

Numero 12
Giugno 2023

AIRONS
DI VIGEVANO

RETROGAMES

UN NUOVO NUMERO DOPO 20 ANNI

RECENSIONI DA BAR: TAITO, CAPCOM, NEO-GEO E GLI ALTRI
I SEGRETI DI "BUBBLE BOBBLE LOST CAVE"
GHIACCIOLI PER TUTTI? PENGOL!
MILESTONES ANNO 1982



FROGGER

Il gioco del mese saltella
attraverso passato e futuro

INSERTO SPECIALE

Zzap!Test

Tornano le recensioni
per i Computer a 8 e 16 Bit



WORK IN PROGRESS...

SOMMARIO

INTRODUZIONE

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

NEWS

Un frullato di fatti più o meno recenti dal mondo di Zzap! e del Raine, con l'ambizione di colmare ben vent'anni di assenza

REVIEWS

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

SPECIALS

MILESTONES CAPITOLO 4: IL 1982

A ritroso nel tempo con le pietre miliari della storia videoludica

BUBBLE BOBBLE: LOST CAVE

Si può migliorare un gioco già perfetto? Biskoch ci spiega come!

PENGO - LA SCHEDA ARCADE

Carlo Santagostino ci parla dell'arcade più frmrresco dell'estate

ZZAP!TEST

La "Rivista nella rivista" con le conversioni per home computer

LE RECENSIONI

In questo numero, che celebra il ritorno di Zzap!Raine dopo quasi vent'anni, abbiamo selezionato dieci videogame arcade che consideriamo una buona rappresentazione del parco dei giochi emulati dal Raine. Per realizzare le recensioni, abbiamo testato i giochi con la versione più recente del Raine, coadiuvata da altri emulatori arcade laddove il Raine presentasse problemi di incompatibilità o bug.

<i>Bonze Adventure</i>	14
<i>Capcom Sports Club</i>	22
<i>FairyLand Story, The</i>	11
<i>Fire Shark</i>	18
<i>Frogger (+ versione EmuDX)</i>	6
<i>Guwange</i>	20
<i>King of Fighters 98, The</i>	12
<i>Saboten Bombers</i>	24
<i>Super Puzzle Fighter II Turbo</i>	16
<i>Super Spacefortress Macross II</i>	8

COLOPHON

Editore: Associazione Culturale No-profit "Aironi di Vigevano" - contatti@zzapmagazine.it - www.zzapmagazine.it

Presidente: Paolo Besser - Vice presidente: Davide Corrado - Segretario: Nicola Morocutti

Direttore Esecutivo e Layout: Luca Antignano - luccantignano@gmail.com - www.madrigaldesign.it

Redazione: Luca Antignano, Andrea Babich, Paolo Besser, Davide Botino, Davide Corrado, Stefano Ferrari, Marco Lago, Carlo Santagostino

Illustrazioni: Luca Antignano, Oliver Frey, Marco Lago, Andrea Petella

Stampa: Pixartprinting S.p.A., Quarto D'Alino (VE) - www.pixartprinting.it

Disclaimer: La testata e il logo Zzap! sono © 1985-2023 Fusion Retro Books Ltd e usate per gentile concessione. Il logo Zzap!Raine è © 2002-2023 Zzap!Raine Team e usato per gentile concessione. Il materiale pubblicato su Zzap!Raine è © 2023 Associazione Culturale "Aironi di Vigevano" e non può essere riprodotto senza specifica autorizzazione.

INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine nasce alla fine del 2001 sotto forma di *webzine*, ovvero una rivista sfogliabile online come un sito web. Si tratta di un progetto amatoriale realizzato da appassionati di videogame non professionisti, ispirato alla rivista "culto" italiana ed inglese Zzap! che, a quel tempo, aveva chiuso da circa un decennio. Ai fondatori Stefano Ferrari e Liliana Vitalini si aggiungono presto redattori da ogni parte del mondo tra cui alcuni membri dell'originaria redazione inglese. L'obiettivo di Zzap!Raine era di "colmare il vuoto" lasciato da Zzap! dopo la sua chiusura.

A differenza della rivista originale, Zzap!Raine non tratta di *home computer* ma di videogame da sala giochi. I titoli recensiti vengono scelti tra quelli emulati dal Raine, velocissimo emulatore creato nel 1998 e che ad oggi supporta oltre 1.000 videogame prevalentemente Taito, Toaplan, Cave, Capcom CPS1-2 e SNK (Neo Geo). Alcuni di questi non sono emulati dal MAME ma sono esclusivi del Raine. Inoltre, il Raine offre la possibilità di giocare alcuni classici tra cui Pac-Man, Donkey Kong e Frogger in versione potenziata (detta "EmuDX") con grafica e sonoro rifatti in chiave moderna. Quando viene recensito uno di questi titoli, la rivista lo valuta nelle versioni normale e pompata (EmuDX).

Il primo numero di Zzap!Raine viene pubblicato nel gennaio 2002 e l'ultimo numero nel dicembre 2004. Le tredici riviste (undici uscite regolari e due speciali natalizi) sono in lingua inglese e tuttora disponibili gratuitamente all'indirizzo <https://raine.1emulation.com/zzapraine/>. Ciascun numero ha copertina, editoriale, recensioni ed articoli speciali.

Quello che tenete tra le mani è il primo numero stampato su carta, peraltro interamente in italiano. Per l'occasione, al team originale di Zzap!Raine si unisce la redazione italiana di Zzap! Ed il cerchio si chiude. O si apre?

VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!, anche su Zzap!Raine i vari aspetti dei giochi recensiti sono valutati in numeri percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e sono: Presentazione per l'introduzione, il demo dei giochi e la ricchezza delle opzioni. Grafica e Sonoro valutano immagini, colori, animazioni, colonna ed effetti sonori. Appetibilità è quanto il gioco ci invoglia a mettere il primo gettone e Longevità quanto invece ci fa venir voglia di ritornarci e spenderci altri soldini. A questi valori, su Zzap!Raine abbiamo aggiunto Originalità, fattore fondamentale nei videogame arcade in quanto indica quanto il gioco sia stato innovativo o seminale.

Il voto Globale sintetizza i voti precedenti. Quando questo raggiunge il 90%, al gioco viene assegnato il bollino di qualità Sizzler ("Gioco Caldo" su Zzap! italiano). Ma se invece raggiunge quota 95% il titolo si accaparra la mitica medaglia d'oro, qui chiamata Raine Medal Award.



ZZAPPATORI ALLA RISCOSSA!



Andrea "Bisboch" Babich non ama la nostalgia fine a se stessa ma vede, nei vecchi giochi, infinite occasioni per creare qualcosa di nuovo: hack, racconti, disegni, stream video, canzoni e... perché no, riviste!



Che dire di Carlo Santagostino? Il nostro personale Santa Claus redazionale generoso ed "abbondante", che ci regala perle di conoscenza videoludica a 360 gradi. Senza sosta dal 1985, passando per Zzap! e TGM.



Davide Bottino scrive su Zzap! e si diletta anche nel creare musica, pixel art e videogame. Al momento è impegnato col remake di *Toki* per C64 e spera un giorno di pubblicare un gioco originale per il biscottone!



Davide Corrado, poliedrico gigolò della tecnologia in pista da più di un trentennio. Cintura nera di sistemi UNIX, non disdegna il retrogaming. Ha collaborato con le migliori riviste di videogiochi, Zzap! compresa.

Luca "MADrigal" Antignano, classe 1974, viaggia fra passato, futuro, Italia ed Australia. Mette il naso in qualsiasi cosa che sia retrogame ed emulazione. Su Zzap!Raine dal 2002 e non ha intenzione di smettere!



Marco "marcolago™" Lago è un designer che ha messo e ancora mette mano su diverse cose. Una fra tutte Emuita.it. Leggeva Zzap! "da giovane" e... che bella esperienza poter finalmente contribuire oggi!



Paolo Besser è un redattore di Zzap! di lungo corso, avendo debuttato sulle pagine della rivista italiana nell'ormai lontano 1990. Da allora ha scritto su dozzine di pubblicazioni di diversi editori.



Stefano "Zaxxon1" Ferrari, assiduo frequentatore di sale giochi e dei peggiori bar e lettore del sacro mensile Zzap! Feroce oppositore dei videogiochi moderni e (rullo di tamburi) ideatore di Zzap!Raine.



THE KING OF FIGHTERS '98

©1998 SNK

RECENSIONE DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

VERSIONI ALTERNATIVE

★ Oltre 200 patch IPS da applicare dal menu Raine

Non si può parlare di The King of Fighters senza menzionare il suo creatore: Takashi Nishiyama, *sensei* del game design che, in oltre 40 anni di carriera tra Irem, Capcom, SNK e Namco ha concepito pietre

Fatal Fury, un *fighting game* come da tempo voleva fare: con una vera e propria storia e personaggi ben caratterizzati. E visto l'ottimo successo, dopo tre anni produce una nuova saga con un ampio *roster* di lottatori che comprende quelli di FF ed altri creati appositamente o presi da altri giochi SNK. Nasce KOF '94.



L'impressionante ▲
roster di quasi 40 lottatori selezionabili

Caratteristica principale dell'intera saga è la lotta a squadre. Ogni team sceglie tre picchiatori fra i tanti a disposizione e lo scontro viene vinto da chi sconfigge l'intero team avversario. I giocatori umani possono prendere una squadra già pronta o mischiare tre lottatori da squadre diverse. Il computer proporrà

sempre una squadra preformata. Vincendo alcuni scontri in sequenza, si arriva al boss finale.

Qui entrano in ballo la storia e la rivalità fra i tanti team e addirittura le relazioni romantiche tra i lottatori, cose che in tutti questi anni (la saga è viva e vegeta e l'ultimo gioco risale al 2022) hanno ali-



Dice il saggio: "Più ▲
sono grossi e più rumore
fanno quando cadono"

miliari del videogame tra cui Moon Patrol, Kung Fu Master, Metal Slug ed il primo Street Fighter.

Col suo passaggio da Capcom a SNK nel 1991, sfrutta le immense potenzialità del neonato hardware Neo Geo per creare



Parliamoci chiaro: KOF '98 è un gran bel gioco. Uno di quelli che in sala giochi attira anche chi non mastica questo genere di videogame grazie ad un *attract mode* favoloso (come SNK ci ha abituati fin dall'introduzione del Neo Geo). Spiegazioni chiare sulle modalità di gioco e su come fare le mosse speciali. E poi intermezzi e sequenza finale ottimamente illustrati.

Il contorno c'è tutto ma... che dire del piatto forte? Anche quello è gustoso! Facile iniziare e vincere i primi due scontri a prescindere dal lottatore che scegliamo, ma poi l'intelligenza della CPU si fa vedere e ci obbliga ad imparare a dosare attacchi, difese e contromosse anche per fare solo un passettino in più. E servono riflessi d'acciaio soprattutto contro il boss intermedio e quello finale (davvero durissimo).

Realizzazione tecnica eccelsa e ottima giocabilità: di certo uno dei migliori *fighting game* 2D mai concepiti. Non alla portata di tutti, ma chi persevera sarà premiato.

Numero 4
Giugno 2023

ZZAP!

Test

TOKI

Finalmente recensito
sulle pagine di Zzap!

RYGAR

Il nostro barbaro
preferito affila il rasoio!

STREET FIGHTER 2

I tamarri di Capcom si picchiano
duro sui nostri home computer

A GRANDE RICHIESTA TORNA
"LA RIVISTA NELLA RIVISTA"

TOKI

©1991 Ocean per Commodore 64 solo cartuccia



RECENSIONE DI DAVIDE "DavePlunder" BOTTINO

LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...



Atari Lynx

© 1992 Atari Corporation, solo cartuccia



Commodore Amiga

© 1991 Ocean, solo disco

Toki è un valoroso guerrier... no, vi prego, basta con le solite storie trite e ritrite! Proviamo qualcosa di più moderno.

Toki e Miho sono un'appariscente coppia di "lifestyle influencer": sorrisi a 42 denti, fisici scolpiti, viaggi in tutto il mondo pagati da papà, voglia di lavorare zero e soprattutto nessuna reale capacità, a parte scattarsi

selfie perfetti in località amene.

Nonostante ciò, anzi, proprio per questo i follower nascono a dismisura e la bella Miho finisce per catturare le attenzioni di Vookimedlo, un ultimassante pezzo grosso di Singapore col soldi ben al di sopra la cima del parrucchino.

Attirata la coppia nella sua isola privata con la scusa di un reportage,



Ecco cosa intendevo per "grafica molto bloccettosa" ▲

Vooky smaschera Toki per lo scimmione semianalfabeta che è, gli frega la donna, se la porta nel suo palazzo d'oro e vissero tutti felici e contenti (tranne la scimmia, ovviamente).

E invece no, purtroppo, perché siccome siamo in un videogame dovremo per forza prendere le parti del sedicente maschio alfa, per aiutarlo a riprendersi la sua sciacquetta e sembianze (quasi) umane.

Per far questo dovremo superare cinque impegnativi stage (caverne, acqua, lava, ghiaccio e foresta) pullulanti di assurde creature e capeggiati

dai terribili tirapièdi di Vooky: Boloragog la squilibrata, Rambacha il guardone, Mogulvar lo zozzone, Zorzamoth il



TOKI PER AMSTRAD CPC/CPC+ (128Kb RAM)

Non c'è di cui sorprendersi se una conversione ufficiale di Toki su Amstrad CPC non sia mai stata prodotta: il gioco arrivò in sala poco prima che l'home computer di Alan Sugar uscisse di produzione. Voci di corridoio, secondo cui Ocean stesse lavorando su un ottimo porting, si sono poi rivelate infondate.

E dunque... Che ci fa qui questo box? Beh, diciamo che Toki per CPC oggi esiste — anche se non grazie ad Ocean. Dopo quasi 30 anni, un piccolo gruppo di programmatori francesi indipendenti chiamato GGP si mette al lavoro. Tre anni dopo, a ottobre 2022, pubblica (gratuitamente!) "la conversione impossibile".

Toki GGP non è una conversione fedele ma una rivisitazione in cui il gameplay originale viene abbinato ad eccellenti grafica e sonoro ed un "remix" dei livelli. Il tutto su due floppy disk, da usare su un CPC con 128 Kbyte di RAM.

Non vi resta che visitare il sito degli autori per scaricarlo gratis!

Link: <https://www.amstradggp.com/TOKI-GGP-DOWNLOAD.html>



▼ Nettuno, ti giuro, Nettuno...
nemmeno il dettino...



molestatore e infine
Bashtar il manesco.

Toki può eliminare i
nemici con raffiche di
spunti o, nella migliore
tradizione platform.



saltandogli in testa, ma
essendo un frolocone
perde una vita al minimo
colpo subito. Fortunata-
mente lungo la via può
raccattare un casco da
football per proteggersi,
quattro diversi tipi di

COMMODORE 64

Toki per C64 ha l'aria di una conversione iniziata con le migliori intenzioni, ma finita in modo troppo frettoloso e a tratti superficiale. La grafica è colorata, ma poco definita e a volte molto, molto bloccettosa: purtroppo uno degli sprite più trasandati è proprio il povero Toki, con un inspiegabile occhio da clown e un colorito grigiastro deprimente.

Di positivo c'è che i livelli sono grandi, molto simili al coin-op e belli da vedere (tranne l'ultimo), sono presenti all'appello molti dei nemici e le principali caratteristiche del gameplay, e anche se il feeling non è perfetto la giocabilità è discreta.

Peccato che il sistema di controllo sia impreciso e le collisioni non perdonino il minimo errore, rendendo il tutto artificialmente difficile e frustrante. Poi non riesco proprio a credere che sulla cartuccia ci sia stato posto solo per UNA dannata musicchetta! Per non impazzire ho spento le casse, visto che gli effetti sono abbastanza ridicoli.

Nel complesso non è una conversione malvagia e con un po' di pazienza si riesce ad apprezzarla, ma resta l'amaro in bocca perché con appena un po' d'attenzione in più al gameplay poteva essere molto più fedele, giocabile e divertente.