

Numero 8
Agosto 2003

Edizione Deluxe 2024

ZZAP! RAINE

HER
GORDON
GAMES



CHASE H.Q.

CADASH
SNOW BROS.
TERRA FORCE

BLAST FROM THE PAST
GORDON'S SPECIAL
ZZAP! TEST

GLI INVADERS DE "IL TIMIDO"

LLOYD MANGRAM ARRIVA SU ZZAP!TEST
GRATIS IL ROMANZO DI GORDON



Finalmente, dopo tanti mesi di attesa e duro lavoro, Tux e nlx_doom hanno pubblicato il nuovo RAINE versione 0.38. Aggiunge Arkanoid e Pengo alla lista di giochi emulati, oltre alla solita tonnellata di fix, miglioramenti ed aggiornamenti. E con lui ecco un altro numero di Zzap!Raine.

Vediamo cosa ci riserva questo numero. Dopo tanto tempo, IlTimido ci regala un altro episodio di Blast from the Past con fatti e curiosità sul classico Space Invaders. Ma abbiamo anche un nuovo allegato Zzap!Test in cui, alle recensioni, si aggiunge l'inedito angolo della posta curato da una faccina molto nota ai lettori dello Zzap!64 inglese: Lloyd Mangram. C'è poi un graditissimo regalo dall'amico Gordon Houghton: il PDF scaricabile gratuito del suo romanzo The Journeyman, in esclusiva per i nostri lettori. Tutta la storia nell'articolo Gordon's Special.

Sto dimenticando qualcosa? Ah giusto: le recensioni. Chase H.Q. è dedicato a tutti quelli che (me escluso) desiderano inseguire criminali a bordo di una Porsche. Cadash è un action/adventure medievale che ricorda un po' Rastan. Snow Bros è un divertente platform con un'ambientazione unica ed un gameplay favoloso. Terra Force è il seguito del famoso Terra Cresta con una marcia in più: lo schermo scorre sia in verticale che in orizzontale ed è il giocatore a scegliere cosa fare, praticamente un mix di Terra Cresta e Gradius.

Concludo ringraziando Anthony Stiller per averci regalato le caricature di Lee Bolton e Lloyd Mangram.

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?!?

CHASE H.Q.

4

CADASH

6

SNOW BROS.

8

TERRA FORCE

10

SPECIALI

BLAST FROM THE PAST: SPACE INVADERS

12

ZZAPITEST #2

13

GORDON'S SPECIAL

24

THE GAMES DATABASE

25

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



Una cover ricchissima d'azione in cui niente è lasciato al caso.

Usando come base il flyer giapponese di Chase H.Q., Liliana sfrutta lo spazio libero in alto a destra per includere la caricatura di Lloyd Mangram, quasi come fosse uno spettro che ritorna dal passato.

I testi in verde, giallo e rosso sono un richiamo al tema automobilistico del gioco di copertina.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 8, Agosto 2003. Nuova edizione in formato PDF, Febbraio 2024. 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 2003 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2003, copertina 2024, grafica e layout rivista)

Redazione: Luca "MADrigal" Antignano, Marco "Redhot" Castiglioni, Milos "Talas" Jovanovic, Paolo "RoyJ" Facchini, Paolo "IlTimido" Nicoletti, 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 "MADrigal" Antignano - lucantignano@gmail.com - <http://www.madrigaldesign.li/>

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.



CHASE H.Q.

©1988 TAITO

RECENSIONE DI MILOS "TALAS" JOVANOVIC

Allacciate le cinture e preparatevi per un gioco di corse vecchio stile. Oggi parliamo di **Chase HQ**, gioco uscito nel 1988 – ottima annata nella storia dei videogiochi! La trama possiamo riassumerla in una frase: impersonate una coppia di poliziotti a caccia di criminali alla guida di una macchina supersportiva. Beh, i poliziotti d'altronde fanno questo, no?

Cinque sono i pericolosi criminali che dovremo acciuffare e la nostra fida Porsche nera corre che è un piacere. Oltre al classico sistema di controllo con volante, pedali e leva



Nancy ci fa il briefing della missione

del cambio, abbiamo un pulsante speciale: il "nitro"! Premendo il pulsante, un carburante speciale viene iniettato nei motori e que-

sto dà alla macchina una accelerazione pazzesca per alcuni secondi.

Ogni missione viene introdotta da una comunicazione audiovideo dalla Centrale di Polizia in cui la voce (sintetizzata) della nostra collega Nancy ci indica chi sono i criminali e ci mostra la loro macchina. Si tratta sempre di macchine sportive e veloci tra cui una fiammante Lamborghini gialla. I criminali variano tra assassini, spacciatori ed agenti segreti.

Gli inseguimenti sono tutt'altro che semplici. Si comincia sempre in autostrada, cercando di avvicinarsi alla macchina in questione. E poi inizia il



Ah, un gioco di macchine... e mi dispiace tantissimo

dire che secondo me non è neanche bello.

All'inizio ho pensato: wow ma è velocissimo, bella grafica, sonoro e tutto quanto. Ma già durante il primo livello ho cambiato idea: il gioco è difficile! Proprio troppo, troppo difficile! Basta fare il più piccolo errore e la partita finisce.

Ma anche il modo di vincere gli scontri è noioso: sportellare sempre da dietro a destra o sinistra. Perché non è possibile invece superare e tagliare la strada? Dopo il secondo livello già si capisce che non c'è più niente da scoprire. Grafica leggermente diversa ma questo non basta a migliorare il gioco.

Voto positivo per le voci e le schermate di fine livello. Ma in generale non so che dire, provatelo e magari potrebbe piacervi più che a me.

bello: dovremo raggiungerla e tamponarla o comunque prenderla a sportellate a ripetizione fino a quando non si fermerà in fiamme. E a quel punto ci godremo una bella scenetta in cui i criminali vengono arrestati e guadagneremo un bel bonus in punti.

La demolizione della macchina dei criminali è il solo modo per concludere il livello e ci viene dato solo un minuto per farlo – e sempre senza perderla mai di vista per un solo secondo. Qui basta un solo errore e dovremo rifare tutto daccapo – al costo di



STAGE 2 COMPLETE!

OK! You're under arrest on suspicion of armed robbery and murder.



◀ Neanche la Lamborghini è riuscita a sfuggire!



Questa è una delle più belle alternative a **Out Run** in sala. Il classico Sega mi torna subito alla mente appena accendo la Porsche e premo l'acceleratore. Ma poi mi rendo conto delle tante differenze: inseguimenti, sportellate, alta velocità, presentazione, intermezzi e sonoro di alta qualità che farebbe morire d'invidia i **Maniacs of Noise**. E anche a livello di grafica è eccellente!

Le missioni però sono un po' tutte uguali. Cambia la macchina avversaria ma il resto rimane uguale. Questo è l'aspetto più debole del gioco nonostante le tante innovazioni si facciano vedere bene.

In conclusione, ci troviamo di fronte ad un altro eccellente videogioco targato Taito!



Chase HQ era uno dei miei giochi da sala preferiti. L'ho sempre trovato divertente e ricco d'azione anche se, seriamente... la Porsche non può certo competere con una Lamborghini o una Countach! Non riesco a capacitarmi di quanto insensate siano le fasi finali dell'inseguimento in ogni livello di gioco!

Il gioco è ben realizzato. Il demo è ben fatto e mostra le varie macchine avversarie. La grafica è quella "standard" per questo tipo di giochi (strade a righe e così via) ma qui la velocità è incredibile. È anche bella la sintesi vocale - molto all'avanguardia per essere un gioco degli anni '80 - mentre le musiche sì... sono carine ma che invadenti! Alto livello di appetibilità ma il gioco è troppo difficile e agli ultimi livelli è frustrante. Il gioco va provato. Se almeno avessero disegnato Nancy un po' meglio...

un altro credito. Fortunatamente la nostra Porsche non subisce danni.

La fase di combattimento è quella in cui il "nitro" diventa davvero indispensabile. Ne abbiamo tre "dosi" per ciascun inseguimento per cui vanno usate con strategia.

Talvolta veniamo raggiunti

da un elicottero della Polizia che ci comunica che la macchina dei fuggiaschi è vicina. Si tratta di una scenetta di valore puramente estetico e nessuna utilità. L'elicottero arriva, vola sopra la nostra Porsche e poi se ne va. Questo accade sempre nella prima fase delle missioni, in prossimità di bivi nell'autostrada che



▲ L'inutile elicottero di supporto



Appena iniziata la partita ho avuto subito una sensazione di déjà-vu. Poi ho capito: sembrano gli stessi scenari del capolavoro **Out Run**! Ma cavolo, i designer e programmatori potevano sforzarsi di fare la grafica almeno un pochino diversa?

Il gioco è interessante comunque grazie al fatto che è uno dei pochi titoli di guida a contenere anche una fase "distruttiva". Mi sono piaciuti anche gli effetti sonori e le musiche. Bella anche la presentazione che spiega bene come funziona il gioco - purtroppo questo non vi aiuterà comunque a completarlo con un solo credito, sia ben inteso!

È un prodotto carino anche se non mi ha divertito molto. Ma se dalle foto in questa recensione vi sembra interessante... beh provatelo, no?

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 73%
GRAFICA: 79%
SONORO: 82%
ORIGINALITÀ: 71%
APPETIBILITÀ: 79%
LONGEVITÀ: 75%
EMU QUALITY: 96%

GLOBALE: 77%

CADASH

©1989 TITO

RECENSIONE DI MILOS "TALAS" JOVANOVIC

Tanto tempo fa, nel regno di Deerzar, un malefico personaggio chiamato Baalrogue rapì la principessa Sarasa e la portò nel suo gigantesco castello circondato da lava vulcanica. Il re, affranto e disperato, cercò dappertutto un eroe disposto a salvarla...

Così comincia **Cadash**, un gioco da sala piuttosto inusuale in quanto ha molti elementi dei giochi di ruolo. In qualche modo somiglia al famoso **Wonderboy in Monsterland** della SEGA. Anzi diciamo che **Cadash** è la sua controparte "più seria", quasi un mix tra **Wonderboy** e **Rastan**.

Appena il gioco inizia, vediamo Sarasa portata via da Baalrogue nella forma di un drago rosso a due teste. Quattro eroi stanno in cima ad una torre, pronti

I Beholder sono piuttosto pericolosi!



a partire per salvarla. Potremo scegliere uno dei quattro eroi tramite la classica schermata di scelta del personaggio. Possiamo anche giocare con un amico sul medesimo cabinato, o in quattro collegando due cabinati di **Cadash** tramite un cavo speciale!

Scopriamo chi sono questi valorosi combattenti:

Guerriero Il più forte del gruppo ma lento all'inizio del gioco. Non può lanciare incantesimi.

Mago Il più debole fisicamente ma lancia potentissimi incantesimi. Sale velocemente di livello.

Sacerdotessa Ottima difesa e qualche buon incantesimo offensivo. Forza fisica nella media.

Ninja Molto equilibrato con buon attacco e difesa. La sua arma sono le shuriken.

Nella sala del trono, il re di Deerzar benedice il nostro eroe con un breve discorso, dopodiché inizieremo l'avventura alla ricerca di Sarasa. Il gioco si svolge nel mondo aperto attraverso

so cinque continenti collegati da portali magici.

L'esplorazione è resa interessante dalla varietà delle location e delle missioni. Incontrare gnomi nel loro magnifico villaggio, parlare con una bellissima sirenella o aiutare una vedova di guerra sono solo alcune delle cose che ci aspettano. I cinque livelli includono caverne oscure, foreste incantate, castelli e cimiteri. Sono fasi del gioco ricche d'azione in cui combatteremo contro zombi, draghi, chimere e altre creature tipiche delle ambientazioni fantasy e troveremo anche ostacoli da superare con le classiche liane sospese su un baratro. Non mancano le piccole città ed i villaggi in cui riposarci, acquistare



Adoro questo tipo di giochi di avventura. Se la grafica

fosse più varia, sarebbe perfetto: entrare in una catacomba e vedere solo ossa, ossa, ancora e solamente ossa... beh non è stimolante. Le musiche invece sono ben fatte e creano una bella atmosfera.

Da principio mi ha sorpreso vedere un concept da gioco di ruolo in un prodotto da sala giochi: equipaggiamento, punti esperienza... ma alla fine mi sono reso conto che ci sta tutto, è una bella aggiunta a un gioco comunque d'azione.

Cadash richiede un paio d'ore del vostro tempo per essere completato, meglio se in compagnia. Che figata dev'essere giocare in quattro su due cabinati?



Uno dei numerosi villaggi che attraverseremo nel gioco ▶



Cadash sembra Rastan con appiccicati pezzi di avventure testuali molto

popolari ai tempi del caro vecchio C64. Storia banalissima ma bella atmosfera – beh, almeno all'inizio del gioco!

Grafica e sonoro mediocri e presentazione ridotta all'osso, per fortuna è stato pubblicato in diverse lingue – fatto poco comune negli arcade. Sembra interessante all'inizio ma continuo a preferire di gran lunga **Rastan** e il vecchio classico di Namco, **Dragon Buster**.

Per me **Cadash** è un gioco poco attraente, giusto un pelo superiore al terribile **Artura** della Gremlin Graphics sul C64, diventato tristemente famoso per la pessima storia ed il design (e che si prese un 10% su Zzap!64).

equipaggiamento e parlare con gli abitanti.

Col proseguire dell'avventura, il nostro eroe acquisisce punti esperienza e migliora le proprie capacità. Ovvero: più forte nella lotta e nelle arti magiche, ma anche più energia vitale per resistere meglio agli

scontri più difficili. E questo è fondamentale perché il gioco non è affatto facile! Con l'acquisto di nuovo equipaggiamento, cambia anche l'aspetto del nostro eroe. Il guerriero, per esempio, comincia vestito come un barbaro ma alla fine del gioco ha più l'aspetto di un nobile cavaliere in cotta di maglia e con una scintillante spada!

In ciascun livello dovremo raccogliere degli oggetti speciali prima di raggiungere il portale magico. Sono artefatti magici che hanno una utilità pratica nella storia: ad esempio prima di entrare nel villaggio degli gnomi, dovremo prendere la pozione che rimpicciolisce il nostro eroe!

E non può esserci gioco fantasy senza i cattivissimi mostri di fine livello. Tra questi un grosso blob, un elementale di fuoco e poi, ovviamente Baalrogue in persona! Non voglio rivelarvi niente sullo scontro, ma si svolge in diverse fasi e diversi luoghi, grazie al suo potere di prendere diverse sembianze. Naturalmente poi riusciremo a salvare la principessa, che ci ringrazierà con una improbabilissima frase in inglese del tipo "Grazie per questa cosa importante!" – ma cosa diavolo avrà voluto dire?



Cadash è proprio strano... Non è facile trovare giochi da sala con una simile combinazione di esplorazione, ruolo e piattaforme. E oltre ai classici punti esperienza, magia e forza, troviamo negozi di armi e creature mitologiche. Dopo i primi dieci minuti si riesce a padroneggiare bene il sistema di controllo ed il gioco diventa molto interessante e godibile.

Ma la cosa bella sono i quattro eroi, ciascuno con le sue specialità. Forse l'avventura diventa troppo semplice se scegliete il ninja o il mago – e di contro è molto difficile col guerriero. In ogni caso, questo aggiunge un buon fattore rigiocabilità (il che non guasta affatto). Tutto sommato è un buon gioco.



Il nostro "piccolo" guerriero entra nel villaggio degli gnomi ▲



Signore, perdonami per quel che sto per dire... BLEAH!

Non capisco come faccia **Cadash** ad avere così tanti fan sparsi per il mondo. Io gioco di ruolo da almeno dieci anni e capisco benissimo che un arcade non possa riprodurre la varietà di situazioni del classico D&D con "carta e dadi".

Eppure Capcom coi suoi **Tower of Doom** e **Shadow Over Mystara** è riuscita a creare degli eccellenti giochi di ruolo da sala – dunque perché Taito non ha saputo fare la stessa cosa? Apprezzo lo sforzo profuso dai designer ma questo non cambia le cose: **Cadash** è poco attraente. Giuro che ci ho provato, ma proprio non riesco a farmelo piacere.

Volete sentire il mio giudizio su grafica e sonoro? No, meglio di no, lasciamo stare...

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 77%

GRAFICA: 76%

SONORO: 67%

ORIGINALITÀ: 76%

APPETIBILITÀ: 71%

LONGEVITÀ: 63%

EMU QUALITY: 97%

GLOBALE: 72%

SNOW BROS. NICK & TOMOS.

©1990  TOAPLAN

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

★ **The Winter Bobble Bootleg, 1990**

Pensate ad una bizzarra località sperduta nella campagna giapponese, in un'era non definita. Ora pensate a due gentili donzelle rapite da un essere maligno e, ovviamente, rinchiuso in cima ad un altissimo edificio. E infine pensate ad una camera delle torture con guardiani di pietra ed infinite guglie nel soffitto, da cui le due donzelle penzolano in attesa d'aiuto.

Ecco, ora avete un bel quadro della situazione. La notizia del rapimento si sparge in fretta e giunge alle orecchie di due fratelli chiamati Nick e Tom. Essendo particolarmente coraggiosi, i due si mettono subito in movimento per salvare le ragazze. Sanno già che ci sarà da menare le mani, ma questo non li scoraggia. **Snow Bros** è la loro storia.

Il palazzo ha ben 50 piani. In ciascuno di questi, troviamo una stanza ricca di piattaforme variopinte su cui correre, saltare, scivolare e (purtroppo) anche ri-



Il sotto-gioco coi "Pac-Man" azzurri

manere intrappolati. Dentro ci scorrazzano ninja, nani, gufi, lucertolone ed altri buffi personaggi – alcuni dei quali sputano fuoco o lanciano pugnali contro i nostri eroi.

Nick e Tom sono due pupazzi di neve e, come tali, attaccano lanciando palle di neve! Quando un nemico viene colpito più volte e ricoperto di neve, diventa lui stesso una grossa palla.



Saltando sulla palla di neve si riesce a raggiungere le piattaforme in alto



Snow Bros attira subito l'attenzione appena entri in una sala giochi. L'ho giocato parecchio negli anni '90. Rispetto a **Bubble Bobble**, è più difficile prenderci la mano e l'azione è più ragionata. Serve più strategia che velocità. Ma purtroppo soffre del fatto di avere così pochi power-up, che rendono il tutto poco vario rispetto al capolavoro Taito.

Ma **Snow Bros** ha tante cose che lo rendono comunque un gioco favoloso: grafica splendida, personaggi simpaticissimi, musica assolutamente perfetta. E il gameplay è geniale. È un gioco difficile ma vale la pena provarci perché regala tanto divertimento e tante soddisfazioni!



◀ Con una eliminazione "perfect" otteniamo una pioggia di punti!

Nick e Tom a questo punto possono usare la megapalla come una scala per raggiungere piattaforme più in alto oppure darle un grosso calcio e scaraventarla contro gli altri nemici. Ovviamente se non si fa in fretta, la neve si squaglia e il nemico si libera e indovina un po'... è ancora più incavolato di prima!

La megapalla rimbalza dappertutto travolgendo qualsiasi cosa si trovi sul suo percorso fino a spacciarsi contro le pareti ai lati inferiori della stanza. I nemici colpiti diventano gelati, sushi o altre pietanze tipicamente servite fredde.

A volte, al posto del cibo, troviamo delle utilissime pozioni da raccogliere. Quella rossa rende i nostri eroi più veloci mentre la blu e la gialla rendono i loro attacchi rispettivamente più potenti o più estesi. Esiste anche una pozione verde che trasforma il personaggio in una sorta di enorme mongolfiera che può travolgere ogni nemico senza essere danneggiata.

Un oggetto particolare è il badge azzurro a forma di pupazzo di neve: se lo raccogliamo, il gioco si ferma e nello schermo appaiono quattro nemici simili a Pac-Man. Quando vengono eliminati, rilasciano

altrettante lettere che formano la parola SNOW. Completandola, si vince una vita extra.

Eliminando tutti i nemici con una sola valanga, veniamo ricompensati con una pioggia di tessere di Mahjong che cadono dal cielo: ciascuna vale ben 10.000 punti! Viceversa se non completiamo le stanze velocemente, un fantasma a forma di zucca appare e va alla ricerca di Nick e Tom. Non solo non può essere eliminato ma crea ulteriori fantasmi. Il solo modo è scappare mentre si cerca di eliminare gli ultimi nemici per concludere la stanza.

E ad ogni dieci stanze completate, troviamo ad attenderci un guardiano, normalmente piuttosto grosso e molto resistente alle nostre palle di neve.

Giunti in cima al palazzo, Nick e Tom potranno finalmente affrontare i guardiani di pietra nello scontro finale. Questi sputano grosse bolle che volano verso il soffitto ricoperto di guglie. Se i nostri eroi rimangono intrappolati, avranno un destino come dire... pungente! Le bolle rimaste vuote invece si rivelano utili perché spesso lasciano cadere pozioni ed oggetti a noi utili nello scontro. E ne avremo bisogno perché non è affatto facile vincere!

Come di consueto, se riusciamo in questa disperata impresa verremo ricompensati da una bella sequenza finale animata.



Ho sempre pensato che pochi platformer avrebbero mai raggiunto la qualità di **Bubble Bobble** e **Rainbow Islands**. **Snow Bros** non fa eccezione. È carino ma gli manca quel "qualcosa" per renderlo memorabile. Bella la grafica ma i boss sono troppo statici. I nemici sono poco vari e gli effetti sonori sono mediocri. Non ci trovo niente di eccezionale: solo un altro buon platform ma non ai livelli dei suoi diretti competitor.

Bisogna sfruttare gli scivoli per fare ottimi attacchi!



Anche se trama e gameplay sono palesemente influenzati da **Bubble Bobble**, mi piace molto la fantasia e l'originalità dei personaggi.

Eccellente la grafica dei boss di fine livello ed anche il resto è di buona fattura. Il comparto sonoro è discreto anche se avrei voluto più musicchette di sottofondo. Buona la presentazione con la descrizione dei power-up ed il demo.

Snow Bros ha una buona giocabilità ma trovo frustrante quando il personaggio cade in una buca, non può essere salvato in nessun modo e puoi solo aspettare che venga ucciso da un fantasma. Personalmente preferisco **Bubble Bobble** e **Snow Bros 2**.

PAGELLA

- PRESENTAZIONE: 78%
- GRAFICA: 85%
- SONORO: 81%
- ORIGINALITÀ: 75%
- APPETIBILITÀ: 88%
- LONGEVITÀ: 72%
- EMU QUALITY: 96%

GLOBALE: 82%

TERRA FORCE

©1987 Nichibutsu

RECENSIONE DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

Forse Moon Cresta da solo non aveva soddisfatto la nostra fame di sparatutto all'inizio degli anni Ottanta. E forse neanche Terra Cresta ci è bastato pochi anni dopo. O forse semplicemente alla Nichibutsu volevano "chiudere in bellezza" aggiungendo un nuovo gioco alla loro già famosa saga di astronavi? Dunque eccolo qui: **Terra Force**. E speriamo, almeno questa volta, che il gioco abbia un vero finale... o forse no?

La storia del gioco è poco comprensibile. L'introduzione animata mostra un pilota che salta a bordo della propria astronave e punta verso un pianeta misterioso. Ad attenderlo, un numero infinito di astronavi

e installazioni nemiche con armamenti modernissimi.

La battaglia si svolge nei cieli del pianeta, in caverne sotterranee e perfino sott'acqua. La nostra astronave si adatta benissimo ad ogni ambiente!

I power-up vengono rilasciati da gruppi di navi nemiche di vari colori. A seconda del colore abbiamo potenziamenti per il laser primario (rosso), le bombe (blu) e la velocità della nostra navetta (verde).

Possiamo potenziare ciascun elemento fino a tre volte, dopodiché ogni power-up successivo ci darà solo dei punti bonus.

Ma ci sono anche altri tre oggetti che vanno assolutamente raccolti: la barriera elettrificata (graficamente bellissima!), i droni che seguono l'astronave ampliando di parecchio la potenza di fuoco e la classica "smart

bomb" che distrugge tutti i nemici sullo schermo in un microsecondo.

Terra Force ha una peculiarità rispetto agli altri sparatutto del suo tempo: lanciando una bomba potenziata, questa apre un



Il livello sotterraneo iper-tecnologico



Il cratere "IN" porta negli abissi sottomarini del pianeta



Terra Cresta si è evoluto. La grafica in questo nuovo capitolo viene ripresa, così come il look delle astronavi. Certo la qualità grafica è superiore ma mi sa un po' di "già visto". Beh almeno, a differenza di **Terra Cresta**, questo gioco ha un finale!

La cosa più interessante è la presenza di fasi alternate e puoi scegliere quando passare da una all'altra semplicemente facendo un grosso cratere nel terreno. Molto divertente!

In ogni caso dopo poco tempo l'ho trovato noioso: nemici e boss si ripetono continuamente e questo riduce la longevità. Magari provatelo per un po' ma senza la pretesa che diventi uno dei vostri giochi preferiti.



◀ Un mare di lava e robot sotto il deserto

cratere nel terreno o nel mare sottostante. Potremo entrare in questo cratere e accedere alle fasi sotterranee o sottomarine: la vista diventa laterale, lo schermo scorre in orizzontale ed il gameplay è completamente diverso. Questo richiede un cambio di strategia radicale in quanto i nemici arrivano da ogni parte e sono molto resistenti ai colpi di laser. Ma soprattutto ci sono torrette che vanno attaccate con le bombe, che qui assumono una funzione di attacco vero e proprio e causano esplosioni impressionanti.

Talvolta saremo costretti a cambiare fase giungendo alla fine di un livello verticale: vedremo un terremoto sotto di noi e potremo entrare nel canyon che si è formato. Nelle caverne orizzontali potremo scappare dalle aperture sul

soffitto e tornare all'aria aperta – evitando il mostro a fine caverna.

Due parole sull'hardware del gioco, perfetto per uno sparatutto: buona risoluzione (320x240 pixel), tanti colori (2.048), scrolling multidirezionale e parallasse fino a tre livelli. Una gioia per gli occhi. L'ambientazione spazia tra oceani, foreste e deserti misti a basi con transformer, spore ed elementi biomeccanici e bioelettrici che starebbero bene in un libro di H. R. Giger.

Il comparto audio è perfezione assoluta. Se avete buone casse audio ed i bassi sono regolati bene, gli effetti prendono corpo con esplosioni realistiche e suoni di laser che sembrano tagliare l'aria. Le musiche sono immersive e creano un'atmosfera perfetta.

Ne risulta un videogame



Design grafico e sonoro accattivanti e coinvolgenti! Questo gioco ha un posto speciale nel mio cuore. Non sono d'accordo con gli amici Zaxxon1 e RedHot sul senso di "già visto": Terra Force può apparire poco innovativo solo se lo confronti coi videogame di oggi. Questo sparatutto è uscito nel 1987 ed introduce fasi alternate orizzontali e verticali perfettamente integrate. L'unico gioco con fasi alternate che ricordo è **Legendary Wings** di Capcom ma in quel caso le fasi orizzontali erano platform ed esplorative a piedi.

Giocabilità eccellente, grafica magnifica e effetti sonori con esplosioni potentissime. Livello di difficoltà con curva ottimamente bilanciata. Per me un piccolo gioiello da provare!

che attira subito l'attenzione. L'azione si ferma solo per pochi istanti quando si cambia di prospettiva ma per il resto è sempre frenetica. Perfino dopo aver sconfitto un boss di fine area, veniamo subito circondati dal fuoco nemico.

E dopo aver giocato per

anni a **Moon Cresta** e **Terra Cresta** che non hanno mai fine, questa volta Nichibutsu premia i più valorosi con una sequenza di fine gioco! Giusto una breve animazione che, forse, ci lascia un po' di amaro in bocca...



Il gameplay è immediato: niente superspari, superlaser e superbombe.

Le sole armi vengono potenziate fino a tre volte. Poi che altro... presentazione sempliciotta che sembra disegnata da un bambino. Per fortuna ci sono due cose eccellenti: le musiche e la combinazione tra scorrimento orizzontale e verticale.

Le musiche hanno un ritmo ed un'atmosfera fantastica al punto che vale la pena giocarci solo per sentirle. Bellissimo poi come si cambia vista da verticale a orizzontale: lanci una bomba sul terreno, si apre un cratere e puoi deciderci di entrarci dentro. Inizia così la fase di combattimento in orizzontale sottoterra. È l'unica innovazione di questo titolo e purtroppo manca l'opzione di gioco cooperativo in due.



Ennesimo sparatutto verticale... ne avevamo bisogno? Nota a parte sul fatto che lo scorrimento cambia, che è una novità interessante. Le fasi a scrolling orizzontale mi ricordano molto **Gradius**, il classico Konami uscito due anni prima. Le fasi verticali invece sono troppo simili a **Terra Cresta**. Dunque abbiamo una combinazione di due giochi già di loro poco innovativi.

Comunque la giocabilità è buona – a patto di avere una navicella bene armata perché trovarsi a combattere con poche armi contro quell'ammasso di nemici diventa subito frustrante. Grafica e sonoro decenti ma non sbalorditivi.

Consiglio **Terra Force** solo ai veri fan degli sparatutto. Gli altri lo troveranno solo un timido tentativo di rinnovare un concept già abusatissimo.

PAGELLA

- PRESENTAZIONE: 59%
- GRAFICA: 77%
- SONORO: 73%
- ORIGINALITÀ: 72%
- APPETIBILITÀ: 79%
- LONGEVITÀ: 72%
- EMU QUALITY: 87%

GLOBALE: 75%

BLAST FROM THE PAST

Invasori dallo Spazio Profondo

DI PAOLO "IL TIMIDO" NICOLETTI



"I miei articoli direttamente dal passato"

In alto: il corto "Pixels" mostra New York alle prese con gli invasori (2010)

A destra: il porting per Atari 2600 (1980)

Al centro: il dolce figgy pudding

In basso: il cabinato da sala originale: un vero cult! (1978)

In fondo: gli invaders salgono a bordo della Stazione Spaziale Internazionale (2015, space-invaders.com)

La leggenda ed il sogno...

La leggenda racconta che Tomohiro Nishikado concepì l'idea alla base del gioco una mattina nel 1977. La notte prima ebbe un sogno: era la vigilia di Natale ed un gruppo di ragazzi giapponesi erano svegli in attesa dell'arrivo di Babbo Natale. Ma purtroppo, al suo posto, il cielo di Hokkaido venne riempito da una flotta di alieni provenienti da Venere. Allineati in righe e colonne perfette, venivano giù verso la Terra... lenti ma inesorabili!

I ragazzi intuirono immediatamente la terribile minaccia rappresentata dagli invasori e costruirono un cannone laser usando copertoni, cavi elettrici e batterie rubati da un'auto parcheggiata lì vicino.

Il cannone andava avanti e indietro e sparava a ripetizione e i ragazzi dovettero annientare ben quattro ondate di alieni per sventare la minaccia. Tutti gli uomini sulla Terra furono eternamente grati ai giovani, che ricevettero in dono un dolce (il "figgy pudding") e tanti altri regali. D'altronde era Natale, no?

A questo punto il sogno era finito e la programmazione aveva inizio!



La Invaders-mania

Space Invaders viene spesso definito il primo videogame ad aver creato una cultura di massa. Non a caso, gli slogan del gioco dicevano "Tutto ha inizio qui!".

Il successo in Giappone fu tale che le banche esaurirono le scorte delle monetine, tutte finite dentro i cabinati! Il governo corse ai ripari quadruplicando la produzione di monete per sopperire a questa crisi. E nell'arco di pochi mesi, centinaia di negozi e magazzini si trasformarono in sale giochi pronte ad ospitare i popolari videogame arcade.



Lo sbarco in America

Nel 1979 la casa produttrice americana Midway ottenne i diritti per produrre e distribuire il gioco negli Stati Uniti. Il gioco ebbe un clamoroso successo anche in America, nonostante lo scetticismo verso i videogame fosse ancora alto e tante critiche verso questa "novità" venivano sollevate da più parti. Alcuni fanatici addirittura sostenevano che giocare a Space Invaders avrebbe portato i bambini alla pazzia.



Blastare gli alieni dal divano

Space Invaders venne convertito per la console Atari VCS 2600 nel 1980 e fu il primo caso di videogame da sala dato su licenza per una console casalinga. Il gioco, seppure limitato rispetto alla versione da sala, spinse le vendite della console fino a quadruplicarle, diventando la prima killer application nella storia del videogame!

A questa prima versione ne seguirono tante, praticamente per ogni altro home computer e console casalinga. Taito ha riferito che il giro d'affari di Space Invaders ha superato la soglia dei 500

milioni di dollari dal 1979 ad oggi [ndr: agosto 2003]. Che dire? Complimenti, signor Nishikado!

Ancora oggi i fan di Space Invaders non mancano. Su questo sito è possibile incontrare quelli più matti: <https://www.space-invaders.com/>



Zzap! Test



Nuovo numero di Zzap!Raine e nuovo allegato Zzap!Test con recensioni di giochi non proprio nuovissimi. Anzi, chiamiamoli per quel che sono in realtà: "classici".

In questo numero spetta a me l'onore di presentare la "rivista nella rivista". Ne sono particolarmente orgoglioso e vi spiego il perché. Ma serve una breve introduzione. Per molto tempo volevamo mostrare ai lettori di Zzap!Raine l'altra faccia del videogioco, uscendo dalla nostra sala giochi preferita e tornando a guardare fra le quattro mura di casa nostra. È vero che la storia di Zzap!Raine comincia su cabinati ingombranti, polverosi e rumorosi. Ma non possiamo negare che tutti abbiamo passato tanto tempo a divertirci con gli home computer ad 8 e 16 bit prima dell'avvento delle più moderne Playstation.

E dunque mi ritrovo qui a presentarvi le recensioni di questo mese, che ci aiuteranno a fare un confronto diretto tra gli originali da bar e le controparti casalinghe... i "fratellini minori" se vogliamo. Poco importa poi se li giochiamo su hardware autentico o su emulazione.

Questo mese abbiamo due titoloni Taito per cui non servono presentazioni. Si tratta di Arkanoid: Revenge of Doh e The New Zealand Story. Seguendo la tradizione dello Zzap! italiano, le recensioni non si limitano a Commodore 64 ed Amiga ma includono altre piattaforme. In questo numero abbiamo l'inglese Amstrad CPC 464 ed il nipponico Sharp X-68000.

Ed arriviamo al piatto forte. Piccolo suggerimento: Lloyd Mangram. Non basta? Secondo suggerimento: Zzap!Rrap. Non è ancora chiaro? Allora ecco la risposta: torna a grande richiesta la posta dei lettori. Lloyd, misterioso personaggio incappucciato nato sulle pagine di Crash e Zzap!64 è ancora una volta protagonista nell'angolo epistolare più famoso di tutti i tempi.

Accomodatevi sul divano e preparatevi alla lettura. Benvenuti su Zzap!Test numero 2.

Luca "MADrigo" Antignano

REVIEWS

ARKANOID: REVENGE OF DOH (Pg 14)
THE NEW ZEALAND STORY (Pg 18)

ZZAP!RRAP

Il mitico Lloyd Mangram ritorna
al timone della posta dei lettori (Pg 22)

Zzap!Test Numero 2. Allegato a Zzap!Raine Numero 8, Agosto 2003. Nuova edizione in formato PDF, Febbraio 2024. Distribuzione gratuita.

Direttore Esecutivo: Luca "MADrigo" Antignano

Grafica: Liliana "LV" Vitalini e Anthony "Ant" Stiller (caricature), Luca "MADrigo" Antignano (layout sito 2003, copertina 2024, grafica e layout rivista)

Redazione: Lee "LB" Bolton, Luca "MADrigo" Antignano, Milos "Talas" Jovanovic, 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.

ARKANOID: REVENGE OF DOH

©1988 Imagine per Commodore 64 cassetta e disco



RECENSIONE DI LEE "LB" BOLTON

LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...



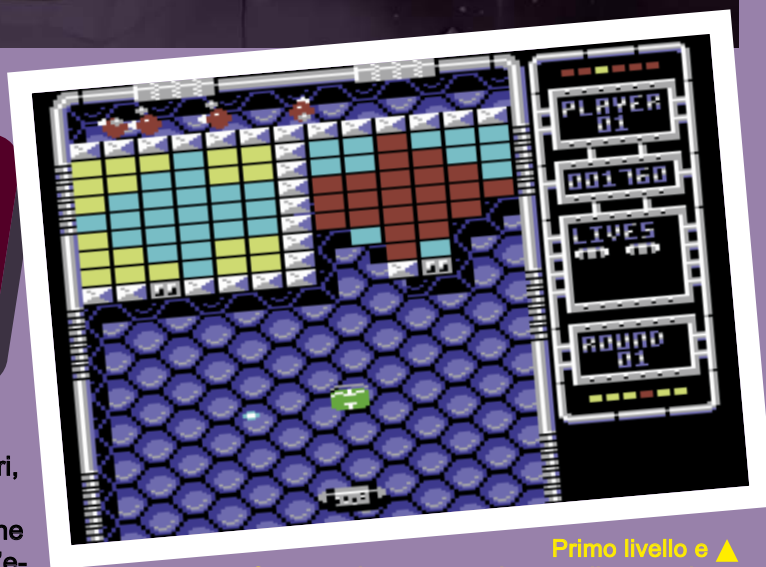
Sinclair ZX Spectrum
©1988 Imagine, cassetta e disco



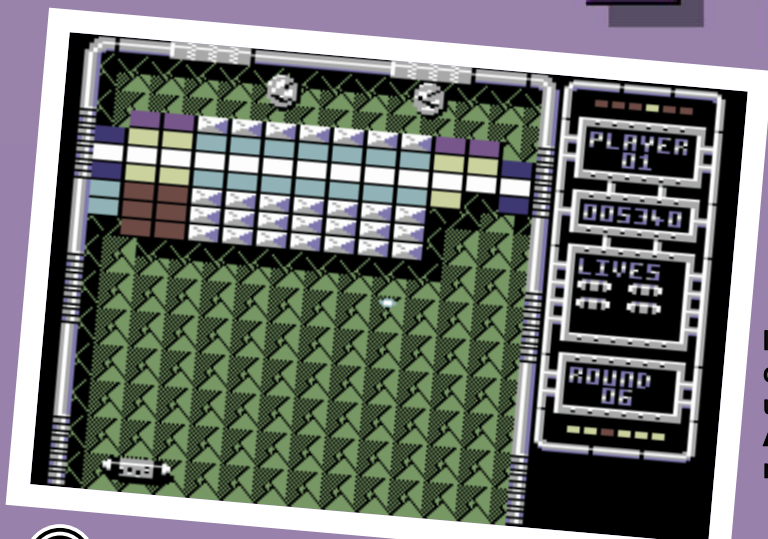
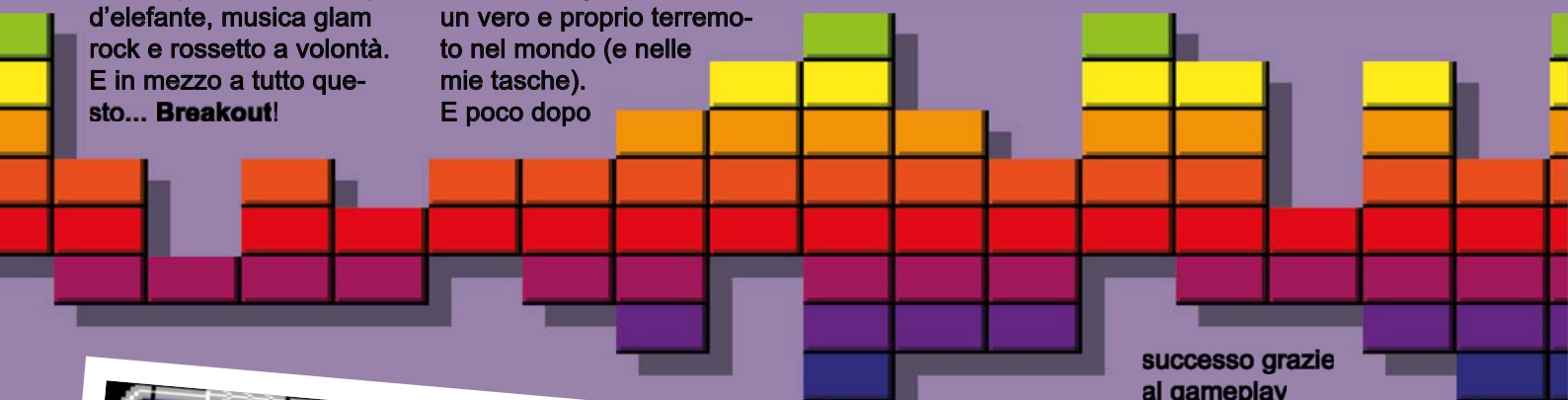
Commodore Amiga
©1988 Imagine, solo disco

Oddio... sono appena stato teletrasportato indietro nel tempo. Fine degli anni Settanta, sinonimo di terribili pantaloni a zampa d'elefante, musica glam rock e rossetto a volontà. E in mezzo a tutto questo... **Breakout!**

Esatto, **Breakout** di Atari, il gioco minimalista con pallina e racchetta. Venne al mondo agli albori dell'era dei videogiochi e causò un vero e proprio terremoto nel mondo (e nelle mie tasche). E poco dopo



Primo livello e ▲ faremmo bene a prendere quella capsula



arrivò il suo seguito **Super Breakout**. E fu in quel preciso istante che il concept di questo gioco divenne leggenda!

Molti anni più tardi, Taito rispolverò la racchetta e la pallina, aggiunse qualche nuovo ping-ping ed un po' di colori: era nato **Arkanoid**. Il gioco divenne immediatamente un

successo grazie al gameplay immediato ed alla grafica accattivante.

Oggi siamo qui a parlare del ritorno di **Arkanoid**. Già, il sottotitolo "**Revenge of Doh**" non promette niente di buono: Doh, il cattivo del primo capitolo, è tornato ed è arrabbiatissimo. Taito sembra aver migliorato il primo videogame con alcune aggiunte e modi-

COMMODORE 64

Dopo l'ottima conversione fatta per **Arkanoid**, la Imagine si ritrova tra le mani il compito di convertire anche il seguito.

E devo dire che questa nuova versione è un autentico gioiello! Non solo ha tutto quel che serve per essere un videogame divertente, ma grazie ad un po' di sana "magia" del programmatore risulta anche un prodotto ben congegnato e piacevole.

Giocare risulta più difficile questa volta, il che lo rende più longevo. Grafica e sonoro sono entrambi di qualità seppure non raggiungono la pulizia e perfezione del primo **Arkanoid** su C64. Bella poi l'apertura del gioco con musica in stile Galway.

Se vi piacciono i giochi belli ed immediati o se siete un fan di **Arkanoid** e **Breakout**, allora dovette accaparrarvi una copia di **Revenge of Doh**. E le vostre notti diventeranno immediatamente insonni... o troppo corte!



mantenendola "in vita".

Ad aiutarci nel nostro compito troviamo dei power-up speciali che vengono rilasciati dai mattoncini distrutti, in modo del tutto casuale. Potremmo estendere la racchetta

il gioco. Ma bisogna anche distinguere i vari tipi di mattoni: ce ne sono di indistruttibili, altri da colpire più volte ed altri ancora che si rigenerano. Conoscerli bene tutti ci eviterà inutili perdite di vite!

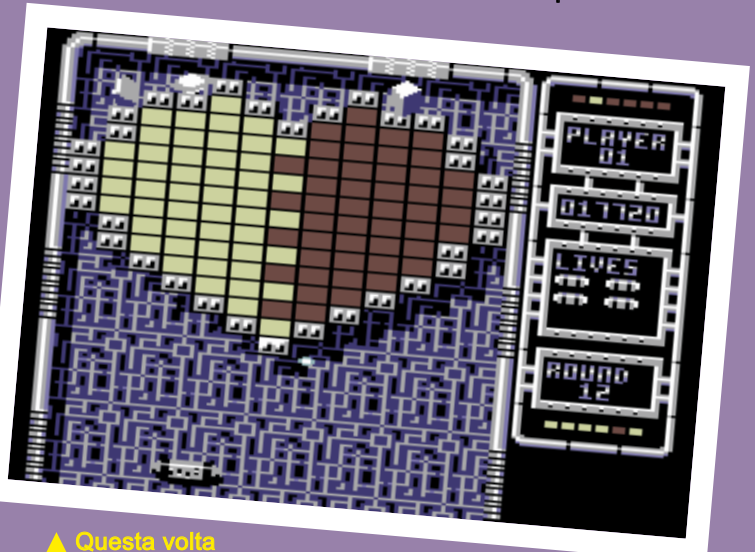
E non mancano gli elementi "di disturbo" sullo schermo: piccole astronave nemiche che entrano nel campo di gioco da piccole saracinesche nella parte alta dello schermo. Non dobbiamo distruggerle per concludere i livelli ed il loro obiettivo è di aggiungere difficoltà al gioco. Se la palla li colpisce, il comportamento sarà simile a quello otte-

fiche al gameplay. Sarà sufficiente per decretarne il successo? Scopriamolo insieme...

Anche questa volta il gioco mostra la navicella protagonista al centro nella parte bassa nello schermo ed il muro di mattoni nella parte alta. Il giocatore deve fare in modo che la pallina non scenda mai al di sotto della navicella, che si può

muovere come di consueto solo a destra e sinistra. Nel caso questo avvenga, perderemo una vita.

La navicella si chiama VAUS e rappresenta la "racchetta" come in **Breakout**: fa rimbalzare la pallina con un tocco e possiamo dare degli effetti per cercare di mandarla dove desideriamo. Il nostro obiettivo è dirigerla per demolire tutti i mattoni sullo schermo, sempre



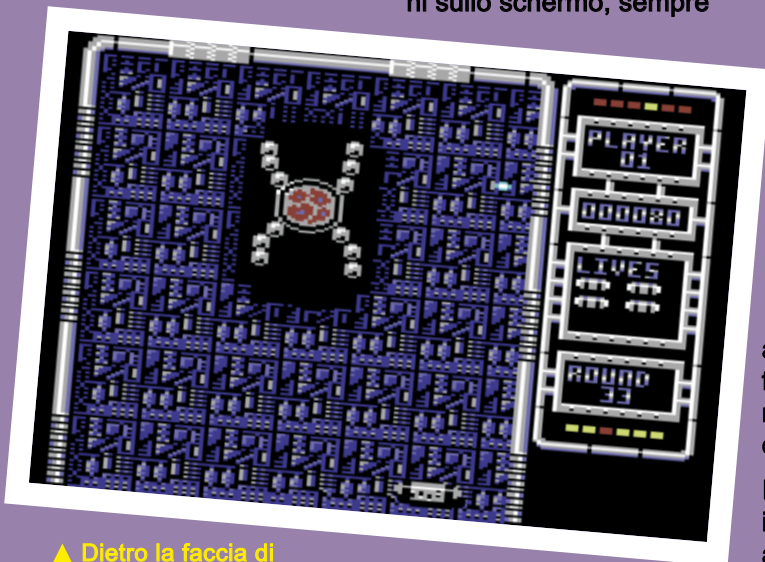
▲ Questa volta dovremo spezzare qualche cuore!

o renderla "appiccicosa", rallentare la pallina, avere palline multiple o una pallina corazzata che distrugge tutto lungo il percorso. L'utilissimo power-up che aggiunge lo sparo laser al VAUS è anche lui presente, e per fortuna è più frequente rispetto al primo capitolo di questa saga.

I mattoncini sono disposti in modo molto diverso attraverso i 32 livelli da superare per concludere

nuto colpendo un mattoncino, ovvero: rimbalza via. Di per sé non sembra un grosso problema, tranne il fatto che queste astronave hanno la brutta abitudine di venire in basso nello schermo. Provate a indovinare che succede quando volano appena sopra il VAUS e la palla li colpisce? Recuperarla mentre torna giù diventa un'impresa quasi impossibile!

E non solo perderemo



▲ Dietro la faccia di pietra di Doh si nasconde un grande segreto



ZX SPECTRUM

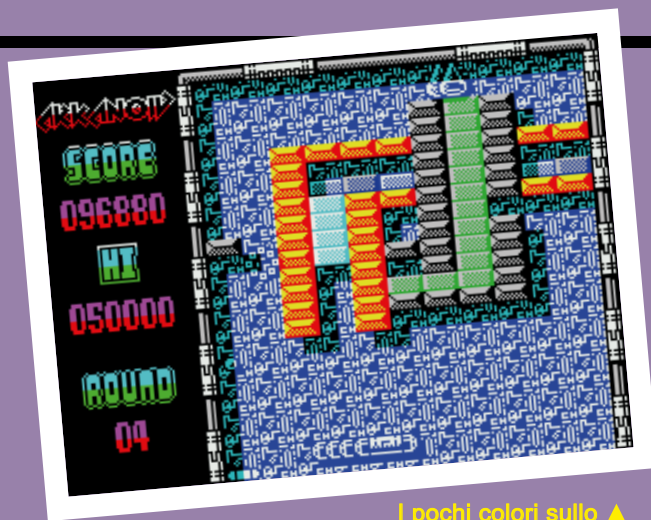
Imagine ha fatto un ottimo lavoro con questo porting del piccolo capolavoro Taito. Mi aspettavo qualcosa di più a livello di grafica e rifiniture nella versione 128K, ma alla fine va anche bene così.

Le due versioni differiscono solo per la qualità del sonoro: gracchiante sul 48K e ben fatto sul 128K. Il resto rimane uguale, così come un po' d'amaro in bocca...

Il gameplay è nella media anche se soffre di qualche occasionale rallentamento. La grafica è molto dettagliata e le animazioni sono bellissime!

Merita poi di essere citato un particolare bonus marcato "SC" non presente nel titolo originale. Non ha alcuna utilità pratica ma aggiunge l'effetto di scorrimento della grafica di sfondo. Strano da vedere ma proprio bello!

GALEALE 80%



I pochi colori sullo ZX sono compensati da un dettaglio favoloso



Comodore 64 è a caricamento singolo (dunque niente multi-load) e questo rende l'azione continua proprio come nell'originale da sala giochi. Eppure la grafica risulta un po' più lenta rispetto al porting del primo **Arkanoid**, uscito qualche anno prima. Rimane comunque colorata, ben disegnata e luminosa.

Il sonoro stavolta non è

molte vite in questo modo ma la sfera diventa via via più veloce col passare della partita e quando ci mettiamo troppo tempo a completare il livello. Praticamente ogni volta che la pallina tocca qualcosa, la sua velocità aumenta.

La conversione per

Un'esplosione di palline e colori nel bel porting per Amiga. Ma sarà anche bello da giocare?



COMMODORE AMIGA

Schermo introduttivo ed animazioni spettacolari: sembra proprio di essere davanti al cabinato da sala giochi di **Revenge of Doh!** Ma purtroppo questa bella sensazione dura poco. Il sonoro è quanto di peggio potessimo aspettarci ed abbassa inesorabilmente la qualità di tutto il gioco. Le musiche sono troppo corte e diverse dall'originale, gli effetti sonori sono pochi e di scarsa fattura. Il che è un vero peccato perché invece, a livello grafico, siamo a livelli del coin-op.

La giocabilità è rovinata da un sistema di collisioni che definire approssimativo sarebbe un complimento. In un gioco come questo, il minimo che potremmo accettare è che la palla si comporti in modo logico. Ma invece non è infrequente vederla inabissarsi al di sotto del nostro VAUS appena dopo averlo colpito. Davvero una delusione.

GALEALE 52%



realizzato da quel genio di Martin Galway, già autore di alcune delle migliori colonne sonore per il nostro C64 tra cui **Rambo** e **Wizball**. Questa volta troviamo il sempre ottimo Jonathan Dunn che annovera **Platoon** e **Total Recall** tra le sue composizioni più riuscite e famose.

Il codice del gioco porta la firma di Allan Shortt, uno dei programmatori interni della Ocean/Imagine, che aveva già realizzato altre belle conversioni di arcade tra cui l'ottimo **Combat School** ed il discreto **Athena**.

Con un team del genere, questa conversione di **Arkanoid: Revenge of Doh** sarà all'altezza della situazione?

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE: 89%

Semplice schermo dei titoli con le solite opzioni. Molto belli il loading screen e la tabella dei punteggi.

GRAFICA: 79%

Non molto diversa dalla versione da sala, però meno rifinita di quella del primo Arkanoid.

SONORO: 90%

Musiche classiche di Arkanoid più alcuni nuovi ottimi pezzi.

APPETIBILITÀ: 91%

Si carica ed inizi subito a giocare: è molto facile perdersi una volta iniziato!

LONGEVITÀ: 86%

Sarà divertente demolire quei mattoni, almeno per qualche mese...

**GLOBALE
89%**

Un'ottima conversione di un gioco immediato e coinvolgente.

TOP SECRET



CODICI SEGRETI

Commodore 64

Completare una partita con un punteggio sufficiente per accedere alla tabella dei record.

A questo punto inserire il nome "DEBBIE S" (compreso lo spazio) oppure "CHEETAH" per ottenere vite infinite in tutte le partite successive.

Amiga

Alla schermata del titolo, dopo aver completato una partita, premere il tasto [CAPS LOCK] e poi uno dei seguenti codici:

ROBOCOPPETER

DALEY-88

WHENWORLDSCOLLIDE

HELPPORME

Continua la partita dal punto esatto in cui si era conclusa

Comincia una nuova partita dall'ultimo livello raggiunto

Premendo S durante la partita successiva, si attivano le due porte laterali per saltare al livello successivo a quello in corso

Il boss del livello 17 appare nello scontro finale e vi aiuta a sconfiggere DOH

POKE

Commodore 64

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

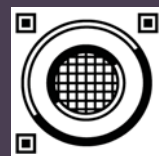
POKE 34114,189

per le vite infinite. Tornare poi all'esecuzione.

ZZAP MEGATAPE

I QR code di seguito permettono di accedere alle versioni complete di Arkanoid: Revenge of Doh, 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.



Test

THE NEW ZEALAND STORY

©1989 Ocean per Commodore 64 cassetta e disco



RECENSIONE DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...



Amstrad CPC

©1989 Ocean, cassetta e disco



Sharp X-68000

©1989 Sharp, solo disco



▲ Un'impavida quaglia sfida un intero esercito di buffi animalotti

Benvenuti a lezione di botanica. Oggi parliamo del kiwi, il succoso frutto a polpa verde con una sottilissima buccia pelosetta, ricco di Vitamina C.

Come dite? Non siamo a lezione di botanica? Ah ecco... mi dicono dalla regia che qui siamo su Zzap!Test. Immagino allora che il kiwi abbia a che vedere col mondo dei videogiochi?

Eppure mi sono perso: come fa un frutto pelosetto ad essere il protagonista di un videogame? Ma soprattutto... che cavolo c'entra la Nuova Zelanda?

Naturalmente alla Taito non sono diventati tutti pazzi per le proprietà nutritive e le meravigliose vitamine contenute nei kiwi che oramai spopola in tutti i supermercati italiani. Difatti, il kiwi di cui parliamo in questo caso altro non è che un simpaticissimo uccellino che vive appunto nell'arcipelago neozelandese. Col frutto di cui sopra condivide solamente il nome. Anzi è un uccellino così amato che il termine "kiwi" viene usato comunemente per indicare gli abitanti della Nuova Zelanda.

Protagonista di questo videogame è un

paffuto kiwi chiamato Tiki. Il suo terribile avversario è un famelico tricheco gigante dal curioso nome di Wally Walrus. E il menu del giorno del trichecone prevede un succulento piatto a base di kiwi... e non kiwi a caso ma l'intera famiglia di Tiki che è stata insacchettata e portata via di gran fretta.

La storia inizia allo zoo di Auckland, una delle maggiori città

della Nuova Zelanda. Tiki è disperatamente alla ricerca di tutti i componenti della sua famiglia – perfino della terribile suocera! Sono stati imprigionati in piccole gabbiette di ferro che ricordano un po' quelle del canarino Titti. Le gabbie sono poi state sparpagliate ovunque in tutto l'arcipelago.

Ogni isola contiene diverse città e località turistiche che Tiki dovrà attraversare. Ci sono cinque tappe e ciascuna



Antignano '89

è suddivisa in quattro sotto-aree. Queste vengono caricate singolarmente sul nostro Commodore 64. Dopo aver esplorato tre sotto-aree e salvato altrettanti piccoli kiwi, alla fine della quarta ci aspetta una sfida ben più impegnativa: l'ultima gabbietta è difatti presidiata da un grosso boss finale. Che ne dite di una matryoska d'acciaio con una pistola laser? O preferite una balena ghiacciata che soffia neve verso l'alto, come fosse un vulcano di ghiaccio? E troveremo anche



tanti nemici che svolazzano per lo schermo, rubargli il velivolo... et voilà ecco un bel kiwi volante! Troviamo velivoli di ogni genere, assolutamente strampalati! Possiamo optare per una mongolfiera con un microscopico cestello, una grossa paperella di gomma, un

COMMODORE 64

The New Zealand Story è uno di quei giochi che amavo alla follia in sala giochi, soprattutto per via dei tanti tocchi di classe che lo rendevano una pietra miliare dei platform. Sfortunatamente molte rifiniture sono state eliminate in questa comunque ottima conversione casalinga.

Il livello tecnico è molto alto: gli sprite sono in alta risoluzione, le animazioni belle e fluide e lo scorrimento multidirezionale funziona bene. Purtroppo i colori sono troppo monotoni e no, non è colpa della palette del C64, qui è proprio una scelta del designer. Personalmente penso che si sarebbe potuto fare qualcosa di più per rendere il gioco visivamente più vario e gioioso. Il risultato rimane comunque valido.

Per quanto riguarda la musica, è ben fatta e riprende fedelmente quella dell'arcade originale, ovviamente con tutte le limitazioni del caso visto che il piccolo SID non ha le capacità del chip YM-2203. Le musicchette allegre ci tengono su di morale mentre giochiamo e contribuiscono all'atmosfera da cartone animato.

Ma veniamo al gameplay: la cosa migliore di questo gioco. Il multi-caricamento non si fa neanche sentire per quanto è veloce: i livelli caricano in pochissimi secondi. Onestamente sarei stato anche più contento di aspettare qualche secondo in più se fosse servito ad aggiungere le mie amate mappe della Nuova Zelanda prima dell'inizio di un nuovo livello. E va beh, mi accontento così!



▲ Il primo kiwi subacqueo che la Nuova Zelanda ricordi

ben di peggio...

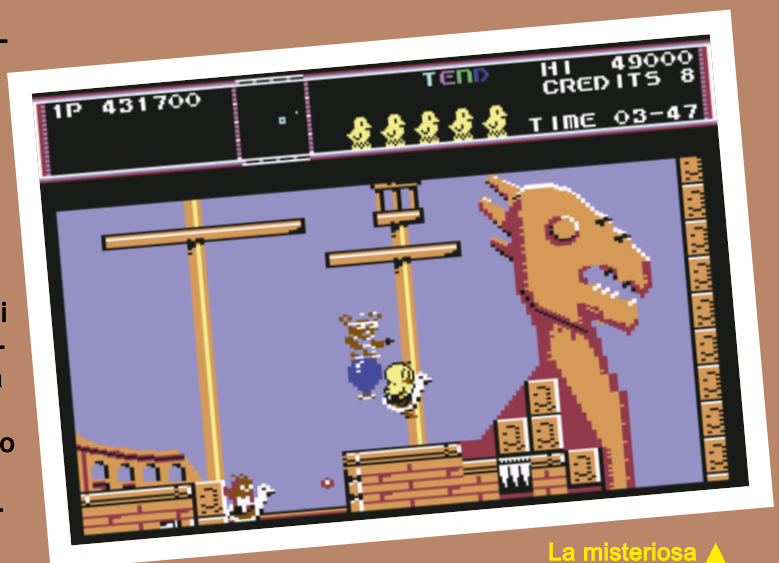
Il nostro uccellino ricorda molto da vicino le nostrane quaglie: con le sue piccole alette e la sua pancetta non gli riesce proprio di volare. In ogni caso può saltare e questo lo rende un personaggio perfetto per un videogame di piattaforme! Peraltro indossa le scarpe da tennis che la mamma gli ha regalato, per cui...

Per superare poi le vaste aree senza piattaforme, nessun problema: gli basta disarcionare uno dei

disco volante o un palloncino. A quest'ultimo ci si può appendere da sotto o possiamo salirci a cavalcioni da sopra.

Ciascun mezzo ha le proprie caratteristiche tra cui manovrabilità, velocità e resistenza ai proiettili nemici. Ed oltre che volare, il nostro kiwi si dedica anche alle immersioni: con maschera e boccaglio si trova a proprio agio a nuotare negli abissi marini (anche se solo per un tempo limitato).

Il pollastro è un attacca-

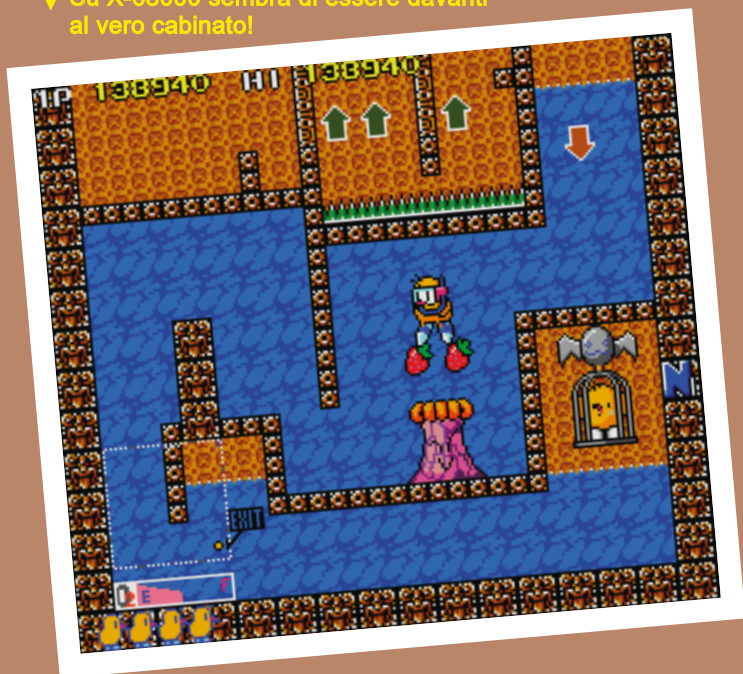


▲ La misteriosa nave vichinga nello Stretto di Capitan Cook

brighe perfettamente a suo agio con arco e frecce proprio come suo nonno gli aveva insegnato. Lo vediamo combattere spavaldamente contro animali tipici della Nuova Zelanda ed altri animali non identificati (che forse neanche Taito sa cosa siano). Ma se l'arco non ci piace, possiamo sempre cambiarlo con qualcosa di diverso. In ogni platform in stile giapponese che si rispetti, le armi devono



▼ Su X-68000 sembra di essere davanti al vero cabinato!

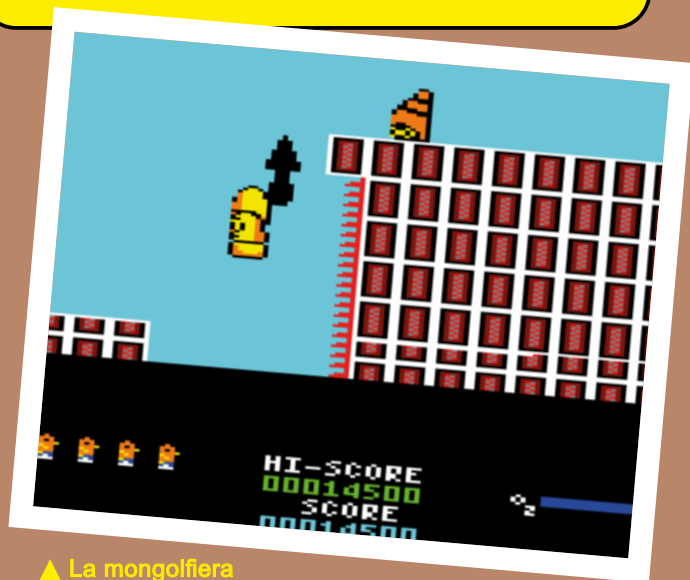


AMSTRAD CPC

Dopo una bella schermata di caricamento che ricorda molto quella del coin-op, il gioco inizia e scopriamo fin troppo in fretta che si tratta di una conversione di bassa qualità. Lo scrolling è tremolante, i controlli sono approssimativi e l'azione è talmente confusa al punto di rendere difficile vedere avversari e piattaforme sopra e sotto Tiki. Il tutto si traduce in una cosa sola: bassa giocabilità. Il sonoro comunque non è male.

Le caratteristiche principali del coin-op ci sono (quasi) tutte ma dubito che una giocabilità del genere possa tenere i giocatori incollati al joystick per più di qualche minuto. Peccato.

GLOBALE 43%



▲ La mongolfiera porta Tiki a spasso nei cieli dell'Amstrad

SHARP X-68000

Ecco arrivare il piccolo Tiki, che cerca di salvare tutta la famiglia rinchiusa dentro uno Sharp X-68000!

Sembra un miracolo ma questa conversione è incredibilmente simile alla versione da bar, manca solo una cosa: la fessura per inserire i gettoni! La grafica ha l'aspetto preciso e pulito tipico delle produzioni arcade. Le musiche sono grandiose (forse giusto gli effetti non sono perfetti) ed il gameplay è da applauso.

Vero è che esistono delle belle conversioni di **The New Zealand Story** anche su Mega Drive ed Amiga, eppure questo è il porting che mi sento di raccomandare a tutti – specialmente in questo periodo in cui finalmente si trovano tanti emulatori ed il materiale per X-68000 è ben reperibile.

Si tratta di una conversione che mi sento di definire "arcade perfect". Poi se proprio volete provare l'ebbrezza del monitor CRT, potete emulare gli effetti di rendering opzionali – che lo rendono migliore della versione da sala!

GLOBALE 87%

per forza essere strane ed esagerate: pistole laser giganti, bombe rumorosissime e bastoni magici che sputano nubi di palle di fuoco.



TOP SECRET



Troviamo poi gli immancabili oggetti bonus che rendono il gioco più accattivante. Tra i migliori c'è l'orologio che ferma i nemici per qualche prezioso secondo, il joystick che migliora la manovrabilità dei velivoli, le scarpe per correre più veloci ed il libro magico che funge da "smart bomb".

Poi se siamo a corto di vite, non dovremo fare altro che andare a caccia di palloncini colorati con dentro delle lettere. Se riusciamo a formare la parola EXTEND, saremo ricompensati con una vita extra.

Non c'è niente da fare... è proprio dura la vita per noi giovani kiwi avventurieri!

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE: 75%

Lo schermo delle opzioni non ha niente di speciale. Ed è un peccato che manchi il loading screen.

GRAFICA: 80%

Lo sprite del piccolo Tiki è ottimo ed i fondali sono abbastanza vari. Purtroppo i colori rendono il tutto un po' caotico.

SONORO: 74%

Ottimi effetti sonori accompagnati da musicchette allegre. Forse un po' martellanti alla lunga...

APPETIBILITÀ: 90%

Una conversione di un famoso coin-op? È mia!

LONGEVITÀ: 83%

Difficile, divertente ed a tratti frustrante. Vi terrà occupati per parecchio tempo!

**GLOBALE
81%**

Niente male davvero e... spremi ogni singolo byte dal nostro caro vecchio Commodore 64!

CODICI SEGRETI

Commodore 64

Alla schermata del titolo, premere simultaneamente i tasti: R, E, D, Y, H, N, V, B e [Shift Lock] per le vite infinite.

Oppure: T, R, Y, C, H, E, A, I, N e G per attivare il *cheat mode*. Il bordo dello schermo diventa grigio per confermare che il codice inserito è corretto. A quel punto, ogni volta che si preme il tasto [Freccia sinistra] si passa al livello successivo. (nota: i boss di fine livello non possono essere saltati)

Amstrad CPC

Alla schermata del titolo, digitare FLUFFY per attivare il *cheat mode*. La parola "cheat" appare in basso nello schermo per confermare che il codice inserito è corretto. A quel punto, ogni volta che si preme il tasto RETURN (o ENTER) si passa al livello successivo.

POKE

Commodore 64

Caricare ed eseguire il gioco. Bloccare l'azione con una cartuccia freezer. Poi digitare:
POKE 3215,173
POKE 20242,173
per le vite infinite.

Tornare poi all'esecuzione con SYS 2306.

MAPPE

Commodore 64

Si trovano su internet numerose mappe del gioco. Vi proponiamo qui la mappa della prima area.

Per la soluzione completa, usate il QR code qui di lato.



ZZAP MEGATAPE



I QR code di seguito permettono di accedere alle versioni complete di The New Zealand Story, 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.



La posta di Lloyd Mangram

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

Abbiamo recentemente aperto la sezione della posta nel Forum del RAINE. In onore alla mitica rubrica di Zzap!64, l'abbiamo chiamata "Zzap!Rrap". Forse non si è ancora sparsa la voce e ho ricevuto poche lettere. Ma non c'è problema, vorrà dire che per questo mese farò un riassunto di quel che è successo sul forum, dedicandomi ai contributi più rilevanti.

Devo dire a malincuore che sono tantissimi i messaggi di nuovi iscritti che chiedono informazioni su come (e dove) scaricare le ROM dei videogame supportati dal RAINE. Forse una ricerca su Google potrebbe indirizzarli sulla buona strada e certamente il Forum non è il posto per affrontare queste tematiche. Mi allietta invece molto scoprire che la nostra rivista online ha riscosso parecchio successo nell'intera community dei videogiocatori, diventando un punto di riferimento per gli utenti RAINE e non solo.

Tra i nuovi utenti del forum segnalano con piacere l'ingresso di Tux, il talentuoso programmatore che si è unito in tempi recenti al team RAINE (prendendone le redini). In uno dei suoi primi post ha segnalato un link al sito web del progetto Kontiki. Si tratta di un sistema operativo gratuito e autoprodotta per Commodore 64, realizzato da tale Adam Dunkels. Ho avuto modo di provarlo e sono rimasto impressionato! Ha perfino un browser HTML per navigare su internet. Per chi fosse interessato, il link è <http://contiki-os.org/>

Tornando sul discorso ROM, caro Tux io curo solo la posta e non riesco proprio a rispondere a tutti gli utenti che cercano aiuto per scaricare WWF WrestleFest... Ci sono stati perfino casi come quello di Ra1j1n che hanno chiesto come usare il programma Fdump per convertire le ROM per Super Nintendo dal giapponese... su un Forum di giochi arcade! Forse lui sì che avrebbe meritato di essere mandato via.

Un altro curioso personaggio che si è unito al team è Talas, al secolo Milos Jovanovic. Non ho neanche fatto in tempo a parlarci che mi ha chiesto un'intervista! Caro Talas, ti ringrazio per la generosa offerta – che declino cordialmente. Ma se vuoi ti lascio intervistare il mio criceto, oppure l'amico RoyJ, a tua scelta... hehe!

Ed ora è il momento di parlare della "computer war" tra Commodore 64 e ZX Spectrum. Se pensavate che gli spiriti si fossero un po' calmati dopo tanti anni, vi

Eccoci di nuovo qui dopo tanto silenzio. Ricordo come se fosse ieri il giorno in cui entrai a far parte della famiglia di Zzap!64. E purtroppo ricordo anche il giorno del mio "licenziamento" con la chiusura della rivista qualche anno fa. Per fortuna c'è ancora tanto da dire sui computer ad 8 e 16 bit, quasi orgogliosi di ogni singolo granello di polvere che vi si è accumulato in questi anni.



Dunque che è successo? Beh... vivo ancora a Ludlow, continuo a dar da mangiare al mio criceto e di tanto in tanto visito il bellissimo castello medievale in città. In questo afoso pomeriggio d'agosto ripulisco la macchina da scrivere, mi sgranchisco le dita, metto un remix di Last Ninja come musica di sottofondo e sono pronto a ricominciare con l'angolo della posta.

LM

sbagliavate. A fare da paladino del biscottone abbiamo nientedimeno che il nostro caporedattore Zaxxon1 che sbraita contro gli spectrumisti. Ma perché dargli ancora addosso? Già hanno avuto poca fortuna ad acquistare un computer quasi monocromatico... su, dai, lasciamoli stare, no? Devo comunque dire che le voci di corridoio su una possibile rinascita del marchio Commodore fanno scendere ben più che una lacrimuccia da questi occhi stanchi.

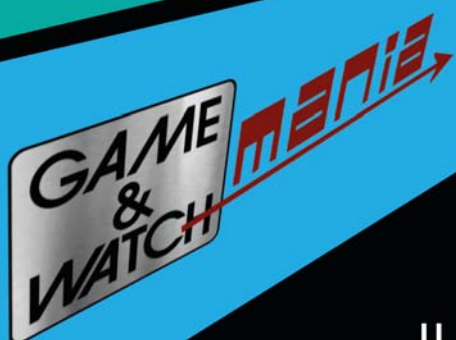
C'è poi chi ha suggerito di includere i giochi per Amstrad CPC tra le recensioni di Zzap!Test. Richiesta accolta con grande piacere e sono certo che questo renderà particolarmente felice il nostro redattore francese Stephh. Senza contare che Tux, da buon "atariano", ha già mostrato il pollice in su per le recensioni dei giochi Atari ST.

Dunque direi che di computer war ne abbiamo avuto abbastanza e ci mettiamo una bella pietra sopra... almeno per quest'anno!

Che altro succede sul Forum? Ah sì, dimenticavo: pochi giorni fa abbiamo rischiato di perdere l'intero database a causa di un problema sul server. Fortunatamente Tux è riuscito a risolvere molto velocemente e, già che c'era, ha anche pubblicato una nuova versione del RAINE (così tanto per dire...). La nuova release 0.38 aggiunge l'emulazione completa di Pengo, il sonoro a Macross ed una lunga serie di correzioni a vecchi bug. C'è ancora qualcuno lì fuori che pensa che il RAINE sia morto?

Ed ora un minuto di attenzione per un annuncio. Qui su Zzap!Raine stiamo rallentando i ritmi e, come vedete, nuovi numeri della rivista stanno uscendo con meno frequenza. Questo perché quasi tutti i membri del team sono occupati in altri progetti che si sommano alla vita di tutti i giorni. Anche io sono molto occupato e non so se riuscirò a curare Zzap!Rrap in futuro. Ci spero sicuramente. Ma nel frattempo non mi resta altro da fare che augurarvi di continuare a "zappare" con noi e di stare tutti bene!

MADRIGAL DESIGN



MADRIGAL'S
SIMULATORS

IL RETROGAMING
CHE NON CONOSCE LIMITI

WWW.MADRIGALDESIGN.IT



GORDONS *Special*

The Journeyman

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO



"Un regalo speciale in arrivo dal passato..."

Una nuova rubrica che tratta di un libro dentro Zzap!Raine? Lo so, potrebbe sembrare una cosa un po' strana. Ma se guardate con attenzione, vi prometto che tutti i dubbi svaniranno!

Questo speciale altro non è che il frutto di un legame che si rafforza sempre di più tra il mondo dello Zzap!64 inglese ed il nostro piccolo team casalingo. Come dicevano i Queen... "è una specie di magia".

The Journeyman è un racconto scritto da nientemeno che Gordon Houghton, che su Zzap!64 ha lasciato un importante segno come caporedattore. Dopo aver concluso l'esperienza in redazione, Gordon si è dedicato alla carriera di scrittore professionista e questo libro è una delle sue creazioni. Ha ora deciso di distribuirlo gratuitamente in PDF per i lettori di Zzap!Raine.

Prima di passare la parola a Gordon per la presentazione ufficiale, vorrei ringraziarlo e rivolgergli un augurio speciale: possa il sole splendere sempre alto e caldo su di te, sulla tua famiglia e sulla tua carriera.

DUE PAROLE DALL'AUTORE

UN PO' DI STORIA...

The Journeyman è un racconto fantastico con un po' di humour nero. È anche il seguito del primo racconto The Apprentice del 1999, in seguito pubblicato in USA col titolo Damned If You Do. Il protagonista è un non-morto senza nome che cerca di dare un senso alla propria banale esistenza.

L'incipit della novella descrive il narratore zombi che lavora come inserviente sfigato in una paninoteca di basso livello. Ignorato dai suoi colleghi di lavoro e ridicolizzato dai suoi capi, è tutto sommato contento di continuare la sua triste semi-vita che gli garantisce anonimato e sicurezza. Purtroppo questa tranquillità viene interrotta dall'arrivo, inatteso e sciagurato, del suo precedente datore di lavoro: la Morte in persona. E gli si presenta "con un'offerta che non può rifiutare"...

Il racconto segue gli avvenimenti dei tre giorni successivi in cui, al soldo dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, si ritrova impegnato a consegnare una miriade di cadaveri alla loro destinazione – sia che questa fosse il cielo, il purgatorio o l'inferno. E mentre ascolta le storie di questi morti, pian piano riesce a ricordare le circostanze della propria morte ed inizia una ricerca verso quella cosa, proprio quella piccola cosa che gli permetterà di tornare in vita. Ancora non sa di che si tratti e se riuscirà mai a trovarla ma, non appena la sua ricerca ha inizio, sa che non avrà altra scelta che concluderla.

E nel frattempo, mentre si avvicina al suo obiettivo, una minacciosa presenza soprannaturale lo insegue, aspettando che gli consegna ciò di cui ha bisogno per scatenare il caos e la distruzione nel regno dei vivi.

...ED IL SUO PERCHÉ

All'inizio del 2002, io ed il mio agente cercavamo di trovare un editore interessato a pubblicare The Journeyman. Tuttavia, nonostante il parere positivo di molte case editrici, nessuna voleva rischiare di fare una stampa di prova. Ed è stato a quel punto che ho deciso di renderla disponibile online, perché non mi andava proprio di vedere sprecato un racconto che, personalmente, ritenevo molto buono. Questo era anche un modo per accontentare i fan del primo libro, che aspettavano il seguito con impazienza.

Rispetto alla prima novella, The Journeyman offre una lettura più gratificante, che svela come il protagonista sia diventato uno zombi. Inoltre questo libro ha un inizio, uno sviluppo ed una fine e puoi leggerlo anche senza aver letto il primo.

Ricordo comunque che per leggere il libro serve Acrobat Reader o un altro programma per visualizzare i file PDF.

Sarò lieto di sapere cosa ne pensano i lettori. Contattatemi pure all'indirizzo gordonhoughton@virginmedia.com



AREA DOWNLOAD CHIUSA

Il libro è rimasto disponibile per il download gratuito fino al 2013, anno in cui Gordon ha optato per la pubblicazione solo a pagamento. Tutti i suoi libri sono ora in vendita sia cartacei che per eBook, su Amazon e sul suo sito web "The Burrow": <http://theburrow.zzap64.co.uk/>



THE GAMES DATABASE

CHASE H.Q.

CHASE H.Q. (TAITO)

Anno	1988
Classificazione	Produzione standard
Genere	Corse automobilistiche
Classe pinout	Non-standard
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	320x240 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	1
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Volante
» Numero di marce	2 (bassa ed alta)
» Numero di pedali	2 (acceleratore e freno)
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68000	12 MHz + 12 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)
» YM2610	8 MHz (Audio)

INFO

STAFF

Game Design	Hiroguki Sakou
Programmazione	Takeshi Ishizashi Takeshi Murata Kyoji Shimamoto
Compositore Musiche	Takami Asano

FATTI E CURIOSITÀ

- » I protagonisti del gioco
- Il poliziotto bianco: Tony Gibson
- Il poliziotto di colore (nonché autista): Raymond Broady
- Contatto dal Centro Operativo: Nancy (non si sa il cognome)

TERRA FORCE

TERRA FORCE (NICHIBUTSU)

Anno	1987
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x240 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	2048
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	8 MHz (CPU)
» Z80	3 MHz (CPU)
» YM3526	4 MHz (Audio)

INFO

STAFF

Game Design	Shigeki Fujiwara
Programmazione	Kakefu Shinya Okuda
Design Personaggi	Takanori Tanaka Yuki Yasuda
Design Titolo	Shinji Kubota
Compositore Musiche	Noburu Yoshida
Sviluppo Audio	Yoshinori mitta
Ingegnere Hardware	Isao Shiki

CADASH

CADASH (TAITO)

Anno	1989
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform / Combattimento
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x240 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2 (standard) 4 (collegando due cabinet)
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	
	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	16 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)
» HD64180RP	8 MHz (CPU Controller)
» YM2151	4 MHz (Audio)

TOP SECRET

MODALITÀ DEBUG

Dopo il primo avvio del gioco, resettarlo tenendo premuto lo switch "Service". All'avvio successivo, appare un messaggio di errore "Service SW Error".

A questo punto, premere tre volte il tasto 1P, Service e ancora 1P. Il gioco si riavvia automaticamente. Inserire un credito, premere il tasto 1P e scegliere il personaggio normalmente.

A quel punto avremo accesso ad un corposo menu da cui scegliere l'oro, l'esperienza e gli oggetti magici con cui iniziare la partita.

DIFFERENZE FRA LE VERSIONI DEL GIOCO

La versione giapponese e quella americana di Cadash differiscono da tutte le altre. Vediamo in cosa:

- » Hanno meno nemici delle altre ma risultano comunque più difficili.
- » Il giocatore può portare solo la metà delle erbe e degli antidoti.
- » Le erbe sono molto più costose da acquistare.
- » Il prezzo massimo per riposarsi una notte in locanda arriva fino a 30.000 gold. Nelle altre versioni il prezzo non supera i 5.000.
- » L'Amuleto Del Drago vale solo 10.000 gold, mentre nelle altre versioni ne vale ben 60.000.
- » L'incantesimo "Tempo" aggiunge 30 secondi al timer, anziché 60.
- » I boss sono molto più resistenti ai nostri attacchi.

INFO

STAFF

Produttore	Keisuke Hasegawa
Direttore e Game Design	Hiroshi Tsujino (Onijust)
Direttore Software	Toru Sugawara
Programmazione Gioco	Tarabar Hori
Programmazione Mostri	Yuichi Kohyama
Programmazione Trappole	Masaki Yagi
Programmazione Fondali	Selichi Talkoishi
Design di Produzione	Hiroshi Tsujino (Onijust)
Design Grafica	Hiroshi Tsujino (Onijust)
	Takatsuna Senba
	Hisakazu Katoh
	Kozo Igarashi
	Yoshihiro Iwata
	Tetsuya Shinoda
	Takayuki Ogawa
	Kenichi Imaeda
Assistenza Grafica	Visual Arts Production
Supervisione	Masaki Yagi
Design Mappe	Hiroshi Tsujino (Onijust)
Ingegnere Hardware	Tadashi Kushiro
Tecnico Elettricista	Tomio Takeda
Tecnico Meccanico	Yasunori Hatsuta
Supervisore Pubblicità	Kazuo Nakagawa
Analisti Software	Hidehiro Fujiwara
	Yuji Hiroshige
	Mari Iwano
Inserimento Dati	
Audio:	
Produzione	Pochi (Team Zuntata)
Musiche ed Effetti Sonori	Pinch Punch

LA STANZA SEGRETA

Nel Round 3 (Il Villaggio degli Gnomi) c'è un'area ben nascosta contenente sei personaggi non giocanti (NPC).

Partendo dal villaggio, andare a destra e scendere lungo la corda fino in fondo al sotterraneo. Poco a sinistra si trova il nascondiglio dello gnomo e, dopo di questo, alcuni scalini fatti di radici.

Attrarre un ragno fino in cima alle scale e fare in modo che ci sputi una ragnatela. A questo punto saltare a destra verso il muro di radici e farsi intrappolare dalla ragnatela. Questo dovrebbe dare abbastanza spinta al nostro personaggio per fargli raggiungere un appiglio invisibile poco più sopra. Salire lungo l'appiglio per raggiungere l'area in questione.

SOLUZIONI, GUIDE E RISORSE ONLINE

Molti sono i siti web dedicati a Cadash. Vi trovate tutti i dettagli sulle abilità dei personaggi, oggetti magici, mappe, soluzioni e perfino descrizioni accuratissime dei rari prototipi del gioco e in cosa questi differiscano dalle versioni poi messe in produzione.

Tra questi, vi raccomando due risorse in particolare:

- » The Cutting Room Floor (TCRF)
[https://tcrf.net/Cadash_\(Arcade\)](https://tcrf.net/Cadash_(Arcade))
- » Il Dizionario dei Videogiochi
<http://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=cadash>

SNOW BROS.

SNOW BROS. - NICK & TOM (TOAPLAN)

Anno	1990
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	256x224 pixel a 57 Hz
» Colori utilizzati	256
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	3
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	8 MHz (CPU)
» Z80	6 MHz (CPU)
» YM3812	3 MHz (Audio)

THE WINTER BOBBLE (SAKOWA PROJECT KOREA)

Anno	1990
Classificazione	Bootleg
Genere	Platform
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	256x224 pixel a 57 Hz
» Colori utilizzati	256
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	3
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	10 MHz (CPU)
» Z80	6 MHz (CPU)
» YM3812	3 MHz (Audio)

INFO

STAFF

Compositore musiche

Osamu Ohta

(nota: la composizione completa del team non è mai stata resa nota da Toaplan)

FATTI E CURIOSITÀ

Per Snow Bros era prevista la conversione per le maggiori piattaforme home ad 8 e 16 bit, ad opera dell'inglese Ocean. La versione Amiga venne programmata come previsto ma la Ocean decise di non pubblicarla, temendo un insuccesso commerciale. Potrebbe aver influito il fatto che nel gioco fu rimossa l'opzione per giocare in due simultaneamente, troppo onerosa per girare decentemente sull'Amiga. L'immagine ROM di questa conversione mai uscita è stata resa disponibile in forma gratuita nel 2006. Da allora si trova facilmente sui vari siti Amiga (per esempio su www.whdload.de)

BONUS A FINE LIVELLO

Se si riesce nella difficile impresa di eliminare tutti i nemici di un livello con un colpo solo, delle tessere di Mahjong cadono dal cielo. Ciascuna vale 10.000 punti. Vanno raccolte immediatamente perché spariscono subito!

Eseguendo la stessa manovra, talvolta appare un badge azzurro lampeggiante al posto delle pergamene. Raccogliendolo, inizia un sottogioco in cui quattro mostriciattoli azzurri compaiono sullo schermo. Ciascuno nasconde una lettera della parola SNOW. Eliminandoli e raccogliendo tutte le lettere, si ottiene una vita. Questo bonus appare anche casualmente durante il gioco, anche se molto di rado.


INVULNERABILITÀ

Non servono trucchetti speciali o codici segreti per ottenere l'invulnerabilità per i nostri eroi. Il gioco contiene al proprio interno tutto quel che serve, ovvero una modalità nascosta originariamente intesa per testare tutte le funzioni del gioco. Per attivarla, bisogna modificare le impostazioni del DIP switch. Questo è fattibile tramite il menu principale del gioco sul RAINE, prima di avviare il gioco (oppure modificare i DIP switch e poi resettare il gioco).

Non tutti sanno che, con questa funzione attiva, possiamo anche mettere in pausa il gioco a piacere premendo il tasto 2P (tasto di avvio partita a due giocatori) e riprendere premendo il tasto 1P. Utilissimo!

NEMICI E STRATEGIE

Un detto cinese recita: "Conosci il tuo nemico e conosci te stesso, e non sarai in pericolo per cento battaglie". Ecco i nemici che incontreremo in Snow Bros e come cercheranno di attaccarci.

 <p>Titchi Cammina e salta tra le piattaforme senza curarsi di noi più di tanto.</p>	 <p>Botom Grosso e pesante, attacca caricando col suo corno quando gli siamo davanti.</p>
 <p>Boodoro Corre a quattro zampe e fa lunghi salti. Molto veloce e imprevedibile.</p>	 <p>Pumpkin Head Appare quando ci attardiamo a completare un livello. Ci insegue ed è invincibile.</p>
 <p>Botchan Spara palle di fuoco, dapprima solo in orizzontale ma poi anche in verticale.</p>	 <p>Slime Ghost Viene sputato dal Pumpkin Head e ci insegue volando senza sosta. Invincibile.</p>
 <p>Sarada Veloce come il Boodoro ma in più lancia sfere infuocate contro di noi.</p>	 <p>Batchi Vola lungo un bizzarro percorso obliquo, puntando ai nostri personaggi.</p>
 <p>Komataro Una sorta di ninja che lancia dardi e si muove creando vortici invulnerabili.</p>	 <p>Dorskoi Lancia giù dardi dalla cima dello schermo. Si trova solo ai livelli 24, 26 e 28.</p>

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

