

Numero 13
Ottobre 2025

AIRONS
ASSOCIAZIONE

HERO
GAMES



SPECIALE CAPCOM

Sfida all'ultimo colpo tra i videogame da sala
che hanno rivoluzionato gli anni Novanta

CPS1 E CPS2 A CONFRONTO
SCHEDA TAITO F3 E MODIFICA DARKSOFT
LE PIETRE MILIARI DEL 1983



INSERTO SPECIALE

Zzap!Test

Tornano le recensioni
per i Computer a 8 e 16 Bit



In redazione la solita aria elettrica: joystick che scricchiolano, cassette che non caricano e redattori che imprecano contro le mosse impossibili dei picchiaduro Capcom. Ma, tra un "PRESS PLAY ON TAPE" e un "INSERT COIN", ci rendiamo conto di quanto sia cambiato il nostro piccolo mondo. I tempi delle schermate azzurre d'attesa e delle riviste sfogliate con le dita unte di patatine sembrano lontani. Eppure siamo qui, vivi più che mai perché il retrogaming (come è di moda chiamarlo oggi) non muore ma si reinventa tra emulatori, repliche hardware ed una scena che produce giochi fatti in casa da far invidia agli anni '80.

Questa volta abbiamo voluto dare alla rivista un tema preciso. In queste pagine renderemo onore e gloria alle celebri piattaforme Capcom CPS-1 e CPS-2 ma non mancano i consueti contenuti che hanno sempre caratterizzato Zzap!Raine. Certo, qualcuno storcerà il naso: "Eh, ma ormai i giochi veri sono altrove, con grafica 3D e centinaia di giga". Eppure noi sappiamo che la magia non sta nella potenza bruta ma in quel lampo di genio capace di trasformare tutto in universi interi. È nostalgia? Sì ma anche e soprattutto passione.

Immacabili come un "Game Over" i ringraziamenti a tutto lo staff ed ai nuovi ospiti, ben rappresentati nel riquadro "Zzappatori alla riscossa" nella prossima pagina. Ringraziamenti speciali a Milos per il suo ritorno in gruppo dopo oltre 20 anni e alla talentuosa Eleonora, già realizzatrice di uno splendido poster qualche numero fa ed ora possiamo ammirare il suo estro creativo nell'opera di copertina.

Happy Zzapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

INTRODUZIONE 3

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

CAPCOM CPS1 E CPS-2: LA SFIDA 4

La nascita, l'evoluzione ed il successo dei due sistemi da gioco che hanno dominato le sale giochi per oltre un decennio

REVIEWS 8

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

SPECIALI

MILESTONES CAPITOLO 5: IL 1983 34

A ritroso nel tempo con le pietre miliari della storia videoludica

TAITO F3 SYSTEM + DARKSOFT 38

Come sfruttare al meglio la mitica scheda multi-gioco di Taito

IL BREAKOUT! DI TAITO: ARKANOID 40

Demolire muri di mattoncini? OK purché si faccia con stile...

ZZAP!TEST 41

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

LE RECENSIONI

Per questa "sfida" abbiamo selezionato dodici arcade rappresentativi delle schede Capcom CPS1 e CPS2: sei per ciascun tipo più un hack molto particolare che merita attenzione.

<i>Darkstalkers: The Night Warriors (CPS2)</i>	10
<i>Dungeons & Dragons: Tower of Doom (CPS2)</i>	18
<i>Final Fight (CPS1)</i>	28
<i>Forgotten Worlds (CPS1)</i>	8
<i>Ghouls'n Ghosts (CPS1)</i>	24
<i>Giga Wing (CPS2)</i>	22
<i>King of Dragons, The (CPS1)</i>	12
<i>Marvel Super Heroes (CPS2)</i>	30
<i>Puzz Loop 2 (CPS2)</i>	14
<i>Street Fighter II': Champion Edition (CPS1)</i>	16
<i>Street Fighter Zero 3 Mix (Hack Special Review)</i>	32
<i>Strider (CPS1)</i>	20
<i>Super Street Fighter II: New Challengers (CPS2)</i>	26

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 13, Ottobre 2025

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

Redazione: Luca Antignano, Paolo Besser, Davide Bottino, Davide Corrado, Stefano Ferrari, Davide Gatti, Milos Jovanovic, Marco Lago, Marco Mazzaglia, Carlo Santagostino

Illustrazioni: Luca Antignano, Oliver Frey, Marco Lago, Andrea Patella - Copertina: Eleonora Ortu - Poster: Marco Lago

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

Disclaimer: La testata e il logo Zzap! sono © 1985-2025 Fusion Retro Books Ltd e usate per gentile concessione. Il logo Zzap!Raine è © 2002-2025 Zzap!Raine Team e usato per gentile concessione. Il materiale pubblicato su Zzap!Raine è © 2025 Associazione Culturale "Aironi di Vigevano" e non può essere riprodotto senza specifica autorizzazione.

Contatti: Luca Antignano - lucantignano@gmail.com - www.madrigaldesign.it

INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine nasce alla fine del 2001 come webzine gratuita su idea di Stefano Ferrari e Liliana Vitalini, fan della mitica rivista Zzap!64 che aveva chiuso circa dieci anni prima. Ai fondatori si uniscono presto collaboratori da ogni dove, inclusi redattori della rivista originale. Tutti volevano “colmare il vuoto” lasciato da Zzap! dopo la sua chiusura. Zzap!Raine non tratta di videogame per computer ma di quelli da sala giochi. I titoli recensiti vengono scelti tra quelli emulati dal RAINE, emulatore che ad oggi supporta oltre 1.000 videogame quasi tutti del periodo 1990-2005. Oltre a gestire sistemi molto avanzati di patch e modifica dei giochi emulati, il RAINE offre la possibilità di giocare alcuni classici (Donkey Kong, Pac-Man ed altri) in versione potenziata con grafica e sonoro rifatti in chiave moderna. Tra il 2002 ed il 2004, Zzap!Raine pubblica tredici webzine in inglese: undici uscite regolari e due speciali natalizi. Nel 2023 il grande salto: il numero 12 in formato cartaceo ed in lingua italiana, in collaborazione con l'attuale redazione italiana di Zzap! E subito dopo vengono create le “Edizioni Deluxe” delle vecchie webzine, ora interamente in italiano, impaginate con grande stile e scaricabili gratuitamente in formato PDF dal sito web ufficiale di Zzap!Raine.

VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!, anche su Zzap!Raine le caratteristiche dei giochi recensiti sono valutate in valori percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e sono: **Presentazione** per demo, introduzione, istruzioni e 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 negli arcade in quanto indica quanto il videogame sia stato innovativo o seminale. Il voto **Globale** sintetizza i valori 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!



Carlo Santagostino è il nostro personale Santa Claus redazionale. Generoso ed “abbondante”, ci regala perle di conoscenza videoludica a 360 gradi. Senza sosta dal 1985, passando per Zzap! e TGM.

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



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!

Marco “Boanergos” Mazzaglia si innamora dei videogiochi nel 1979 e dal 2008 lavora nella Game Industry. TI-99 e C64 sono i suoi primi amori. Fan dei miracoli di codice a 8 e 16 bit senza distinzione di etichette.



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 maggiori riviste di videogiochi, Zzap! compresa.

Milos “Junakan” Jovanovic è un gradito ritorno su queste pagine a distanza di vent'anni. È sempre rimasto in Germania dove si è laureato, ha messo su famiglia e comprato tanti nuovi joystick... da sfasciare!



Davide Gatti, classe 1965, hacker del quotidiano ed archeologo dell'elettronica retrò. Cresce tra cacciaviti e circuiti, oggi divulga elettronica fai-da-te tra orologi, LED, riparazioni arcade e soluzioni creative.

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.



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

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



CAPCOM

CPS I VS II SYSTEM

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO



Lotta ad armi (quasi) pari

Nei suoi 40 anni di vita Capcom è passata dal produrre giochini elettromeccanici ad essere una multinazionale del valore di miliardi di dollari. I suoi arcade basati sulle schede CPS-1 e CPS-2 sono tra i più belli (e numerosi) nel parco software emulato dal RAINE. Possiamo dire che sono, in qualche modo, il "pedigree" di questo storico emulatore. Sono inoltre il caso più significativo della resilienza di Capcom per aver innovato, creduto in se stessa e lottato contro concorrenza e pirateria senza mai arrendersi. Su Zzap!Raine parliamo spesso di questi giochi e stavolta abbiamo pensato di riunire quelli più rappresentativi e metterli a confronto in un modo un po' "sfizioso": una bella sfida all'ultimo colpo

con sei giochi per ciascuna piattaforma, distribuiti per quanto possibile tra le varie tipologie e anno di uscita.

Un nuovo inizio

Capcom nasce nel 1983, molto in ritardo rispetto ad Atari, Taito e Namco che già dominavano il mondo arcade dagli anni '70. Eppure si fa notare da subito per la qualità dei suoi giochi e

nei primi due anni di vita sforna titoli importanti quali 1942, Ghosts'n Goblins e Commando. Come c'è riuscita?

Facciamo un lungo passo indietro fino al 1969. Kenzo Tsujimoto è un giovane imprenditore giapponese che commercia in macchine per fare zucchero filato ma nutre un forte interesse per il neonato mercato arcade.

Nel 1974 fonda IPM, una piccola software house dedicata ai giochi da sala. Cinque anni dopo questa diventa Irem, che in futuro pubblicherà fantastici arcade quali Moon Patrol e R-Type. Con numerosi passaggi tra società nuove, raggruppate o cambiate di nome, nel 1983 esce da Irem e fonda la Japan Capsule Computers. Le "capsule" sono il modo in cui lui chiama i cabinati cioè dei computer dentro scatole dedicate al

divertimento. Il nome "Capcom" è appunto l'abbreviazione di Cap(sule) Com(puters).

Dopo aver prodotto qualche cabinato elettromeccanico di poco successo, nel 1984 Capcom produce il suo primo, vero videogame arcade: lo sparatutto Vulgus. La piccola casa giapponese vuole dimostrare che fa sul serio!

Scelte di mercato

Da subito Capcom si contraddistingue dalle concorrenti per la scelta di pubblicare i propri giochi sia in sala giochi che su console e computer. Le versioni arcade vengono sviluppate da programmatori interni mentre quelle per i sistemi casalinghi sono prodotte da software house esterne tramite cessione di licenze.

Per la Capcom del decennio 1980 vale la regola del "pochi ma buoni": i giochi vengono sviluppati con cura e raffinatezza e, quando arrivano in sala giochi, sono quasi sempre successi clamorosi. Non si può dire altrettanto delle conversioni per computer, spesso realizzate in modo frettoso col solo scopo di "fare cassa". È emblematico il caso delle conversioni prodotte dalla U.S. Gold, che spese milioni di dollari per acquisire le licenze per poi ritrovarsi con un budget risicato per l'effettiva realizzazione dei giochi.

...e in sala giochi?

Capcom si ritrova a combattere contro la pirateria organizzata: gli arcade sono proprio belli e fruttano bene ma attirano l'attenzione dei cosiddetti "bootlegger", pirati specializzati nella produzione di cloni delle schede gioco per farci su facili guadagni.

Il problema principale delle schede è che usano componenti elettronici disponibili nei comuni ne-

In alto: un giovane Tsujimoto presenta il nuovo gioco di Capcom: Ghosts'n Goblins (circa 1985)

A destra: una tipica scheda CPS-1 formata da tre schede. Dal basso verso l'alto abbiamo la scheda madre, quella con le ROM del gioco e la piccola scheda di protezione



GIGAWING

©1999 CAPCOM + TAKUMI

RECENSIONE DI MILOS "JUNAKAN" JOVANOVIC



"I cattivi pagano sempre il prezzo per ciò che fanno... per aver rubato la pace all'umanità, devono soffrire!" Ehi, aspetta un momento, cos'è questa frase? Le parole dell'eroe di un epico gioco di ruolo? No. Un action adventure colossale? Nemmeno. "All your base are belong to us"? Beh, quasi. Ma questo sparatutto non è Zero Wing, bensì Giga Wing e la citazione viene da uno dei suoi eroi. Vediamo allora cosa offre questo gioco firmato Takumi e pubblicato da Capcom, oltre a un po' di patetiche provocazioni.

Giga Wing è letteralmente uno sparatutto "infernale" ed appartiene al sottogenere dei "bullet hell" esploso negli anni '90. Significa azione frenetica a schermo pieno e pochissimo tempo per ammirare gli scenari ben realizzati. Un po' di spazio resta però alla storia anche se lo sfondo narrativo è un po' scarno. Tutto ruota attorno a un medaglione d'oro che ha portato ricchezza e rovina alle nazioni. Ma ora un eroe solitario si alza per fermare l'azione distruttiva. Tra uno stage e l'altro mentre giochiamo, il protagonista si lancia in mo-



Un gioco emozionante e divisivo. Non sono certo il più grande fan dei "bullet hell" e in realtà apprezzo molto di più gli sparatutto classici, tuttavia giocare a Giga Wing si è rivelata un'esperienza abbastanza positiva.

Immagino che, se affrontato in sala giochi, risulti troppo difficile e non emerga tra la massa dei titoli concorrenti. Voglio dire: non puoi nemmeno vedere l'ultimo livello (ed i finali migliori) se utilizzi più crediti e continui la partita... in un arcade! Ma stiamo scherzando vero? Giocandolo però sul nostro emulatore preferito, con l'ausilio dei salvataggi diventa abbastanza divertente. Aggiungete i brevi monologhi dei personaggi (e persino una navetta che porta il nome Widerstand) ed ecco che l'inferno di proiettili si trasforma quasi in un paradiso. Inoltre, dopo qualche partita, i miei occhi sembravano muoversi autonomamente per scansionare freneticamente lo schermo, come se cercassero colpi da evitare ovunque. Sembra strano, lo so. Tirando le somme è un titolo discreto. E tutti i vostri proiettili ora appartengono a me.

STREET FIGHTER II

The New Challengers

©1993 CAPCOM

RECENSIONE DI DAVIDE BOTTINO

VERSIONI ALTERNATIVE

- ★ Super Street Fighter II: Tournament Battle, 1993
- Turbo, 1994
- Grand Master (Jap), 1994

Super Street Fighter II non è il frutto di una genesi lineare, e si sente. L'idea iniziale di Capcom, dopo SF II Champion Edition, era di creare un vero seguito, uno Street Fighter 3 con tonnellate di nuovi personaggi, nuova grafica e tante novità di gameplay per rispondere efficacemente a una concorrenza sempre più agguerrita. Sarebbe stato il primo gioco a girare sulla nuo-

va scheda CPS-2. Ma il dilagare di hack non autorizzati di SF II su CPS-1, che alteravano velocità e mosse, forzò la mano a Capcom. Questa, per contrastare il fenomeno, fece uscire in fretta e furia SF II Turbo a Dicembre 1992. Alcune idee di gameplay pensate per l'ipotetico SF 3

vennero perciò anticipate e implementate in questo upgrade imprevisto ma esplosivo che, per ironia della sorte, ancora oggi molti considerano il capitolo più equilibrato e divertente dell'intera serie. Peralto, sul fronte delle innovazioni, il team di sviluppo fu limita-



Seppi dell'imminente uscita di Super SF II da un'anteprima apparsa su Consolemania,

che compravo ogni tanto avendo solo un Amiga 500: quanto ci sbavai sopra!

Poco dopo lo vidi in sala giochi: visivamente impressionante con sfondi splendidi, una Cammy strepitosa e i fighissimi colpi "incendiari" di Ryu e Ken. Trovai un po' deludente il sonoro a causa del nuovo announcer molto ambiguo.

Soprattutto il gameplay non mi emozionò più come prima, mentre la difficoltà era aumentata: annientato da T. Hawk al secondo match, preferii dedicarmi allo spettacolare Killer Instinct.

Negli anni, però, grazie all'emulazione ho riscoperto Super SF II con piacere: è un gioco incompiuto ma la rinfrescata generale è apprezzabile per chi, come me, preferisce il gameplay più posato di SF II CE.



Non manca il mini-gioco dove sfasciamo un'auto

to da subito dall'esigenza di Capcom di smaltire un surplus di chip ROM pieni di grafica e sonoro dei capitoli precedenti. A causa di un'errata previsione del team vendite dopo il successo clamoroso di SF II, infatti, i magazzini ne erano pieni.



◀ Cammy è giovane ma già tiene testa al veterano Guile



Capitolo 5: Il 1983

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO



"Videogiochi che non possiamo dimenticare!"

Continuiamo la rassegna dedicata alle "pietre miliari" della storia dei videogame da sala, il cui primo episodio vide la luce nel lontano 2003 ad opera di Marco Castiglioni, redattore di Zzap!Raine. La rubrica ci porta attraverso un percorso immaginario in cui le varie "tappe" sono i videogame che hanno lasciato un segno ed hanno influenzato, a vario titolo, quelli realizzati in seguito. I primi tre episodi di Milestones sono usciti nella versione online di Zzap!Raine tra il 2003 ed il 2004 ed hanno raccontato la cosiddetta "Età Pionieristica" che va dal 1975 al 1979 ed i primi due anni dell'Età del Bronzo (1980 e 1981). Nello scorso numero, uscito a giugno 2023 in formato cartaceo, abbiamo aggiunto un altro tassello alla storia: il 1982. In totale sono stati trattati quasi 60 titoli.

L'età del Bronzo, Parte 4

Il 1983 è un anno di transizione nella storia del videogame. Eguagliare la qualità dei titoli e le innovazioni introdotte dai giochi dell'anno precedente non è impresa facile. È anche un periodo di forte incertezza legato al famigerato "crash del mercato dei videogame" che, partito dagli Stati Uniti, porta ripercussioni un po' in tutto il mondo. E siamo ancora un po' lontani dai game design complessi e raffinati che si affacciano sul mercato a partire dal 1985.

Cosa ha dunque di speciale il 1983? Forse possiamo chiamarlo "l'anno dei lasergame" visto che si tratta forse della tecnologia più rivoluzionaria mai vista fino ad allora, che affascina ancora oggi chi era videogiocatore a quel tempo e chi è videogiocatore adolescente in questo millennio. Ma oltre ai lasergame c'è tanto altro...

Journey (1983, Bally Midway)

Per chi vissuto gli anni '70 e '80 da adolescenti roccettari, la parola "Journey" non è solo la parola "viaggio" in inglese ma soprattutto il nome di una rock band americana all'apice del successo a quel tempo. Per promuovere i loro dischi ed il tour mondiale, Bally Midway realizza il primo videogame arcade nella storia dedicato ad un gruppo musicale.

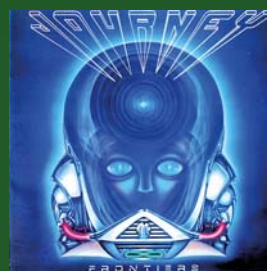
Controlliamo i cinque membri della band in "viaggio" (appunto) per la galassia per recuperare i loro strumenti, rubati in precedenza da nefasti alieni.

Muovendo un musicista per volta, dovremo recuperare chitarre, microfoni ed altro. Il tutto con un accompagnamento sonoro fatto di versioni semplificate dei loro maggiori successi, tra cui spicca la mitica "Don't Stop Believing".

Siamo davanti ad un videogame senza grandi idee e con un gameplay talmente semplice da sembrare uscito da un Game & Watch. Ma ci sono alcune curiosità che lo inseriscono di diritto in questa rassegna.

Intanto i musicisti non sono anonimi pixel ma vengono ben rappresentati con piccole foto delle loro facce, ottenute tramite una primordiale tecnologia di digitalizzazione di nientemeno che Ralph H. Baer, l'inventore dei videogame. Per i "piccanti" retroscena che hanno portato questa tecnologia nel gioco, vi consiglio di fare qualche ricerca in rete.

La seconda curiosità è che, al completamento delle cinque missioni, veniamo premiati con un sottogioco in cui, diversamente dalle prime fasi, il cabinato suona un'audiocassetta contenente vera musica del gruppo. Si tratta dell'iconica "Separate Ways (Worlds Apart)" che troveremo decenni dopo nelle colonne sonore di "Tron Legacy" e di "Stranger Things".



A lato: La copertina di *Frontiers*, disco dei Journey da cui sono tratti diversi brani del videogame. La schermata introduttiva del gioco mostra una bella versione in pixel art di questa copertina, impreziosita da deliziose animazioni. Il sottogioco della chitarra elettrica inizia con la discesa in stile Lunar Lander per poi trasformarsi in una risalita fra torrette sputafuoco che ricorda *Vanguard*.

Numero 5
Ottobre 2025

ZAP!

Test



GALAXIAN **DONKEY KONG** **MS. PAC-MAN**

Atarisoft porta i superclassici
arcade sui nostri home computer

A GRANDE RICHIESTA TORNA
"LA RIVISTA NELLA RIVISTA"

DONKEY KONG

© 1983 Atarisoft per Commodore 64 cartuccia



RECENSIONE DI MILOS "JUNAKAN" JOVANOVIC

LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...



Commodore 64 - Riedizione UK
© 1986 Ocean, solo cassetta



Commodore VIC-20
© 1983 Atarisoft, solo cartuccia



CBS ColecoVision
© 1982 Coleco, solo cartuccia

Donkey Kong è il gioco che avrebbe potuto avere Braccio di Ferro e Olivia come protagonista e che invece si ritrovò tali Jumpman (che in seguito cambierà nome in Mario) e Pauline. Oggi parliamo della conversione per

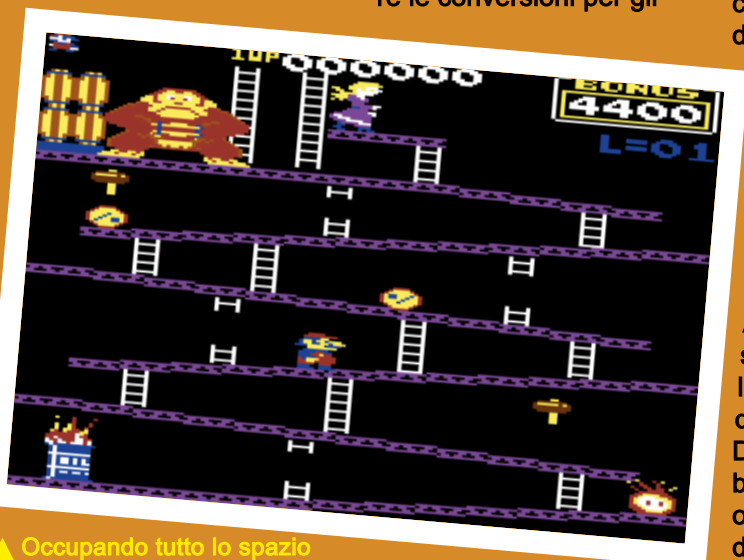
il nostro "breadbox", come chiamavamo il Commodore 64 nella mia Germania dell'Ovest nei primi anni '80. A quel tempo da noi le sale giochi non erano molto diffuse ed i bambini erano sempre ansiosi di provare le conversioni per gli



▲ La riproduzione dei livelli fatta da Atarisoft è decisamente accurata

home computer. Esistono due porting ufficiali di Donkey Kong per C64: il primo (1983) in formato cartuccia NTSC ad opera di Atarisoft, la software house interna ad Atari dedicata alle conversioni per home computer. Il secondo (1986) in formato cassetta PAL ad opera di Ocean per il mercato europeo. Qui parliamo della versione Atarisoft e vedremo ora se si tratta di una succulenta lattina di spinaci o di una banana guasta... Donkey Kong ha rapito la bella Pauline. Mario dovrà ottemperare al proprio dovere di fidanzato e cercherà di riportarla a casa.

Iniziamo col selezionare un livello di difficoltà della partita: ce ne sono cinque disponibili, simboleggiati da oggetti del gioco come barili o palle di fuoco. Si può anche giocare in due in modo alternato. Fatto questo, il gioco inizia con una breve introduzione in cui Donkey Kong porta Pauline su per le lunghe scale di un grattacielo. Poi salta sulle travi, che si piegano con una deliziosa animazione. Chi conosce l'originale noterà subito che la grafica è un po' "allungata" orizzontalmente (cosa corretta nella successiva versione Ocean). Non c'è da stupirsi, dato che l'originale arcade usa



▲ Occupando tutto lo spazio sullo schermo, la grafica risulta molto schiacciata

MS. PAC-MAN

© 1983 Atarisoft per Commodore 64 cartuccia e disco

RECENSIONE DI MARCO "BOANERGOS" MAZZAGLIA



LE ALTRE VERSIONI RECENSITE...



Sinclair ZX Spectrum
© 1984 Atarisoft, solo cassetta



Texas Instruments TI-99/4A
© 1984 Atarisoft, solo cartuccia



Atari 7800 ProSystem
© 1987 Atari, solo cartuccia

Ms. Pac-Man, ovvero "come trasformare un evento negativo in opportunità".

La seconda puntata negli Arcade della "famiglia dei Pac" nasce in modo molto particolare. Anno 1981. Negli USA l'azien-

da General Computer Corporation (GCC) decide di produrre un clone non ufficiale di Pac-Man (Crazy Otto) più veloce e vario. D'altronde migliorare arcade già esistenti con piccole modifiche era loro pratica comune. Partendo dal

Pac-Man normale, incrementano il numero di labirinti e migliorano l'aspetto grafico e l'intelligenza dei fantasmi. Midway, che detiene i diritti sul gioco,

già dal primo episodio. Siamo ora nell'anno 1983. Il C64 sta muovendo i primi passi, dimostrando di essere una macchina



▲ Mi libero di questi seccatori e vado a papparmi quella mela



▲ Schermata dei titoli molto essenziale ma con opzioni interessanti

viene a saperlo. Aniché fare causa a GCC, prova il gioco e realizza che le modifiche lo hanno reso ancora più bello... e ne acquista i diritti! Per attirare le videogiocatrici tra cui Pac-Man era molto popolare, Namco e Midway eliminano Crazy Otto ed inventano una protagonista femminile: Ms. Pac-Man. Il gioco esce nel 1982 e riprende la parte narrativa tracciata schermo dopo schermo

da gioco capace di portare gli arcade nelle case dei propri utenti. Atarisoft, nella sua infornata di conversioni ufficiali di alcuni arcade di successo, decide di dedicarsi non solo a Pac-Man ma anche alla sua signora. La conversione per Commodore 64 si presenta piuttosto carrozzata e, come tutti gli altri porting realizzati in quell'anno, decide di pubblicarla solo in formato cartuccia.

