

Numero 2
Febbraio 2002

Edizione Deluxe 2023

SLAP!

RAINE

RETROGAMES



BUBBLE BOBBLE
ARKANOID: REVENGE OF DOH
PUZZLE BOBBLE
SPACE INVADERS '95

MAI VISTE TANTE BOLLE!
BEN QUATTRO SUPERCLASSICI TAITO
E LA PRIMA MEDAGLIA D'ORO



Eccoci giunti al secondo numero di Zzap!Raine. Questo mese ci sono stati importanti aggiornamenti al nostro emulatore preferito. Se non sapete quale sia il nostro emulatore preferito, beh forse siete sul sito web e sulla rivista sbagliati!

In breve: il codice che emula la CPU Z80 è stato completamente riscritto con importanti correzioni di vecchi bug. Questo ha fatto sì che i giochi da sala che hanno lo Z80 come processore audio ora godano di un sonoro di ottima qualità. Tra questi, i videogame basati su scheda Capcom CPS-1 che usano tecnologia Qsound. Tux, capo programmatore del RAINE (e colui che si occupa della emu-quality qui su Zzap!Raine) ha fatto un ottimo lavoro con questo aggiornamento!

Questo mese abbiamo un'altra tornata di recensioni di giochi Taito. Due giochi ci hanno fatto divertire un mondo in sala giochi: Bubble Bobble e Puzzle Bobble. Di certo continueremo a giocarli sul RAINE. Come tutti sappiamo, questi titoli hanno generato una lunga lista di seguiti - alcuni non ancora supportati da alcun emulatore ed altri che girano sul RAINE e che recensiremo nei prossimi numeri.

E per concludere, per la saga di Space Invaders abbiamo una curiosa versione "cartoon" chiamata Space Invaders '95 ed un mega classico che tutti amiamo: Arkanoid Revenge of Doh.

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

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...

BUBBLE BOBBLE [GC] 4

ARKANOID: REVENGE OF DOH 8

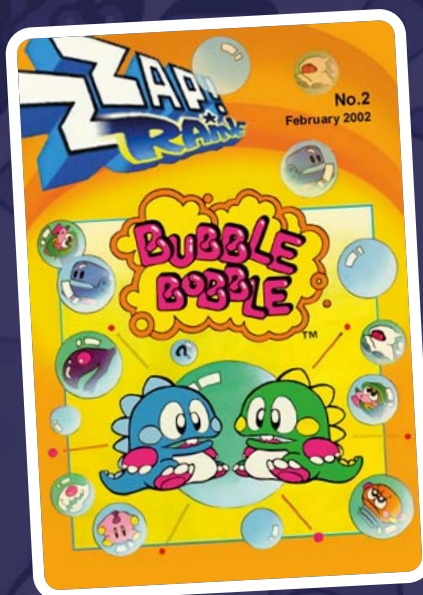
PUZZLE BOBBLE [MO] 10

SPACE INVADERS '95 12

THE GAMES DATABASE

14

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



Anche in questa edizione Deluxe targata 2023, vogliamo rendere omaggio alla bellissima copertina di Liliana Vitalini realizzata per la versione "web" di Zzap!Raine 2 nel lontano 2002.

Col cruccio di non averla a disposizione più grande di così, speriamo che ne apprezzerete la splendida composizione.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 2, Febbraio 2002. Nuova edizione in formato PDF, Agosto 2023. 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 2002 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (copertina 2023, grafica e layout rivista)

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

Disclaimer:

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

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

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

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

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

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

benvenuti a casa mia!



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.



BUBBLE BOBBLE

SLAYER

©1986 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

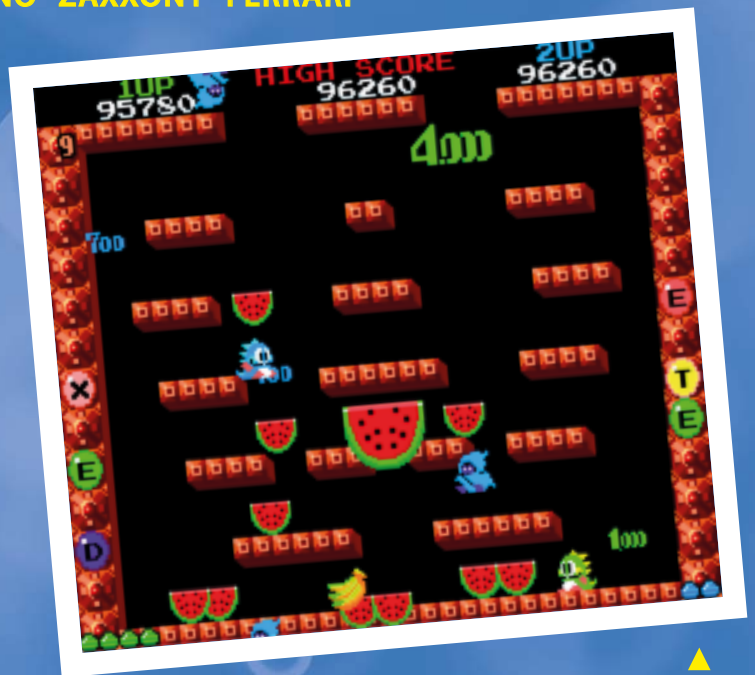
VERSIONI ALTERNATIVE

- ★ Bobble Bobble Bootleg, 1986
- ★ Super Bobble Bobble Bootleg, 1986

Si comincia subito col decidere se a giocare sarete da soli o con un amico. In ogni caso, anche iniziando da soli, il secondo giocatore potrà unirsi alla partita

in qualsiasi momento. E pochi secondi dopo aver inserito i gettoni, i nostri draghetti appariranno in basso nella prima caverna.

Lo schermo si popola degli ostili mostri delle caverne che gironzolano tra le piattaforme. Sono letali al contatto e pertanto bisogna starne alla larga. L'unico modo che i nostri eroi hanno per difendersi è di spu-

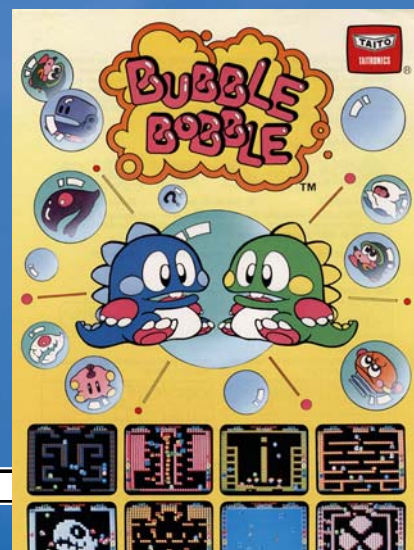


▲ Piovono ...angurie?!?

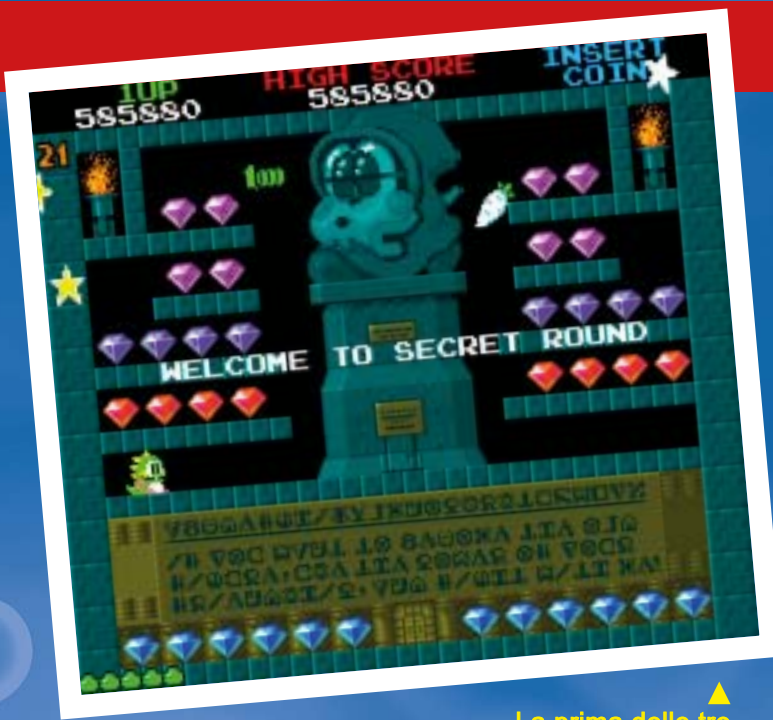
tare bolle orizzontalmente, premendo il pulsante di fuoco. Le bolle fanno poca strada e se incontrano un nemico lungo il percorso, lo intrappolano. In caso contrario, fluttueranno in giro per la caverna per un po'.

E qui inizia il divertimento. I draghetti possono far scoppiare le bolle saltandoci sopra o pungendole con le proprie corna. Il nemico rimbalzerà dappertutto e si trasformerà in frutta, che vale punti bonus. Solitamente le bolle si ammas-

▼ Il flyer americano con le sue dettagliate istruzioni



▲ Bub si fa una birretta ghiacciata mentre Bob spara bolle all'impazzata



La prima delle tre stanze segrete zeppa di diamanti

sano in cima alla caverna e possono essere scoppiate tutte insieme per ottenere molti più frutti con punteggi sempre maggiori.

Ma se cercate di fare quante più bolle possibile con l'obiettivo di fare tanti punti, rischiate che i nemici si liberino! A furia di agitarsi dentro le bolle, le indeboliscono e dopo circa 15 secondi le rompono del tutto. E quando questo succede, sono incavolati neri (anzi rossi!) e vanno velocissimi alla ricerca dei draghetti che li avevano intrappolati! Un altro pericolo si presenta se non completate le caverne velocemente. In tal caso il terribile Barone Von Blubba emerge dalle ombre e va a caccia dei

draghetti. È indistruttibile ed uccide al solo tocco. Bisognerà cercare di completare la caverna il prima possibile!

Ci sono diversi tipi di bolle in giro per le caverne. Solitamente fluttuano dal basso all'alto e hanno vari colori. Alcune hanno dentro acqua, fuoco e fulmini. Scoppiando le prime, si crea un torrente che trascina via tutti i nemici



Chi non conosce questo gioco alza la mano! Questo è il primo capitolo di una lunga serie di videogiochi che diverte giocatori di tutto il mondo dal 1986. Non v'è dubbio alcuno: si tratta di uno dei migliori titoli Taito!

E ora diamo un po' di voti. La presentazione è il punto debole: giusto un breve demo come da tradizione per la maggior parte dei giochi platform. La grafica è buona ma non eccezionale... tranne per i draghetti che sono carinissimi! La musica è una delle più belle ed epiche nella storia del videogioco, vi rimarrà inchiodata nella testa per sempre!

I platform di questo tipo sono molto popolari. Ma non esistono altri giochi in cui bisogna intrappolare i nemici in bolle, farli scoppiare e vederli poi rimbalzare per lo schermo. E se non si fa in fretta, i nemici si liberano e diventano cattivissimi!

Una volta che si comincia a giocare, smettere sarà impossibile! Il gioco dura ben 100 livelli. C'è qualcuno che lo abbia mai finito con un solo gettone? Io ci ho provato per 15 anni senza mai riuscirci...

Se non lo avete ancora giocato, dovete assolutamente provarlo. Subito!

incontrati lungo la via. Con le altre si creano incendi o tempeste di saette che attraversano lo schermo. Altre bolle contengono delle lettere: completando la parola



si ottiene una vita extra. E poi ci sono una incredibile varietà di oggetti che danno poteri speciali ai draghi oppure tanti, tanti punti. Per esempio:

IL COMMENTO DI BONZE

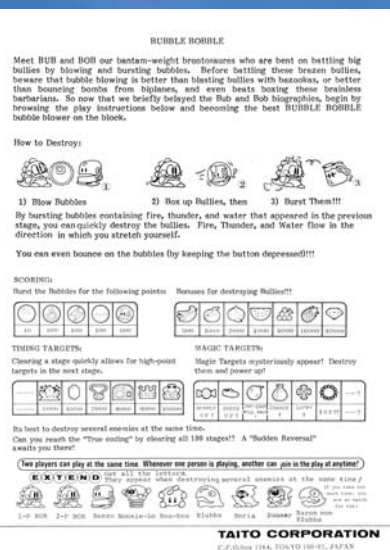



La prima cosa da dire è che esistono tantissime varianti pirata di questo gioco, a riprova che si tratta di un grosso successo nelle sale giochi. Giusto per dare un'idea di quanto il gioco fosse popolare: c'erano quattro cabinati di Bubble Bobble nella mia sala giochi preferita, ed erano tutte versioni pirata (anche se a quel tempo non lo sapevo). In ogni cabinato c'era sempre la fila per giocare e tutti stavamo a guardare i giocatori esperti per carpire qualche utile truccetto.

È facile imparare le tecniche del gioco, perfino quelle più complicate, dunque non bisogna spendere tanti gettoni per provarci e divertirsi un po'. Tutti sappiamo che bisogna completare il gioco in modalità "Super" e con due giocatori, ma non è quella la sola sfida! Vi faccio qualche esempio di come creare nuove sfide, anche se volete giocare da soli:

- * completare il gioco con una sola vita, senza usare porte magiche e ombrelli
- * ottenere le "cifre" alla fine di ogni livello
- * bloccare il punteggio a 9.999.990 punti con una sola vita
- * scoprire tutte le iniziali speciali per i record ("SEX" sono le iniziali più note)

È facile capire come sia davvero difficile conoscere tutti i segreti di questo gioco, a meno di affidarsi a qualche FAQ o guida. Se siete fortunati da trovare un cabinato originale, vale certamente la pena inserire uno (o più) gettoni e divertirsi. Potreste poi anche apprezzare uno dei tanti remix dance o techno della colonna sonora, che si trovano gratuitamente in rete.



-  fuoco multiplo
-  fuoco veloce
-  fuoco lontano
-  velocità di corsa

Talvolta, raccogliendo un oggetto particolare si scatena una reazione a catena sulla caverna come allagarla completamente, causare una enorme esplosione o invocare una tempesta di fulmini dal cielo. In alcune rare occasioni, troverete oggetti che libereranno la caverna da tutti i nemici e la riempiranno di decine di fiori o simili. Iniziano così dei sottogiochi che, se completati in 30 secondi, possono fruttare ben 100.000 punti bonus.



▲ **Mai un attimo di pace per i nostri eroi: nemici, cascate e banane dappertutto!**

Man mano che il gioco va avanti, si incontrano creature di ogni tipo. Nei

primi livelli abbiamo robot dalla testa quadrata e più avanti troviamo fantasmi, balene volanti, ippopotami su elicotteri, molle animate, gremlin e perfino alcuni "Space Invaders" che lanciano fulmini.

Al raggiungimento della centesima caverna, il gigantesco capo tribù si farà avanti e dovrete lanciargli tante, tante bolle per poterlo intrappolare, sconfiggere e liberare le caverne dal suo dominio. E ovviamente potremo poi goderci i titoli di coda del gioco!

Infine ci sono degli schermi segreti a cui si accede solamente in condizioni particolari, di cui non vi sveliamo niente. Si tratta di una vera sfida nella sfida!



▲ **Quel dannato livello 35 Su... saltate verso la salvezza!**



La presentazione è abbastanza completa, infatti contiene più che le solite cose come il titolo, la pagina dei record e il demo.

In questo caso abbiamo anche vere istruzioni di gioco ed i risultati dei livelli raggiunti nell'ultima partita ed in assoluto.

La grafica non ha niente di eccezionale, ma questo è abbastanza comune coi giochi Taito ed in ogni caso non rovina la qualità del gioco: belli i personaggi ed ottime animazioni e fondali stilizzati.

La musica di sottofondo è ripetitiva. Gli effetti sonori abbastanza semplici ma almeno sono più vari...

La storia è abbastanza originale: due draghi sono intrappolati in una caverna e devono percorrere, armati solo di bolle, le sue 100 stanze piene di mostri per raggiungere le proprie fidanzate.

È un gioco irresistibile, sicuramente uno dei migliori platform di Taito (o forse potrei dire il migliore di tutti!).



Lo schermo iniziale è carino, il demo è breve ma con istruzioni chiare.

I due draghetti sono irresistibili, il gioco è originale e divertente ma, ad essere sincera, non ci ho mai giocato molto... non so se mi annoi o se sia perché a tratti risulta troppo difficile per me.

La musichetta è allegra, la adoro! Mi piace poi molto il fatto di poter giocare in due in modo cooperativo, molto divertente ed interessante. Questo gioco merita di essere provato!

Questa recensione è basata su quella della versione C64 pubblicata sul numero 60 di Zzap!64 inglese, datato ottobre 1987.

Abbiamo qui apportato piccole modifiche alla recensione originale per adattarla alle differenze tra la versione C64 ed il coin-op.

PAGELLA

- PRESENTAZIONE: 81%
- GRAFICA: 80%
- SONORO: 82%
- ORIGINALITÀ: 96%
- APPETIBILITÀ: 95%
- LONGEVITÀ: 93%
- EMU QUALITY: 100%

GLOBALE: 92%



RETROEDICOLA

ASSOCIAZIONE VIDEOLUDICA

migliaia di
RETRO RIVISTE GRATIS
sul tuo PC e Smartphone
www.retroedicola.com

Retroedicola Videoludica è anche Club!
www.retroedicola.club

ARKANOID



©1987
TITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Un lungo periodo di tempo è passato... e la forza del controllo dimensionale "Doh" è nuovamente tornata in vita. Situata nell'enorme astronave "Xorg", è entrata nel nostro universo da un'altra dimensione. L'astronave Arkanoid "Mixtec" ha lanciato il vascello "Vaus 2" per effettuare un attacco preventivo su "Xorg"...

Questa introduzione che scorre non appena si avvia una partita. Una schermata iniziale come tante – che solitamente nessun videogiocatore legge!

Dopo aver inserito il gettone, premiamo il pulsante Start e la partita ha inizio!

Nel gioco guidiamo la navicella Vaus 2 che si fa strada attraverso la nave madre Xorg. La nostra

navicella si muove solo a destra e sinistra. Ci sono 33 livelli da superare prima di arrivare allo scontro finale con Doh.

Per completare un livello, dovremo svuotarlo di tutti i mattoncini colorati. Quando li avremo distrutti tutti, si apriranno due porte ai lati sinistro e destro dello schermo, indicando due percorsi alternativi. Sta a noi scegliere la strada per il livello successivo.

I mattoncini sono disposti in modo da formare disegni e forme di vario genere, sempre diversi in ogni livello. Anche la difficoltà varia considerevolmente. Ci si aspetterebbe che ogni livello sia più difficile del precedente, ma questo gioco fa eccezione alla regola: a seconda del percorso scelto alla fine di un livello, si potrebbe finire "intrappolati" in un livello difficilissimo

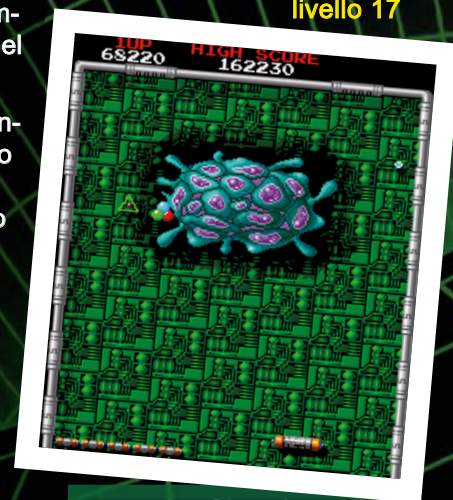
già dalle fasi iniziali, oppure trovarne uno semplicissimo verso la fine del gioco.

Ci sono vari tipi di mattoncini. Alcuni si distruggono con un colpo, altri ne richiedono di più. Un tipo di mattone si rigenera pochi secondi dopo che lo avrete eliminato. Altri sono del tutto indistruttibili ed altri ancora si muovono a destra e sinistra.

Per spaccare i mattoncini abbiamo due possibilità: colpirli con una "sfera di energia" o con un raggio laser. Il primo metodo consiste nel far rimbalzare una pallina contro i mattoni, controllando l'angolo di tiro con il Vaus 2. Ma attenzione: se la pallina cade nella parte bassa dello schermo, si perde una delle tre vite a disposizione.

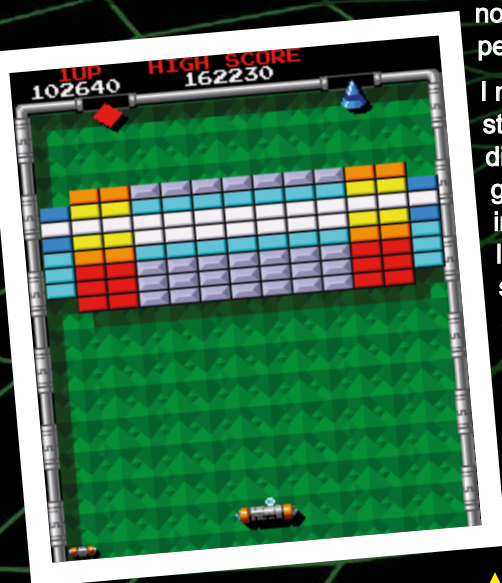
Gli schermi sono infestati da piccole navi aliene. Si possono frantumare con la pallina, il laser o addirittura

▼ Il boss intermedio al livello 17



Gioco interessante per un paio di livelli, poi mi fa diventare completamente matta! Non riesco a superare il secondo schema, o il terzo se mi va bene. Troppo frustrante, non il mio tipo di gioco!

Comunque devo ammettere che la grafica è proprio ben fatta ed anche gli effetti sonori.



▲ Una composizione a forma di Vaus



Una rara capsula scintillante pronta per noi

ra toccandole col Vaus 2. Colpendole con la pallina, questa rimbalza in modo imprevedibile, il che ne rende difficile – e spesso impossibile – il recupero. Alcune navi aliene, quando colpite, si dividono in alcune più piccole. Altre invece sono del tutto indistruttibili.

Quando i mattoncini vengono eliminati, oltre a darci punti potrebbero liberare capsule colorate marchiate con delle lettere. Questi sono i “power-up” per il Vaus 2. Le capsule rotolano verso il basso e, se le raccogliamo, potenziano la nostra navicella con armi

o funzionalità interessanti (oltre a darci 1.000 punti ciascuna).

I potenziamenti sono: doppio raggio laser, tripla pallina, pallina rossa penetrante (sfonda tutti i mattoncini), palline rigeneranti e sciame di palline rosse penetranti.

Gli altri power-up possono espandere, restringere o raddoppiare le dimensioni del Vaus 2, rallentare la pallina o renderla una calamita (molto utile per agganciarla per qualche secondo e prendere la mira sul prossimo colpo).

L'ultimo tipo di capsula non ha un effetto diretto sul Vaus 2 ma influenza la partita in vari modi come dare una vita extra o completare lo schema (con un bonus di 10.000 punti). C'è anche una capsula scintillante senza lettera che produce un effetto a sorpresa, solitamente molto potente.

Alla conclusione della battaglia finale contro Doh, il Vaus 2 esce di scena da una porta laterale e vola via lontano dalla nave madre Xorg giusto prima che esploda. La missione si conclude con il ritorno alla nostra nave Mixtec.

E la storia termina con questo messaggio:



La presentazione ha una breve introduzione, la classica tabella dei record e il demo – il tutto nel più classico stile Taito.

La grafica è pulita e minimale, gli sfondi sono ben fatti ma... è tutto qui. Comunque, secondo me, questo basta ed avanza.

Sonoro: musicchette brevi e ben fatte ed effetti sonori nella media. Qui la Taito poteva fare qualcosa di più.

Il gioco è una versione modernizzata del classico Breakout. La Taito ha avuto coraggio a produrre un gioco basato su un vecchio concept ma, in questo caso, la scelta è stata azzeccata.

I lati positivi: gameplay immediato, molte armi e power-up, buona longevità con ben 34 schemi da completare. Questo rende il gioco attraente e giocabile, anche se molto difficile.

Se siete determinati, vorrete finire il gioco come una sfida personale. Per quel che mi riguarda, ho trovato alcuni schemi un po' noiosi.

Comunque il mio giudizio è assolutamente positivo.

La malefica creatura che ha riportato in vita "Doh" è stata sconfitta. "Doh" è stato ridotto a particelle atomiche, insieme alla sua nave "Xorg".

La navicella "Vaus 2" è scampata alla esplosione della "Xorg" ed è riuscita a tornare su "Mixtec", ripristinandone le condizioni.

Ma questa feroce battaglia è solo un piccolo avvenimento nello spazio infinito di questo universo.

In realtà la storia non finisce qui: il terzo capitolo **Arkanoid Returns** è dietro l'angolo!



Un richiamo a Rainbow Islands?



Presentazione quasi inesistente, giusto un demo un po' scarno.

Un videogame di questo genere non avrebbe bisogno di chissà quale grafica, ma va detto che i fondali sono proprio psichedelici!

Purtroppo manca la musica di sottofondo e gli effetti sonori sono noiosi e non proprio orecchiabili.

Elementi a favore sono l'originalità, la diversa reattività dei mattoncini quando colpiti e la possibilità di scegliere il livello successivo. Ma se ti piacciono i giochi d'azione, lo troverai noioso molto presto.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 67%

GRAFICA: 64%

SONORO: 51%

ORIGINALITÀ: 69%

APPETIBILITÀ: 63%

LONGEVITÀ: 59%

EMU QUALITY: 98%

GLOBALE: 70%

PUZZLE BOBBLE



©1994 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

- ★ **Bubble Buster**
Taito, 1994 (USA)
- ★ **Bust-A-Move (Neo Geo)**
Taito, 1994 (USA)

Questo è il gioco in cui gli eroi di **Bubble Bobble** fanno il loro debutto nel mondo dei puzzle. Dato il suo enorme successo, Taito ha poi creato una lunga serie di altri capitoli, prodotti per praticamente ogni computer e console esistente!

Mentre scrivo questo articolo (Ndr: 2002) sono quattro i giochi di questa serie emulati dal RAINE.

La sua popolarità è dovuta al fatto che il gameplay combina due classici puzzle game: **Breakout** e **Tetris**. Come nel primo, dovrete distruggere un muro, in questo caso di bolle. E come nel secondo, il "muro" cresce fino a riempire l'area di gioco.

Anche stavolta Bub e Bob si sono cacciati nei guai e si ritrovano a che fare con una strana balestra spara-bolle. Possono ruotare il congegno a destra e sinistra e poi sparare contro un mucchio di bolle colorate accumulate sotto una sorta di pressa meccanica, che viene giù lentamente. Se non riuscite a distrug-



Premesso che la versione recensita è quella giapponese, devo ammettere che le istruzioni sono comunque comprensibili. Mi sono anche piaciuti molto gli intermezzi tra i livelli ed i titoli finali in stile cinematografico. La presentazione non ha bisogno d'altro, è perfetta così!

La grafica è pulita e ben disegnata: un tripudio di bolle colorate e allegri draghetti (disegnati meglio che in **Bubble Bobble**). I fondali non sono molto vari ma ben fatti. Il tutto rende il gioco molto attraente.

Mi piace come i designer abbiano ampliato un vecchio concetto per fare un videogioco moderno. La semplicità del gameplay ed il look fumettoso attira subito l'attenzione. Vorrete provarlo, giocarlo e finirlo. La curva di apprendimento e la difficoltà ben calibrata consentono di progredire nel gioco senza intoppi.

Questo è certamente uno dei *puzzle game* più famosi in sala giochi. Vi basti pensare a quante conversioni sono state fatte per computer e console in questi anni. **Puzzle Bobble** è un videogame di prim'ordine, un vero successo!

gere le bolle in tempo, i due piccoli eroi ne saranno schiacciati.

Viceversa, liberando lo schermo da tutte le bolle, si va al livello successivo.

I comandi sono molto semplici: joystick a destra e sinistra per ruotare la balestra e un pulsante per lanciare.

Le bolle sparate vanno ad appiccicarsi a quelle già in cima allo schermo. Ma si possono anche far rimbalzare sui muri destro e sinistro per riunirle a bolle meno accessibili.

Creando gruppi di tre o più bolle, si faranno esplodere e queste si porteranno giù eventuali altre bolle che



◀ Qui si mette proprio male...



penzolano al di sotto. Più bolle vengono distrutte simultaneamente, più punti si fanno – fino ad un milione di punti in un colpo solo! Ma anche finendo lo schema velocemente si ottengono punti extra.

Al completamento del gioco, dopo 30 livelli, i nostri

eroi potranno finalmente godersi il meritato riposo!

Le bolle sono tenute in una sorta di sacca (non so come sia possibile, ma ce ne stanno centinaia dentro!). Quando una bolla è in posizione di lancio, possia-

◀ Uno degli splendidi fondali stellati nell'ultima fase del gioco



Questo è il mio videogioco preferito! Potrei solo dire che è bello, perfetto e coinvolgente, ma invece cercherò di parlarne in modo più obiettivo.

La presentazione è chiara ed esaustiva. La grafica ed il sonoro sono allegri e adoro la "voce" dei draghetti, mi fa troppo ridere!

Cosa altro dire... gli schemi sono belli e variegati. Questo è il tipo di gioco che riesce a tenermi incollata per ore ed ore. Non so spiegare il perché, ma questo gioco non mi stanca mai. Ha qualcosa di speciale...



Un breve filmino rivela il titolo del gioco, dapprima nascosto

dietro delle bolle. Poi inizia il classico demo con il tutorial.

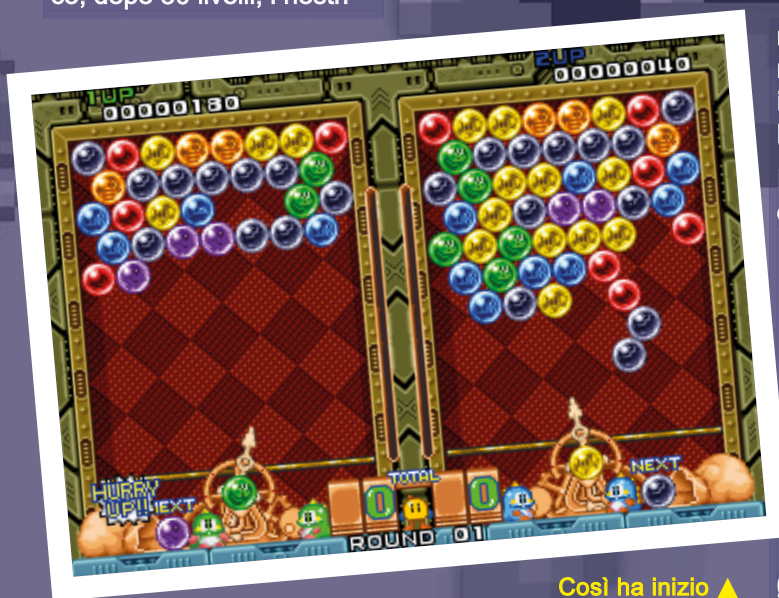
Grafica davvero bella e dettagliata. Per quasi due terzi del gioco sono rimasto soddisfatto dalla semplicità dello stile grafico, e poi nelle fasi finali sono rimasto letteralmente a bocca aperta ammirando i fondali del gioco!

Forse il gioco sarà un po' ripetitivo, ma la musicchetta esotica che ci accompagna, unita alla grafica variopinta, sembrano creare una nuova atmosfera ogni volta.

Ed anche per merito dei personaggi carinissimi, questo gioco diventa una vera calamita per videogiocatori!

Anche se talvolta potreste trovarlo frustrante, continuerete a giocarlo per scoprire cosa riservano i livelli avanzati.

Non potete assolutamente mancare questo gioco... non vorrete mica farmi arrabbiare, vero?



▲ Così ha inizio la sfida a due giocatori

mo già vedere di che colore sarà quella successiva – il che ci aiuta a pianificare la prossima mossa.

Il gioco offre la possibilità di giocare da soli o contro un avversario in modalità "versus" – divertentissima! Chi vince tre battaglie sarà il campione della sfida!

E durante i titoli di coda, se guardiamo tra le stelle che scorrono nel fondale, vedremo le astronavi Silver Hawk e Fossil del gioco di Darius. Ma questa è un'altra storia...

IL COMMENTO DI BONZE



Curiosamente, questo gioco è stato distribuito nel solo Giappone su hardware Taito "B-System" e su cartuccia Neo Geo nel resto del mondo. Il metodo di controllo semplice (joystick a due direzioni e un solo pulsante) ed il gameplay immediato (unire tre o più bolle per farle scoppiare) possono trarvi in inganno: questo non è un gioco per bambini.

D'altronde anche Tetris sembra semplice ma sappiamo che non è così!

Alcuni livelli hanno bolle piazzate in modo casuale, il che secondo me è una buona idea ed offre un po' di varietà tra le partite. È un gioco talmente coinvolgente che vi farà rimpiangere di averlo finito dopo aver superato i soli 30 livelli di cui è composto.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 86%

GRAFICA: 91%

SONORO: 86%

ORIGINALITÀ: 96%

APPETIBILITÀ: 100%

LONGEVITÀ: 100%

EMU QUALITY: 100%

GLOBALE: 96%

SPACE INVADERS '95

THE ATTACK OF LUNAR LOONIES

©1995
TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

★ Akkanbeder
Taito, 1995 (Giappone)

Questa recensione tratta di una versione un po' inusuale di **Space Invaders**: ironica, colorata, divertente e moderna – seppure conservandone la meccanica di gioco. Appena inseriamo la nostra monetina nel cabinato, ci viene chiesto di selezionare quale personaggio useremo per la

partita. Scegliamo bene perché ciascuno ha la propria nave con caratteristiche differenti. È possibile anche giocare in due simultaneamente.

Per salvare la Terra anche questa volta dovremo combattere attraverso cinque aree, ciascuna contenente schermate piene di invasori, fasi bonus ed ovviamente il "boss" di fine livello – per un totale di ben 32 battaglie!

Il primo schema inizia in stile classico con gli alieni in bianco e nero come nel primo gioco ma dopo pochi secondi... tutto si trasforma! Gli invasori prendono colore e diventano buffi personaggi che sembrano usciti da un fumetto giapponese. Ma attenzione: dietro al loro aspetto pacioccoso si celano mostri ancora più furbi dei loro antenati! E sparano talmente tanto che a volte sarà praticamente impossibile sfuggire ai loro proiettili. Giungere alla battaglia finale sarà un'autentica sfida!

Nella parte bassa dello schermo ve-

diamo, sotto la nostra navetta, una barra che indica quanta energia abbiamo caricato nella nostra arma secondaria. Per usarla bisogna tenere premuto il tasto di fuoco per qualche secondo e poi rilasciarlo. Il colpo sarà potentissimo!

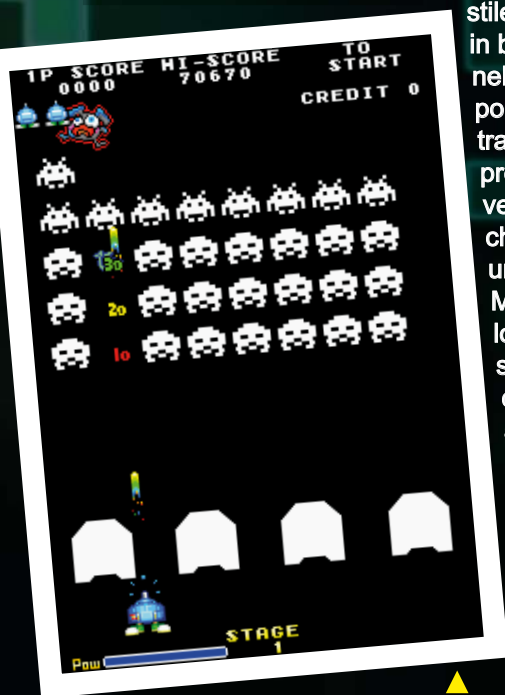
I piloti delle nostre navette sono piuttosto bizzarri: un cane in un bidone, un carrarmato in scarpe da tennis, una pietra azzurra, un robot rosso a forma di

amuleto giapponese (che ha un'arma speciale molto potente) e la navetta Silver Hawk presa dal gioco di **Darius**.

Alla fine del primo livello (**Space Carrier**) dovremo affrontare un grosso robot che dapprima ci tempesta di proiettili, bombe e sfere d'acciaio e poi, in preda al



▲ Un'invasione di... maiali?!?



▲ Gli invasori classici subito prima della trasformazione



Il demo mostra il gameplay attraverso alcuni livelli di gioco. Da subito si apprezza l'atmosfera nipponica, presente per la prima volta in un capitolo di questa gloriosa serie.

Gli effetti sonori sono sciatti ma in compenso la musica di sottofondo è piacevole. E poi i personaggi selezionabili sono favolosi!

Finalmente **Space Invaders** viene innovato nelle sue radici: ogni livello è realmente diverso dal precedente, ci sono schemi bonus e boss di fine livello, si può giocare in due, ci sono sezioni da *shooter* verticale classico... insomma questo gioco è una spanna sopra tutti gli altri della serie! E se ve lo dice una persona storicamente scettica come me... dovete crederci!

Trovo comunque la longevità un po' carente: una volta finito, non fa proprio venire voglia di rigiocarci. Se siete rimasti delusi dai precedenti capitoli vi consiglio di provare questo qui - potreste sempre ricredervi!

Gli invaders non resistono al richiamo della spiaggia! ▶

panico, corre a chiamare in aiuto file di nuovi alieni. Nell'area successiva (Gourmet Star) il boss è una gigantesca nave da guerra Yamato 106780 dall'aspetto un po' diroccato e guidata da un calamaro, un paguro ed un pesce meccanico come la nave stellare Fossil, sempre presa da **Darius**. Nella terza area (Summer Star) il boss è una aragosta gigante che sta su una piccola isola e stende il bucato, il tutto in perfetto stile manga. L'area successiva è la Ghost Star, protetta da un fantasma spaziale.

Dopo queste atmosfere horror, ci aspetta l'ultimo livello (Mother Star) protetto da un enorme robot

che sembra uscito dal primo **Space Invaders**, guidato da King UFO. Il robot ha cannoni e braccia allungabili. Dagli occhi e dalla bocca spara grossi raggi laser e saette. Dopo averlo sconfitto, vedremo King UFO scappare via con alcuni seguaci e lasciare la Terra in pace... almeno fino al prossimo episodio della saga!

Come in tutti i giochi di questa serie, troviamo le navi madri che svolazzano in cima allo schermo e perdiamo una vita se gli alieni arrivano a terra. Come nell'episodio **Super Space Invaders '91**, a volte una nave madre lascia cadere un'arma speciale, pronta all'uso se riusciamo a raccogliercela in tempo. Ci sono diverse armi disponibili tra cui una palla da bowling, un caricatore di proiettili per il fuoco rapido ed una bomba. Un altro oggetto utile è un orologio che stoppa i nemici per qualche secondo. E poi la nave madre stessa, quando esplose, distrugge tutti gli alieni nei dintorni (il che non è male).

Tra le situazioni di gioco



Lo stile fumettoso e colorato trasuda già dal demo, dalla tabella dei punteggi, dai personaggi e si conclude nella sequenza finale cinematografica. Niente da dire: la presentazione è eccellente!

Graficamente è molto originale con tanti personaggi, colori e allegria dappertutto, animazioni fluide e veloci. I fondali sono tanti e animati e questo a volte crea confusione nel gioco, un esempio fra tutti è il primo schema bonus. E finalmente un gioco di **Space Invaders** con un sonoro all'altezza. Non troppo vario ma quel che c'è, è fatto bene!

Il gioco ha sempre la stessa meccanica ma stavolta Taito ha aggiunto una valanga di piccole novità. Ovviamente la grafica salta subito all'occhio ma apprezziamo i curiosi personaggi, gli schemi sempre diversi ed i bonus. Si tratta di uno **Space Invaders** all'ennesima potenza di cui è facile innamorarsi. Cinque le zone da completare e vi servirà tanta pazienza per completarle. Sì, è proprio un bel gioco!



La bella regina delle aragoste



La presentazione è una delle più belle che abbia mai visto grazie allo stile "manga" che rende il gioco spiritoso e speciale! Mi piace che abbiano inserito diversi personaggi selezionabili, ciascuno con le proprie caratteristiche. Belli poi gli effetti ed il sonoro in generale.

Talvolta però la grafica risulta confusa per via dei troppi colori ed oggetti dappertutto, il che lo rende difficile da godersi al massimo... Non male comunque il fatto che sia un nuovo capitolo che aggiunge colore e allegria al vecchio classico.



PAGELLA
 PRESENTAZIONE: 81%
 GRAFICA: 92%
 SONORO: 75%
 ORIGINALITÀ: 89%
 APPETIBILITÀ: 83%
 LONGEVITÀ: 72%
 EMU QUALITY: 99%
GLOBALE: 86%

THE GAMES DATABASE

BUBBLE BOBBLE

	BUBBLE BOBBLE (TAITO)	BOBBLE BOBBLE (BOOTLEG)	SUPER BOBBLE BOBBLE (DATSU)
Anno	1986	1986	1986
Classificazione	Produzione standard	Bootleg	Bootleg
Genere	Platform	Platform	Platform
Classe pinout	Taito Classic	Sia JAMMA che Non-standard	JAMMA
Informazioni schermo			
» Tipo	Raster	Raster	Raster
» Orientamento	Orizzontale	Orizzontale	Orizzontale
» Risoluzione	256x224 pixel a 60 Hz	256x224 pixel a 60 Hz	256x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	256	256	256
Informazioni input			
» Numero di giocatori	2	2	2
» Giocatori simultanei	2	2	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore	Multigiocatore	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 2 direzioni	Joystick a 2 direzioni	Joystick a 2 direzioni
» Numero di pulsanti	2	2	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)	Mono amplificato (1 canale)	Mono amplificato (1 canale)
Chipset			
» Z80	6 MHz + 6MHz + 3MHz (CPU)	6 MHz + 6MHz + 3MHz (CPU)	6 MHz + 6MHz + 3MHz (CPU)
» MC6801	4 MHz (CPU Controller)		
» YM2203	3 MHz (Audio)	3 MHz (Audio)	3 MHz (Audio)
» YM3526	3 MHz (Audio)	3 MHz (Audio)	3 MHz (Audio)

TOP SECRET

LE STANZE SEGRETE

Al posto dell'oggetto "power up", ai livelli 20, 30 e 40 apparirà un portale argentato - a condizione che almeno uno dei draghetti abbia ancora tutte le vite. Entrandovi, ci si ritroverà in una stanza piena di diamanti da raccogliere e con un messaggio segreto scritto sulle pareti, che dà indicazioni su come completare il gioco. Il portale al livello 50 invece funziona come un "ombrello" e fa saltare ben 20 livelli.

PIOGGIA DI BONUS A FINE LIVELLO

Al completamento di ciascun livello il cui numero termina con 0 o 5, e dal livello 90 in poi, ogni bolla ancora sullo schermo esploderà rivelando un frutto o altro oggetto bonus. Per ottenere lo stesso effetto in tutti i livelli bisogna che, nell'istante in cui l'ultimo nemico viene eliminato, almeno uno dei due giocatori abbia punteggio in cui le cifre di decine e centinaia sono identiche (esempio 20.110, 62.550). Il tipo di bonus ottenuto dipende dalla cifra in questione.

I CODICI NELLO SCHERMO DEL TITOLO

Allo schermo del titolo e prima di inserire un gettone, muovi il joystick del giocatore 1 (Bub) e premi i pulsanti per ottenere una di queste combinazioni. Alla partita successiva, le modalità corrispondenti saranno attivate. Per attivarle tutte, ripeti la procedura per tre schermi dei titoli consecutivi e poi inserisci il gettone.

LJLSLBLS Modo "Power Up": camminata veloce (scarpetta) e fuoco rapido (caramelle gialla e blu) permanenti
 BJB BJRS Modo "Original Game": le porte segrete ai livelli 20, 30, 40 e 50 appaiono sempre, anche avendo perso delle vite
 SJBLRJSR Modo "Super": rende il gioco più difficile. Vincendo lo scontro finale con i due draghetti ancora in vita, si potrà vedere il "vero" finale del gioco

legenda: L=sinistra, R=destra, B=bolla, J=salto, S=tasto 1P

PUZZLE BOBBLE

PUZZLE BOBBLE / BUBBLE BUSTER (TAITO)

Anno	1994
Classificazione	Produzione standard
Genere	Puzzle
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 2 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	12 MHz (CPU)
» Z80	8 MHz (CPU)
» YM2610B	8 MHz (Audio)

PUZZLE BOBBLE / BUST-A-MOVE (TAITO)

Anno	1994
Classificazione	Produzione standard
Genere	Puzzle
Classe pinout	SNK Neo Geo MVS
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 2 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)

INFO

STAFF

Game Design	Seiichi Nakakuki
Design	Hiroyasu Nagai Takao Yoshiba Makoto Osaka Nobuaki Kuroki Yuichi Onogi
Sviluppo	Tkhc.02 Tmr Nob
Personaggi	Kazuhiro Kinoshita Komai Ryota Miwa Kamiya
Supervisione	Masaki Yagi Takuro Saito G Rox H. Kato K. Tajima
Audio:	
Musiche	Kazuko Umino Yasuko Yamada
Effetti	Hideki Takahagi
Sviluppo	Naoto Yagishita
Produzione	Hiroshige Tonomura

ARKANOID REVENGE OF DOH

REVENGE OF DOH (TAITO)

Anno	1987
Classificazione	Produzione standard
Genere	Racchetta e pallina
Classe pinout	JAMMA+
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x256 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	512
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Paddle
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» Z80	6 MHz + 6MHz (CPU)
» YM2203	3 MHz (Audio)

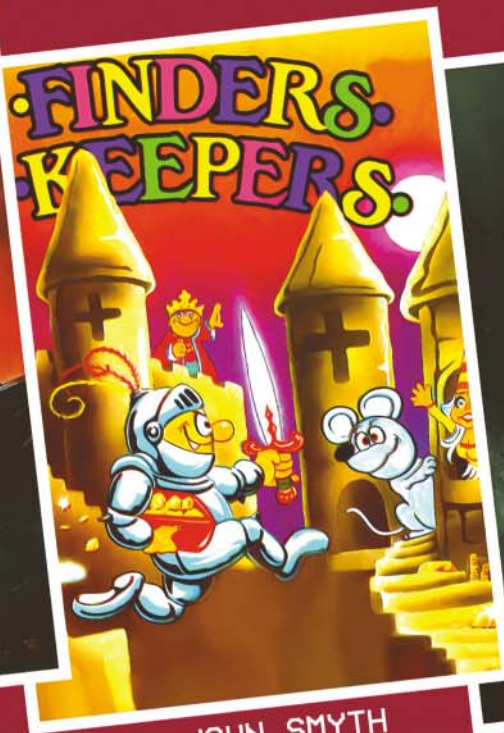
SPACE INVADERS '95

SPACE INVADERS '95 (TAITO)

Anno	1995
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	Taito F3 System JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x320 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 2 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	1
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68EC020	16 MHz (CPU)
» M68000	15 MHz (CPU)
» ES5510	10 MHz (Audio)



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