

Numero 10
Aprile 2004

Edizione Deluxe 2024

SCORE

ZZAP! RAINI

HER
G
G
A
M
E
S



PAC-MAN
ARKANOID
ESP RA.DE.
GALS PANIC
METAL BLACK



ZZAP! TEST



TUTTI A CACCIA DI FANTASMI

ZZAP TEST: BUBBLE BOBBLE E RASTAN
BEN 28 COLORATISSIME PAGINE

EDITORIALE #10



Iniziamo l'editoriale con una notizia straordinaria. Oltre a raccontarci delle guerre che, purtroppo, imperversano in ogni dove, i telegiornali oggi dedicano molto spazio alla missione su Marte ed al robotto che si muove lentamente alla ricerca di antiche forme di vita...

Ma qualcosa di ancora più straordinario è accaduto qui sul network del RAINE. Provate ad indovinare? Ebbene non una ma ben quattro uscite del nostro emulatore preferito in meno di un mese! Un'impresa titanica che fa impallidire le notizie sulla conquista di Marte!

Questo numero di Zzap!Raine non è certo meno importante. Cominciamo col presentare un restyling completo della parte HTML incluse correzioni al layout e nuove icone. Abbiamo anche novità nella sezione Game Info: una lista dei giochi recensiti con il voto, le medaglie (se ne hanno prese) ed il numero in cui è apparsa la recensione. Questa funzione sarà tenuta aggiornata nei prossimi numeri.

Ma non abbiamo dimenticato gli home computer. Ritorna Zzap!Test con le recensioni di Bubble Bobble e Rastan per Commodore 64, Spectrum, MSX ed Amiga.

Sul fronte arcade abbiamo recensito cinque giochi tra cui un'altra pietra miliare: Pac-Man. A distanza di 24 anni dalla sua uscita, il classico si merita un bel Gioco Caldo. Sembra incredibile se consideriamo l'attuale tendenza al realismo nei videogame moderni. Abbiamo poi Arkanoid, ESP Ra.De, Gals Panic e Metal Black.

Vi auguro buona lettura e... Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

INTRODUZIONE

3

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

REVIEWS

Potremmo mai fare una rivista di videogame senza recensioni?!?

ARKANOID

4

ESP RA.DE.

6

GALS PANIC

8

METAL BLACK

10

PAC-MAN [GC]

12

SPECIALI

ZZAPITEST #3

15

THE GAMES DATABASE

24

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



Chi avrebbe mai immaginato di trovare il primo Pac-Man protagonista di una copertina di Zzap!?

Quasi a voler richiamare il passato remoto da cui arriva, la nostra Liliana gli dedica una copertina che si ispira nientemeno che alla Creazione di Adamo.

Indubbiamente una delle copertine più belle mai realizzate per questa rivista!

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 10, Aprile 2004. Nuova edizione in formato PDF, Maggio 2024. Distribuzione gratuita.

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

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2004 e caricature), Luca "MADrigo" Antignano (layout sito 2004, copertina 2024, grafica e layout rivista), Marco Lago (copertina 2024)

Redazione: Luca "MADrigo" Antignano, Marco "Redhot" Castiglioni, Milos "Talas" Jovanovic, Paolo "RoyJ" Facchini, Paul E. "Moz" Morrison, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Disclaimer:

Il logo Zzap! ed i contenuti estrapolati dalla rivista Zzap!64 sono © 1985-2024 Fusion Retro Books Ltd, usati per gentile concessione.

Il logo RAINE è © 1998-2024 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 © 1995-2024 WebMagic Ventures LLC, riprodotte a solo scopo documentale ed informativo.

Il logo Zzap!Raine ed i contenuti originali di questa rivista sono © 2002-2024 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 "MADrigo" Antignano - lucantignano@gmail.com - <http://www.madrigoledesign.it/>

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 una (*) è specifica di Zzap!Raine. La valutazione "Emu quality", presente sui numeri precedenti di Zzap!Raine, è stata rimossa su richiesta dell'autore del RAINE (i bug report sono ora gestiti tramite il forum ufficiale).

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 partite?

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

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.



ARKANOID

©1986 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

- ★ **Arkanoid Game Corp Bootleg, 1986**
- ★ **Arkanoid Tayto Bootleg, 1986**
- ★ **Tournament Arkanoid Taito, 1987**

È un momento difficile sull'astronave madre **Arkanoid**. In sala comando tutti sono confusi e senza parole. Il radar ha appena individuato una nave aliena in rapido avvicinamento. Ogni tentativo di comunicare fallisce: gli alieni non danno alcuna risposta.

La Federazione Interplanetaria aveva appurato che in quel quadrante spaziale non vi erano pericoli noti: per questo l'**Arkanoid** non

si era equipaggiata con armi e scudi difensivi prima di attraversarlo.

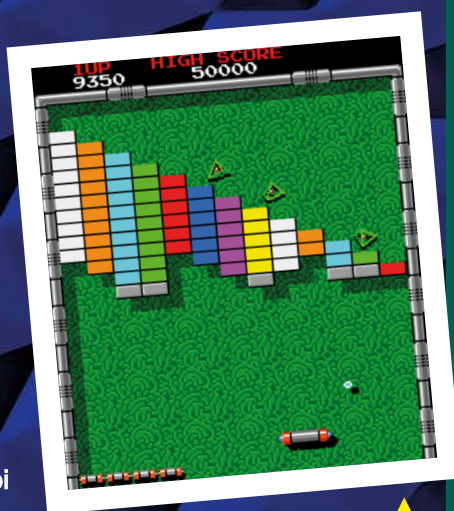
Un eventuale attacco sarebbe letale ma... perché preoccuparsi inutilmente?

Ed in pochi secondi, eccola qui: con una manovra a sorpresa, la velocissima navicella aliena sferra rapidi colpi di laser ben assestati. L'equipaggio della nave **Arkanoid** non ha scampo. L'unica salvezza è eiettare il Vaus, una capsula monoposto cilindrica progettata per l'esplorazione di nuovi mondi.

Poco dopo, la nave esplose. La potentissima onda d'urto scaraventa il cilindro in una nuova dimensione oltre lo spazio-tempo conosciuto.

Il vuoto cosmico prende forma ed il pilota non crede a quel che vede: una distesa di cristalli azzurri contornata da muri di metallo lucido e scintillante. Ed una barriera fatta di blocchi verdi.

Una misteriosa voce alla radio spiega al pilota del Vaus che si trova dentro un'arena di com-



Le navette a piramide si preparano ad attaccare

battimento. Gli verrà data una sfera d'energia con cui dovrà demolire la barriera di blocchi e farsi strada verso la libertà.

Ci troviamo davanti ad una versione rivisitata di un videogame classico, oggi un vero cult: **Breakout** di Atari.

Il concept è molto simile: buttare giù un muro di mattoni a colpi di pallina, controllandola con una racchetta. E soprattutto bisogna fare in modo che la pallina non cada mai al di sotto dell'arena di gioco!

In questo caso il Vaus è la racchetta e la sfera di energia è la pallina.



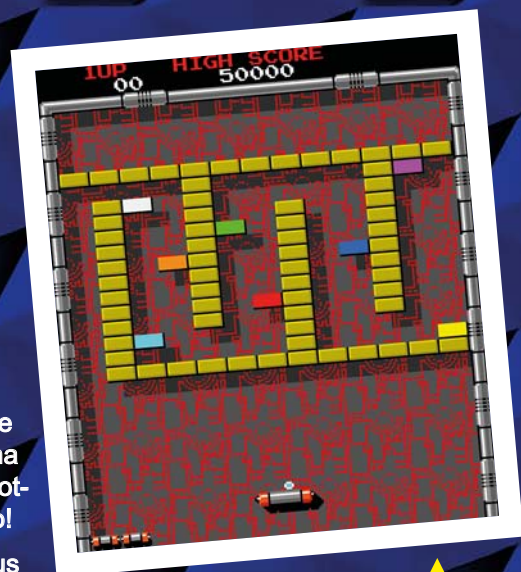
Arkanoid nasce come versione rinnovata di **Breakout** con nuova grafica

e sonora ed anche un po' di storia. Il risultato è davvero buono: si gioca bene ma richiede tanta prontezza di riflessi e spesso risulta esageratamente difficile! Già dal terzo livello capiremo quanto possa diventare frustrante a momenti. Questo ovviamente potrebbe ridurre il nostro interesse a giocarlo.

La grafica è piacevolissima e fa sfoggio di tanti colori. Gli effetti sonori non sono brutti ma forse un po' troppo acuti e fastidiosetti. Il Vaus si controlla bene e la geometria dei movimenti della palla è molto realistica.

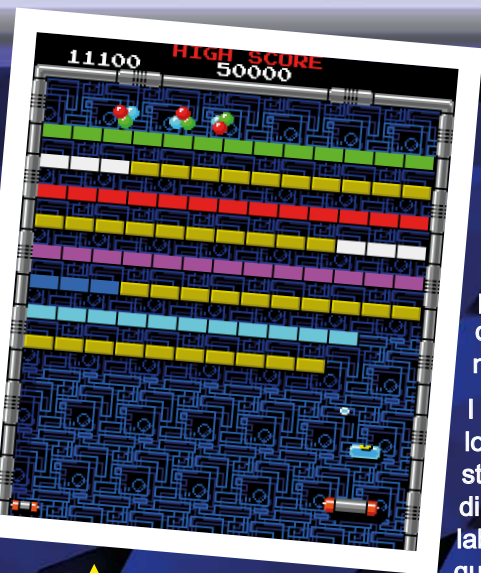
Concludendo, è un gioco divertente, da provare!

Muoviamo il Vaus a destra e sinistra tramite il paddle. Il pulsante di fuoco serve a lanciare la pallina a inizio partita e sparare raggi la-



Qui bisogna saper prendere la mira





▲ **Quella capsula celeste fa al caso mio!**

ser contro i mattoni (quando il Vaus viene potenziato con le armi).

I mattoni distrutti valgono da 50 a 120 punti ciascuno. Ma la vera innovazione del gioco è data dal metodo di potenziamento della nostra racchetta. Dai mattoni demoliti, di tanto in tanto, si formano delle capsule colorate con una lettera stampata sopra.

Le capsule rotolano giù verso il Vaus e possiamo decidere se prenderle o lasciarle andare. L'effetto ottenuto è dato dal tipo di capsula:

- S** rallenta la pallina
- C** calamita la pallina al Vaus
- E** estende il Vaus
- D** moltiplica la pallina per tre
- L** il Vaus può sparare raggi laser

- B** conclude il livello
- P** vita extra


Se raccogliamo una capsula, viene tolto il potenziamento precedente e si attiva quello nuovo.

I mattoni sono di vari colori e spesso sono disposti a formare dei disegni di oggetti familiari oppure labirinti in cui la pallina quasi ci si "perde" dentro.

Ci sono poi dei mattoni speciali metallici. Quelli argentati richiedono più colpi per essere frantumati e quelli d'oro invece sono del tutto indistruttibili e fungono da scudo per creare percorsi o barriere e "proteggere" i mattoni normali che gli stanno dietro.

L'altra innovazione sono le piccole astronavi aliene di varie forme geometriche che scorrazzano libere per l'arena. Queste entrano in gioco da due piccole "porte" in cima allo schermo. Se colpite, fanno rimbalzare la pallina in modo piuttosto casuale, rendendone difficile il recupero. Si distruggono colpendole con la pallina o direttamente col Vaus (se scendono troppo in basso).

Per trovare la libertà, il Vaus dovrà completare 32 livelli più lo scontro finale con la diabolica entità che lo ha tirato dentro questa incredibile sfida. Questo



Se credete nella reincarnazione... ecco la prova che a volte un seguito risulta meglio del primo capitolo! **Arkanoid** è il ritorno di un classico: **Breakout** è tornato tra di noi e si presenta in gran forma!

Tra la miriade di seguiti e cloni più o meno ufficiali e belli (**Gigas** di Sega e **Goindol** di SunA, per citarne un paio), nessuno può reggere il paragone con i capolavori di **Arkanoid** ed il suo seguito **Revenge of Doh**.

Il gameplay molto innovativo, la grafica sontuosa (l'idea stessa di Doh è di per sé geniale) e gli effetti sonori si combinano perfettamente per creare uno stile inconfondibile.

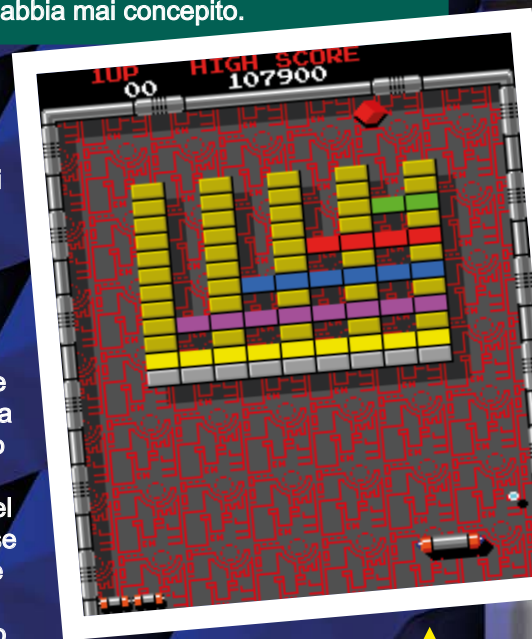
Arkanoid è una sfida alla sopravvivenza. I livelli sono molto vari e alcuni vi faranno sorridere: cosa c'è di più divertente che demolire un ombrello fatto di mattoncini colorati? Bene, ora potete farlo!

Nulla è lasciato al caso: le navi nemiche seguono geometrie quasi ipnotiche: se volete apprezzarle al massimo, guardate la danza di cubetti, triangoli e sfere durante il demo mode!

Arkanoid per me è un capolavoro, uno dei giochi più innovativi che Taito abbia mai concepito.

essere si chiama Doh ed assume la forma di un "mo'ai", le tradizionali teste di pietra che si trovano sull'Isola di Pasqua.

Per vincere lo scontro dovremo colpire Doh con la pallina molte volte ed evitare i proiettili che ci lancia contro. Se riusciremo in questa impresa, torneremo indietro nel tempo e sarà come se l'**Arkanoid** non fosse mai stata attaccata... e poi via attraverso lo spazio per scoprire nuovi pianeti!



▲ **L'ultimo livello prima dello scontro con Doh**



Sinceramente me lo ricordavo con grafica e sonoro migliori. E ricordavo di essere anche più bravo, ma invece oggi non sono andato oltre il terzo schema. Sono invecchiato io oppure ho il mouse rotto? Ho dovuto sudare le proverbiali sette camicie per andare avanti.

Sembra un gioco ripetitivo ma non lo è: bisogna adottare strategie diverse ad ogni schema per evitare di perdere la palla già dopo il primo lancio. La grafica è accattivante mentre il sonoro è terribile: trentadue livelli tutti con lo stesso "ping-ping"? Si poteva (anzi si doveva) fare di più!

Vi consiglio comunque di provarlo perché si tratta di un classico che ogni videogiocatore che si rispetti deve conoscere.

PAGELLA

- PRESENTAZIONE: 72%
- GRAFICA: 76%
- SONORO: 64%
- ORIGINALITÀ: 81%
- APPETIBILITÀ: 87%
- LONGEVITÀ: 73%

GLOBALE: 75%



©1998 ATLUS

RECENSIONE DI LUCA
"MADRIGAL" ANTIGNANO

Per i teenager appassionati di videogame, visitare Tokyo rimane sempre un sogno. Ma col passare degli anni, questo sogno non è più così irraggiungibile. Certo sarebbe bello se, anziché doversi fare dodici ore sull'aereo, noi umani potessimo sviluppare abilità psicocinetiche con cui teletrasportarci ovunque con la sola forza del pensiero. Il Sol Levante sarebbe una delle prime tappe, no?

Si dice che l'uomo medio sfrutti meno del 10% delle capacità del proprio cervello. Ma se potessimo sfruttarlo al massimo, forse potremmo imparare a spostare oggetti, volare o provocare gioia e dolore solo con la forza del pensiero. Molti dicono di poterlo fare... chi viene chiamato mago, chi impostore e chi (correttamente) viene definito "persona ESP" (Extra Sensorial Perception).

La storia di cui parliamo oggi ha luogo in un futuro

immaginario. Tokyo, 2018. Il misterioso sindacato Yaksa controlla la politica, la società e l'economia nipponica. La potente direttrice, Lady Garra, tiene tutto nelle proprie mani. I poteri ESP sono diventati realtà. Non tutti ne hanno accesso ma Lady Garra sembra averli sviluppati in modo incredibile tramite un rigoroso training psichico.



Lady Garra. Svelata la sua vera natura, la guerra ha inizio!

Solo tre persone sono in grado di affrontarla, ciascuna dotata di poteri ESP diversi e con un conto in sospeso con la direttrice di Yaksa: Yusuke Sagami è uno studente, J-B 5th un'assassina russa e Irori Mimasaka una bambina che combatte per riportare la pace.

La guerra si svolge in cinque luoghi diversi, il cui ordine dipende da quale/i dei tre eroi abbiamo scelto ad inizio partita. Gli scenari spaziano tra i cieli sulla Houo High School e la Bay Area, poi dentro un grosso centro commerciale, nei sotterranei della linea metropolitana



Il tipico sparo di Yusuke

È così che riesce ad ottenere sempre tutto quel che vuole. Ha inoltre creato un esercito di guardie del corpo fatto di ragazze tutte identiche (che siano cloni?) chiamate Alice, che attaccano e si difendono grazie ai propri poteri ESP.

È ora di fare i conti con



Un altro gioco Cave... la mia opinione è pressoché la stessa di DonPachi:

magnifico da vedere, tante opzioni di gioco, tecnicamente perfetto ma... neanche con cinque vite e difficoltà impostata su "semplice" è possibile finirlo! E a dirlo non è uno che sparatutto non ne ha mai visti, anzi qualche anno fa facevo le gare su Vanguard, Gyryss e Phoenix.

Ma ho perso il conto di quante migliaia di proiettili ho dovuto schivare in ESP Ra.De. e non ho intenzione di perderci altro tempo.

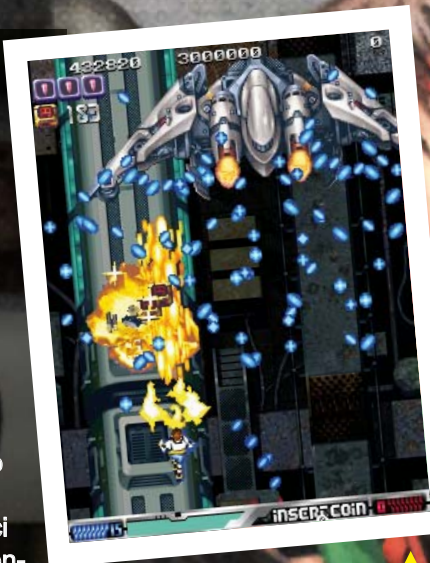
Per questo dico che questo gioco non piacerà ai videogiocatori "normali". Ed è un peccato, come quando vedi una bella mela da mordere ma c'è un grosso verme dentro.



Wangan ed, infine, nella fortezza del sindacato Yaksa.

I livelli scorrono verticalmente e le armi si potenziano lungo il gioco, come da tradizione negli sparattutto prodotti dopo il classico Capcom, 1942.

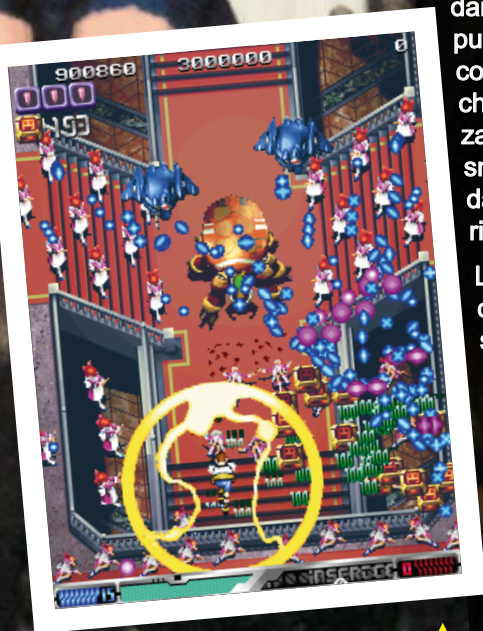
Ciascuno dei tre eroi può attaccare in due modi differenti. Il primo è uno sparo frontale fatto di proiettili psichici a bassa potenza. Tenendo premuto il pulsante di fuoco non si aumenta la potenza ma si rallenta il movimento del protagonista (per avere più controllo nello slalom tra i proiettili avversari). Il secondo è



L'attacco furioso di un singolo aereo mech

una sventagliata di proiettili psichici perforanti a corto raggio. Questo attacco consente anche di raccogliere bolle bonus dai nemici. C'è un terzo pulsante di fuoco che controlla un colpo psichico di altissima potenza, praticamente una smart bomb alimentata da una barra di energia ricaricabile.

La caratteristica principale del gioco è il sistema di moltiplicatori che si usa per fare punti. Non basta saper fare lo slalom tra migliaia di proiettili: il vero obiettivo del videogamer "pro" è fare milioni di punti. I moltiplicatori sono piccole icone "bonus" che cadono dai nemici e si accu-



La smart bomb fa da scudo in una nube di proiettili



Questo videogame non passa inosservato in sala giochi. Basta guardare il demo per un minuto e subito ti viene voglia di giocarci. Il problema è che dopo due o tre partite... gettiamo la spugna. Esatto: **ESP Ra.De.** è tosto! È un esempio perfetto di shoot'em up di nuova concezione: grafica e sonoro eccelsi, raffinato sistema di bonus con moltiplicatore, più armi per giocatore e smart bomb con barre di energia.

La trama è interessante ed il fatto che il percorso di gioco cambi insieme ai personaggi aumenta la longevità... beh almeno fino a quando non vi rendete conto che questo gioco non è accessibile a tutti. E quello sarà il momento in cui il cabinato rimarrà vuoto e tornerete a giocare a Metal Slug e Street Fighter 2. Provatelo, poi mi direte...



ESP Ra.De. fa parte di quella categoria di shooter ultra-confusionari (un po' come **DoDonPachi**, tanto per capirci). È uno di quei giochi in cui non puoi fermarti a pensare: tutto quel che devi fare è sparare a qualsiasi cosa sullo schermo.

Ma per entrare nell'olimpo dei videogame, uno sparattutto deve avere qualcosa di particolare. Dunque... **ESP Ra.De.** ha una grafica carina con visuale a volo d'uccello e sonoro piacevole che accompagna l'azione. La prima volta che l'ho giocato non sembrava avesse niente di particolare, ma poi appena ho preso la mano con il sistema di armi, ho capito quanto sia coinvolgente! E sono sicuro che, una volta che inizierete a giocarci, diventerà uno dei vostri shoot'em up preferiti!

mulano fino ad un massimo di 16x. Questo significa che, raggiunto questo valore, ogni nemico varrà 16 volte il suo punteggio normale. È un po' come giocare a flipper insomma! Questa è una caratteristica di altri giochi Atlus e Cave come ad esempio **Guwange** e **DoDonPachi**, che rende ogni partita una nuova sfida.

Diamo una rapida occhiata al pannello di gioco. Dall'alto in basso troviamo: vite residue (icone



Il centro commerciale viene demolito dagli ESPer

a forma di cuore), bonus raccolti, barra dei proiettili perforanti e barra del colpo psichico. Da notare che si può giocare in due simultaneamente, per cui ciascun giocatore ha il proprio pannello sul lato sinistro o destro. Insomma, c'è tanto di più che in un classico shoot'em up!



PAGELLA

PRESENTAZIONE: 85%
 GRAFICA: 90%
 SONORO: 89%
 ORIGINALITÀ: 75%
 APPETIBILITÀ: 95%
 LONGEVITÀ: 76%

GLOBALE: 86%

GALS PANIC!

©1990 **KANEKO**

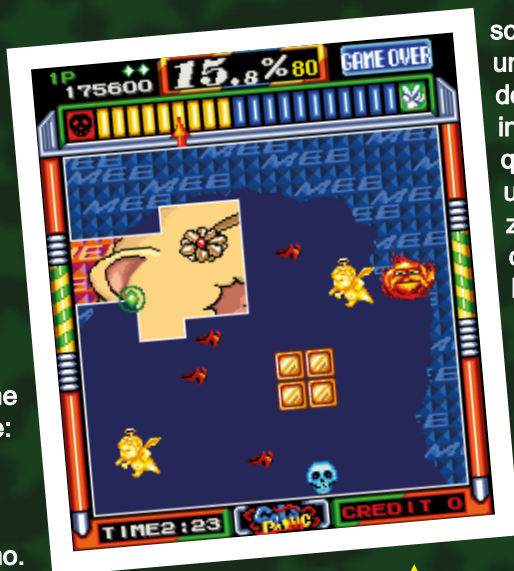
RECENSIONE DI MILOS "TALAS" JOVANOVIC

Siete pronti per un gioco d'azione un po'... piccante? Sì? Bene, è giunto dunque il momento di **Gals Panic** di Kaneko, uscito nel 1990 ed ispirato al famosissimo **Super Qix**.

I due giochi hanno diverse cose in comune ma una spicca su tutte: usare il proprio personaggio per scoprire un misterioso disegno nascosto nello schermo. Vediamo di capire come funziona.

Dopo aver avviato il gioco, ci viene subito chiesto di scegliere una ragazza tra sei a disposizione. Dopodiché ci troviamo davanti ad uno schermo vuoto con la sagoma della ragazza al centro.

Il nostro personaggio è un diamantino scintillante con un campo di forza che lo protegge dai nemici. Questi assumono forme diverse: ce n'è sempre uno grosso (ad esempio un ragno, una palla di fuoco, una piramide...) da cui nascono tanti "figli" più piccoli



Questa "ragazza" non sembra essere il mio tipo

(ragnetti, fiammelle... insomma ci siamo capiti).

Ma parliamo della cosa che sembra più interessante: le ragazze. Sono tutte di aspetto orientale e hanno nomi carucci come Marina, Nami ed Emi.

La loro sagoma lampeggia a inizio livello. Possiamo volare sulla sagoma col nostro personaggio e "liberare", un pezzo per volta, il disegno della ragazza creando dei rettangoli.

Si parte dal bordo dello

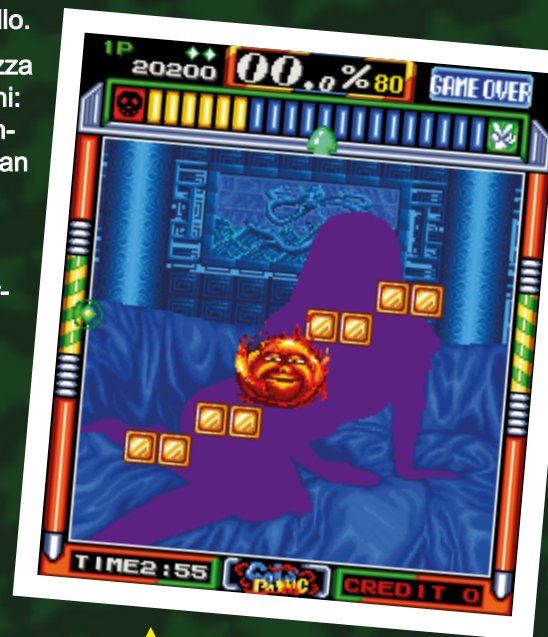
schermo e si chiude un rettangolo toccando un'area già chiusa in precedenza. Se in questa nuova area c'è un pezzo della ragazza, questo appare in chiaro. L'obiettivo è liberare almeno l'80% del disegno nascosto. Scoprire parti dello schermo in cui non c'è la silhouette non conta sulla percentuale finale e dunque non aiuta a completare il livello.

Per ciascuna ragazza ci sono tre immagini: si comincia con l'immagine vestita e pian piano... insomma potete immaginare come va a finire. Dunque ogni schermo va finito tre volte.

Detta così sembra facile ma non lo è affatto. Possiamo perdere una vita sia toccando i nemici col nostro personaggio, sia se un nemico attraversa la linea (o scia)

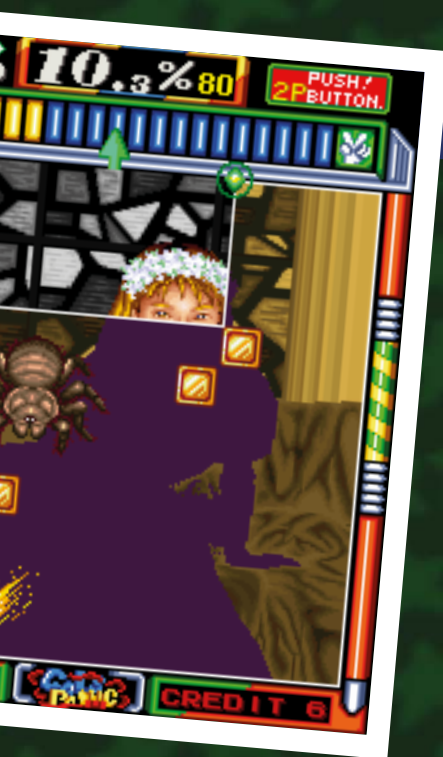
con cui creiamo un rettangolo mentre cerchiamo di chiuderlo definitivamente. Inoltre ogni livello ha un limite di tempo entro cui va finito – pena la perdita di una vita.

Esiste poi una barra d'energia che misura quanta parte di schermo abbiamo liberato sia per la ragazza che per lo spazio vuoto. Se ci concentriamo solo sulla ragazza, questa barra si svuota e, se va troppo giù,



E via, una nuova sfida ci aspetta!





◀ Quel ragno non vuole togliersi di mezzo!

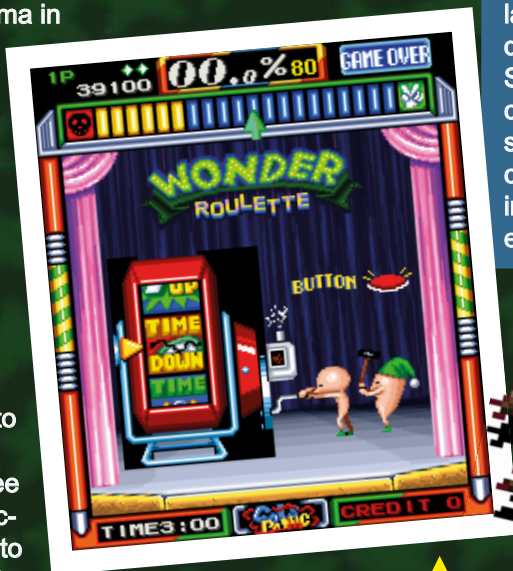
meno energia iniziale per la barra, più o meno tempo a disposizione, o ancora qualcosa di neutrale come un piccolo intermezzo animato.

Il sonoro consiste in motivi di accompagnamento che passano quasi inosservati e qualche effetto sonoro. Poi le ragazze parlano e ci incitano con frasi come "sii gentile" e "ti aspetto" e, mentre le scopriamo, fanno dei gemiti di piacere. Dunque, non ci resta che provarlo!

la ragazza si trasforma in qualcosa di poco interessante come una pecora, un panda o un ninja. Dovremo trasformarla nuovamente in ragazza autentica prima di finire il livello – o dovremo ripeterlo daccapo.

Come si fa? Bisognerà riportare in alto la barra d'energia liberando alcune aree di spazio vuoto o raccogliendo un apposito bonus. Oltre a questo, altri tipi di bonus degni di nota sono: l'orologio che ferma i nemici per qualche secondo e l'UFO che distrugge i nemici piccolini.

Non mancano i livelli bonus con dei nani che girano una roulette. Possiamo ottenere qualcosa di positivo o negativo come più o



▲ Chi si ricorda della "Ruota della Fortuna"?



Oddio, ma perché mi tocca sempre testare giochini sexy? A parte la grafica piacevole e le ragazze più o meno carine, non ho trovato niente di buono in questo gioco. L'audio è una schifezza, gli effetti si ripetono continuamente, la difficoltà è esagerata e le vite si sprecano di continuo. E per ottenere cosa? Ben poco.

Se ci sono persone là fuori che sono realmente interessate al gioco... beh OK. Ma per tutti gli altri: ci sono tanti giochi più belli in giro!



Anche se siamo davanti ad un Qix potenziato da hardware nuovo e con

l'aggiunta di sfondi, per me Gals Panic è uno dei videogame più noiosi che abbia mai provato.

Il demo è nella media ma non spiega neanche bene come funzioni il gioco. Grafica e sonoro noiosi e le opzioni non hanno niente di nuovo. Le foto sexy sembrano la cosa più importante dell'intera produzione. Se vi accontentate di così poca roba, volete solo farvi del male giocando e buttando crediti in continuazione. Da evitare.



A me Gals Panic non dispiace. Non ha la stessa

giocabilità del seguito Gals Panic S2 ma si difende bene. Non è facile prenderci la mano: se siete dei giocatori d'impulso, lasciate perdere! Qui la parola d'ordine è "stare cauti".

Dal lato tecnico si poteva fare tanto di meglio – almeno per la grafica. Gli sprite sono animati bene ma sono brutti da vedere. Le foto delle ragazze sono discrete ma magari potevano sceglierne di più carine. Apprezzo comunque lo stile "manga" che permea l'intera produzione. Si vede chiaramente che è un gioco pensato per i giapponesi. Sonoro? Non male gli effetti ma le musiche sono noiosissime.

Magari provatelo se siete curiosi. State pronti a usare comunque tanti crediti per andare avanti.



Siete tutti qui per vedere le donnine nude, vero? Scherzo ovviamente!

Non sono molto esperto di questo genere di giochini sexy (penso di averne visti tre o quattro in sala giochi) ma Gals Panic non mi è dispiaciuto. Certo, le ragazze sono disegnate male ma questo conta poco: il gioco è divertente e questo è un dato di fatto. Difficoltà ben bilanciata e mi piace molto il modo cooperativo a due giocatori.

Buona grafica, effetti ed animazioni. La colonna sonora contribuisce all'atmosfera e mi mette ansia quando sto per finire un livello: il mostro accelera e così fa la musica.

Oh, comunque la questione della barra d'energia non l'ho mica capita benissimo...

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 66%
 GRAFICA: 65%
 SONORO: 56%
 ORIGINALITÀ: 50%
 APPETIBILITÀ: 53%
 LONGEVITÀ: 48%

GLOBALE: 56%

METAL BLACK

METALBLACK

©1991 TAITO

RECENSIONE DI MARCO "REDHOT" CASTIGLIONI

Metal Black viene definito "Project Gun Frontier 2", dunque sembrerebbe essere il secondo capitolo nella saga di Gun & Frontier. In realtà non si tratta di un nuovo episodio

una tecnologia avanzatissima per raggiungere il proprio scopo. Gli scienziati terrestri la chiamano "Newalone". È un vero massacro!

I governi della Terra non hanno scelta. Siglano un



Qui si conclude la saga di Gun & Frontier anche se sono due storie completamente separate. Un gioco a parte con simili scenari da dopoguerra, nuvole di alieni e boss in puro stile Darius. Poche innovazioni in verità, giusto la raccolta delle molecole. Per il resto è solo un altro shooter orizzontale, ma se non altro è comunque piacevole.

Penso che invece tornerò a volare sui cieli del pianeta Gloria di Gun & Frontier usando l'aereo a forma di rivoltella con le ali. Molto più divertente. Se Taito non avesse deciso di produrre questo gioco, non penso che nessuno ne avrebbe sentito la mancanza.



▲ Rane piovono dal cielo a migliaia!

e i due giochi non hanno niente a che vedere l'uno con l'altro. Avranno almeno qualcosa in comune? Scopriamolo insieme.

Anno 2042. Una stella appare nell'orbita di Giove, deviando gli asteroidi dalla sua orbita e scaraventandoli sulla Terra come una pioggia infuocata. Simultaneamente, una flotta di alieni si dirige sul nostro pianeta: i civili vengono sterminati e le basi militari rase al suolo. Utilizzano

trattato di pace con gli invasori ma, sotto sotto, sviluppano una navicella spaziale chiamata "Black Fly" equipaggiata con la Newalone per cercare di combattere gli alieni con le stesse armi! Purtroppo la navicella viene completata quando oramai la Terra è sulla via dell'estinzione.

Dunque, questo è quello che la presentazione ci racconta. Ma vediamo anche un uomo scendere una rampa di scale. Dove

portano queste scale? Mai vista una rampa così lunga... ma poi alla Taito non avevano soldi per comprare un ascensore? Eh va beh... In ogni caso, il resto della storia ora è nelle nostre mani. Il nostro pilota ruba la Black Fly e vola attraverso sei livelli di gioco per cercare di scoprire la verità.

Il viaggio inizia dalle rovine

della Terra e si conclude nel quartier generale dell'impero alieno nell'orbita di Giove. Come in tutti gli shoot'em up che si rispettino, ci sono flotte di navi aliene da affrontare e gli immancabili boss di fine livello. Dopo ogni vittoria potremo goderci un livello bonus in cui, con visuale in prima persona, utilizzeremo un mirino per puntare





Il tunnel fra i cristalli ha una breve sezione a scrolling verticale

dei missili a ricerca calorica sulle navi nemiche. Sottile un po' ai classici Sega **After Burner** e **G-Loc**.

La tecnologia Newalone è molto potente. Il problema è che va alimentata continuamente raccogliendo delle "molecole" che vagano per l'aria – ma solo in alcune aree di gioco e durante lo scontro con i boss finali. Colpire gli avversari, evitare i loro proiettili e, allo stesso tempo, cercare di raccogliere le molecole richiede particolare concentrazione.

La Newalone funziona come una cella, o forse meglio dire un condensatore: ogni molecola fa aumentare la potenza di quelle già raccolte. In qualsiasi momento, possiamo liberare tutta carica con un singolo colpo di grande potenza. Il problema è che il medesimo condensatore alimenta anche la nostra arma principale per cui, dopo aver lanciato questa sorta di "bomba", rimaniamo praticamente inermi. E se ci troviamo nel bel mezzo di una formazione aliena o in uno scontro finale, questo rappresenta un problema in quanto sono i momenti in cui ci serve quanta più potenza di fuoco possibile.

I boss di fine area sembrano un mix di materiale organico alieno e meccanico, un po' come in **R-Type**. Non solo sono duri da buttare giù ma si nutrono delle nostre stesse molecole! Il primo è un paguro con sopra una portaerei... ricorda qualcosa? Sembra un cameo della Battleship Yamato dell'altro gioco Taito, **Darius 2**.

Anche se **Metal Black** è un classico sparattuto a scorrimento orizzontale, introduce un nuovo approccio al genere: non ci sono power-up e smart bomb nel senso classico ma solo ricariche di energia. Dunque niente armi colorate di rosso, verde o blu e niente che renda la Black Fly più veloce. Questo non è un dettaglio trascurabile: significa che il gioco dà enfasi all'abilità ed astuzia del giocatore e richiede non poca strategia.



Strano gioco in cui la presentazione è la cosa più bella: fiera, coinvolgente e lunga come di rado si vede in un arcade. Il gioco è un po' difficilotto ma non malvagio. Ma trovo assurdo il fatto di poter usare una singola smart bomb per poi rimanere senza armi.

Se Taito voleva creare un nuovo **R-Type**, beh... ha fallito. Per quanto vecchio di qualche anno, il capolavoro di Irem rimane molte spanne più in alto rispetto a **Metal Black**. O forse dovrei chiamarlo "Metal BLEAH"?



Ho passato un bel po' di tempo cercando di capire se il gioco mi piaccia o meno ed ancora non l'ho capito. Ci sono cose positive come grafica e sonoro di qualità ma, allo stesso tempo, il concept è abusatissimo e ci sono troppe cose strane che ne abbassano il livello. No, il paragone con **R-Type** non regge.

Vediamolo più da vicino. Grafica grandiosa ma esplosioni tutte uguali e fondali frattali piuttosto confusi. A volte è impossibile capire se un pezzo di fondale è un ostacolo o solo un elemento decorativo. Per capirlo bisogna attraversare quello che sembra un ostacolo e sperare di uscirne vivi. Di buono c'è che gli sprite sono disegnati bene e i boss finali sono eccellenti.

Una nota sul sonoro: sembrano file MOD realizzati su Amiga. La colonna sonora è del team giapponese Zuntata e si adegua bene al gioco anche grazie al processore audio YM-2610 sfruttato a dovere.

Il sistema di energia è buono ma... che frustrazione perdere tutte le armi dopo aver usato una smart bomb! Va bene che è la principale caratteristica del gioco ma secondo me è un sistema troppo squilibrato. E ho perso fin troppe vite cercando di raccogliere le molecole per raggiungere una potenza di fuoco appena sufficiente.

Una volta che si familiarizza con la struttura del gioco, **Metal Black** offre qualche ora di divertimento. Non di certo una pietra miliare ma ha giocabilità e longevità più o meno come altri giochi del suo genere.



Il livello bonus con visuale in prima persona

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 86%
 GRAFICA: 79%
 SONORO: 84%
 ORIGINALITÀ: 63%
 APPETIBILITÀ: 65%
 LONGEVITÀ: 69%

GLOBALE: 75%

PAC-MAN



©1980 namco

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

- Puckman
Namco, 1980 (Giappone)

"Uff... forse sono in salvo, non possono trovarmi in questo tunnel!"

Quante pillole sono rimaste? Non riesco a vedere in questo buio...

Oh no, non di nuovo! Quel dannato Blinky è sempre qui intorno! Devo sfuggire o non riuscirò a completare il labirinto..."

Se solo Pac-Man (chiamato Puckman in Giappone) potesse parlare, sicuramente lo sentiremmo borbottare nel suo lungo percorso per svuotare i 255 labirinti dalle pillole e guadagnarsi la libertà. Come sia finito lì dentro rimane un mistero per noi e per lui. Di certo quei quattro fantasmi che gli danno la caccia vanno tenuti alla larga.

La trama ricorda un po' il mito greco del Minotauro: il mostro era stato intrappolato da Minosse, re di Creta, dentro un labirinto progettato dall'architetto Dedalo. Ogni anno, giovani ragazzi e ragazze venivano intrappolati nel labirinto ed offerti in sacrificio. Il Minotauro era sempre affamato. E poi finalmente arrivò il prode Teseo che uccise la bestia e fuggì dal labirinto grazie all'aiuto di Arianna, figlia di Minosse.

Cosa c'entra tutto questo con i videogame? Beh, provate a pensare a Pac-Man come Teseo, ai fanta-



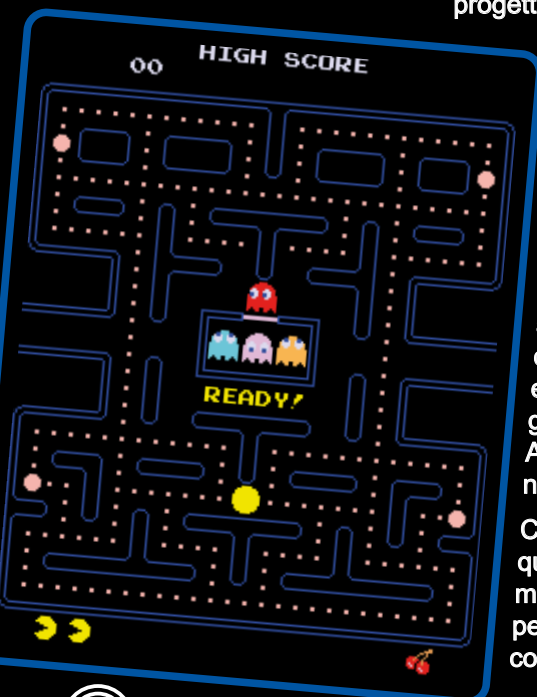
▲ Non penso serva davvero presentare i personaggi

smi come minotauri ed al produttore Namco come Minosse. E poi ci sono gli altrettanto mitici autori del gioco: Toru Iwatani al design, Hideyuki Mokajima allo sviluppo e Toshio Kai alle musiche.

È ora di usare un po' di buone maniere e presentare i protagonisti: **Blinky**, **Pinky**, **Inky** e **Clyde**. E poi

c'è la star: **Pac-Man**.

Il gameplay è semplice da capire: muovete Pac-Man all'interno del labirinto con un joystick a quattro direzioni. L'obiettivo è di mangiare tutte le pillole e, allo stesso tempo, scappare dai fantasmi. Si hanno tre vite a disposizione e si guadagna una vita extra a 10.000 punti (con un suono





▲ Il famigerato livello 256 in tutto il suo splendore

nostro eroe squagliarsi come un gelato al sole!

Abbiamo poi quattro assi nella manica per trasformarci da preda a cacciatore. Oltre alle 240 piccole pillole, ne noterete quattro più grosse che lampeggiano in ciascun angolo del labirinto. Sono le power-pill che rendono Pac-Man invulnerabile per qualche prezioso secondo. A quel punto i fantasmi diventano letteralmente blu dalla paura e scappano lentamente e possiamo decidere se mangiarli per fare punti extra oppure approfittare della quiete per completare il labirinto. I fantasmi poi lampeggiano e tornano a cacciare Pac-Man esattamente come prima.

Mangiare i fantasmi ci frutta 200 punti per il primo, 400 per il secondo, 800 per il terzo e 1.600 per l'ultimo – a patto che vengano mangiati nel corso di una unica power-pill. Prendendone un'altra si azzerla la sequenza dei punti bonus e si riparte da 200.

I puntini valgono 10 punti e le power-pill 50. Obiettivo del gioco è ovviamente

che ricorda quello di una sveglia meccanica).

I fantasmi faranno di tutto per catturare il protagonista. Ciascuno ha caratteristiche che lo distinguono dagli altri: Pinky è molto veloce, Blinky è un ottimo cacciatore, Inky sembra muoversi a caso da solo e Clyde è il più lento ma anche un astuto predatore.

Un tunnel collega i lati destro e sinistro del labirinto ed è una vera salvezza per il nostro eroe. I fantasmi si muovono più lentamente quando stanno nel tunnel. E quando invece è il nostro pac-amico ad attraversarlo, i fantasmi all'esterno vanno in confusione perché non capiscono dove sia finito. Ma attenzione a non rimanere intrappolati tra due fantasmi o vedremo il



Eccolo. Questo è il primissimo videogame che ho giocato in tutta la mia vita. Avevo otto anni e neanche avevo capito cosa dovessi fare: continuavo a cacciare i fantasmi (e perdere vite) anziché prendere pillole, ouch!

Pac-Man è la pura essenza dell'industria videoludica degli anni '80. Per oltre un decennio è stato il re dei videogame, fonte d'ispirazione di un numero infinito di cloni e – non dimentichiamolo – il primo gioco che ha creato una vera e propria "mania" per un'intera generazione.

Da questo piccolo gioco sono venuti fuori cartoni animati, articoli di cancelleria e per la scuola, lampade, caramelle, gadget di ogni genere e una lunga serie di videogame anche in 3D (vi consiglio Pac-Man World 2 per Playstation 2, eccellente!). E la Pac-famiglia si è allargata con moglie, figlio e pure il cagnolino!

Bando alle ciance e scusate ma... devo tornare a giocare! E vi consiglio di fare altrettanto. Gioco caldo. Fine recensione. Punto.



▲ È giunto il momento di diventare cacciatori

fare più punti possibile e completare tutti i livelli.

Si possono fare altri punti extra raccogliendo oggetti bonus che appaiono al centro del labirinto, generalmente due volte per ciascun livello. Così come la difficoltà aumenta col procedere nel gioco, tale è il valore dei bonus. Ad ogni livello corrisponde un certo oggetto. Un indicatore in basso a destra (fuori dal labirinto) mostra l'oggetto corrente. Per i primi otto livelli abbiamo frutti (cilie-



Un'altra pietra miliare nella storia dei videogame. C'è qualcuno lì fuori che non abbia mai sentito parlare di Pac-Man?

Mi sembra quasi incredibile vedere come i programmatori siano riusciti a creare un gioco così innovativo ed immortale con poche risorse: un piccolo gioiello fatto di puntini, una pallina gialla, quattro fantasmi e delle linee blu.

Il gameplay non ha bisogno di molte spiegazioni. Nonostante ci sia un solo labirinto, sembra quasi una magia ma ogni livello sembra diverso dal precedente. Il sonoro invece non mi piace molto: gli effetti sono poco piacevoli anche se questo non toglie niente alla qualità generale dell'intera produzione.

Se non lo avete mai provato, correte subito a ripari!



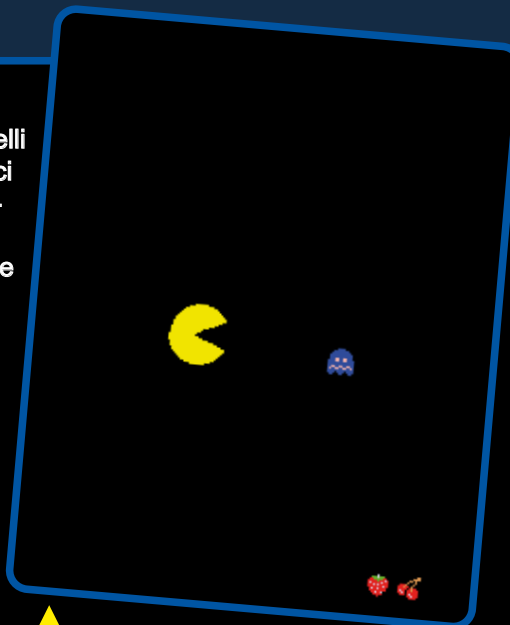
gie, fragole, etc) che valgono da 100 a 500 punti. Dal livello 9 in poi diventano oggetti come campane e chiavi. Dal livello 13 troveremo solo chiavi:

-  Lv 1 (100pts)
-  Lv 2 (200pts)
-  Lv 3-4 (500pts)
-  Lv 5-6 (700pts)
-  Lv 7-8 (1.000pts)
-  Lv 9-10 (2.000pts)
-  Lv 11-12 (3.000pts)
-  Lv 13-255 (5.000pts)

Gli altri indicatori sullo schermo sono: vite (in basso a sinistra), punteggio corrente per i due giocatori (in alto a sinistra e destra) e record (in alto al centro).

Giocare a Pac-Man richiede riflessi e polsi ben allenati! Fortunatamente ogni

due o quattro livelli possiamo goderci un breve, simpatico intermezzo animato che vede come protagonisti il nostro eroe ed i fantasmi. Una pausa breve ma necessaria. E poi si ricomincia: Wacka! Wacka! Wacka!



▲ Gli intermezzi animati spezzano la frenesia tra i livelli del gioco

- **EmuDX emula alcuni videogame classici con l'aggiunta di grafica e sonoro in chiave moderna. Per Pac-Man abbiamo undici labirinti differenti, fantasmi traslucidi, grafica in alta risoluzione a 256 colori e musiche rinnovate. Una gioia per occhi ed orecchi!**
- **A brevissimo EmuDX sarà incluso nel RAINE!**



Non è affatto facile dare un giudizio ad un gioco come Pac-Man. Si

tratta indubbiamente di un classico senza tempo eppure, se lo confrontiamo con i videogame moderni, sembra proprio un prodotto primitivo. Tuttavia se un gioco ha un buon gameplay, secondo me quello rimane sempre. Per quanto mi riguarda, Pac-Man offre tanto divertimento ancora oggi.

A meno che non siate i detentori del record mondiale, potete sempre decidere di tornare a farci una partita anche solo per pochi minuti e c'è sempre modo di affinare la propria tecnica. O almeno questo è quanto succede a me: ogni volta riesco ad andare un po' più avanti e questo mi incoraggia a provarci ancora.

Pac-Man potrebbe non essere all'altezza dei giochi odierni ma rimane comunque un gioco divertente ed appagante, che merita un po' del vostro tempo.

Se siete una delle tre persone sul pianeta a non averlo mai giocato... beh direi che è giunto il momento di iniziare!



Un labirinto che non cambia mai, quattro direzioni per il joystick, nessun pulsante

ed audio monofonico. Non fatevi ingannare dall'età di questo gioco ed inserite un gettone. E appena premete il pulsante 1P, la musicchetta iniziale risuona ed è subito puro divertimento!

L'azione è frenetica: mangia le pillole, scappa dai fantasmi, poi mangia i fantasmi in fretta e furia, scappa nei tunnel, prendi i frutti bonus...

Non sarà affatto facile completare i 255 livelli ma di certo il gioco non annoia mai. Ed ogni tanto ci tornerete a giocare e sarà come la prima volta!

La presentazione è semplice e carina, i colori sono brillanti e scelti con cura, il sonoro semplice e perfetto per questo tipo di gioco e le musiche sono diventate un'icona. Giocabilità ai massimi livelli: gameplay perfetto per un capolavoro imperdibile!

PAGELLA

- PRESENTAZIONE: 68%
- GRAFICA: 75%
- SONORO: 79%
- ORIGINALITÀ: 98%
- APPETIBILITÀ: 96%
- LONGEVITÀ: 91%

GLOBALE: 93%

ZZAP!

Test



Ciao ragazzi! Sono sempre io, Zaxxon1 e non vi ho abbandonati! Rimanete sintonizzati sulle frequenze di Radio Zzap!Test, solo musica degli anni Ottanta e Novanta! Oh... scusate mi sa che sono in confusione. Mi dicono ora che non è una radio ma una mini-rivista.

Ecco ora mi sto commuovendo... vedete, era proprio da tempo che aspettavo il mio turno per scrivere l'editoriale di Zzap!Test, la rivistina che ricorda lo Zzap!64 originale più di qualsiasi altra sezione inclusa in Zzap!Raine.

Ho desiderato di scrivere editoriali e recensioni per Zzap!64 già da quando Gordon Houghton era caporedattore (ne è passato di tempo, eh?). In quegli anni il mercato dei videogame casalinghi era pieno di prodotti di bassissima qualità, potrei quasi dire "giochi spazzatura". Ma ci pensavano i redattori della nostra rivista preferita a rallegrarci con le loro recensioni scherzose. Li consideravo un po' come miei amici, anche se non li avevo mai incontrati di persona.

E poi, alla fine degli anni Novanta, le console ed i PC hanno sostituito gli home computer definitivamente. Il glorioso Zzap!64 ha cercato di adattarsi alle nuove tendenze ma alla fine anche lui ha capitolato. Scusate ora devo asciugarmi le lacrime (per fortuna nessuno mi vede).

Lasciatemi ora fare la presentazione ufficiale: "Signore e signori, lo staff di Zzap!Raine vi presenta il nuovo Zzap!Test, solo per i vostri occhi. In questo numero scoprirete due videogame che hanno certamente lasciato un'impronta: Bubble Bobble della Firebird e Rastan della Imagine." Il primo aveva ricevuto una valutazione di 97% e medaglia d'oro su Zzap!64 numero 30 mentre il povero guerriero un misero 42%. Ora tocca a noi dire la nostra.

Le recensioni sono a un giro di pagina e non dimenticate di scaricare le Megatape!

Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

REVIEWS

BUBBLE BOBBLE [GC] (Pg 16)
RASTAN (Pg 20)

Zzap!Test Numero 3. Allegato a Zzap!Raine Numero 10, Aprile 2004. Nuova edizione in formato PDF, Maggio 2024. Distribuzione gratuita.

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Grafica: Liliana "LV" Vitalini e Anthony "Ant" Stiller (caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2004, copertina 2024, grafica e layout rivista)

Redazione: Lee "LB" Bolton, Luca "MADrigal" Antignano, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Disclaimer semiserio: Zzap!Test, la sola ed unica Rivista Nella Rivista è © 2003-2024 Zzap!Raine Team. Diffidate dalle Imitazioni (qualora ce ne fossero). Ideata, progettata e realizzata per diletto di chi la scrive e (se capita) di chi la legge. Se non vi piace, non leggetela. Se vi piace, celebratela in tutto il mondo. Lunga vita alle CPU ad 8 bit! Ma anche a 16 e 32, purché stiano dentro home computer degli anni '80 e '90.

Tutti i diritti riservati. La riproduzione parziale o totale dei contenuti è vietata. Nessun contenuto 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. A chi non rispetta queste semplici regole, auguriamo joystick col tasto di fuoco rotto ed azimuth del datasette starato fino all'anno 2064.

COMPUTER
GAMES

BUBBLE BOBBLE

©1987 Firebird per Commodore 64 cassetta e disco



RECENSIONE DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...



Sinclair ZX Spectrum
©1987 Firebird, cassetta e disco



Commodore Amiga
©1988 Firebird, solo disco

Era una tranquilla mattina dell'anno 1987 quando ci siamo incontrati per la prima volta. Non avevo mai visto prima dei draghetti che sputano bolle di sapone. Eh sì, lo ammetto: fu amore a prima vista, di quegli amori travolgenti che non dimentichi. Di quegli amori che decidi di seguire in ogni avventura per tutta la vita.

Si tratta di due gemellini identici in tutto e per tutto tranne che per il colore della propria pelle... cioè volevo dire delle proprie scaglie: Bub ha già preso il tipico colore verde dei draghi adulti mentre Bob conserva ancora la colo-

razione dell'acqua turche-
se in cui è cresciuto.

Quella con Bub e Bob è una delle amicizie più durature che abbia mai avuto. Ma questo non è di certo il luogo ed il momento di raccontarvi in che modo siamo rimasti così legati per tutto questo tempo.

Oggi invece voglio raccontarvi della prima delle loro tantissime avventure. A quei tempi Bub e Bob non avevano l'aspetto con cui li conosciamo

ma erano due bimbi felici con faccine paffutelle e manine cicciottose. Passavano il tempo a giocare a nascondino con gli altri bambini, come facevamo un po' tutti noi durante gli anni '80. Beh, se non altro loro stavano nelle magiche, scintillanti Rainbow Islands...

La vita scorreva perfetta, talmente perfetta al punto di attirare l'invidia del temibile Super Drunk! Con un balzo fuori dall'ombra,

quell'essere maligno rapì le fidanzatine dei due gemelli e le trascinò giù in fondo alla Caverna dei Mostri. Ma questo non fu sufficiente a placare la sua ira: con un potente incantesimo, trasformò i due bambini in draghi sputa-bolle dall'aspetto innocuo e un po' goffo – quasi come fossero i protagonisti di un manga giapponese di serie B.

E veniamo ad oggi. La



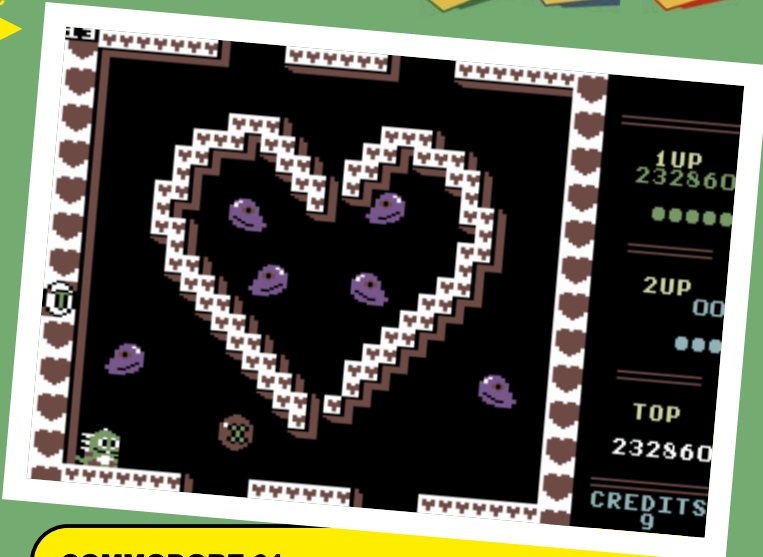
La partita inizia benissimo con una bella pozione gialla

Tutti abbiamo delle balene volanti nel nostro cuore! ▶

sfida tra il bene ed il male si svolge all'interno della Caverna dei Mostri. Si tratta di un pozzo profondo ben cento stanze e, in ciascuna di queste, vivono tante creature dall'aspetto stranissimo che ci attaccano in modi molto diversi.

Tra questi troviamo una razza di elefanti rosa con l'elica in testa, robot a molla con la mascella saltellante, balene volanti con occhi iniettati di sangue, coccinelle con una grossa molla al posto dei piedi e perfino degli omet-

Sono grandi abbastanza da poter contenere una creatura alla volta. Dovremo sputarle e cercare di intercettarne una davanti a noi, intrappolarla e poi fare esplodere la bolla saltandoci sopra o colpendola con il nostro corpo ricoperto di scaglie e corna. Se facciamo esplodere più nemici "imbollati" in un colpo solo, otteniamo da 1.000 a 32.000 punti a seconda di quanti sono. E poi dai nemici eliminati vengono fuori dei frutti che potremo raccogliere per avere un ulteriore bonus da 500 a



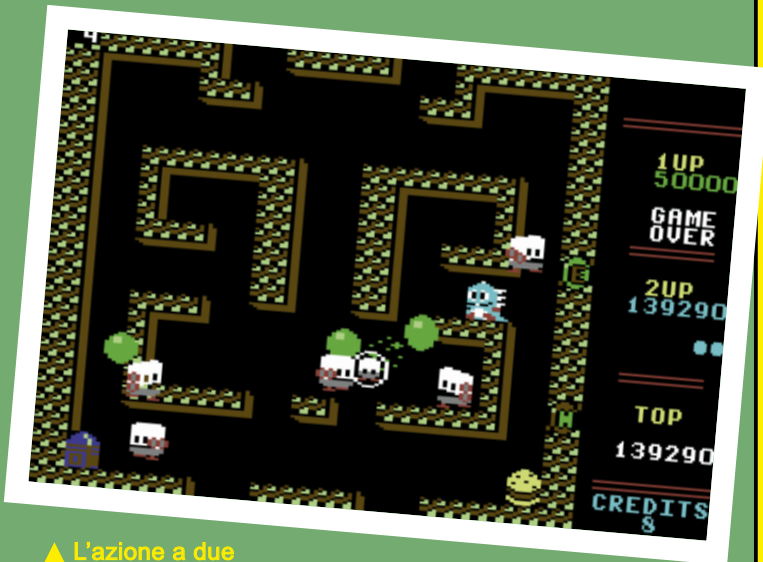
COMMODORE 64

"Capolavoro". Non esiste un'altra parola che possa descrivere meglio questo videogame. Dall'uscita di questo porting per Commodore 64, uno stuolo di videogiocatori entusiasti ha definito **Bubble Bobble** come il miglior gioco in assoluto per il nostro home computer preferito. In generale si ritiene che sia molto più divertente (seppure graficamente non all'altezza) delle controparti Amiga e Atari ST. Poi c'è anche chi sostiene che sia addirittura meglio della versione originale da bar – su cui non sono affatto d'accordo.

Il mio parere è leggermente diverso da quello apparso sulle pagine di Zzap!64 e sulle altre riviste del settore della fine degli anni '80. Concordo sul fatto che il gioco sia divertentissimo e abbia mostrato al mondo cosa si possa realizzare con un Commodore 64 quando alla regia c'è un team di programmatori esperti. Eppure, essendo io un fanatico hardcore della versione da sala, non posso accontentarmi di una "bella conversione casalinga" e preferisco usare il mio fido "Biscottone-64" per godermi i giochi fatti appositamente per lui. E per giocare **Bubble Bobble** come piace a me, preferisco farmi 10 Km di strada a piedi per trovare una sala giochi col cabinato originale!

Ma consiglio comunque sinceramente a tutti di provare questa conversione (meglio se con un amico) per vedere coi propri occhi di cosa un Commodore 64 è capace!

resta fermo lì per alcuni secondi, pronto ad essere raccolto. Il più richiesto è la scarpetta rossa che rende i draghi più veloci a correre e saltare. Poi abbiamo tre tipi di caramelle, ciascuna delle quali potenzia le nostre bolle in



▲ L'azione a due giocatori si fa intensa già da subito

ti in tunica che sembrano i Jawa di Guerre Stellari. Alcuni ci tirano addosso di tutto come grosse pietre, fulmini, palle di fuoco e perfino bottiglie di vino che tornano al mittente come fossero degli strani boomerang. Altri svolazzano o saltellano allegramente per i fatti loro, rimbalzando qua e là per la caverna.

Impersonando i due draghetti, abbiamo una sola arma a disposizione: le bolle di sapone.

5.000 punti. E qui inizia il bello: giocando in due simultaneamente, scopriremo quanto sia divertente andare a rubare i bonus al nostro amico!

Se l'obiettivo fosse solo raccogliere frutti, non sarebbe poi così divertente e per questo il gioco contiene una lunghissima lista di gadget speciali che lo influenzano nei modi più disparati. Pochi secondi dopo il nostro ingresso in ciascuna delle stanze, ne appare uno e

modo differente.

Abbiamo poi gli oggetti "usa e getta" che non hanno durata permanente: gli anelli ci danno punti in diversi modi; i bastoni e gli scrigni generano frutti e diamanti giganteschi per bonus succulenti; le pozioni magiche attivano dei sotto-giochi da cui guadagnare fino a 100.000 punti in un colpo solo, e poi le croci scatenano la furia degli elementi contro i nostri nemici. Infine è utilissimo l'ombrello che ci fa volare via per saltare in avanti di qualche stanza.

Come accennavo, il gioco può rivelare la nostra anima più oscura e perfida.



di gioco. Questo tipo di gameplay "amici-ma-nemici" lo ritroviamo in altri giochi successivi a **Bubble Bobble** tra cui **Snow Bros**, **Tumblepop**, **Bomberman** e **Parasol Stars**, giusto per citarne alcuni.

Come se tutto questo non



Quella croce gialla ▲ porterà fulmini e saette sul nostro Spectrum

Sebbene sia necessario collaborare col nostro partner per risolvere le stanze, è anche vero che si creano grossi bonus che possono determinare chi vince la sfida a chi fa più punti. Parallelamente al dover rimanere vivi e completare il gioco, dovremo anche essere astuti nel condividere col nostro amico solo le cose che realmente non ci interessano o che non servono alla nostra strategia

bastasse, il gioco è pieno zeppo di trucchi e bonus nascosti tra cui stanze segrete con piattaforme ricoperte di diamanti, messaggi misteriosi scritti in un alfabeto creato apposta per questo gioco, procedure strampalate per ottenere frutti bonus alla fine di ciascuna stanza e bolle colorate da collezionare per avere vite extra.

Sul discorso bonus e trucchi potremmo andare

ZX SPECTRUM

Bubble Bobble mi porta indietro nel tempo. Ricordo una fresca ventata di novità assalire il mio

Commodore 64 dopo aver sudato letteralmente sette camicie sul cabinato da bar durante una calda, appiccicosa, afosissima estate!



Anche se possiamo definirlo "carino" da vedere, questo videogame è davvero molto difficile. Ma la sua giocabilità è altissima ed è spinta da quella automatica voglia di vedere cosa ci aspetta nei livelli successivi del gioco. Tutto questo positioning **Bubble Bobble** tra i miei dieci videogame preferiti di ogni tempo.

La versione Spectrum è una conversione puntuale dell'arcade originale, con pochissimi dettagli mancanti e comunque di poco rilievo. Grafica e suono sono ovviamente una pallida rappresentazione di quello che vediamo in tutte le altre conversioni casalinghe. L'allegria e simpatia del gioco, che ne hanno decretato la fama, sono belli che andati: i draghi sono ora ridotti ad un solo colore ed uno dei due è stato praticamente "svuotato" per renderlo differente dall'altro. La musica è apprezzabile solo sulla versione 128K.

Eppure tutto questo non deve affatto scoraggiarci: il gameplay c'è tutto e questo rende la produzione ancora più pregevole. Riuscire a infilare tutto **Bubble Bobble** su un computer con 48K di memoria è una sorta di magia e per questo merita il mio applauso. Divertimento assicurato!

GLOBALE 92%

avanti molto a lungo (e virimando alla sezione Top Secret). Ma invece cosa succede quando arriviamo alla fine del gioco? Alla centesima stanza troviamo finalmente lui, il super mega cattivone che ha dato inizio a questo gran casino: Super Drunk. È molto più grande di Bub e Bob e lo scontro è come un sotto-gioco a parte che sfrutta le meccaniche del gameplay imparate fino a quel momento.

La nostra arma segreta saranno delle speciali pozioni che ci consenti-

ranno di riempire letteralmente lo schermo di fulmini in un'epica battaglia all'ultimo colpo! Solo se riusciremo a vincerla saremo ricompensati con un milione di punti, le due fidanzatine saranno libere e finalmente i due gemelli torneranno ad essere bimbi felici con faccine paffutelle e manine cicciottose per sempre o... almeno fino alla prossima avventura!

Ho detto "prossima avventura"? Forse avrei dovuto dire **Rainbow Islands...**



▲ Bub si fa avanti solo soletto sui nostri Amiga. Ed è coloratissimo!



PAGELLA C64

PRESENTAZIONE: 79%
Schermo del titolo colorato, musiche adatte ma nessuna opzione. Ma ci sta nel porting da un arcade, no?

GRAFICA: 90%
Come siano riusciti a ficcare così tanta roba in quel "tostapane" rimane un mistero!

SONORO: 91%
Ottima introduzione e musiche fedelissime al coin-op. Sugli effetti si poteva fare un po' di più.

APPETIBILITÀ: 97%
Bubble Bobble sul C64? Dev'essere un miracolo! Lasclatemi controllare...

LONGEVITÀ: 91%
Ci metterete tanto a finirlo, perfino con un amico. Ed è il modo migliore di giocarlo.

GLOBALE
93%

Una conversione divertentissima e di gran qualità di un classico imperdibile!

COMMODORE AMIGA e ATARI ST

Non penso di dovermi dilungare molto per spiegare in cosa consista il porting Amiga di **Bubble Bobble**. Il gioco è una copia fedelissima dell'originale: grafica quasi identica "al pixel", musica di sottofondo forse addirittura migliore e giocabilità elevatissima. Forse su quest'ultima potrei dire che mi sembra leggermente più facile, ma stiamo andando proprio a cercare il pelo nell'uovo.

Anzi a dirla tutta, le partite sono più accessibili e meno frustranti e questo spinge il giocatore ad andare avanti per completare il gioco. Questi per me sono motivi più che sufficienti per assegnare la Medaglia D'Oro a **Bubble Bobble** per Amiga e per dire a tutti che il gioco è un must imperdibile!

E ora che ci penso... mi sa che con questa medaglia al suo videogame preferito, ho appena reso felicissimo il mio amico Roy Jones!



GLOBALE 97%

TOP SECRET

CODICI SEGRETI

Commodore 64

Alla schermata del titolo, premere simultaneamente i tasti: S, U, P, O, R e [Commodore] per giocare la versione "Super" del gioco (più difficile). Il bordo dello schermo diventa rosso per un attimo per confermare che il codice inserito è corretto.

POKE

Commodore 64

Caricare ed eseguire il gioco. Bloccare l'azione con una cartuccia freezer. Poi digitare POKE 1240,189 per le vite infinite.

Tornare poi all'esecuzione con SYS 58518.

ZZAP! MEGATAPE

I QR code di seguito permettono di accedere alle versioni complete di Bubble Bobble, in tutte le varianti descritte in questa recensione.

I file vanno poi utilizzati tramite appositi emulatori.



I QR code in questa pagina rimandano a siti web non correlati in alcun modo a Zzap!Raine ed all'autore di questa pubblicazione.

I copyright dei giochi scaricabili dai detti siti rimangono di proprietà dei rispettivi detentori dei diritti d'autore. I link contenuti nel QR code sono riportati esclusivamente a scopo documentale ed informativo.

ZAPP!

Test

RASTAN

©1987 Imagine per Commodore 64 cassetta e disco



RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...



Sinclair ZX Spectrum
©1988 Imagine, solo cassetta



MSX 2
©1988 Taito, solo cartuccia

Il Medioevo era un'epoca ricca di misteri. Leggende, superstizioni e religione si fondevano insieme. I villaggi venivano bruciati come fossero fiammiferi. Pestilenze e carestie erano eventi quasi quotidiani. Le guerre scoppiavano con ogni più piccola scusa ed il popolo stava lì ad aspettarsi la fine del mondo da un momento all'altro.

E tanti in effetti si auspicavano che il mondo finisse per davvero e mettesse un termine alle loro sofferenze. Erano proprio tempi durissimi...

Ma nel bel mezzo di questo totale caos sociale, economico e religioso, veniva spesso raccontata una storia (anzi una leggenda) ricca di speranza.

Si narra di un coraggioso guerriero che

intraprende un viaggio solitario, con la sua affilissima spada nel fodero, per raggiungere ed uccidere il Grande Drago che terrorizza l'antico regno di Stam. Il guerriero si chiama **Rastan**, e oggi raccontiamo la sua avventura.

I popoli parlano di lui

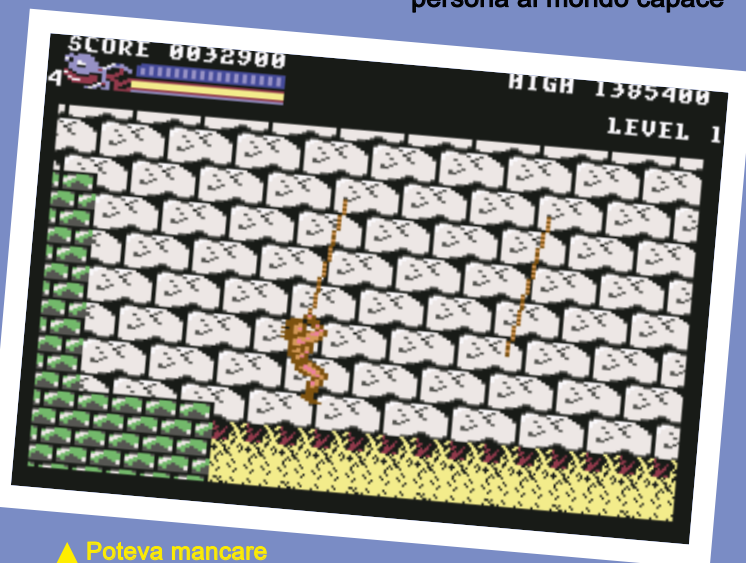


Alle prese con ▲ cascate un po' meno scintillanti del solito

come di un uomo dall'aspetto imponente, una vera montagna di muscoli e cicatrici. I suoi vestiti da barbaro lo coprono a malapena. La sua forza è sovrumana ed è la sola persona al mondo capace

di manovrare una spada così pesante come se fosse un bastoncino. Una spada leggendaria che richiederebbe almeno tre uomini solo per essere sollevata!

Il viaggio del barbaro alla volta dell'antro del Grande Drago è lungo ed attraversa sei scenari. Come da copione, il nemico ha messo in campo tutto il suo esercito per fermarlo. Da principio **Rastan** non avrà difficoltà a liberarsi dei Gigas, primordiali uomini-lucertola armati di soli bastoni. Ma subito arrivano creature mistiche con poteri magici tra cui chimere sputafuoco, uomini insetto a quattro braccia, valchirie e alti guerrieri chiamati Graton armati di pericolosi tri-



▲ Poteva mancare il lago di fuoco con le liane? Nah!



COMMODORE 64

Rastan sul Commodore 64 è una terribile conversione di un gioco da bar che, al contrario, era molto attraente. Penso che chi ha avuto occasione di provare questo porting abbia avuto la mia stessa impressione: l'azione ci regala pochissime situazioni di reale divertimento e che poi durano pure troppo poco.

Consiglio poi di evitare, per quanto possibile, la versione su cassetta. Il gioco fa uso del multi-load ed i tempi di caricamento sono lunghi ed estenuanti al punto da durare parecchi minuti ogni volta. Dunque non si capisce se sia più noioso giocare o fare le pause tra i caricamenti...

Sono particolarmente deluso perché so bene che l'hardware del Commodore 64 è capace di generare e muovere sprite e fondali molto più dettagliati di così. Quello che si salva è la colonna sonora: ottima trasposizione della versione da sala giochi. Anche la presentazione e lo schermo delle opzioni sono piacevoli e ricordano molto l'originale: stesso look e stesse opzioni ridotte all'osso.

Il nome **Rastan** attira immediatamente l'attenzione ma non bisogna farsi ingannare stavolta. Se state pensando di giocarci, credetemi, dopo pochi minuti lascerete perdere. E se siete dei fan scatenati dei picchiaduro platform ad ambientazione fantasy, vi consiglio invece di dedicarvi a **Beyond the Ice Palace** che è tutto ciò che **Rastan** avrebbe potuto essere.



Ed alla fine del viaggio, ecco giungere il signore del castello a servizio del Grande Drago, che affronteremo in uno scontro epico. Ed in fondo al sesto castello troveremo l'immondo rettile da uccidere per riportare la pace nel reame.

denti.

Ma sembra che il Grande Drago abbia addestrato ad attaccarci perfino animali normalmente timidi tra cui i pipistrelli. Ne

Ogni scenario è suddiviso in due parti ben distinte: la prima si svolge all'aria aperta e rende bene l'idea del viaggio. Troviamo foreste, montagne e caver-

ne. Tutto questo è sempre il preambolo ad un castello che è la seconda parte dello scenario. Qui ci ritroviamo dentro un labirinto con trappole, portoni, pozze infuocate e liane.

Potremo trovare molti oggetti magici di vario



Una delle arpie ▲ che popolano le caverne: pericolosissime!

incontreremo parecchi stormi durante il viaggio, soprattutto all'interno delle caverne. I loro morsi riducono rapidamente l'energia del nostro eroe, fino a portarlo alla morte.



ZX SPECTRUM

Adoro i picchiaduro a scorrimento orizzontale da sinistra a destra! **Rastan** è un favoloso coin-op che mi ha tenuto incollato al cabinato (ed al nostro amato RAINE) in moltissime occasioni. Ed è una piacevole sorpresa anche sullo Spectrum. Mi sarei aspettato una conversione forse incasinata e deludente ma per fortuna non è così: **Rastan** per Spectrum è un bel gioco ed una bella conversione!

Mi sono divertito un mondo ad affettare mostri mitologici attraverso un'area di gioco davvero vasta. Il programmatore è riuscito nella difficile impresa d'infilare il codice del gioco dentro una macchina con così tante limitazioni hardware. E ci sono anche dei buoni effetti sonori che danno lustro al caro vecchio beeper interno. Ed il meglio arriva per i possessori dello Spectrum 128K, in cui tutto il gioco viene caricato in una sola volta e ci possiamo dimenticare dei tempi morti dovuti al multi-load della versione 48K.

Chiunque abbia amato **Rastan** in sala giochi non deve esitare: è giunta l'ora di sfoderare la propria spadona e dare una botta a questa bella conversione.

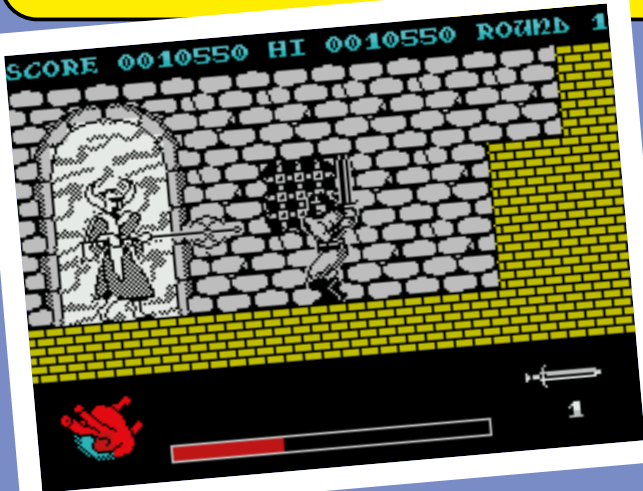
GLOBALE 89%



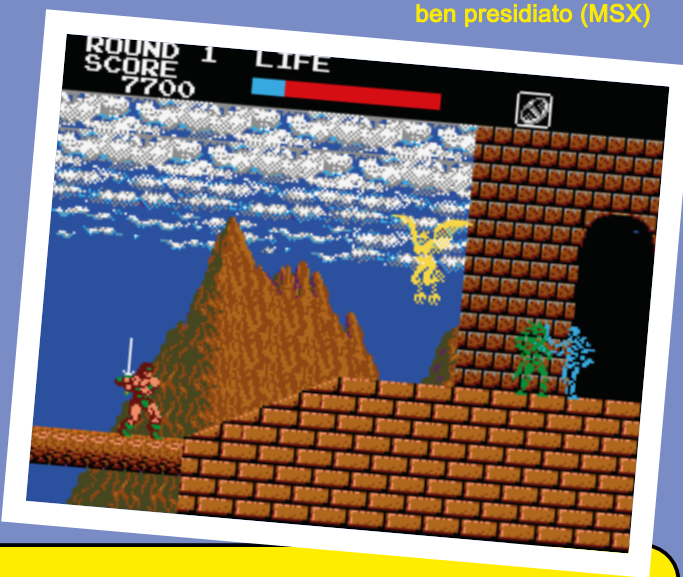
cogliere tra cui mazze chiodate ed una splendida spada fiammeggiante che sputa palle di fuoco, wow!

In alto nello schermo vediamo una barra colorata gialla e rossa che rappresenta la vitalità (o energia) di **Rastan**. Alla sua sinistra vediamo un

L'ingresso al castello sembra ben presidiato (MSX) ▼



Il guardiano sembra quasi uno "spettro" sul nostro Spectrum ▲



MSX 2

Siamo davanti ad un porting proprio strano. Tanto per iniziare, lo scrolling è stato eliminato del tutto e ci ritroviamo davanti ad un gioco di combattimento a schermo fisso. I nemici e le piattaforme sono posizionati in modo totalmente arbitrario rispetto all'originale. Ma fosse solo quello... perfino il gameplay è differente! Giusto per fare un esempio, cadere in una cascata non uccide **Rastan** immediatamente ma gli fa perdere solo un po' di energia. Eppure il gioco è proprio veloce e coinvolgente e questo è ciò che conta!

Vogliamo poi parlare della grafica? I fondali sono splendidi ed il barbaro è disegnato e colorato bene. I nemici purtroppo sono monocromatici ed animati in modo molto povero. Infine il sonoro: musica di sottofondo piuttosto stridula che viene in parte nascosta da effetti sonori tutto sommato buoni.

Vale la pena di essere provato, se non altro per togliersi la curiosità di vedere un **Rastan** a schermata fissa!

GLOBALE 83%

genere lungo il percorso, ciascuno dei quali ha un effetto diverso su **Rastan**. Ci sono i classici bonus che valgono punti ma troviamo anche potenziamenti per l'attacco, la difesa e la vitalità. Non mancano le armi da rac-

TOP SECRET



cuore battere lento o veloce a seconda di quanto il barbaro sia prossimo alla morte. In modo piuttosto ovvio, se la barra si svuota completamente perdiamo una delle tre vite a disposizione.

La vitalità può essere riacquisita raccogliendo delle pozioni blu che i nemici lasciano cadere a volte dopo che li eliminiamo. Ma attenzione al colore delle pozioni: se sono rosse, si tratta di potenti veleni che invece accelerano la morte del nostro eroe!

Il gioco termina quando perderemo tutte le vite oppure quando riusciremo a ristabilire la pace nel regno. Buona fortuna, giovane guerriero!

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE: 47%

Niente di speciale, giusto una bella musica introduttiva.

GRAFICA: 42%

Lenta e disegnata molto male. Il sistema di collisioni poi perde colpi fin troppo spesso...

SONORO: 85%

Martin Galway è un genio ed impreziosisce l'intera produzione con i suoi tocchi di classe!

APPETIBILITÀ: 78%

Le conversioni di famosi giochi da bar attirano subito... ma in questo caso per poco tempo.

LONGEVITÀ: 54%

La lentezza dell'azione vi porterà alla noia fin troppo presto.

GLOBALE
62%

Un porting minato da una pessima programmazione che lo rende frustrante e noioso.

POKE

Commodore 64

Caricare ed eseguire il gioco. Bloccare l'azione con una cartuccia freezer. Poi digitare:

POKE 51463,173

per le vite infinite. Tornare poi all'esecuzione.

LISTATI

Commodore 64, solo versione cassetta

Riavvolgere il nastro fino all'inizio, digitare il seguente listato ed eseguirlo con RUN.

10 FOR A=400 TO 457

20 READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT A

30 IF C=6543 THEN SYS 400

40 PRINT "C'E' UN ERRORE NELLE ULTIME 4 RIGHE!":END

50 DATA 32,44,247,32,108,245,169,163,141,196,2,169,1,141,201,2

60 DATA 76,167,2,169,189,141,116,1,169,1,141,117,1,169,88,141

70 DATA 211,2,169,96,141,244,10,141,125,10,76,81,3,169,96,141

80 DATA 165,160,169,173,141,7,201,76,26,129

Caricare poi il gioco premendo semplicemente PLAY sul registratore. Alla conclusione del caricamento, potremo godere di vite ed energia infinita per tutta la partita.

Nota: il prezzo da pagare per questo trucco è che non si potrà udire la musica. Inoltre, il trucco non funziona nel caso Rastan entri in contatto con acqua o lava (questo causa comunque la perdita di una vita).

ZZAP MEGATAPE

I QR code di seguito permettono di accedere alle versioni complete di Rastan, in tutte le varianti descritte in questa recensione.

I file vanno poi utilizzati tramite appositi emulatori.



I QR code in questa pagina rimandano a siti web non correlati in alcun modo a Zzap!Raine ed all'autore di questa pubblicazione. I copyright dei giochi scaricabili dai detti siti rimangono di proprietà dei rispettivi detentori dei diritti d'autore. I link contenuti nel QR code sono riportati esclusivamente a scopo documentale ed informativo.

THE GAMES DATABASE

Des. 248,885
11 Aug. 8, 1978

PAC-MAN

TOP SECRET

ANNO	PAC-MAN (NAMCO) 1980
CLASSIFICAZIONE	Produzione standard
GENERE	Labirinto
CLASSE PINOUT	Namco - Galaxian
INFORMAZIONI SCHERMO	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x288 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	16
INFORMAZIONI INPUT	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Giocatore singolo
» Controlli	Joystick a 4 direzioni
» Numero di pulsanti	0
» Numero di gettoniere	2
AUDIO	Mono amplificato (1 canale)
CHIPSET	
» Z80	3 MHz (CPU)
» Namco Custom	96 KHz (Audio)

UN ANGOLO SICURO

Esiste un punto ben preciso nel labirinto, in cui possiamo posizionare Pac-Man a riposo per quanto tempo vogliamo senza che venga disturbato dai fantasmi. L'unica condizione è che prenda posizione quando non è inseguito da alcun fantasma, ad esempio all'inizio di un livello.

Il diagramma qui a destra mostra il punto esatto.



L'EASTER EGG

Il gioco contiene un messaggio molto ben nascosto all'interno del codice, che riguarda il suo copyright. Per visualizzarlo:

- » Attivare il *service mode*.
- » Disattivarlo e riattivarlo rapidamente. Lo schermo mostrerà una griglia bianca fissa su sfondo nero.
- » Premere simultaneamente i tasti 1P e 2P e nuovamente disattivare e riattivare il *service mode*.
- » Muovere per quattro volte il joystick in ciascuna di queste direzioni, in ordine: su, sinistra, giù e destra.

CARATTERISTICHE DEI FANTASMI

I fantasmi non sono diversi solo per nome e colore ma hanno modi molto diversi di inseguire (o ignorare) Pac-Man. Potremmo dire che hanno diverse "personalità". Vediamole in dettaglio:

- » Rosso (Blinky): tende a pattugliare l'angolo superiore destro del labirinto. Insegue Pac-Man cercando sempre di ridurne la distanza. Non appena un determinato numero di puntini sono stati mangiati (il numero diminuisce col procedere del gioco), la sua velocità aumenterà e non smetterà più di cacciare Pac-Man.
- » Rosa (Pinky): tende a pattugliare l'angolo superiore sinistro del labirinto. Insegue Pac-Man cercando di raggiungere una posizione leggermente di fronte a lui, nella direzione in cui si sta muovendo.
- » Celeste (Inky): tende a pattugliare l'angolo inferiore destro del labirinto. Ha l'intelligenza artificiale più complessa visto che si muove verso un punto determinato dalle posizioni sia di Pac-Man che di Blinky.
- » Arancione (Clyde): tende a pattugliare l'angolo inferiore sinistro del labirinto. Cerca solo di essere vicino a Pac-Man, senza dargli direttamente la caccia.

STAFF

Game Design	Toru Iwatami
Programmazione	Hideyuki Mokajima
Musica e Sonoro	Toshio Kai

INFO

FATTI E CURIOSITÀ

» Puckman o Pac-Man?

Il titolo originale giapponese (Puckman) venne cambiato in Pac-Man per il mercato USA, per evitare che venisse poi storpiato in "Fuckman".

» Gli intermezzi

Completando certi livelli, il gioco mostra delle simpatiche sequenze animate. Ne sono presenti tre:

- 1) Pac-Man corre a sinistra, inseguito dal fantasma rosso, finché entrambi escono dallo schermo. Rientrano poco dopo correndo in direzione opposta ed il fantasma è diventato blu. Pac-Man è diventato gigante e lo insegue per mangiarlo.
- 2) Stessa scena ma il fantasma rimane impigliato in un chiodo affisso in terra. Il lenzuolo si strappa, rivelando un piede rosa.
- 3) Stessa scena ma il fantasma ha il lenzuolo vistosamente ricucito dove si era strappato in precedenza. Esce dallo schermo come di consueto ma quando rientra è nudo e si trascina il lenzuolo appresso.

ARKANOID

	ARKANOID (TAITO)	TOURNAMENT ARKANOID (TAITO)	ARKANOID (TAYTO)
Anno	1986	1987	1986
Classificazione	Produzione standard	Produzione standard	Bootleg
Genere	Racchetta e pallina	Racchetta e pallina	Racchetta e pallina
Classe pinout	Taito Classic	Taito Classic	JAMMA
Informazioni schermo			
» Tipo	Raster	Raster	Raster
» Orientamento	Verticale	Verticale	Verticale
» Risoluzione	224x256 pixel a 59 Hz	224x256 pixel a 59 Hz	224x256 pixel a 59 Hz
» Colori utilizzati	512	512	512
Informazioni input			
» Numero di giocatori	2	2	2
» Giocatori simultanei	1	1	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore ambidestro	Singolo giocatore ambidestro	Singolo giocatore ambidestro
» Controlli	Paddle	Paddle	Paddle
» Numero di pulsanti	1	1	1
» Numero di gettoniere	2	2	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)	Mono amplificato (1 canale)	Mono amplificato (1 canale)
Chipset			
» Z80	6 MHz (CPU)	6 MHz (CPU)	6 MHz (CPU)
» MC68705SP5	3 MHz (CPU Controller)	3 MHz (CPU Controller)	-
» YM2149	3 MHz (Audio)	3 MHz (Audio)	-
» AY-3-8910A	-	-	3 MHz (Audio - versione bootleg)

INFO

TOP SECRET

STAFF

Design Gioco	Akira Fujita
Direttore e Programmazione	Yasumasa Sasabe
Direttore Hardware	Toshiyuki Sanada
Assistente Programmazione	Touru Takahashi
Design Grafica	Hiroshi Tsujino (Onijust)
Compositore Musiche	Hisayoshi Ogura
Effetti sonori	Tadashi Kimijima
Design Pattern	Akira Iwai
Analista Software	Hidehiro Fujiwara (Hidegons)
Ingegnere Meccanico	Hisayuki Yamaguchi
Supervisore Pubblicità	Varis I.

FATTI E CURIOSITÀ

» Tournament Arkanoid

Pubblicato solo negli Stati Uniti l'anno dopo Arkanoid, la versione Tournament è lo stesso gioco ma ha i mattoncini disposti diversamente in tutti i 32 livelli. Gli sfondi dei livelli invece rimangono uguali a quelli al primo Arkanoid. Un altro fatto curioso è che la nave madre mostrata nella sequenza iniziale qui è rossa e non blu.

» Il Cameo in Rainbow Islands

Il gioco ottenne un successo travolgente già dal momento della sua uscita. Taito gli rese omaggio inserendo un'intera isola a lui dedicata (Doh's Island) in Rainbow Islands, uscito solo pochi mesi dopo.

VELOCITÀ DELLA PALLINA

La pallina non raggiungerà mai la massima velocità possibile fino a quando non toccherà almeno una volta il bordo alto dello schermo.

Adottare le seguenti strategie:

- » L'effetto delle capsule arancioni di rallentamento (S) è cumulativo ed è consigliabile raccoglierle sempre quando appaiono. Ma attenzione: nel momento in cui la pallina tocca il bordo alto, potrebbe avere un'improvvisa accelerazione per recuperare la velocità persa.
- » Cercare di distruggere i mattoni partendo dal basso, evitando di mandare la pallina direttamente sul bordo alto quanto più a lungo possibile.
- » La capsula di divisione (D) fa aumentare la velocità rapidamente e riduce la capacità di fare punteggi alti. Si sconsiglia di raccoglierla.

FREQUENZA E ORDINE DELLE CAPSULE

- » Le capsule appaiono in ordine casuale tranne per la vita aggiuntiva (P) e di fine livello (B), che sono due volte più rare delle altre.
- » Non appaiono mai due capsule uguali di seguito, tranne che per quella di divisione (D) che dunque è la più frequente di tutte.
- » Per stabilire quale capsula generare, il gioco fa un calcolo basato sul punteggio attuale del giocatore. È dunque possibile controllare quale capsula fare apparire, assicurandosi di avere "il punteggio giusto" nel momento in cui si colpisce il mattoncino che la genera.

ESP RA.DE.

ESP RA.DE. (ATLUS)

Anno	1998
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	240x320 pixel a 57 Hz
» Colori utilizzati	32768
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	3
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68000	16 MHz (CPU)
» YM2280B	17 MHz (Audio)

INFO

STAFF

Produttore	Kenichi Takano
Supervisore	Hiroyuki Tanaka (Atlus)
Capo Programmazione	Tsuneki Ikeda
Programmazione	Satoshi Kohyama, Ryuichi Yabuki
Capo Design	Junya Inoue
Design	Akira Wakabayashi, Yuko Nakamura
Design CGI	Riichirou Nitta, Atushi Aburano
Produzione Sonoro	Junya Inoue
Direttore Sonoro	Hiroshi Horiguchi (Two Five)
Compositore Musiche	Masahiro Kusunoki (Two Five)
Compositore Effetti Sonori	Ryuichi Yabuki
Voci dei Protagonisti	Mikio Yamaguchi, Yasuyuki Hirota, Yuko Nakamura, Junya Inoue, Noriko Nishimura, Kazushi Takamura
Assistente Speciale	Toshiaki Tomisawa

FATTI E CURIOSITÀ

- » Al completamento del gioco, se ci sono due giocatori ancora attivi, verranno mostrate le sequenze finali di entrambi.
- » Completando il gioco con un solo credito, verrà mostrata la sequenza finale di tutti e tre i personaggi.
- » Se uno dei personaggi è Irori Mimasaka, tenendo premuti simultaneamente i tasti 1P e 2P fino all'inizio della sequenza finale, si vedrà un finale alternativo che svela l'origine della sua misteriosa madre biologica, mostrata mentre cammina vicino a Irori.

GALS PANIC

GALS PANIC (KANEKO)

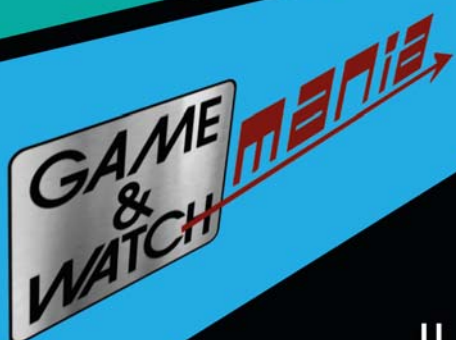
Anno	1990
Classificazione	Produzione standard
Genere	Puzzle
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x256 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	33792
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 4 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	12 MHz (CPU)
» OKI MSM6295	2 MHz (Audio)

METAL BLACK

METAL BLACK (TAITO)

Anno	1991
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	Taito F2 System
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x240 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 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)

MADRIGAL DESIGN



MADRIGAL'S
SIMULATORS

IL RETROGAMING
CHE NON CONOSCE LIMITI

WWW.MADRIGALDESIGN.IT



Crashing & Zzapping into Your Galaxy NOW!

FOR SPECTRUM & COMMODORE ENTHUSIASTS WITH THEIR FINGER ON THE BUTTON!



ON SALE NOW



£3.99

The only magazines rampacked with vital info on Spectrum and Commodore games!

SUBSCRIBE NOW AT WWW.CRASHMAGAZINE.CO.UK

WWW.ZZAPMAGAZINE.CO.UK

NEWS REVIEWS ARTICLES COMPETITIONS HISTORY

FUSION RETRO BOOKS

Cartoons by *mch*
facebook.com/artbymch
m-harrison.co.uk