

Numero 3  
Marzo 2002

*Edizione Deluxe 2023*

# SLASH! RAINE

HERTZ  
GAMES



**ARKANOID RETURNS**

**BUBBLE SYMPHONY**

**DARIUS**

**PUZZLE BOBBLE 2**

**DOH COLPISCE ANCORA!**  
UN'ESPLOSIONE DI BOLLE PRIMAVERILI  
E L'ARRIVO DELLA SILVER HAWK



Con un po' di ritardo rispetto alle previsioni è finalmente uscito il RAINE versione 0.35! Voci di corridoio lo davano in uscita già da prima della pubblicazione di Zzap!Raine numero 2 ma c'è voluto ancora un po' di tempo. Vi rimandiamo alla lettura del manuale dell'emulatore per scoprire tutte le novità.

Segnaliamo inoltre la presenza, nel nostro forum, di un personaggio molto noto. Si tratta di Gordon Houghton, ex caporedattore del mitico Zzap!64 inglese. Gordon entrò a far parte della famiglia di Zzap!64 come redattore nel lontano aprile 1988 (numero 36) e vi rimase fino al giugno 1989 (numero 50). Durante questo periodo venne nominato caporedattore dopo la dipartita di Julian Rignall dal team nel luglio 1988 (numero 39).

E con grande piacere comunichiamo l'uscita di un nuovo numero di Zzap!64 inglese dopo ben otto anni di silenzio. Il numero 107, uscito questo mese, è disponibile in formato PDF scaricabile gratuitamente!

Parliamo di cosa troveremo in questo numero di Zzap!Raine: una bella carrellata di seguiti di classici Taito del calibro di Bubble Bobble II, Puzzle Bobble 2 ed Arkanoid returns. Sappiamo che è sempre difficile raggiungere il successo dei primi capitoli, ma devo dire che a parte Arkanoid Returns, gli altri sono proprio degni dei loro precursori. Parliamo poi del primo capitolo della saga di Darius, gioco con una tecnologia molto innovativa per il suo tempo.

A questo punto non ci resta che voltare pagina 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

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

ARKANOID RETURNS	4
BUBBLE SYMPHONY [GC]	6
PUZZLE BOBBLE 2 [MO]	10
DARIUS	13

### THE GAMES DATABASE

14

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



La copertina disegnata da Liliana Vitalini per la versione "web" di Zzap!Raine 3 nel marzo 2002 combina il flyer originale del gioco con elementi in pixel-art provenienti dal gioco stesso.

Quel che ci resta è quest'immagine a bassa risoluzione, comunque troppo bella per rimanere solo nel nostro cassetto!

## COLOPHON

Zzap!Raine Numero 3, Marzo 2002. Nuova edizione in formato PDF, Settembre 2023. Distribuzione gratuita.

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

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari

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

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

#### Disclaimer:

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

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

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

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

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

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - [lucantignano@gmail.com](mailto:lucantignano@gmail.com) - <http://www.madrigaldesign.lv/>

bentornati  
su Zzap!Raine



## INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

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

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

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

Eccolo qui di lato...

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

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

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

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

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

*Ci vediamo il prossimo mese.*

*Happy zapping!*



## VALUTAZIONE DEI GIOCHI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### SIZZLER

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



### RAINE MEDAL AWARD

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



# ARKANOID RETURNS

©1997 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Durante una missione di pattuglia, l'astronave Vaus viene intercettata dalla forza di controllo dimensionale "Doh", la potente entità che assume la forma di una gigantesca testa dell'isola di Pasqua e fluttua per lo spazio profondo.

Doh e Vaus si trovano faccia a faccia ancora una volta: d'improvviso Doh apre la sua enorme bocca e risucchia la navetta con un enorme vortice, proiettandola in un'altra dimensione spazio-temporale. Ancora una volta, il nostro compito sarà di guidare il Vaus verso la libertà!

Ad inizio partita potremo scegliere se guidare un Vaus rosso o uno azzurro.

Nel caso di partita a due giocatori, verranno usati entrambi. Si comincia la partita con tre vite. Nel pannello laterale sinistro si trovano le vite residue per il giocatore 1 (rosso), il livello ed il punteggio. Nel pannello destro troviamo le vite per il giocatore 2 (azzurro), il suo punteggio ed il record del gioco.

La grafica del gioco cambia ogni nove livelli. L'elemento di spicco di ciascun "tema" è dato dall'immagine di sfondo. Dapprima combattiamo davanti a un tempio greco, poi una metropoli, una piramide nello spazio, un delfino che salta fuori dal mare, un pianeta coperto d'acqua e delle rocce che emergono da un oce-

ano. Al superamento del livello 50, il gioco finisce. Ma attenzione: usando un codice speciale si accede ai livelli 51-100 che si concludono con lo scontro finale con Doh!

Ci sono anche delle musiche di sottofondo che accompagnano tutta la partita. Ma a parte queste nuove "atmosfera", il gioco è pressappoco il solito Arkanoid che già conosciamo.



▲ L'avventura ha inizio!



Presentazione in linea con quelle dei giochi arcade di quel tempo. Niente di nuovo sotto il sole. Nulla in questo gioco sembra proprio essere una novità, neppure grafica e sonora sono all'altezza nonostante questo gioco si sia fatto attendere per ben dieci anni dall'uscita di **Arkanoid 2: Revenge of Doh**.

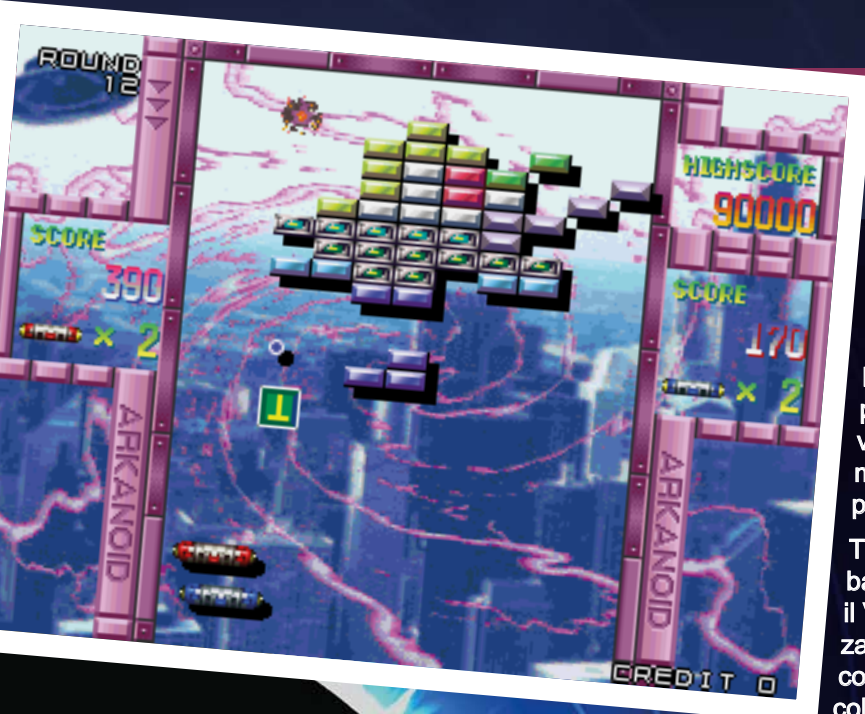
Gli effetti grafici per esplosioni e rottura dei mattoncini sono decenti ma fondali e layout generale dei livelli non sono altrettanto buoni. Sul comparto audio, tutto quel che abbiamo sono solo alcuni effetti sonori e brevi musicchette.

Senza dubbio alcuno, la caratteristica principale è quella di poter giocare con un amico sullo stesso schermo coi Vaus disposti su righe diverse. Questo è anche comodo perché, in caso di "game over", continuare la partita sarà più immediato. Ma essendo questa l'unica innovazione, il fattore appetibilità rimane piuttosto basso e non viene gran voglia di completare il gioco.

Insomma, lo consiglio solo a chi è davvero fan di questa serie e solo se avete un amico con cui giocare. Ma se siete alle prime armi con **Arkanoid**, dubito che questo episodio vi piacerà.



◀ Un drammatico momento dell'introduzione



◀ La modalità a due giocatori con i Vaus di colori diversi

I power-up sono un misto di quelli di **Arkanoid** e di **Revenge of Doh** tra cui i classici laser, calamita ed espansione – a cui se ne aggiungono alcuni del tutto nuovi: T, G e M. Anche stavolta i potenziamenti vengono generati dai mattoncini appena distrutti e rotolano giù lungo lo schermo sotto forma di capsule colorate. Si può attivare solo un potenziamento alla volta, toccandolo col Vaus prima che sparisca.

Ecco di seguito l'elenco completo delle capsule dei power-up:

**L (laser)** – premendo il pulsante di fuoco il Vaus si trasforma in una macchina da guerra. I laser distruggono nemici e blocchetti colorati.

**C (capture)** – il Vaus mo-

stra un arco magnetico. Quando la pallina lo tocca, rimane attaccata al Vaus per alcuni secondi, dandoci la possibilità di mirare il colpo successivo.

**E (expand)** – il Vaus si allunga, rendendo più facile intercettare la pallina.

**B (break)** – due porte si aprono, consentendo al Vaus di concludere il livello. Questa è l'unica occasione in cui le porte si aprono, diversamente da quanto avviene in **Revenge of Doh** in cui le porte si aprono sempre a livello concluso.

**D (disruption)** – la pallina viene moltiplicata in tante palline.

**S (slow)** – rallenta la pallina.

**P (player up)** – regala una vita.

**G (gigaball)** – la pallina

diventa rosso brillante e distrugge quasi tutto quel che incontra sul percorso.

**M (megaball)** – la pallina lascia una scia verde e distrugge più mattoni in un solo colpo.

**T (thunder)** – crea una barriera di energia sotto il Vaus, che fa rimbalzare la palla se viene colpita. Vale solo per un colpo.

Ci sono poi alcuni mattoncini nuovi rispetto a **Revenge of Doh**. Uno è trasparente ma mostra all'interno il colore del power-up che contiene. Ci sono poi due tipi di mattoncini argentati che richiedono 2 o 3 colpi per essere distrutti e mostrano delle crepe quando colpiti. I mattoncini indistruttibili sono dorati (ce ne sono due di cui uno ha una gemma bianca) e fanno suoni diversi quando la pallina li urta.

Un'altra differenza è data dalle piccole navi aliene che vagano per lo schermo. Mentre in **Arkanoid** avevano bene o male tutte la medesima funzione di disturbo, qui le cose si complicano. Il cono azzurro semplicemente esplose e manda la pallina via in una direzione casuale. Il disco volante verde fa lo stesso ma distrugge anche i mattoncini intorno. Il gruppo di tre sfere colorate si separa e le singole sfere vanno per conto proprio, distruggendo mattoncini. Ma c'è un nemico tutto nuovo: una sorta di "S" che lancia saette in quattro direzioni a ritmo costante, facendo un suono tipicamente elettrico. Viene distrutto solo se colpito mentre non sta "suonando".



Grazie alla potenza dell'hardware Taito F3 System, questo terzo

capitolo arricchisce la saga di **Arkanoid** di grafica colorata ed effetti speciali. Non a caso la presentazione è la più suggestiva dell'intera serie. Tutto è più definito e colorato: Vaus, mattoncini, layout e nemici. Nota negativa sui fondali: alcuni sono proprio brutti! Trovo poi scomodo leggere punteggi e vite rimaste sui lati dello schermo.

Il sonoro è nella media con effetti tipici di questa saga. Sono state aggiunte musiche di sottofondo discrete, tranne quella dei livelli delle piramidi che sono proprio scarse. Potremo rifarci le orecchie nella fase finale del gioco, quando ci godremo un remix della colonna principale di **Arkanoid**.

Il gioco sembra più abbordabile degli altri due della serie, la difficoltà è calibrata meglio attraverso i livelli e non capita di rimanere intrappolati in schemi impossibili. Non male ma di certo è il gioco meno bello dell'intera serie.

## PAGELLA

PRESENTAZIONE: 63%

GRAFICA: 53%

SONORO: 42%

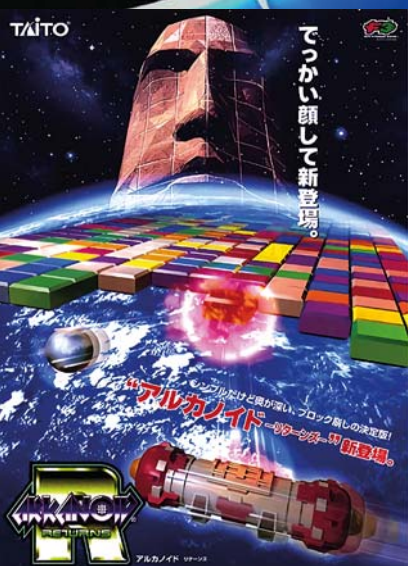
ORIGINALITÀ: 50%

APPETIBILITÀ: 58%

LONGEVITÀ: 47%

EMU QUALITY: 99%

**GLOBALE: 59%**



Questo gioco non mi fa per niente cambiare idea sulla saga di **Arkanoid**.

Sempre la stessa solfa, anzi stavolta pure peggio. Perfino i fondali sono brutti.

Non commento oltre...

# BUBBLE SYMPHONY



©1994 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

## VERSIONI ALTERNATIVE

★ **Bubble Bobble II**  
Taito, 1994 (Europa)

Rullo di tamburi... Signore e signori, questo è **Bubble Bobble 2!**

Si alza il sipario tra gli applausi del pubblico e sul palcoscenico vediamo tutti i protagonisti di questa nuova avventura.

Ma prima di cominciare, facciamo un salto indie-

tro nel tempo al primo **Bubble Bobble** in cui il cattivo **Super Drunk** venne sconfitto da **Bub** e **Bob**, vi ricordate? In questo seguito, la famiglia **Drunk** è tornata con un altro cattivo: si chiama **Hyper Drunk** ed è ancora più minaccioso!

La presentazione è carinissima e ci porta in questo nuovo capitolo della saga:

*"Little Bubby, Little Bobby, Kululun e Cororon, i quattro figli di Bubby e Bobby,*



La nuova veste grafica è un tripudio di colori ▲



*leggono allegramente un libro. La voce di Hyper Drunk risuona da lontano: "È giunta l'ora di vendicarmi di quel che i vostri genitori mi hanno fatto!" I quattro bambini vengono magicamente trasformati in draghi e confinati in un nuovo stranissimo mondo. Saranno in grado di tornare bambini, sani e salvi a casa?"*

Scopriremo la risposta a questa domanda solo completando i 56 livelli del

gioco. Anche stavolta useremo bolle per intrappolare i nemici e poi le faremo esplodere saltandoci sopra o toccandole con le corna. Come di consueto i nemici sconfitti si tramuteranno in frutta e cibi vari. Possiamo potenziare i personaggi con i *power-up* (alcuni classici e tanti altri nuovi di zecca), possiamo raccogliere nuovi tipi di bolle, accedere alle stanze segrete piene di diamanti ed ovviamente non mancano le bolle con le lettere per formare la

◀ È giunta l'ora di scegliere i nostri protagonisti



### ▲ Toh! Il buon vecchio Super Drunk!

parola "EXTEND" per ottenere vite extra.

Il gioco è suddiviso in "mondi", ciascuno identificato da una lettera dell'alfabeto che appare al centro dello schermo all'inizio di ogni livello. Ogni mondo ha da sette a dieci livelli e, per completarlo, dovremo sconfiggere un "boss" e poi scegliere il percorso al mondo successivo tra due a disposizione.

I mondi sono ispirati a grandi giochi Taito come **Darius**, **Space Invaders** e **Kiki KaiKai**.

Trovate di seguito qualche consiglio per sconfiggere i boss.

Il primo cattivone, al livello A-7, è Super Drunk, nostra vecchia conoscenza da **Bubble Bobble** – fortuna-

tamente non è aggressivo come nel primo gioco! La cosa particolare di questo scontro è che non dovremo usare necessariamente le "pozioni di fulmine" per vincere ma troveremo pozioni di vario genere, sempre casuali, tra cui le nuove pozioni di arcobaleno e tomado!

Nel mondo di **Kiki KaiKai** dovremo sconfiggere Manuke, una sorta di spirito mutaforma il cui aspetto principale è quello della dolce protagonista di **Kiki KaiKai**, con tanto di kimono bianco. Se gli camminiate sotto, diventa una roccia indistruttibile, se siete troppo a destra o sinistra, diventa un procione che vi spara diversi oggetti contro.

Nel TV Machine World in-



**Bubble Symphony** colpisce per via dell'ottima giocabilità pari a quella di **Bubble Bobble** arricchita da grafica simpatica e coloratissima. In effetti i colori sono talmente tanti che i fondali a volte rendono difficile individuare gli oggetti del gioco.

La presentazione spiega come si sia giunti a questo capitolo della saga attraverso una storia raccontata in diverse schermate, insieme al demo ed alla tabella dei punteggi. Per chi finisce il gioco, ci saranno lunghe sequenze finali e titoli di coda.

Le musiche e gli effetti sonori sono molto vari e di ottima qualità, sempre adatti alle situazioni del gioco. La grafica è impeccabile ed alcuni fondali sono favolosi, in particolare se pensate che questo gioco usa lo stesso hardware di **Arkanoid Returns** – i cui fondali sono molto deludenti. Ottime animazioni, sprite ben definiti e colorati. Un tocco humour amalgama il tutto.

Giocabilissimo, coinvolgente già dai primi minuti, grandissima varietà di nemici e boss di fine livello carismatici. Niente da dire, un platform veramente di altissima qualità!



▲ Il primo livello ricorda l'inizio di **Bubble Bobble** (a parte il fondale!)



Presentazione molto bella e non il solito demo e basta: vengono presentati i nemici, i protagonisti ed un "filmato" che mostra i retroscena. Vi servirà un po' di tempo per vedere il tutto, ma vale la pena farlo almeno la prima volta.

La grafica è molto migliore del primo **Bubble Bobble** – non solo nelle animazioni ma anche per lo stile fumettoso (bellissimo quando i draghetti si addormentano se li lasciate inattivi) ed i fondali che caratterizzano ogni "mondo" del gioco. C'è un problema purtroppo in quanto gli oggetti spesso si confondono coi fondali (specialmente quelli animati) e questo rovina la giocabilità. Un'altra pecca è data dal sonoro, secondo me non al top (o forse sono io che non apprezzo questo stile di musica "da circo").

Questo gioco porta il peso dell'essere il seguito di uno dei migliori videogame mai prodotti... eppure non ne esce sconfitto, anzi! Contiene così tante novità che vi sembrerà un gioco del tutto nuovo. Giusto per fare qualche esempio: la possibilità di scegliere draghetti femmina, i personaggi dotati di abilità differenti dagli altri ed il fatto di poter scegliere il percorso lungo i "mondi" del gioco.

Sembra che la parola "Bubble" porti fortuna alla Taito: ogni gioco di questa serie magicamente tiene tutti incollati allo schermo ed è impossibile smettere di giocare. Non ho alcun dubbio: questo gioco va provato a tutti i costi. Taito ha fatto un lavoro eccellente stavolta e non vorremo mica lasciare questo gioco da parte e deludere Taito... iusto?

Non mancano i tradizionali livelli coi testi tra le piattaforme



contreremo Giant Invader, un grosso "space invader" meccanico accompagnato dai classici alieni disposti in quattro file. Le piattaforme fungono da barriere contro alcuni proiettili nemici. Dovrete usare le pozioni di tornado per tenerli a bada! Ma non preoccupatevi se raggiungono il piano basso dello schermo – in tal caso torneranno su. Anzi, se li lasceremo stare da soli, apparirà sullo schermo una nave madre (il classico disco volante) che vale ben 3.000 punti se riusciamo a colpirla.

Nel mondo di Darius, chiamato "Sun A Zone", lo scontro sarà con la nave da guerra Battleship Yamato. Questa prende imme-

diatamente la forma di un paguro gigante meccanico. Può essere sconfitto solo dai fulmini. Il modo migliore per attaccarlo è stare su piattaforme in basso nello schermo, guardare contro il muro e sparare raffiche di bolle-fulmine. I fulmini generati colpiranno sia la Yamato che gli aeroplani che questa vi lancia contro, ma non i missili.

Nell'ultimo livello finalmente incontreremo Hyper Drunk. Lo scontro si svolge in due fasi. Da principio dovremo eliminare Puppet Drunk, un burattino con le sembianze di Super Drunk, il che non richiederà molto impegno.

E poi il vero cattivo fa il suo ingresso: Hyper

Drunk, vestito come una specie di vescovo ed armato di un bastone a due punte. Questo attacca con fasci di luce che creano muri di fiamme e ovviamente cerca di travolgervi col suo corpo. Difatti, come gli altri boss, è letale al contatto. Poi si proteggerà con una barriera di bottiglie ed ogni tanto ve ne lancerà una contro. Queste potrebbero distruggersi generando un diamante che vale punti (il che non è male). Sono pericolosi i suoi attacchi piombando dall'alto, che terminano con la creazione di palle di fuoco.

Durante la partita, di tanto in tanto troveremo delle

le lettere R, O e D. Queste appaiono in alcuni livelli e solo dopo che viene dato il classico allarme "Hurry Up!". Raccogliendole e formando la parola "ROD", un bastone gigante cadrà dal cielo e proteggerà il vostro personaggio con una barriera capace di trasformare i nemici in diamanti, ed i nostri draghi in bambini!

Sconfiggere Hyper Drunk nell'ultimo livello non significa aver rimesso a posto le cose. Ci sono numerosi finali nel gioco, alcuni migliori di altri. Completare la "ROD" per esempio, è il solo modo per i nostri draghetti di concludere il gioco tornando a casa come bambini veri!



A proposito di sfondi che creano confusione nel gioco...

note musicali. Se ne raccogliamo tre del medesimo colore, una grossa chiave colorata farà la sua comparsa. Dovremo fare di tutto per raccogliercela. Con quattro chiavi di colore diverso, potremo aprire il portone d'oro che conduce allo scontro finale!

Un'altra innovazione è data dalle bolle trasparenti con

## PAGELLA

PRESENTAZIONE: 93%  
 GRAFICA: 93%  
 SONORO: 90%  
 ORIGINALITÀ: 99%  
 APPETIBILITÀ: 98%  
 LONGEVITÀ: 94%  
 EMU QUALITY: 93%

**GLOBALE: 94%**



La Presentazione è completissima, sembra di guardare un cartone animato in TV! Ma è davvero il seguito di Bubble Bobble? Se non me lo avessero detto, avrei creduto di giocare a un videogame completamente nuovo!

Bolle, bolle e ancora bolle... successo garantito per questo gioco, anche se devo dire che ho trovato i fondali di gioco un po' fastidiosi: a volte rendono difficile vedere gli oggetti da raccogliere. Ottima giocabilità anche per via della trama interessante e poi, guardando bene la presentazione... cosa sono quei mostri che trasportano una chiave? Mi raccomando non mancate di raccogliere le note musicali. Sarete in grado di aiutare i draghi a tornare bambini?



**Siamo piú vecchi  
di YouTube!**

**Progetto**



**Italia**

**Tutte le scansioni  
da sfogliare online  
dal 2002**

**[www.zzap.it](http://www.zzap.it)**

**Ideato, creato e scansionato dai lettori per i lettori**

パズルボブル2

# PUZZLE BOBBLE 2



©1995 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

## VERSIONI ALTERNATIVE

- ★ **Bust-A-Move Again**  
Taito, 1995 (America)
- ★ **Puzzle Bobble 2X**  
Taito, 1995 (Giappone)
- ★ **Puzzle Bobble 2 (Neo Geo)**  
Taito, 1999

Dato che questo secondo capitolo della saga di **Puzzle Bobble** ha (ovviamente) il medesimo gameplay del precedente, non vorrei essere ripetitivo nello spie-

gare come funziona il gioco.

Invece, in questa recensione mi focalizzerò più sulle novità introdotte e le peculiarità di **Puzzle Bobble 2**.

Molte informazioni sono state prese dalla FAQ a cura di Matt Bennet.

In realtà esistono due varianti del gioco in quanto c'è anche **Puzzle Bobble 2X** che ha livelli e sfondi diversi (alcuni lo definiscono una versione a tema "va-



Le eccellenti istruzioni di gioco



La versione americana ha due mani al posto dei personaggi fumettosi

canziero") e la possibilità di fare pratica o giocare la modalità "X" più difficile.

### Bolle speciali

**Gemma** – quando tocca una bolla, la fa scoppiare insieme a tutte le bolle del medesimo tipo presenti sullo schermo

**Palla da bowling** – fa scoppiare tutte le bolle sul suo percorso. Si può far rimbalzare sui muri per colpire ancora più bolle





▲ **Scegliete bene il vostro percorso!**

**Ostacoli**

Bolla Jama – bolla trasparente che non si può fare scoppiare. L'unico modo per sbarazzarsene è far scoppiare le bolle al di sopra, che la tengono appesa.

Blocco Jama – questo blocco non scompare mai. Si trova al bordo dello schermo in alcuni livelli e le bolle normali ci si aggrappano al contatto.

**Modalità "Puzzle Game"**

Si tratta del classico gioco ad un giocatore. Ci sono 6 fasi, ciascuna con 5 livelli per un totale di 30 livelli. Ovviamente più si va avan-

ti e maggiore sarà la difficoltà. Al completamento di ogni fase, potremo scegliere la fase successiva tra due disponibili, seguendo il nostro percorso preferito. Da qui si arriva ad una serie di finali diversi.

**I finali**

Se non volete sapere cosa vi attende alla fine del "Puzzle Game", saltate pure questa sezione.

- U – Trovi un tesoro
- V – Ti rilassi in libertà
- W – Ti sposi
- ? – Diventi re
- X – Fai nuovi amici
- Y – Ti rilassi in libertà
- Z – Medaglia d'onore

**Modalità "Versus a due giocatori"**

Lo schermo si divide in due aree di gioco, una per ciascun giocatore. Vince chi resiste più a lungo senza farsi schiacciare dalle bolle che aumentano sullo schermo. Si gioca allo scontro diretto al meglio di 3 o 5 scontri.

La strategia non è data solo dall'accoppiare le bolle da scoppiare, ma



Il gioco si avvia con la classica presentazione con spiegazioni e alcuni demo. La grafica è superba già da subito ed i fondali hanno perso la monotonia del primo capitolo della serie. Ma c'è anche un grosso passo avanti nel layout degli schemi: l'area di gioco cambia con il passare del gioco, le bolle occupano aree sempre più grandi e le distanze aumentano. Questo significa solo una cosa: basta fare il minimo errore ed uno schema semplice può diventare una trappola mortale! Una cosa che sembra non essere cambiata è l'enorme difficoltà dell'ottavo livello – dove quasi sempre finisco la partita.

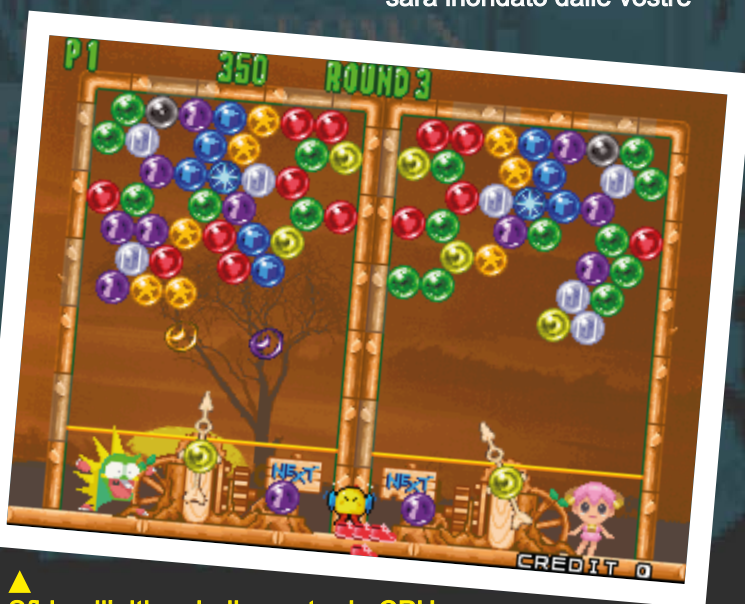
L'audio è grandioso ed accompagna bene il gioco attraverso un percorso che sarà deciso interamente da noi, artefici del destino del nostro protagonista! Questo estende non di poco la longevità del gioco.

Ed oltre a nuova grafica, sonoro e percorsi, possiamo goderci le varie combinazioni di gioco e le sfide contro il computer – da provare per dimostrare a noi stessi che la razza umana è superiore alle macchine!

Se eravate già dei fan del primo **Puzzle Bobble**, questo vi piacerà da matti. Io ne sono la perfetta dimostrazione!

dal cercare di "seppellire" l'avversario con ammassi di bolle e rendere la sua partita più difficile. Per farlo, bisogna cercare di far scoppiare o comunque eliminare più di tre bolle con un colpo solo. Le bolle oltre le prime tre andranno a finire nel campo avversario. Dunque quando scoppiate molte bolle in una volta, lo

metterete in grossi guai! Si ottiene un effetto devastante se create una sorta di "bomba" cioè un grappolo di bolle miste che penzolano da due bolle identiche che fungono da "innesco". Quando avrete a disposizione la terza bolla del tipo innesco, appena la farete accoppiare, tutta la bomba verrà giù e l'avversario sarà inondato dalle vostre



▲ **Sfida all'ultima bolla contro la CPU**



▲ Il classico modo "Puzzle" vede Bub farsi strada da solo

bolle! Bisogna però fare molta attenzione perché costruire un grosso grappolo vi fa rischiare di rimanere seppelliti voi stessi, soprattutto se sbagliate la mira sull'innescò! Si può ovviare a questo inserendo altri inneschi secondari nella bomba, da usare se lo spazio a disposizione si sta per riempire del tutto.

### Modalità "Versus contro il computer"

Si tratta di una sfida identica alla precedente ma

con una differenza: si sfida il computer. Il nostro protagonista attraversa la mappa del gioco lungo un percorso fisso, incontrando diversi avversari in sfide al meglio di 3 scontri. Bisogna vincerne 2 per arrivare alla sfida successiva. Naturalmente il computer manovra avversari sempre più intelligenti e difficili da sconfiggere. Il gioco finisce solo dopo la vittoria alla sfida finale. Regole e strategie sono identiche alla

modalità con due giocatori umani.

### Punteggi

Il metodo primario per fare punti è di scoppiare bolle. Quando tre bolle dello stesso tipo vengono accoppiate, danno 10 punti ciascuna dunque un minimo di 30 punti.

Ma il grosso del punteggio viene dal far cadere grappoli di bolle che penzolano dalle bolle che scoppiano.

Faccio un esempio: abbiamo due bolle rosse in cima, da cui penzola una bolla blu. Lanciate una bolla rossa sulle due, e il gruppo di tre bolle è fatto. Le tre bolle rosse valgono 10 ciascuna ma la blu ne vale 20. Se in aggiunta a quella blu ce ne fossero altre, ciascuna di queste raddoppia il punteggio cioè 40, 80, 160 e così via.

Il punteggio massimo è solitamente 1.310.720 punti, eppure a volte è possibile ottenere oltre 5 o 10 milioni con un colpo solo! Non sono sicuro di come sia possibile, ma pare che ci sia un livello in cui, con un

colpo bene assestato (molto difficile!) si possa tirare giù ogni bolla presente.

Oltre a far punti dalle bolle, si fanno punti anche in base al tempo utilizzato per completare il livello. Dunque per fare punteggi stratosferici, bisogna far cadere ammassi di bolle – e fare pure in fretta!



La nuova grafica colpisce immediatamente: bellissime animazioni nella

sequenza introduttiva con la spiegazione del gioco, demo e tabella dei punteggi. Gli sfondi nei livelli sono suggestivi ma non eccezionali (una cosa comune a quasi tutti i giochi Taito F3 System).

Si apprezzano le tante piccole rifiniture come gli intermezzi tra i livelli. Il sonoro è migliorato rispetto al primo **Puzzle Bobble**, mentre per quanto riguarda il gameplay: tranquilli è sempre lo stesso!

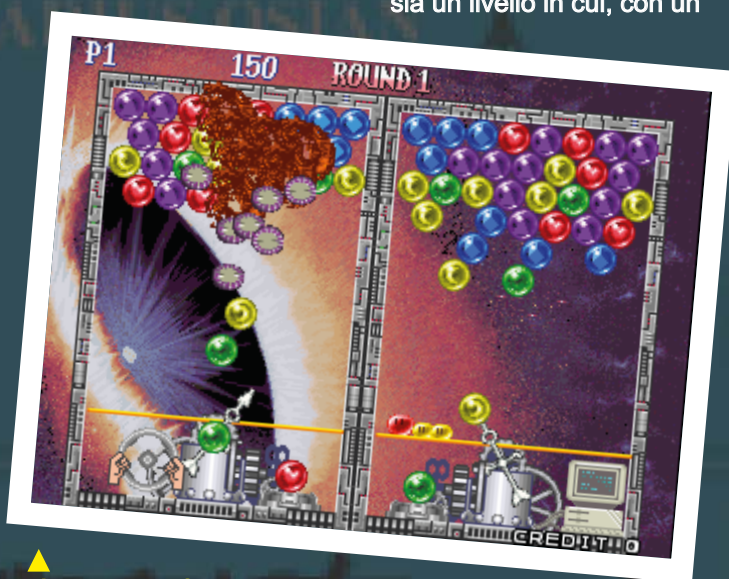
Un altro titolo assolutamente superlativo di Taito. Se eravate rimasti colpiti dal fascino di **Puzzle Bobble**, questo seguito vi terrà incollati allo schermo per ore.



Amo questi draghetti! La presentazione è più dettagliata e completa

rispetto al primo **Puzzle Bobble**. Le bolle sono più varie ed i fondali sono migliorati in una esplosione di colori.

Ed inoltre possiamo scegliere il nostro percorso di gioco e provare sempre cose nuove. Non mi sono ancora stancata di questo gioco, anzi mi piace sempre di più!



▲ L'avversario CPU nella versione americana non cambia mai ed ha l'aspetto di un... PC!

## PAGELLA

PRESENTAZIONE: 80%  
 GRAFICA: 96%  
 SONORO: 99%  
 ORIGINALITÀ: 88%  
 APPETIBILITÀ: 98%  
 LONGEVITÀ: 98%  
 EMU QUALITY: 99%

**GLOBALE: 97%**

# DARIUS

©1986 TAITO

## RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Gli alieni hanno invaso il pianeta Darius! Saltiamo subito alla guida della nostra navetta Silver Hawk equipaggiata di armi sofisticatissime con l'obiettivo di respingerli.

Il pianeta è diviso in moltissimi settori, ciascuno comandato da una grossa nave madre a forma di pesce o altre creature marine. A sua difesa troviamo piccole navi aliene, torrette e carrarmati che ci assaltano con raggi laser e missili di ogni tipo.

Gli alieni volano in formazione e spesso possiamo individuare la nave del capitano contraddistinta da un colore diverso. Se la abbattiamo, questa rilascerà una sfera bonus che dovremo cercare di raccogliere per aumentare la potenza di fuoco o la difesa della Silver Hawk.

In cima allo schermo vediamo degli indicatori che riportano quante sfere abbiamo raccolto. Questi sono: missile, bomba ed armamento. Ogni tot sfere



Un gioco a tre schermi nel 1986? Sembra impossibile! Nelle sale giochi saltava subito all'occhio per questa caratteristica ma purtroppo oggi perde molto del suo charme su emulatore con un solo monitor. Un classico shoot'em up con tante aree da completare e boss di fine livello da sconfiggere.

La presentazione è nella media con demo, tabella dei punteggi e una breve introduzione alla nostra navicella Silver Hawk. La grafica è bella: tante le animazioni e nemici molto vari anche se gli effetti cromatici dei boss non sono proprio eclatanti. Belle le musiche di sottofondo ma gli effetti sono troppo alti e non gradevolissimi.

Per me è un gioco a tratti troppo difficile e ci sono pochi checkpoint per cui, se perdiamo una vita, dovremo rifare tanta strada nuovamente – e probabilmente venire colpiti di nuovo. Il gioco attira ma rimane poco accessibile per via dell'alta difficoltà. È più probabilmente adatto a specialisti degli sparattutto, non per tutti, e di certo non uno dei miei preferiti – anche se si tratta comunque di un capitolo storico nella storia dei videogame.



Dalla presentazione sembra tutto molto serio, perfino le specifiche della nostra nave! Non male come sparattutto, piuttosto rivoluzionario a suo tempo, peccato solo che si perda molto su un solo monitor ed emulatore.

Belli gli sfondi: creano un'atmosfera elettrizzante e particolare. Oh... se solo fosse più grande! Sul mio monitor a 15 pollici la Silver Hawk è più piccola di un insetto!

dello stesso colore, ottieniamo nuovi potenziamenti.

Ci sono poi sfere speciali che creano un campo di forza intorno alla Silver Hawk e le consentono di resistere ad un po' di colpi nemici. Altre sfere regalano punti bonus (che non fanno mai male).

Ovviamente il grosso dei punti lo facciamo distruggendo alieni volanti e fissi

a terra. Se poi riusciamo ad eliminare un'intera formazione di alieni, ottieniamo ulteriori punti bonus.

Alla fine di ogni settore ci viene data la possibilità di scegliere la nuova missione tra due a disposizione, in una sorta di sistema a piramide da cui possiamo creare il nostro percorso e, di conseguenza, giungere a boss finali differenti.



Il demo tradizionale con le caratteristiche dei velivoli e dei piloti introduce questo shoot'em up rivoluzionario dotato di ben tre schermi da 13 pollici, che lo rende unico nel suo genere. Purtroppo questo lo rende poco godibile su un singolo monitor per PC da 15 o 17 pollici con immagini che risultano schiacciate e troppo compresse. Per il resto, le musiche sono buone ma gli effetti secondo me poco adatti a un gioco spaziale.

Questo gioco è talmente difficile da non farmi cambiare idea sugli sparattutto: non è proprio il mio genere. Il giocatore medio userà parecchi crediti prima di riuscire a superare i primi due livelli, il che non è affatto incoraggiante. I nemici seguono pattern predefiniti dunque... dove sta il divertimento? Se proprio siete dei fan del genere, OK. Per quanto mi riguarda, torno a giocare a Bubble Bobble (che sia la volta che riesca a finirlo con un solo credito?)

## PAGELLA

PRESENTAZIONE: 75%

GRAFICA: 72%

SONORO: 55%

ORIGINALITÀ: 59%

APPETIBILITÀ: 53%

LONGEVITÀ: 43%

EMU QUALITY: 99%

**GLOBALE: 62%**

# THE GAMES DATABASE

Des. 248,885

Aug. 8, 1978

## BUBBLE SYMPHONY

<b>Anno</b>	1994
<b>Classificazione</b>	Produzione standard
<b>Genere</b>	Platform
<b>Classe pinout</b>	Taito F3 System JAMMA
<b>Informazioni schermo</b>	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
<b>Informazioni input</b>	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
<b>Audio</b>	Stereo amplificato (2 canali)
<b>Chipset</b>	
» M68EC020	16 MHz (CPU)
» M68000	15 MHz (CPU)
» ES5510	10 MHz (Audio)

### STAFF

<b>Capo Progetto</b>	Hiroyuki Maekawa
<b>Pianificazione</b>	Yoshitake Shirei Hiroyuki Maekawa Harumi Kasuga Takafumi Kaneko (Melycat!)
<b>Programmazione</b>	Kunio Kuzukawa Takahiro Natani Takaaki Furukawa Yoshitake Shirei
<b>Creazione Mappe</b>	Turtle Mizukami Toshiaki Ozaki Koji?!
<b>Design Personaggi</b>	Yourychan Akiyoshi Takada Mari Fukusaki Natsuko Mochi Shigeki Yamamoto Ken Yourychan Lin Chinkai
<b>Artisti Pixel Art</b>	Yasuko Yamada (Yasuko Y, Team Zuntata) Katsuhisa Nishikawa (Babi, Team Zuntata) Tamayo Kawamoto (Tamayo K, Team Zuntata)
<b>Produzione Sonoro</b>	Mihoko Sudoh
<b>Effetti Sonori</b>	Rintaroh Doi
<b>Consulente Musiche</b>	Katsumi Kaneoka
<b>Design Istruzioni</b>	Hironobu Suzuki Jun Sawaki
<b>Hardware</b>	

### INFO

**TOP SECRET**

#### I CODICI NELLO SCHERMO DEL TITOLO

Allo schermo del titolo e prima di inserire un gettone, muovi il joystick del giocatore 1 e premi i pulsanti per ottenere una di queste combinazioni. Alla partita successiva, le modalità corrispondenti saranno attivate.

JBJBLS	Le porte segrete saranno sempre accessibili
BJBJRS	Gioco "classico" senza grafica di sfondo e con musiche derivate dal primo Bubble Bobble
USRJLS	Consente di selezionare se giocare in modo Normale o Super alla partita successiva
DBJLRS	Inizia la partita con tutti i power-up delle caramelle attivi
LDJRSB	Rende accessibili i personaggi umani per giocare
<b>legenda:</b>	L=sinistra, R=destra, U=alto, D=basso, B=bolla, J=salto, S=tasto 1P

#### IL MONDO SEGRETO

In ciascun mondo, raccogli tre note quando appaiono. Queste sbloccheranno una chiave nascosta. Raccogliendone quattro, avrai accesso al mondo segreto ed allo scontro finale.

#### I FINALI DIVERSI

A seconda di come completi lo scontro finale, vedrai uno fra nove finali diversi. Per vedere il solo finale perfetto, avvia la partita in modalità "Super", raccogli le quattro chiavi segrete ed il bastone (ROD) per trasformare i personaggi in forma umana durante lo scontro finale. Se mancano le chiavi vedrai uno fra cinque finali negativi. Se manca una qualsiasi delle altre condizioni (ovvero "Super", bastone o forma umana) vedrai il finale neutro.

## ARKANOID RETURNS

<b>Anno</b>	1997
<b>Classificazione</b>	Produzione standard
<b>Genere</b>	Racchetta e pallina
<b>Classe pinout</b>	Taito F3 System JAMMA
<b>Informazioni schermo</b>	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x232 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
<b>Informazioni input</b>	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 2 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
<b>Audio</b>	Stereo amplificato (2 canali)
<b>Chipset</b>	
» M68EC020	16 MHz (CPU)
» M68000	15 MHz (CPU)
» ES5510	10 MHz (Audio)

## DARIUS

<b>Anno</b>	1986
<b>Classificazione</b>	Produzione standard
<b>Genere</b>	Sparatutto
<b>Classe pinout</b>	Non-standard
<b>Informazioni schermo</b>	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	864x224 pixel a 60 Hz (3 monitor)
» Colori utilizzati	8192
<b>Informazioni input</b>	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
<b>Audio</b>	Stereo amplificato (2 canali)
<b>Chipset</b>	
» M68000	8 MHz + 8 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz + 4 MHz (CPU)
» YM2203	4 MHz + 4 MHz (Audio)
» OKI MSM5205	384 KHz (Audio)

## PUZZLE BOBBLE 2

<b>Anno</b>	1995
<b>Classificazione</b>	Produzione standard
<b>Genere</b>	Puzzle
<b>Classe pinout</b>	Taito F3 System JAMMA
<b>Informazioni schermo</b>	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x232 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
<b>Informazioni input</b>	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
<b>Audio</b>	Stereo amplificato (2 canali)
<b>Chipset</b>	
» M68EC020	16 MHz (CPU)
» M68000	15 MHz (CPU)
» ES5510	10 MHz (Audio)

<b>Anno</b>	1999
<b>Classificazione</b>	Produzione standard
<b>Genere</b>	Puzzle
<b>Classe pinout</b>	SNK Neo Geo MVS

<b>Informazioni schermo</b>	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	304x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
<b>Informazioni input</b>	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
<b>Audio</b>	Stereo amplificato (2 canali)
<b>Chipset</b>	
» M68000	12 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)
» Y2610B	8 MHz (Audio)

## INFO

### STAFF

Game Design

Seiichi Nakakuki

Personaggi

Kazuhiro Kinoshita, Baw Baw, Ko-Ji Terada, Kat, T. Akitsu-Osaru, Rie Amino, Uoosy Maler, Yuko Kajihara, Ryota Sasaki, Yasunobu Kousokabe, Miwa Kamiya, Rieko Kobayashi, Miyabi Tashiro, Masami Kikuchi, Anpanmanda, Saori Hiratsuka, Vap Corp.

Sviluppo

Hiroshi Maruyama, Junichiro Noguchi

Audio (by Team Zuntata)

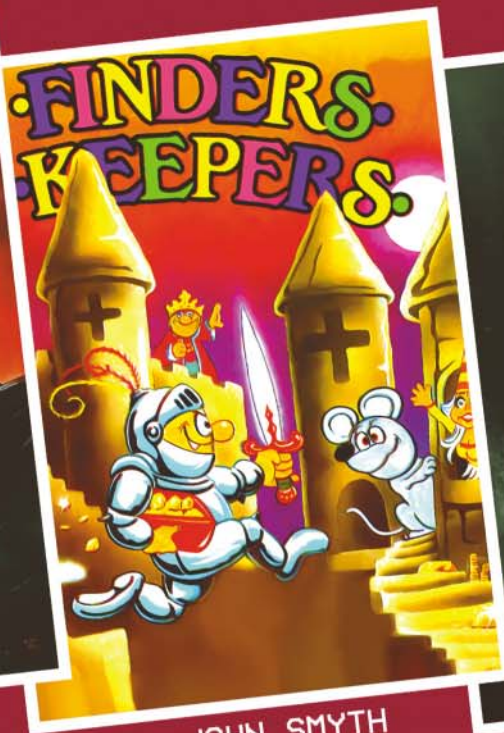
Nakayama Joutohei, Kazuko Umino, Yasuko Yamada, Syu

Design

Kumi Mizobe, T. Yoshiba, M. Osaka, Y. Mori



OLIVER FREY



JOHN SMYTH



TREVOR STOREY

# FUSION RETRO MERCHANDISE



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

[FUSIONRETROMERCHANDISE.COM](http://FUSIONRETROMERCHANDISE.COM)