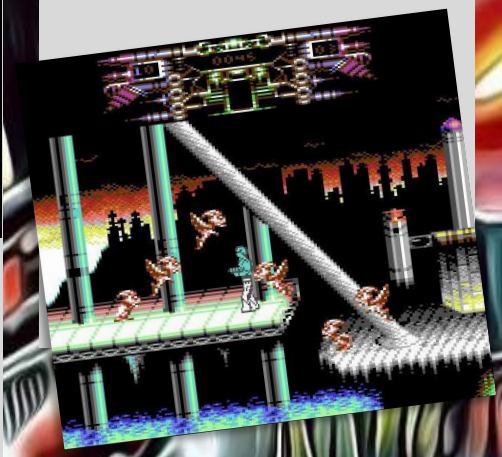
L'unica speranza siete voi, un androide, che può tranquillamente esplorare la superficie che è infestata da creature mutate dalle radiazioni che sono estremamente aggressive.

Tra le vostre abilità ci sono il salto, un arma per sparare e in più anche delle Smart Bomb che possono distruggere tutto quello che c'è sullo schermo.

Il vostro scopo è quello di recuperare questi cristalli che sono di tre tipi e hanno effetti diversi che dovete scoprire giocandoci. I cristalli hanno una diversa carica e vanno messi in determinate alcove perché possono anche distruggere un teletrasporto creando non pochi problemi.

Questi trasportatori hanno una doppia funzione perché potete entrare al loro interno dove, se ce l'avete, impostare una destinazione tra città, posti e continenti; la cosa più importante è che vi viene indicato se ci sono cristalli e il loro tipo.

Ad inizio di ogni livello potete scegliere liberamente la missione tra le quattro disponibili. I livelli sono i continenti che sono sette.



I bonus da prendere sono all'interno di alcuni oggetti che vanno distrutti e poi non basta passarci sopra, ma dovete chinarvi e prenderli.

I nemici sono tanti però avete una buona arma che ha un ratio di fuoco veloce e letale, tuttavia, si inceppa e bisogna aspettare qualche secondo per poter sparare di nuovo. La difficoltà è altissima e frustrante fin da subito.

Il gioco è simpatico e buona idea questa cosa dei trasportatori in cui potete entrare per scegliere una destinazione inserendo il giusto cristallo e controllando dove sono gli altri.

Gli scenari sono graficamente carini, ben colorati e le animazioni fluide. Anche la parte audio è fatta abbastanza bene. Una sufficienza a rischio perché ogni volta che morite ricominciate da capo rifacendo le stese cose più e più volte e alla lunga diventa noioso. La difficoltà è tipicamente Commodore 64 e quindi esagerata e mal calibrata.

8-BIT CASSETTA/CARTUCCIA

COMMODORE 64			1991, CP VERLAG
	GRAFICA	7	
	SONORO	7	
	GIOCABILITA'	5	
	LONGEVITA'	5	
	GLOBALE	6	



per qualche secondo.
Ovviamente dovete evitare i vostri genitori perché loro vi considerano la causa di questi problemi e incidenti.
Ci sono quattro livelli due dei quali voi interpretate MOT in uno sparatutto a scorrimento verticale e due livelli in cui voi siete l'umano che deve evitare che il mostro distrugga la vostra casa.

Le due fasi sparatutto sono le più belle perché l'obiettivo è abbastanza chiaro, mentre nella casa è un caos dato che lo scopo in questi due livelli è un po' sconosciuto e non sapete esattamente cosa fare.



Mot è un mostro di tre metri che proviene da un zona interdimensionale e stabilendosi in casa vostra provoca un sacco di danni perché di notte va in cucina a svuotare il frigo, distrugge le tubature delle casa e pure l'auto dei vostri genitori in garage.
Ovviamente loro non sanno che esiste questo mostro e quando ne parlate non vi credono e vi mandano da uno pschiatra.
Mot, tuttavia, è tutt'altro che un nemico e vivete con lui e lo considerate parte della famiglia, ma è difficile gestire un essere di quelle dimensioni, sempre affamato e ogni volta che si sposta distrugge tutto quello che tocca.



Il gioco è basato su uno sconosciuto fumetto che non ha avuto un buon successo e come dimostrazione da dove è ispirato questo titolo all'inizio di ogni livello c'è un fumetto come introduzione.
Non è proprio ben chiaro lo scopo perché di fatto dovete girare per tutti i piani della casa cercando di calmare MOT con del cibo senza farvi scoprire dai vostri genitori.
Dato che è strutturato come un fumetto lo schermo è diviso in vignette dove in tempo reale vedete cosa succede nelle altre stanze, negli altri piani e ci sono situazioni molto divertenti.
Questo mostro di tanto in tanto salta e ricade sul pavimento facendo tremare la casa danneggiandola (vedete una finestra dove quest'ultima lentamente crolla ad ogni salto di MOT) e in più è un giocherellone perché vi lancia contro gli skateboard che trova per la casa e vedrete tante animazioni divertenti di voi che senza controllo sbattete contro un muro rimanendo stordito



Un gioco strutturato come un fumetto e ogni vignetta è indipendente dalle altre perché vedete quello che succede. Voi in cantina, vostra madre che lava i piatti, vostro padre legge il giornale in salotto, il Mostro che distrugge l'auto e in cerca di cibo e voi in mezzo a tutto questo caos.
Graficamente molto buono e anche le animazioni divertenti di tutta la famiglia.
Non c'è ne musica ne effetti sonori sul 464 e la giocabilità insufficiente che poi ne decreta anche la poca voglia di continuare.
Il 6128 raggiunge la sufficienza solo grazie all'audio.

8-BIT CASSETTA/DISCO

464: no audio | 6128: audio completo

AMSTRAD CPC 464	GRAFICA	8
	SONORO 464	S/V
	SONORO 6128	6
	GIOCABILITA'	5
	LONGEVITA'	5
	GLOBALE 464	4,5
	GLOBALE 6128	6
1989, OPERA SOFT		



Continental Circus è una corsa automobilistica di Formula 1 che nasce come Arcade e dopo un discreto successo viene convertito sui computer più conosciuti all'epoca e dai quali si pensava potessero mantenere una giocabilità e una grafica simile all'originale.
La visuale è in terza persona dietro la vostra auto che vi permette di guidare meglio e vedere bene tutto il paesaggio intorno a voi, la strada e gli avversari da superare. La meccanica è molto diversa da un simulatore di guida perché di fatto avete solo due marce e la vostra abilità di pilota.
Una delle caratteristiche che mi attirò la prima volta che ci giocai nel Coin-Op era il fatto che ad ogni scontro l'auto si danneggiava fino a quando prendeva fuoco e questa animazione era molto credibile iniziando con il fumo, poi le fiamme e poi l'incendio sempre più grande e la frenesia di raggiungere i pit-stop dove i pompieri spegnevano le fiamme.



In tanti altri giochi di questo tipo e visuale gli incidenti non erano mai così dettagliati; facevate un testa coda, vi ribaltavate, rallentavate o distruggevate l'auto perdendo del tempo.
CC è uguale come concetto arcade, ma più realistico sui danni e sull'utilità di avere dei meccanici pronti ad ogni evenienza.
Essendo un arcade lo scopo principale è quello di qualificarvi su ogni tracciato e proseguire nel prossimo fino a



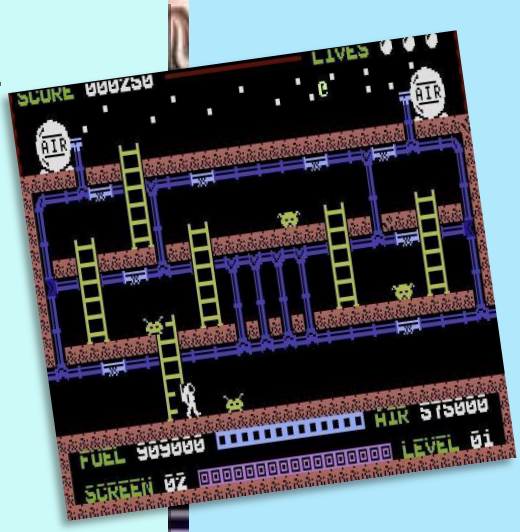
terminarlo mettendo il vostro nome in classifica.
In una simulazione avete la fase di prova libera, la qualificazione, la posizione di partenza e una carriera in cui cercare di trionfare; qui invece iniziate in Brasile alla 100sima posizione e per qualificarvi dovete almeno arrivare 80simi. Dal secondo tracciato siete 80simi e arrivare almeno 40simi. Dal terzo tracciato siete 40simi e arrivare almeno 20simi; così via fino all'ultimo tracciato in cui dovete arrivare primi al traguardo.
Ogni tracciato ha due o tre giri come check-point per recuperare del tempo dato che gli incidenti ve ne portano via un po' e stessa cosa durante le riparazioni ai pit-stop.
Ci sono alcune cose un po' strane in questa versione o almeno io non me le ricardavo in questo modo. Se l'auto è in fiamme e fate un incidente, c'è un testacoda e quando vi fermate l'auto è di nuovo riparata.
Quando dovete ripartire dopo un incidente dovete aspettare dei secondi preziosi e non ha senso dato che in ogni versione ripartite immediatamente.
Su MSX la partenza con la prima marcia è lenta e le curve difficilmente riuscirete a farle alla massima velocità e sarete costretti a cambiare marcia e perdere secondi preziosi tanto che difficilmente terminerete il secondo giro.

Lo scorrimento della pista scatta, ma non un problema perché è una cosa conosciuta su MSX e in questo caso non incide a rovinare la giocabilità già compromessa di suo.
L'auto è lenta a partire e dopo un incidente stessa cosa, non ripartite immediatamente. L'auto in fiamme si ripara da sola dopo un testacoda. La vostra auto esce di pista alla massima velocità in curva mentre dovrebbe farcela con un leggero rallentamento.
La grafica è monocromatica e trasparente.
Manca l'audio sia di musica, jingle ed effetti sonori.

8-BIT CASSETTA/CARTUCCIA

MSX			1989, VIRGIN MASTERTRONIC
	GRAFICA	6	
	SONORO	S/V	
	GIOCABILITA'	5	
	LONGEVITA'	4	
	GLOBALE	3,7	

Astro Plumber



Astro Plumber è un gioco di piattaforme in cui voi siete un meccanico con una tuta spaziale, un jetpack e una pistola laser.
Sulla Luna è stata fondata una Colonia e per mantenere l'aria respirabile sono state costruite delle tubature all'interno di una serie di stanze sotterranee sotto la crosta lunare senza sapere il pericolo che si nasconde nelle sue viscere.
Il vostro scopo è quello di entrare in queste caverne per saldare alcune tubature danneggiate usando il laser a disposizione. Le varie stanze sono piene di creature aliene ostili che dovete evitare perché a quanto pare sono immuni alla vostra arma che più che pisola è un saldatore laser.
Ovviamente la vostra tuta ha una scorta d'aria per permettervi di stare fuori della Colonia il più a lungo possibile, ma l'aria si esaurisce in fretta e quindi dovete smettere le riparazioni e ritornare in superficie verso dei grandi sifoni per ripristinare l'aria della vostra tuta. Attenzione che se mettete più aria di quella che potete gestire morite.
La trama del gioco è molto bella e degna di una sceneggiatura televisiva o cinematografica perché finalmente l'umanità crea una Colonia sulla Luna, trova un modo di avere aria costante, ma scopre anche che questo satellite è abitato da forme di vita sotterranee ostili e non c'è modo di convivere pacificamente dato che loro distruggono le tubature per l'aria.



Il gioco purtroppo non è così affascinante come quello che avete letto finora perché tra il dire il fare c'è tutta una serie di difficoltà realizzative e soprattutto una mancanza di beta testing approfondita che faccio ora con voi.
Per non essere ripetitivo e noioso questa cosa dell'aria che dovete ripristinare così come il carburante del jetpack è una idea giusta; male invece la difficoltà perché i nemici non potete distruggerli e teoricamente per facilitarvi nella giocabilità questi si muovono per lo schermo in maniera tale che dovete prendere il tempo per passarci sotto o saltarli.
Il problema è sempre quella dannata precisione al pixel perché basta una frazione di secondo per sbagliare e perdete una vita.
Perdere una vita significa ricominciare tutto da capo e le tubature che avete saldato si resettano e quindi di nuovo a riparlare tutte.
La precisione del pixel ci sta e fa parte di una difficoltà per renderlo longevo però se io perdo una vita, le tubature saldate devono rimanere tali.

La grafica è decente, il sonoro è presente. Il jet-pack non serve per volare dato che nelle caverne non c'è spazio, ma per fare dei brevi salti quando i nemici sono al livello del terreno, ma anche qui avete a che fare con la precisione al pixel (oppure andate a caso e sperate nella fortuna).
L'idea c'è, ma male realizzata e testata poco soprattutto sul fatto che perdere una vita significare rifare tutto da zero anche quando vi manca una tubatura per passare di livello.

Esteticamente le caverne sono decenti. La difficoltà esagerata sarebbe accettabile se non si resettassero le tubature riparate, ma in questo modo è assurdo.
Il sonoro c'è, ma giusto per dire che non è silenzioso.
Lo potete provare, ma vedrete che smetterete dopo la prima o seconda vita.

8-BIT CASSETTA, Espansione 16k

Commodore 16

GRAFICA	7
SONORO	4
GIOCABILITA'	2
LONGEVITA'	2
GLOBALE	3,7

1987, Blue Ribbon Software



Bronze

Dopo gli Europei di Calcio anche su REV'n'GE! potete leggere un Europeo, ma di Atletica Leggera con **European Games** che ha una schermata del titolo un po' megalomane da parte dell'editore che è scritto in gigante mentre il nome del gioco si nota appena.

Le specialità non sono a tema stagionale, tuttavia, non ci sono quelle tipicamente invernali. Dato che è uscito per altre piattaforme alcune specialità sono in esclusiva per una o un'altra (anche queste scelte sono discutibili e non è il primo gioco in cui si vede questa cosa).



Le specialità sono queste:

- Cycling
- Shooting
- Hammer
- Swimming
- Long Jump
- Rowing
- Weight Lifting

Cycling e Shooting sono in esclusiva solo su MSX e Rowing è in esclusiva di Commodore (C16, +4 e C64). Uno spezzatino assurdo.

Le varie specialità hanno un loro modo unico di essere gestite dal joystick: alcune richiedono il movimento a destra e sinistra, in altre dovete premere il pulsante di fuoco. Di certo ogni specialità richiede pratica.

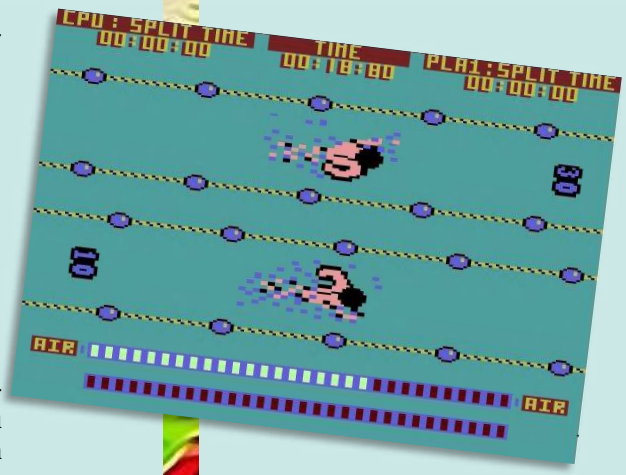
Una volta che avete scelto il numero dei giocatori da 1 a 4 (dopo un lungo caricamento) iniziate in sequenza le varie specialità senza introduzione o altro.

Potete giocare all'infinito nelle varie specialità e quando volete passare ad un'altra, dopo le tre prove, dovete scegliere "N" e a quel punto carica in sequenza quella nuova.

La difficoltà è che alcune gare non conoscete come funzionano con il joystick.

In **Hammer** dovete muovere il joystick velocemente a "destra" e "sinistra" e con la levetta in "giù" confermate l'angolo che ritenete opportuno e poi il martello viene lanciato. In **Swimming** dovete muovere velocemente la levetta a "destra" e "sinistra", ma attenzione all'aria perché se finisce affogate e quindi bisogna fermarsi e respirare usando la levetta in "su" o in "giù".

In **Long Jump** dovete correre "destra" e "sinistra" velocemente, poi premere "su" quando siete vicini alla linea del salto per scegliere l'angolo.



Rowing è la canoa ed è molto difficile perché dovete muovere velocemente in sequenza: "destra", "su", "giù" e "sinistra" che rappresenta il movimento dei remi (detto più semplicemente dovete ruotare la levetta a 360° senza fermarvi fino alla fine del percorso).

In **Weight Lifting** dovete muovere velocemente (facendovi venire i dolori al braccio) a "sinistra" e "destra" per sollevare il peso che diventa prova dopo prova sempre più pesante.

Non ci sono medaglie ed per questo che ogni specialità le potete provare e riprovare dato che lo scopo è fare più punti dei vostri amici. Alcune specialità avete il computer da battere, ma nella maggior parte delle altre siete da soli.

I giochi olimpici sono sempre belli e questo è fatto bene ed è molto giocabile.



8-BIT CASSETTA/DISCO			
Commodore +4	GRAFICA	8	1987, TYNESOFT
	SONORO	6	
	GIOCABILITA'	8	
	LONGEVITA'	8	
	GLOBALE	7,5	



Omega Dimension è un gioco di azione a scorrimento laterale con una storia un po' diversa dal solito, ma che serve a reggere questo titolo e renderlo una sfida interessante.
Voi siete un viaggiatore del tempo, il Professor Locaten, che vive in un laboratorio segreto in una valle delle montagne Himalyane e comunicate con i vostri amici grazie alla transtelepatia che vi viene concessa dalle Cosmic Sisters e il destino vuole che vi innamorate di una di loro, Cosmic Omega.
E' un problema perché lei vive in un'altra dimensione e l'unico modo per poterla incontrare è trovare una porta che unisce il mondo Terreno dalla Dimensione Omega. Questa porta che unisce le dimensioni è il posto più pericoloso delle Terra: La Zone Tenebrosa.
Una volta entrati siete in mezzo al caos di creature malvage che vogliono distruggervi e dovete usare le vostre abilità speciali per poter sopravvivere.





Controllate entrambi i protagonisti in modo alternato usando il tasto spazio perché dovete usare le loro caratteristiche per superare i vari ostacoli. Locaten ha un salto ridicolo, poca destrezza e come arma usa dei deboli schiaffi. Cosmic Omega di contro è molto agile, salto potente e ha una efficace spada laser.
Per certi nemici è meglio usare gli schiaffi dell'uomo e per superare i baratri dovete usare la ragazza sempre tenendo conto che bisogna saltare all'ultimo momento perché altrimenti precipitate nel vuoto.
Avete vite infinite, ma finito il tempo o l'energia la partita termina.
Per superare questa Zona dovete anche cercare degli oggetti che vi potenziano ulteriormente.

Il doppio personaggio che ricorda Valis su PC Engine qui non funziona tanto bene anche perché Locaten è un imbranato in tutto, mentre Omega è forte però anche lei sembra soffrire con certi tipi di mostri che sono infiniti e alle volte non vi danno nemmeno il tempo di muovervi perché vi attaccano durante il salto di un baratro o di una trappola letale bloccandovi in aria.
Grafica più che discreta per i paesaggi, ma anche per i personaggi disegnati bene, tuttavia, rigorosamente monocromatico giallo per la prima parte e blu per la seconda parte.
C'è un sonoro ottimizzato per la versione 48k e 128k, ma le differenze sono minime.

8-BIT CASSETTA, 48k/128k

ZX SPECTRUM			1989, POSITIVE
	GRAFICA	7	
	SONORO	6	
	GIOCABILITA'	5	
	LONGEVITA'	5	
	GLOBALE	5,7	



Potete giocare con il joystick o la tastiera, i livelli sono molto simili l'uno all'altro, ci sono solo quattro piante aliene da uccidere. La difficoltà è rappresentata dalla velocità che potete impostare da a 1 a 5 (1 è la massima velocità e 5 la più lenta). L'aria a disposizione cala molto lentamente anche perché gli alieni non sono totalmente stupidi e quindi dovete anche provocarli e cercare di spingerli nei buchi che fate.
Dalla grafica lo sottovalutate, ma è un bel gioco.

Diggerman è un gioco di piattaforme che assomiglia molto a *Lode Runner* come concetto, impostazioni dei vari livelli e nel modo di affrontare i vari nemici. Non si tratta di un clone perché sono usciti più o meno nello stesso periodo e lo scopo è diverso.
Voi, Roland, state lavorando in un edificio in costruzione quando un giorno viene invaso dagli alieni e viene offerto un premio per chiunque disinfesti la zona. Senza pensarci decidete di approfittare di questa occasione.
Questi alieni sono delle piante di colore verde che assorbono l'ossigeno e una volta che entrate nell'edificio formato da varie stanze dovete spazzarli via prima che finiate l'aria respirabile. L'unica arma che avete è la vostra pala con la quale dovete intrappolarli scavando dei buchi nel pavimento e quando sono bloccati colpirli per distruggerli. Se il buco non è abbastanza grande escono fuori molto arrabbiati e vi inseguono fino ad uccidervi. Quando sono in questo stato per eliminarli dovete farli precipitare per due paini altrimenti non li fermate e diventa molto difficile farlo.
I buchi che fate potete anche ricoprirli se gli alieni evitano di andarci e comunque non sono letali per voi perché potete usarli per scendere velocemente di un piano. Ci sono anche delle combo perché quando un alieno è in un buco se lo colpite con la pala, quest'ultimo cade nel piano di sotto e se in quel momento ne passa un altro ne uccidete due.
Quando dovete uccidere gli alieni arrabbiati dovete fare un buco in ciascun piano in modo tale che quando cade passi anche dal secondo perfettamente in linea con il buco di sopra.





Un ottimo gioco anche dal punto di vista estetico con una grafica colorata e ben dettagliata e che poi unita ad una buona giocabilità lo rende un titolo da non sottovalutare semplicemente guardandolo.
E' il 1984 e di certo l'hardware non poteva fare i miracoli nella grafica.
Il sonoro è buono con jingle musicali ed effetti sonori soddisfacenti.
Al di là dei tecnicismi c'è da dire che la difficoltà è ottimamente calibrata e poi potete scegliere una velocità che vi permette di gestire la situazione nel modo migliore e come volete voi.

8-BIT CASSETTA			
CANPUTER LYNX	GRAFICA	9	1983, GEM SOFTWARE
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

FROGGER

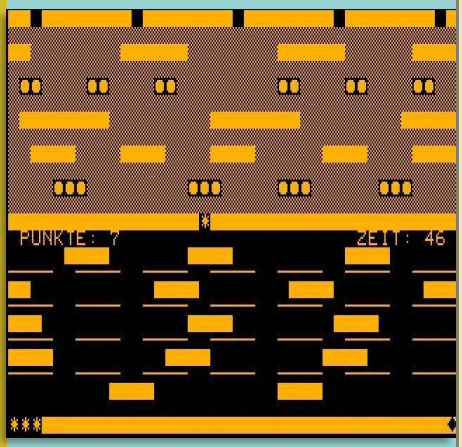
Gold

della stessa dimensione e quindi dovete centrarla perfettamente.

Non è un gioco difficile perché la velocità generale degli ostacoli è costante, mentre dovete fare attenzione al tempo. Per non venire schiacciati o morire affogati (strano per una rana che è anfibia) dovete alle volte fare delle scelte che portano via del tempo prezioso.

Di questo gioco se ne è parlato ovunque nel passato, nel presente e lo recensiranno in futuro per nuovi remake e rimasterizzazioni.

Sto parlando dell'eterno **Frogger**, il



gioco in cui voi siete una rana curiosa di scoprire quello che c'è fuori dal suo stagno, esplorare i parchi, le strade cittadine e vedere il mondo degli uomini.

E' un posto pericoloso perché rischiate di essere calpestati, di essere mangiati dalle creature che gli uomini portano a spasso oppure dai bambini che cercano di catturarvi e rinchiudervi in una scatola.

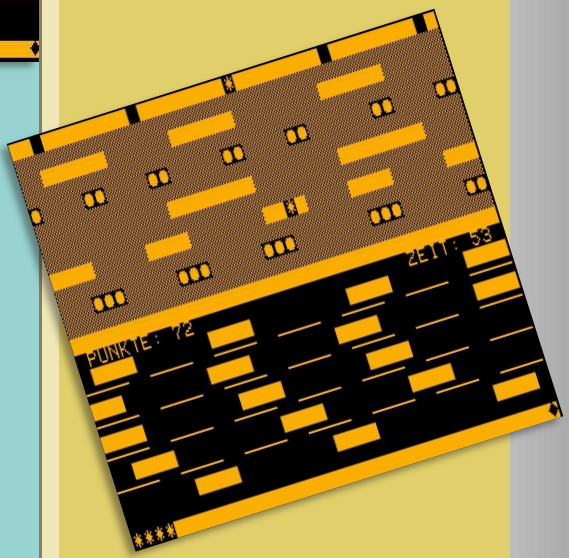
Giunge la sera ed è ora di tornare a casa, nel vostro tranquillo stagno, ma c'è un problema: non vi ricordate la strada che avete percorso e quindi decidete di passare dall'autostrada che confina con un fiume vicino al vostro stagno.

I vostri genitori ve lo ha detto tante volte: "non passare mai da questa strada perché ci sono tante auto e rischi di essere travolto e poi, se per fortuna passi, c'è è un fiume dove ci sono creature che mangiano le rane."

Non avete altra strada per tornare e così tentate la fortuna.

Il buon vecchio gioco di questa romanzata recensione in cui dovete attraversare la strada con auto che vanno in entrambe le direzioni e dato che la loro velocità è costante, almeno inizialmente, potete attraversarla senza troppo problemi. Stessa cosa per il fiume dato che questa velocità vi permette di saltare su i vari oggetti ed animali e raggiungere una alla volta tutte le cinque tane per poi passare di livello.

Voi sullo schermo siete un asterisco e



tutto quello che vedete sullo schermo è grafica in basic, ma la giocabilità è la stessa di tutte le versioni anche se non è il gioco di Konami.

Essendo voi un pixel anche la tana è

Il giudizio in questo caso è stato modificato perché il PET è in basic e di fatto tecnicamente un computer di fine anni 70 non è possibile applicare gli stessi criteri di giudizio.

La giocabilità e la longevità sono da medaglia d'oro e quindi in questo caso ho voluto dargli il giusto riconoscimento perché comunque è ottimo prodotto.

8-BIT DISCO			
COMMODORE PET	GIOCABILITA'	9	1977, ?????
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

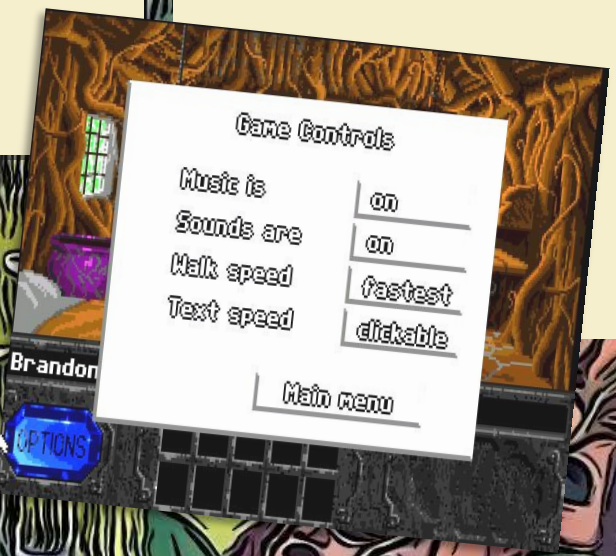


Gold

Kyrandia è un regno dove esiste la magia da sempre, ma inizialmente erano frammenti sparsi di natura transitoria e per potenziarla venne creata la GemmaKyra che rappresentava l'alleanza tra la Natura e gli Uomini, tuttavia, per non abusare dei suoi poteri venne data in custodia alla famiglia reale.
Era talmente potente che per evitare che cadesse in mani sbagliate venne creata una cripta e i primi semplici tagliatori di rocce ebbero immediatamente i suoi benefici per proteggerla meglio. Come logico che sia il potere corrompe e la Gemma viene usata per le cose più comuni come costruire il Castello Reale o fare cose che prima si facevano con le proprie capacità.
L'abuso era pericoloso e così la prima regina di Kyrandia crea un ordine di Mistici per proteggere la Gemma e controllare questo potere. Furono scelti propri quei tagliatori di pietre che conoscevano bene il suo potere dato che furono i primi ad usarlo.
Passano gli anni e l'ultimo Re di Kyrandia è William il Generoso che viene ucciso insieme alla Regina dal loro amico e buffone di corte, Malcom, che si impossessa della GemmaKyra e ne assorbe tutto il potere distruggendo il regno.
Kallak, il padre della regina e capo dei Mistici creò una barriera magica per impedire a Malcom di uscire dal castello e lui fugge con suo nipote Brandon e lo alleva come un contadino senza sapere mai il suo vero retaggio e chi fossero i suoi genitori.
Legend of Kyrandia (LoK) inizia nel momento in cui Malcom si libera dalla prigionia gridando vendetta contro tutti e soprattutto con chi lo ha maltrattato, distruggendo lentamente varie parti del regno trasformandole in zone morte, prive di vita, regioni dove nemmeno un fiore potrà mai più crescere.
Kallak ormai vecchio e con poco potere magico a disposizione viene trasformato in pietra da Malcom che gli lascia però gli occhi per piangere guardando la distruzione di Kyrandia.
Voi siete Brandon all'oscuro di quello che è successo in passato e tornando nella sua casa su un albero usando un radice magica come ascensore (tanto per rendersi conto di come la magia di Kyrandia è usata quotidianamente per ogni cosa) scopre il nonno di pietra e nell'angoscia del momento viene







contattato dalla Natura che gli chiede aiuto per salvare il regno .
E' una delle avventure grafiche punta e clicca più belle che abbia mai giocato perché siete in un regno magico, c'è il misticismo delle cose come sottofondo e poi ci sono tanti personaggi diversi e una grafica davvero bella e tantissimi scenari in cui potete interagire per cambiare le cose.



Inizialmente siete un ragazzino che grazie all'aiuto dei Mistici ancora in vita deve ridare potere alla GemmaKyra che vi appartiene di diritto dato che siete il futuro sovrano di Kyrandia (ma non lo sapete ancora) e per farlo dovete prima riattivarla e poi compiere buone azioni ridando la vita alla natura che Malcom ha distrutto che ha l'effetto di ricaricare i quattro poteri della pietra.

Nel periodo in cui le avventure grafiche più conosciute sono quelle della LucasArts, LoK ha una interfaccia diversa perché non ha lista dei verbi e l'inventario è limitato a soli 10 oggetti molti di quali assolutamente inutili e altri invece, che dovete scoprire sono essenziali per ridare vita alla GemmaKyra, per poter affrontare Malcom e sconfiggerlo.
Tutte le azioni le fate cliccando con il mouse su un oggetto dello scenario o su un personaggio.
Gli oggetti che trovate in giro li prendete e manualmente li mettete in una di quelle dieci alcove.
Sempre da questo pannello nella parte bassa dello schermo potete accedere ai poteri della pietra e le opzioni.
Queste ultime vanno un attimo spiegate: la partita salvata non la potete caricare quando volete, ma dovete aspettare la fine dell'introduzione (che comunque può essere saltata) e prima che Brandon salga in casa con la radice magica.
Le altre opzioni riguardano la velocità dei sottotitoli e la velocità di camminata.
I sottotitoli li potete anche impostare come "cliccabili" ossia decidete voi con il mouse per quanto tempo rimangono sullo schermo; mentre per l'opzione di camminare io consiglio di mettere la velocità massima perché è un gioco lento dato che vi costringe a fare avanti e indietro diverse volte tra gli stessi scenari e alle volte diventa un po' noioso e quindi se correte è meglio (non è una corsa, ma un passo svelto).





Inizialmente i primi enigmi sono facili, mentre nelle zone più interne del regno alle volte sono un po' assurdi, ma questo fa parte delle avventure grafiche di ogni epoca.

Una grafica raffinata, un sonoro davvero splendido e una giocabilità che lo rende eterno anche per la sua trama di un'avventura un po' diversa da quelle classiche.
Su Amiga 500 alcune animazioni sono un po' lente, ma niente che rovina l'eccellente gioco.

Per i neofiti l'avventura viene giocata rispettando le indicazioni facendo più volte avanti e indietro tra le varie stanze. Chi lo rigioca può risparmiare tempo andando subito a prendere un oggetto per la GemmaKyra, ma non vi faccio nessuno spoiler.

La grafica è curata, dettagliata e colorata e ci sono tantissime animazioni soprattutto quando avrete i poteri della GemmaKyra
L'audio è completo di musica ed effetti sonori di qualità Amiga che fanno da sfondo ad un'avventura che sembra una fiaba.
Molto giocabile a patto però che lo installiate su Harddisk perché ha tanti dischi a cui accede in continuazione se avete solo 1 MB di memoria rendendo tutto molto frustrante.
La versione provata è installata su HD con 1,5 MB di memoria (1 MB di Chip RAM e 0,5 di Fast RAM).

DISCHI= 9 | **HD INSTALL**= SI | **KICK**= 1.3
LINGUA= ENG, ITA, FRE, GER | **CHIP**= OCS
MEM= 1MB (1,5MB HD)
CONTROLLO= MOUSE

AMIGA 500/600/2000

GRAFICA	**9**
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

1992, VIRGIN GAMES

VM18



Silver

TechnoCop è un gioco formato da due fasi totalmente diverse in cui la prima è quella di guida a bordo di una Ferrari e la seconda è di azione a scorrimento laterale a piedi.
Voi, come dice il nome siete un agente di polizia che ha varie missioni che si concludono con l'arresto di un criminale.
Per raggiungerlo dovete guidare in una strada piena di altre vetture degli uomini del ricercato e che opportunamente potete distruggere.
Quando arrivate a destinazione, dovete esplorare la sua casa uccidendo tutti i suoi sgherri fino allo scontro finale direttamente con lui.
Se riuscite a vincere siete pronti per una nuova missione.

L'idea di creare due fasi diverse lo rende meno ripetitivo e vi invita a giocare per vedere la seconda fase che è forse più interessante. La meccanica di gioco nella prima fase è abbastanza simile ad altri giochi tipo *Chase H.Q.* o il bellissimo *Turbo Charge* su Commmodore 64.
Questo gioco è stato inserito tra i titoli illegali in alcuni paesi come la Germania e dopo averci giocato un po' ho capito che è stata la scelta giusta perché sullo schermo ci sono delle cose che, ad un adulto, non creano problemi, ma molti giochi erano venduti ai bambini.
Nel gioco potete uccidere chiunque anche gli indifesi cittadini di qualunque età e non è proprio un gran bel biglietto da visita perché mette questo titolo sotto un concetto di etica del tutto sbagliato.
Non mi piacciono nemmeno a me questi titoli perché se un poliziotto deve catturare un criminale, lo sviluppatore deve fare in modo che i civili siano immuni dai proiettili almeno dell'eroe di turno.
Un altro difetto è che i nemici non li uccidete, ma li disintegrate lasciando tutto sul pavimento e bisogna ragionare su chi comprava questo titolo e la sua età.
E' violento tanto da essere un VM18 e quindi giustamente doveva essere bloccato in certi paesi dove si cercava di tutelare alcune categorie di giocatori.







Tornando al gioco la fase di guida è molto buona, veloce e fluida e non avete bisogno di distruggere le auto perché dovete arrivare alla casa del criminale. Avete un cannone che di tanto in tanto si inceppa e dovete aspettare un po'. Lo scopo non è tanto distruggere gli avversari, ma arrivare alla villa del boss.
La fase dentro questa casa è un gioco di piattaforme in cui dovete usare gli ascensori, sparare ai criminali facendo attenzione ai civili.
Avete una pistola che disintegra i nemici e una rete che serve per imprigionarli.

Graficamente molto belle le due fasi. La prima è fluida e davvero piacevole da guidare. La seconda fase ha ottime animazioni (un po' strano il vostro modo di camminare) soprattutto quando sparate e dettagliato in maniera superlativa (forse fin troppo sui cadaveri).
Ottimo sonoro perché sembra usare dei campioni digitalizzati per gli effetti sonori e sicuramente ben ascoltabili una volta tanto.
Avete tante vite perché è difficile nella villa, ma la giocabilità è ottima se non siete troppo sensibili al sangue e alla umiliazioni delle uccisioni.

DISCHI= 2 | **HD INSTALL**= NON LO SO
LINGUA= ENG | **MEM**= 512K | **TOS**=1.02
CONTROLLO= JOYSTICK

ATARI ST

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,7

1988, GREMLIN GRAPHICS



GATE

(di cui non esiste niente sulla rete per quanto riguarda qualche informazione) è un clone di *Gauntlet* per quanto riguarda i livelli costruiti come labirinti, una grande quantità di mostri e chiavi da raccogliere per aprire le varie porte.

Siete stati catturati e gettati in una prigione, non è specificato per quale motivo, dal perfido Darg il Pompiere (in Italiano non è un nome così terrificante) e in una cella incontrate un uomo ferito che giace a terra che vi chiede di portare a termine al suo posto la missione di uccidere Darg e



se accettate (dovete scrivere "yes") ricevete una chiave per aprire la porta della cella e iniziare questa avventura alla ricerca del vostro carceriere.

La meccanica di gioco è esattamente uguale a quella vista in Gauntlet con la differenza che siete da soli e per il resto è uguale; ci sono una specie di trasportatori da cui escono le guardie in continuazione finchè non le distruggete e avete il limite di tre chiavi che potete raccogliere.

Queste ultime sono rosse e gialle perché servono per aprire delle porte del loro colore e quindi con questo limite dovete sempre fare avanti e indietro per cercare di avere le chiavi per la porta che vi trovate davanti.

La vostra arma principale è un arco e



in più avete una specie di arma speciale che inizialmente non avete e anche questa è limitata ad un certo numero.

Non avete vite, ma una lunga barra di energia che decresce con il contatto dei nemici e potete guadagnarne un po' trovando del cibo che ha la forma di una bottiglia di vino.

Lungo il percorso trovate tanti tesori che non sono li per farvi guadagnare punti perchè trovate dei piccoli negozi in cui comprare nuove chiavi (se ne avete un bisogno disperato) recuperare un po' di energia, ripristinarla completamente o comprare un'armatura.

I pericoli non sono solo le guardie, lo stesso Darg oppure altri mostri che si aggirano per la prigione, ma lo stesso pavimento che nasconde delle trappole che dovete guardare bene. Sembra un labirinto tutto uguale, ma in realtà nasconde dei percorsi alternati tra sicuri e letali.

Quando c'è un pericolo il sistema vi avverte di questa cosa.

Devo dire che il gioco, pur vistosamente, uguale a Gauntlet, affronta un tema già visto e rivisto in maniera leggermente diversa dandovi più sfide e la voglia di andare avanti per vedere cosa c'è dopo. Imparare a non gettarsi allo sbaraglio perché l'energia sembra tanta, tuttavia, si esaurisce in fretta e il cibo scarseggia nelle prigioni.

Per essere un titolo per Apple IIGS forse esteticamente non è strabiliante però ha una giocabilità davvero elevata e poi c'è una buona musica di qualità.

Vi raccomando caldamente questo gioco.

Grafica ben fatta, colorata da prigione e dettagliata per ricostruire bene il luogo dove vi trovate. La visuale è dall'alto e quindi voi e i soldati nemici li vedete un po' alla "Into the Eagle Nest", ma comunque ben realizzata.

Avete anche una musica che vi accompagna di eccellente qualità che ormai non stupisce più chi conosce questo Computer.

Giocabilità ottima con una difficoltà calibrata e avrete sempre la voglia di vedere cosa c'è dopo.

DISCHI= 3| **HD INSTALL**= NON LO SO
LINGUA= FRE/ENG
CONTROLLO= JOYSTICK/KEYBOARD

APPLE IIGS			1992, SEVEN HILLS SOFTWARE
	GRAFICA	**9**	
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	


GIOCHI
RECENTI



Gold

TTT Vol. 1

Travel Through Time Volume 1: Northern Light è una corsa automobilistica per lo ZX Spectrum realizzato quest'anno che dimostra che questa piattaforma se ben sviluppata può dare ancora tantissime soddisfazioni.
La grafica rispetta i limiti della piattaforma con gli elementi statici molto colorati e dettagliati mentre le figure animate sullo schermo sono in bianco e nero, ma con un dettaglio davvero impressionante tanto che se non lo vedeste con i vostri occhi difficilmente potreste credere sia uno Spectrum.
Ovviamente tutta questa grafica richiede almeno 128k di memoria (almeno a me con il 48k si blocca durante la schermata del titolo).
La visuale è in terza persona dietro alla vostra auto che è di grandi dimensioni e quindi evidenziando ogni dettaglio.
Il gioco, come concetto, è sempre lo stesso però come dice il suo nome è una corsa attraverso il tempo e quindi iniziate negli anni 50 con un auto dell'epoca e in ogni nuova ne avete una in tema con quell'anno.
Ogni livello ha delle difficoltà che vi vengono indicate in un breve riassunto di missione. I percorsi sono sulle strade comuni e quindi i pericoli possono essere pedoni che attraversano la strada, passaggi a livello e tutti gli oggetti lungo il suo bordo.



Tutto quello che vedete sullo schermo non è finto, ma ogni oggetto è distruttibile, vi danneggia e vi farà perdere tempo nei livelli successivi.
La fluidità è impressionante vedendo tutto quello che c'è sullo schermo.
Bellissime le animazioni che si attivano anche durante la corsa in precisi momenti senza che ve lo aspettate.



Gold

Dune II

La tendenza è dimostrare che anche su certe piattaforme si può fare ogni cosa e ancora una volta, impossibile per un 8-Bit, lo Spectrum vi permette di giocare a Dune II: Battle for Arrakis anche se richiede 128k di memoria.
L'introduzione è incredibile perché sia di musica sia di animazioni e di immagini è la stessa che avete visto su Amiga o su PC con una qualità che vi lascerà a bocca aperta.
Finito di caricare ci sono due opzioni: giocare con la tastiera o il mouse. Se avete un emulatore usate la prima opzione perché funziona bene.
Di certo giocare a Dune con la tastiera non è facile soprattutto quando ci sono le battaglie e in fretta dovete selezionare l'unita, poi andare nel pannello di destra a confermare l'ordine.
La grafica non è in bianco e nero, rimane monocromatica, ma lo sfondo è giallo e nero con le unità alleate blu e i nemici neri.
Anche se con tastiera è molto difficile rimane un titolo che va giocato soprattutto perché gira su uno Spectrum!

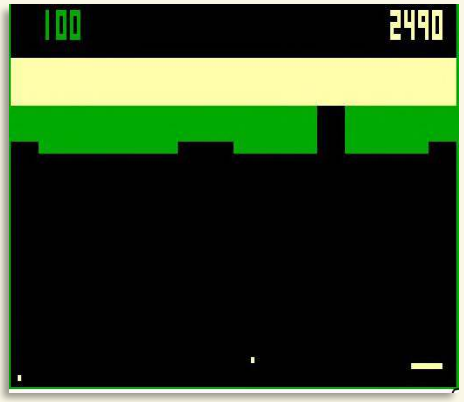


Dune II che funziona su uno Spectrum è incredibile. La grafica è molto buona perché pur con le unità stilizzate ci sono tutte le animazioni.
Bella la musica originale e c'è anche il parlato digitalizzato quando selezionate una unità.

RECENSIONI BREVI



BREKOUT

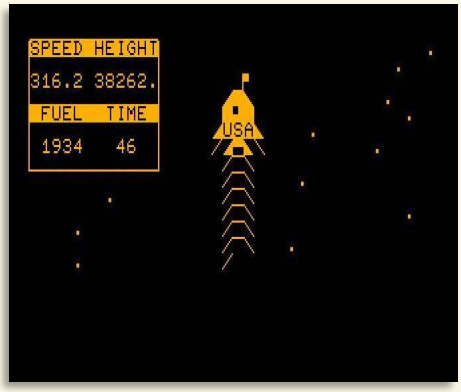


Lo scopo è solo quello di fare punti e cercare di distruggere tutto il muro formato da due strati di altrettanti colori (i suoi giochi sono monocromatici in verde, ma questa volta c'è un giallo pallido).
E' un genere che pur ripetitivo e forse con livelli sempre uguali riesce a divertire perché bisogna solo stare attenti a non perdere la palla.
Il gioco è molto fluido sia nel movimento della racchetta sia dello scorrimento della palla.

Anche in questo numero un gioco che proviene dalla preistoria dei videogiochi e per la precisione dall'Atom che ha incantato migliaia di giocatori negli anni 80 con la sua visione di come si poteva rompere un muro con un pallina.
Ovviamente è molto semplice e non ci sono bonus da prendere per migliorare la giocabilità o nemici che si mettono in mezzo per deviare la palla e farvela perdere.

Atom= 8

Generalmente questo genere piace per la sfida di rompere un muro cercando di stare dietro alla palla che può prendere strane traiettorie. Questo non fa eccezione e si dimostra valido.



Lunar Lander



Anche questo gioco è decisamente conosciuto perché era un gioco Arcade stilizzato, ma con milioni di appassionati che poi sono stati ricompensati con le tantissime conversioni sui Computer e Console casalinghe.
Appena finito il caricamento vi trovate davanti una spiegazione tecnica di come funziona un atterraggio lunare e sembra molto più complicato di quello che in realtà è.
Con il tastierino numerico controllate la potenza dei motori che vi serve per contrastare la forza di gravità della luna ed evitare di schiantarvi al suolo. Dal panello vedete la velocità di caduta e da li dovete prendere delle decisioni.

Devo dire che inizialmente non si capisce molto perché la grafica è ferma e vedete solo un contatore che vi mostra quanto manca al terreno. Alla fine poi se vi avvicinate troppo velocemente vedete un'animazione in cui vi schiantate e il vostro modulo viene disintegrato.

Commodore PET= 7

E' una versione non arcade del gioco originale in cui dovete solo gestire i motori per atterrare dolcemente sulla Luna. Non richiede conti o altro, ma solo il buon senso di comprendere che più bassa è la velocità vicino al suolo e più facile sarà la vittoria.



West Bank



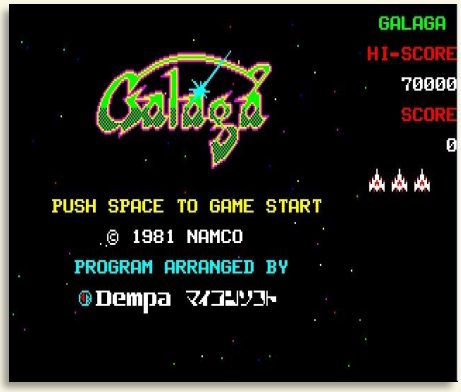
La difficoltà è che non c'è un puntatore sullo schermo, ma sparate nella direzione che scegliete.
Se il ladro è dietro la porta a destra per colpire basta mettere la levetta del joystick a destra e così per altre porte. Per quella centrale dovete premere in "giù",
Dovete fare attenzione che dalle porte non entrano solo i ladri, ma anche i civili e dovete evitare di colpirli per evitare di perdere una delle vostre tre vite.
Alcuni personaggi hanno dei cappelli che dovete colpire perché l'ultimo di questi ha del denaro oppure una bomba.

E' un gioco di riflessi in cui dovete essere pronti e sicuri quando si apre una porta.

Neanche a farlo apposta ecco un altro gioco convertito dall'Arcade per un computer vecchissimo, ma un titolo portato nel 1995, molto postumo rispetto al Vector 06C in cui voi siete uno sceriffo che deve proteggere la banca da alcuni fuorilegge che vogliono rubare i soldi.
E' in prima persona e sullo schermo ci sono tre porte chiuse che si aprono in maniera alternata e voi dovete sparare a chi vi punta una pistola contro.

Vector 06C= 9

L'originale si chiama Bank Panic, ma è lo stesso gioco con una bella grafica dettagliata anche se monocromatica. Lo scopo non è entusiasmare i vostri occhi, ma farvi divertire e mettere a dura prova i vostri riflessi e sangue freddo.



Galaga



Ho recensito questo gioco due volte in tutti questi numeri di REV'n'GE! perché è titolo divertente e immediato e poi le conversioni sono sempre state quasi tutte molto fedeli.
Di certo quella più uguale all'originale è dello Sharp X1 che sia dal punto di vista grafico e sonoro ve lo ricorderà in maniera impressionante.
Stessa giocabilità, stessa qualità degli alieni, tantissimi i colori di ogni formazione e un dettaglio notevole.
Anche lo sfondo pur semplice è in movimento perché sono le stelle che danno quel qualcosa in più a quello che è già grandioso di suo.

Ho fatto una partita con l'originale e con questa versione e seppure ci sono delle differenze qualitative si notano molto meno rispetto ad altre conversioni.
Se cercate la versione più perfetta di Galaga a casa correte a cercare uno Sharp X1

Sharp X1= 9

E' la conversione più fedele di quello che ho provato e visto. Grafica e sonoro sono esenti da difetti e la giocabilità è la stessa. Le formazioni sono sempre temibili e quindi massima attenzione.

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

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it
- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it
- *Golden Axe II* (numero 121)

AMIGA OS 4

GAMES & APPS

AROS

RI-LI

AROS Game

Gold

Un gioco che è la rivisitazione moderna del classico Arcade *Rock-Ola's Nibbler* in cui dovevate mangiare tutto il cibo presente in un labirinto tenendo conto che ogni volta vi allungavate talmente tanto che dovevate fare attenzione a non mordervi da soli.





Ri-Li riprende questo concetto cambiando il labirinto in uno scenario ferroviario in cui voi iniziate con una piccola locomotiva che deve percorrere un percorso alla ricerca di tutti i vagoni che dovete agganciare per terminare ciascuno dei 50 livelli disponibili.
A differenza dell'Arcade i binari hanno degli scambi che di tanto in tanto cambiano e vi portano a sbagliare percorso fino scontrarvi con voi stessi e quindi dovete forzare una direzione per collegare tutti i vagoni senza auto distruggervi.
Il gioco è stato tradotto in 18 lingue, belle musiche e tantissimi effetti sonori realistici che sono in tema ferroviario.
Molto divertente e semplice e ad ogni partita vi impegnate per andare il più lontano possibile.



La semplicità di questo gioco lo rende davvero bello da giocare e a doversi impegnare perché dovete imporre la vostra determinazione sugli scambi dato che il sistema cerca di farvi sbagliare.
Dal punto di vista tecnico non ci sono difetti.

OS= AROS x86
LINGUA= Multi (18)
CONTROLLO= KEYBOARD

AROS X86			2015, Dominique Roux-Serret
	GRAFICA	9	
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	


Retro
Trailer


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers


www.retro-gamers.it


PRESENT

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):







S3 Virge

TNT2m64

Amiga Quake

Visto da un Amighista

Gold

Quake è un gioco di azione in prima persona caratterizzato da un mondo in 3D reale completamente poligonale e con una tessitura grafica impressionante tanto da dare un realismo al gioco senza precedenti.
Venivate immediatamente immersi nella nuova grafica con nemici agguerriti con lo scopo di arrivare allo scontro finale affrontando mostri di ogni genere e boss di fine livello giganteschi capaci di lanciare fulmini o sfere energetiche esplosive distrutti-



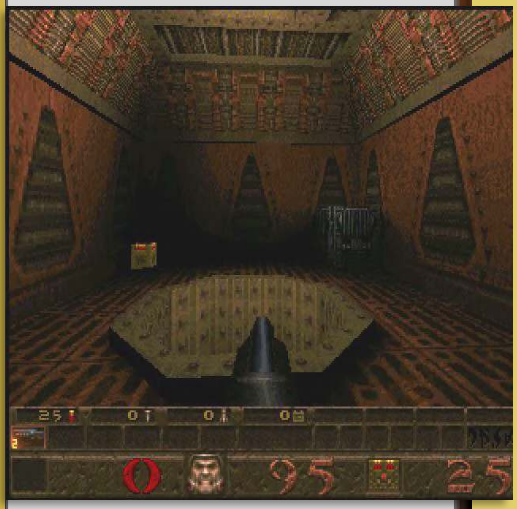
ve.
Questo nuovo modo di giocare ebbe un successo senza precedenti superando addirittura quello di *Doom* che prima di Quake era incontrastato e per la prima volta ha anche introdotto il gioco online e quindi nelle prime versioni era possibile creare sfide tra due giocatori via modem che poi è stato esteso anche ad un supporto più moderno; questo fu l'inizio di battaglie off-line e on-line tanto da creare gruppi e party dedicati a Quake.
Tutto quello vedevate sullo schermo era fantastico, tuttavia c'era un prezzo da pagare ed era molto costoso.
Il gioco richiedeva un hardware esagerato per l'epoca che era necessario a gestire tutti quei poligoni texturizzati, quindi un processore potente e soprattutto un coprocessore matematico molto efficiente e fin da subito fu ottimizzato per i Pentium scatenando tante polemiche perché di fatto tutti i possessori di 386 e 486 erano tagliati fuori e le prestazioni su questi processori erano orribili.
La prima versione di Quake aveva un motore talmente complesso che anche i primi Pentium 60 erano in difficoltà (a parte il bug della FPU) perché il codice era in C e furono fatte delle ottimizzazioni a mano in assembler nei punti critici del sorgente. La versione finale era molto più veloce e queste "ottimizzazioni" lo resero quasi giocabile sui vecchi 486DX2/66 e discretamente su un 486DX4/100.
L'Amiga era tagliata completamente fuori da un eventuale porting dato che non c'era una macchina tanto potente da farlo girare decentemente e quindi fu scartata completamente l'idea di portarlo.
Alcuni capaci programmatori per Amiga decisero di provare a creare un motore in grado di far girare il gioco su un Amiga 68k e crearono un porting non ufficiale che permetteva di farlo girare su un 68000.
Le richieste hardware erano di base, quindi un 68EC020 con l'AGA (l'FPU era obbligatoria), non c'era supporto per le schede grafiche ne per i PowerPC che iniziavano a diffondersi nella piccola comunità Amiga.
Il motore funzionava, ma era lento, non c'era musica, non c'erano effetti sonori, tuttavia, permetteva agli amighisti di giocare a Quake e di dimostrare che il porting si poteva fare.
l gioco su un'Amiga 1200 con 68040 a 40 MHz e 32 MB di memoria era molto lento (*dire lento è un eufemismo*) e quindi le prestazioni si aggiravano tra i 2 e i 4 fps di media con punte di 1 fps contro i boss di fine livello e 6 fps nei punti più tranquilli. Su 68060 andava leggermente meglio, ma giocare in questo modo era praticamente impossibile! Chi aveva acquistato a caro prezzo un 68040 e 68060 non poteva accettare di giocare in questo modo, ma se anche i Pentium furono in difficoltà che speranza c'era per un Amiga?



Ovviamente non c'era un porting per Amiga di Quake e per usare questo motore 3D bisogna comprare la versione CD-ROM per PC senza sfruttare nemmeno le tracce audio.
Io personalmente ho giocato e finito Quake su un 68040 a 40 MHz in questo modo, ma devo essere sincero che alle volte era davvero impossibile ad 1 fps, ma avere Quake sul mio Amiga 1200 mi faceva superare gli ostacoli più impossibili e alla fine l'ho finito anche se è stata molto dura.
La cosa più difficile di questo primordiale motore AGA era la mancanza di effetti sonori e quindi non si sapeva quando un nemico ti attaccava alle spalle e durante il gioco ce ne sono alcuni che sparano sfere esplosive a ricerca del bersaglio e il modo per sconfiggerli è ascoltare la direzione dei rumori che fanno.
Senza audio l'unico modo era quello di lanciarsi in uno scontro diretto faccia a faccia dove vince il più forte e il più fortunato. La tattica migliore è quella di salvare ad ogni passo. Alla fine il più forte però ha vinto :-)

Dopo due anni dall'uscita di Quake per PC e dopo un anno che girava questa versione non ufficiale del gioco, arriva la notizia che una Software House voleva rilanciare l'Amiga nel mercato giochi e annunciava il porting di Quake che sarebbe uscito in versione CD-ROM completo come la versione PC con tanto di tracce audio.
La software house era la Clickboom che poi realizza Myst e Mapalm che rappresentano oggi i giochi migliori usciti per Amiga 68k dopo Commodore.
Da quando inizia lo sviluppo del gioco non si hanno più notizie e queste vengono rilasciate di tanto in tanto su Internet, soprattutto nella rete Fidonet e Usenet.
Internet era praticamente fuori portata per molti in quel periodo e su Amiga era ancora peggio trovare notizie

perchè le informazioni non erano aggiornate.
Attraverso Internet e dalla pagina ufficiale di Clickboom uscivano le prime immagini e richieste hardware e inizialmente non erano così belle perché veniva riportato che il gioco su un 68060 con AGA girava come su un 486DX4/100 e su questa macchina il gioco non girava tanto bene. Qualcuno cercava di minimizzare dicendo che queste erano le prestazioni dell'AGA e una futura versione RTG avrebbe dato molti più frame al secondo.
Da qui iniziano i primi dubbi su questo porting e Clickboom non dava nessuna notizia su una futura versione per PowerPC e anzi sembrava che non sarebbe mai uscita.
I possessori di PowerPC erano molto contrariati e c'era già nell'aria una possibilità di creare una versione non ufficiale come successe per la versione 68k.
Quando finalmente uscì la prima rolling-demo (una demo non giocabile) la sensazione era che Clickboom fosse riuscita nel miracolo e il gioco in effetti girava molto più veloce già su un 68040 a 40 MHz e su 68060 girava molto bene tanto che per l'occhio di un amighista abituato a giocare ai giochi 3D a pochi frame al secondo sembrava davvero veloce come la versione PC sui primi Pentium.



La seconda demo, giocabile questa volta, dimostrava che il gioco era molto più veloce della versione non ufficiale, c'erano gli effetti sonori e con il CD-ROM c'erano anche le tracce audio.
In realtà le cose non andavano come si sperava perché con l'AGA su un 68040/40 e un 68060/50 avevi rispettivamente 5-6 fps e 8-10 fps.
Tutt'altro che bene e molti speravano nella versione RTG che avrebbe dovuto raddoppiare o più le prestazioni e non fu così.
Bisognava accettare il fatto che l'Amiga non aveva un hardware per giocare bene a questo tipo di giochi e che nemmeno il più potente 68060 poteva paragonarsi ai Pentium e quindi si giocava a queste prestazioni perchè non c'erano alternative hardware migliori.
La versione per Amiga però aveva delle cose in più rispetto alla versione PC. Le texture della versione DOS erano a 8 bit, mentre per la versione Amiga potevano essere impostate a 16 bit e dare una qualità notevolmente superiore se avevate una scheda grafica. Il problema era che il frame rate rimaneva sempre lo stesso. Giocavi con grafica a 16-Bit, ma a 10 fps.
Una cosa discussa, ma effettivamente mai confermata erano delle voci di corridoio che dicevano che il motore della versione Amiga era più veloce di quello PC. Il dubbio nasceva da questo aspetto: nel gioco se ci fate caso ci sono degli angoli che non sono bene illuminati dalle torce e quindi restano in ombra.
Qualcuno asseriva che nella versione Amiga, nelle parti buie non ci sono texture, sono delle parti vuote per rendere il motore più veloce. Se guardate bene, in effetti nella versione Amiga queste parti in ombra sono più scure che nella versione PC e non si capisce se c'è qualcosa oppure davvero non c'è nulla.
Se fate, tuttavia, una foto al gioco per Amiga e poi la schiarite dovreste notare che è tutto a posto ed era una leggenda metropolitana per l'eterna sfida: Amiga è meglio del PC e il PC meglio dell'Amiga.
Non ci sarebbe stato, tuttavia, nulla di male perché sono parti buie, in ombra e se veramente hanno trovato un modo per accelerare la versione Amiga eliminando parti che vengono calcolate e di fatto non mostrate è uno spreco di risorse.
Se vi ricordate le schede GPU tipo Kyro e Kyro II facevano la stessa cosa: non calcolavano i poligoni che erano nascosti e questo accelerava le prestazioni in modo notevole.
Fateci caso la prossima volta che ci giocate.

E' una riflessione di chi ha giocato personalmente a Quake la primissima versione non ufficiale e poi quella di Clickboom e raccontando un po' di esperienza, voci di corridoio, speranze e fallimenti vari.
Alla fine resta uno dei migliori FPS al mondo e oggi anche per Amiga pur con tantissime difficoltà per farlo girare sull'hardware esistente.

DISCO= CD | **HD INSTALL**= SI | **KICK**= 3.x
LINGUA= ENG | **CHIP**= AGA/RTG
MEM= 8MB | **CPU**= 68EC020 | **FPU**=YES
CONTROLLO= MOUSE/KEYBOARD

AMIGA 1200/4000			1998, PXL
	GRAFICA	9	
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

Airlift (Superior Software - BBC)

Elite (1984, Acorn Software - BBC)

Gold

Airlfit è un arcade dove a bordo di un elicottero dotato di mitragliatrice e bombe dovete sorvolare un territorio nemico e salvare più prigionieri possibile.
Questi sono incarcerati in prigioni difese da carri armati e nei livelli più avanzati del gioco anche da caccia nemici.
Per liberare gli ostaggi bisogna distruggere la prigione e poi atterrare nelle vicinanze per far salire quante più persone possibili stando ben attenti a non farsi distruggere dai nemici.



Una volta che l'elicottero è pieno, ma non per questo vuol dire che tutti sono riusciti a salire a bordo, dovete tornare alla base per scaricare i prigionieri e poi ripartire in cerca degli altri rimasti che sono rimasti a terra e così via liberando tutti gli ostaggi nelle varie prigioni.
Questo gioco per BBC è realizzato molto bene tenendo conto che è uscito nei primi anni '80 e già con le idee molto chiare su come creare interesse nel giocatore.
Airlift mostra una grafica coloratissima e animazioni ben realizzate e basta guardare l'elicottero e il movimento del rotore davvero realistico. In generale è stato fatto tutto molto egregiamente.
La difficoltà del gioco è crescente anche se il sistema di controllo di default è abbastanza difficile perché bisogna un po' imparare i comandi da tastiera.
Una volta presa la mano sarà davvero divertente distruggere i nemici e portagli via tutti gli ostaggi.

AIRLIFT

Airlift è un bellissimo arcade molto colorato e dettagliato che vi immerge fin da subito con la sua splendida giocabilità.



Elite, un nome di un gioco che è talmente famoso che non servirebbe nemmeno da recensire o descriverlo, ma è giusto e doveroso parlare di esso perché è nato su BBC e poi portato e convertito in tutto il mondo e in tutte le salse. Tutto è nato su questa macchina.
La cosa sbalorditiva è che è del 1984 e racchiude in se più di un genere: è infatti un simulatore di volo spaziale militare, è un gioco di strategia, è un gioco di commercio.
Durante questa simulazione potete scegliere di diventare un pirata, di diventare un commerciante oppure esplorare un grande universo pieno di sistemi stellari, ognuno di questi con tanti pianeti da visitare e civiltà con cui entrare in contatto.
Il gioco vanta una grafica dettagliata per l'epoca e come simulazione siamo al comando di una nave spaziale che si può aggiornare con nuove tecnologie oppure acquistare anche astronavi ben più potenti.
Elite è molto realistico perché durante il volo nello spazio tra una destinazione e l'altra bisognerà stare attenti agli attacchi di pirati nemici o anche evitare asteroidi che si potranno incontrare, quindi evitare scontri che possono provocare danni irreparabili nello spazio profondo.
La simulazione prevede anche la polizia che interviene ogni volta che sparate vicino ad un pianeta o ad una stazione spaziale, ma interviene anche quando fate delle richieste di aiuto.
Un gioco di dimensioni, come universo esplorabile, gigantesco con molti universi e tantissimi sistemi stellari tutti visitabili e nemici pericolosi da evitare o distruggere.

ELITE

Elite su questa macchina da il meglio di se e vanta una grafica molto dettagliata, veloce e buoni effetti sonori.

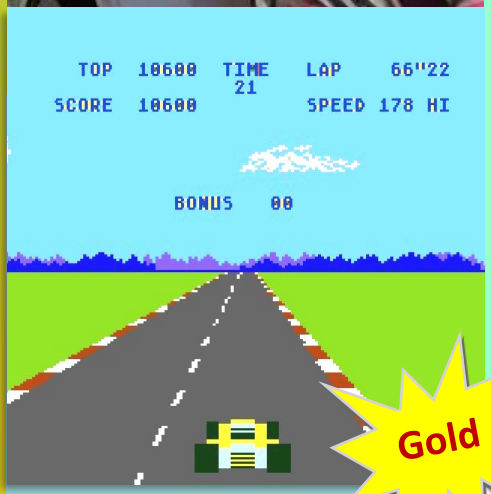
Console Forever





terminare il percorso. In caso di scontro l'auto esplode, ma continuate la corsa perdendo altro tempo prezioso.
Dato che non c'è un campionato lo scopo principale sono i punti e ne fate in base alla posizione che avete al traguardo e in quanto tempo ci arrivate. Ci sono dei bonus punti che sono stati impostati a determinati momenti temporali quando tagliate il traguardo.

I giochi Atari 5200 sono generalmente grezzi dal punti di vista grafico, ma al tempo stesso mostrano qualità per le forme e una fluidità che garantisce una eccellente giocabilità.



Gold

Pole Position (1983, Atari - Atari 5200)

E' una corsa automobilistica di Formula 1 il cui scopo è fare più punti possibili e tagliare il traguardo prima della fine del tempo.
A differenza di molti Arcade dove siete solitamente all'ultimo giro in cui dovete arrivare primi, c'è una fase di qualifica e in base al tempo che vi rimane al traguardo avrete una delle otto posizioni sulla griglia di partenza.

La giocabilità è arcade con solo due marce per la velocità, potete anche uscire di pista o correre sui bordi della strada senza penalità, tuttavia, l'auto rallenta in queste situazioni e perdete del tempo per

8-BIT CARTUCCIA			
ATARI 5200	GRAFICA	9	1983, ATARI
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

Bronze



Astro Wars: Invader from Space (1984, Epoch - Epoch SCV)

La meccanica di gioco assomiglia a Space Invaders ma con notevoli differenze.
I livelli sono divisi in due fasi: nella prima siete su un pianeta in cui dovete difendere le vostre 8 vite e nella seconda fase siete nello spazio nel tentativo di distruggere un boss di fine livello.
Sul pianeta ci sono una specie di uova in cui potete scegliere una qualsiasi di queste dalle quali esce un'astronave. Nel momento stesso che lo fate una enorme astronave fa uscire dei robot che cercano di distruggere uno scudo protettivo laser e poi tutte queste "uova".



Se lo scudo viene distrutto questi sparano e avanzano verso queste strutture distruggendole.
Se riuscite a sterminare l'ondata aliena inseguite la loro astronave madre per la battaglia finale che è molto difficile perché vi lancia contro delle piccole astronavi kamikaze in ogni direzione.
Se lo sconfiggete iniziate da un nuovo livello più difficile.

Ottima la grafica molto dettagliata e colorata, un sonoro un po' troppo acuto per le orecchie. Difficoltà fin troppo elevata anche a livello più facile soprattutto contro il boss alieno quasi impossibile da battere.

8-BIT CASSETTA		
EPOCH SCV	GRAFICA	9
	SONORO	8
	GIOCABILITA'	7
	LONGEVITA'	7
	GLOBALE	7,7
		1983, ATARI



Gold

Ninja Gaiden (1990, Atari - Lynx)

E' un picchiaduro a scorrimento laterale in cui voi siete un ninja che deve attraversare vari livelli con altrettanti Boss da sconfiggere alla fine di ciascuno di essi.
Devo dire di essere rimasto impressionato dalla qualità di questa piccola Console portatile perché c'è l'introduzione originale che mi è sempre piaciuta e poi cosa più importante la giocabilità che è davvero fedele all'Arcade.
Ottimo anche l'audio perché ci sono tutti gli effetti sonori compresi gli oggetti che si rompono quando vi lanciate contro i nemici o ci finite voi.
Ci sono tutte le armi in giro da trovare per diventare più forti, ma già con i pugni siete in grado di affrontare tutti i malvagi senza eccessiva difficoltà.



Grafica eccellente nei colori e nel dettaglio e avendo provato un po' nelle varie conversioni sono rimasto piacevolmente colpito da quest'ultima.

Se siete stati un po' delusi dalle altre versioni soprattutto a 8-Bit, con il Lynx vi rifarete gli occhi e avrete tutte le soddisfazioni che volete.

8-BIT CARTUCCIA		
LYNX	GRAFICA	9
	SONORO	9
	GIOCABILITA'	9
	LONGEVITA'	9
	GLOBALE	9
		1990, ATARI


Education
Shift

Educativo: Apprendimento

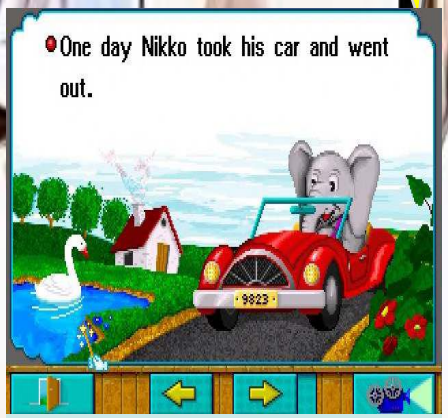




Adventures of NIKKO è un educativo di apprendimento in cui dovete partecipare alla creazione di una o più favole in base alla vostra fantasia e creatività.
Ovviamente il target principale sono i bambini che devono conoscere il significato della parole e anche capire il contesto in cui applicarle.
Non è un gioco in cui loro devono scrivere da zero delle storie dato che sono già pronte e gli si chiede di completarle con dei personaggi e poi anche come farli interagire con gli altri e imparare a creare una storia più o meno complessa con un lieto fine.



Per un adulto pieno di creatività e fantasia non ci sono problemi, ma per un bambino/a è difficile capire cosa vuole il programma, perché ci sono delle scelte già impostate e non possono usare quelle che vogliono.
Di fatto non c'è tantissima libertà dato che il libro ha già frasi già pronti e azioni in cui si devono inserire altre parole tra quelle che vengono fornite e quindi non c'è da ragionare o il chiedersi perché proprio queste e non altre.



E' stata fatta questa scelta per creare velocemente una storia divertente e poi chi lo usa deve comprenderlo al meglio e troppe scelte creano confusione nella stesura.
Ogni scelta che viene fatta ha una sua animazione (ecco il motivo per cui avete solo 2 opzioni di inserimento).
Quando avete finito la storia potete rivederla tutta da capo come fosse un cartone animato che esegue le vostre scelte, poi darle un nome e confermare che siete voi gli autori.
Quando vi stufate di creare storie c'è un programma di disegno integrato per colorare delle tavole che si riferiscono alle storie e ai personaggi.



E' un gioco in cui ho trovato delle difficoltà a configurare l'audio perché supporta solo le schede più conosciute e usate.
Il processore minimo è un 386DX, ma per godervelo come si deve meglio se ne avete uno a 33 Mhz o 40 Mhz.

ETA'= 4-8 | **DISCO**= CD-ROM
DOS= 5.0 | **CPU**= 386DX
MEM= 4MB

PC DOS	GRAFICA	9	1994, MINDSCAPE
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

Box Art: Copertine in 3D













Volume 7, Numero 8
August 2021

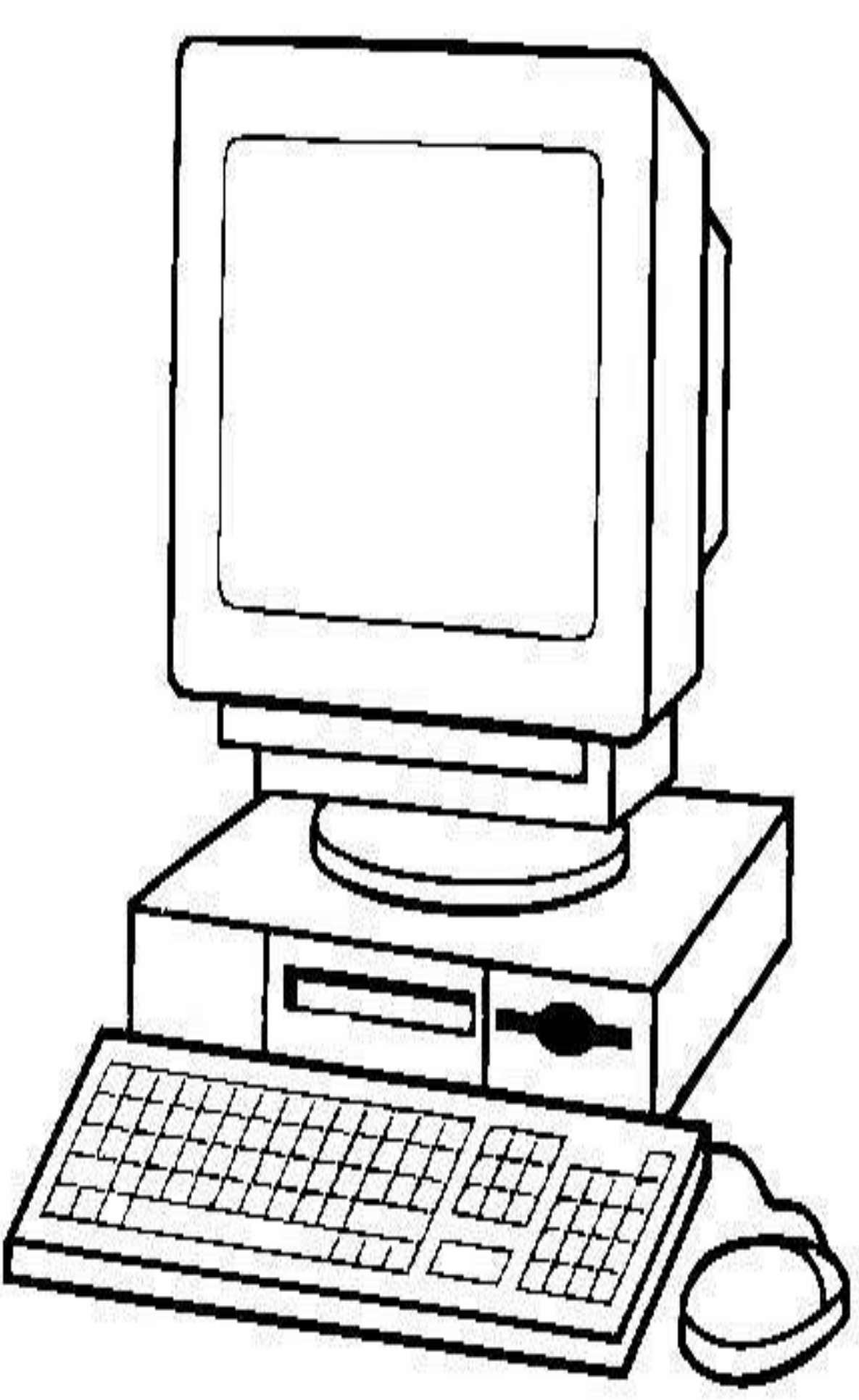
REV'N'GE!



Top 3

Diggerman	
Frogger	
Legend of Kyrandia	


Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



S3 Virge Vs. TNT2m64





Un lettore di REVenGE! aveva chiesto di poter vedere un benchmark tra **S3 Virge** e **TNT2m64**, ma è praticamente impossibile poter mettere a confronto queste due schede che hanno permesso a tantissimi utenti di usare il PC per giocare decentemente a molti giochi.
Il Virge era il primo tentativo di S3 di poter entrare nella corsa delle schede 3D, ma i concorrenti erano molto agguerriti.
Facendo dei semplici rendering 3D con una sola texture le sue prestazioni erano superiori a fare la stessa cosa in modalità software, ma quando si aggiungevano extra ai poligoni caricati (correzione prospettica, filtro bilineare, ecc) non riusciva più a gestirli e a molti giocatori questo non andava assolutamente bene.
La scheda ebbe un grande successo su MS-DOS e Windows dove aveva delle prestazioni molto elevate e pari alla concorrenza grazie alla veloce DRAM.
Gli unici giochi ottimizzati appositamente per questa scheda furono solo quattro: *Terminal Velocity*, *Descent II*, *Tomb Raider* e *MechWarrior 2* e questi sfruttano l'hardware 3D dell'S3 Virge in maniera esemplare.
Di questi quattro giochi ho provato personalmente Tomb Raider e giocarci su S3 Virge si hanno le stesse prestazioni di una Voodoo1 con circa 30 fps su un Pentium 166 MMX.

Non c'è assolutamente confronto invece con la TNT2m64 di nVidia perché anche se questa scheda è disastrata dai 64bit è in confronto alla scheda di S3 come Giove nei confronti di Mercurio.
La TNT2 anche a 64 bit è una TNT2 con svariate generazione di differenza e in grado di far girare tutto il software Direct 3D e OpenGL senza problemi.
Di comune è che gestiscono molto bene sia l'accelerazione 2D che 3D.
Una Tnt2 a 64bit anche delle più scadenti in commercio riusciva ad ottenere 60 fps a **GLQuake** in 1024x768 con un Pentium III a 800 MHz.


Al prossimo incredibile numero
#126
Settembre 2021

Far across the universe, past the edge of known things and expected outcomes, at the intersection of outer and inner space, lies the planet Arrakis. A world of sand and spice. Of space travel by expanded consciousness. Of giant worms, Palace intrigue, armies massed for battle, and a warrior prince prophesied in legend.

THIS IS DUNE.





ORNITHOPTORS TO FLY, BASES TO RAVAGE, ARMIES OF FREMEN TROOPERS TO OVERTAKE AND SPICE PRODUCTION TO CONTROL



P[illegible] SCREEN VIDEO CLIPS FROM THE DAVID LYNCH FILM [illegible] THROUGHOUT THE ADVENTURE

OOPS!