

LA RAIN

Edizione cartacea
della mitica webzine
sui retrogames

ANNUARIO 2022

RETROGAMES



OLTRE 50 GIOCHI RECENSITI
HISTORY: INTERVISTA ESCLUSIVA ALL'AUTORE DEL RAINE
LE PIETRE MILIARI DEL MONDO VIDEOGAME
BEN 172 PAGINE A COLORI

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO
PREFAZIONE DI PAOLO BESSER

INDICE

Introduzione	2
Raine History	4
Covers	8
Reviews	14
Specials	112
Zzap!Test	136
Ringraziamenti	161

1941: Counter Attack	44	Metal Black	54
Arkanoid	52	Out Zone (MO)	100
Arkanoid Returns	104	Pac-Man (GC)	72
Arkanoid: Revenge of Doh	66	Pang! 3	98
Bomb Jack Twin	90	Pengo	32
Bubble Bobble (GC)	40	Plump Pop	86
Bubble Memories (MO)	82	Puzzle Bobble (MO)	22
Bubble Symphony (GC)	56	Puzzle Bobble 2 (MO)	62
Cadash	28	Puzzle Bobble 3	106
Cameltry (GC)	30	Puzznic	84
Chase H.Q.	80	Rainbow Islands	16
Darius	65	Rastan	20
Darius 2	70	Rod-Land	26
Donkey Kong (+ EmuDX)	110	Rygar	94
DonPachi	108	Snow Bros.	68
Dr. Toppel's Adventure	43	Space Invaders '95	78
ESP Ra.De.	60	Space Invaders DX	59
Gals Panic	46	Super Space Invaders '91	34
Gun & Frontier	24	Terra Cresta	76
Gunlock	18	Terra Force	96
Hit the Ice	75	The New Zealand Story (GC)	92
Insector X	103	Truxton	38
Kick and Run	51	Truxton 2	88
Kiki KaiKai	36	WWF WrestleFest	50
Liquid Kids	48		



★ THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 2 ★

©1987 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI
PUBBLICATO SU ZZAP!RAINE No. 1, GENNAIO 2002

VERSIONI ALTERNATIVE

★ **Rainbow Islands Extra**
Taito, 1988

★ **Jumping bootleg**, 1989

Non potevamo iniziare questa pubblicazione, se non con una recensione del primo gioco emulato dal RAINE. Anzi in realtà si tratta proprio del gioco per la cui emulazione è stato ideato e realizzato il

RAINE!

Vediamo un po' la storia...

Dopo aver sconfitto il perfido Super Drunk in Bubble Bobble e ripreso il proprio aspetto umano, i nostri amici draghetti affrontano nuove sfide in Rainbow Islands - The Story of Bubble Bobble 2.

Bubby e Bobby, in questa avventura, dovranno liberare le Isole Arcobaleno da nemici di ogni genere,



L'avventura ha inizio su "Insect Island" ▲

IL COMMENTO DI BONZE



Il gioco è stato pubblicato nello stesso anno di moltissimi altri bei giochi da sala. Questo forse spiega perché ho visto così pochi cabinati di Rainbow Islands nelle sale giochi della mia città. Inoltre, il nuovo sistema di protezione di cui era dotato (un C-Chip al posto delle vecchie MCU) potrebbe essere il motivo per cui ho incrociato pochissimi cabinati pirata (mi è capitato di vedere solo "un" cabinato di Jumping in un bar a ben due anni di distanza).

Anche se questo gioco è il seguito di Bubble Bobble, non ha quasi niente a che fare col predecessore – forse l'unica cosa in comune è il font dei testi! La meccanica di gioco è complicata e serve un po' di pratica per capire come ottenere i diamanti del colore desiderato.

Anche se il gioco ha solo 40 livelli, arrivare a vedere il finale completo con tutti gli oggetti ed i codici segreti richiede tantissimo tempo. Va anche detto che ho giocato la versione in lingua giapponese, per cui i codici non mi sono stati neanche tanto utili.

capitanati da enormi mostri che siedono sulla cima di ciascuna isola.

Ogni isola è composta da quattro aree sovrapposte come in una torre. Il "boss" da sconfiggere si trova sempre alla fine della quarta area.

I nostri eroi sono armati di arcobaleni che possono essere usati in vario modo: sia per colpire nemici con un colpo secco o schiacciandoli dall'alto, e sia per creare dei ponti su cui camminare o saltare tra le piattaforme.

Tenendo premuto il tasto "salto" si potrà balzare tra gli arcobaleni senza

schiacciarli e romperli. Lo scopo è raggiungere la piattaforma in cima a ciascuna area.

Sconfiggendo i nemici si ottengono cibo, diamanti, oggetti più o meno utili, e punti bonus. Raccogliendo diamanti di sette colori diversi si ottiene una vita extra.

Ma gli oggetti si trovano anche sparsi per le varie aree, spesso sono invisibili e vengono rivelati solo colpendoli con un arcobaleno.

Si tratta solitamente di frutta, dolci e gioielli. Ma un ruolo fondamentale viene ricoperto dai poten-



▲ Un carinissimo boss di fine isola



Il demo mi piace molto anche se purtroppo privo di effetti sonori. La grafica è colorata e allegra, quasi all'altezza degli altri giochi della famiglia di Bubble Bobble. Gli effetti sonori nel gioco sono carini, e anche la musica di sottofondo è adatta all'atmosfera del gioco.

Rainbow Islands è facile da giocare da subito e riesco a giocarlo per un bel po' prima che diventi troppo difficile (beh almeno per me).

Insomma, per me questo è un bel gioco, magari non tanto a lungo... dopo un po' mi annoia.



La presentazione è praticamente inesistente: un demo mostra come muovere il personaggio ed attaccare i nemici.

Penso che la parola giusta per descrivere questo gioco sia "carino": i nemici ed i boss di fine livello hanno un aspetto buffo che riporta immediatamente alla memoria Bubble Bobble, tutto è coloratissimo, già da titoli iniziali!

Le musiche sono orecchiabili, ma forse ci sono troppi suoni alti un po' metallici.

Questo è certamente quel tipo di gioco capace di attirare giocatori di tutte le età, una di quelle vecchie glorie che, una volta che lo incontri, non puoi smettere di giocare!

In conclusione, questo è davvero un bel gioco, ve lo consiglio!

definirli quasi "robotici".

Interessante è anche la versione pirata chiamata Jumping prodotta in Italia in cui, oltre alla schermata del titolo differente, il nostro eroe è stato ridisegnato e gli arcobaleni sono stati sostituiti con dei ponti di stelle.

Spero che questa breve descrizione del gioco vi sia

piaciuta. Di sicuro i fan dei giochi di piattaforme e di Bubble Bobble in particolare non vorranno perderlo!

L'unico mio dubbio è relativo alla longevità: il gioco è difficile ed a tratti frustrante. Non penso che possa rimanere appetibile per tanti videogiocatori quanto invece avvenne col suo precursore!

ziamenti base per il nostro personaggio:

- camminata veloce
- arcobaleni extra (x2)
- arcobaleni veloci
- bomba a 5 stelle
- bomba a 16 stelle

Ma in realtà ce ne sono tantissimi altri, che vi lascio

scoprire da soli!

Esiste una variante del gioco chiamata Extra Version, uscita nel 1988, che ha gameplay come l'originale ma con l'ordine delle isole e dei livelli di gioco cambiati radicalmente. Anche gli effetti sonori sono completamente differenti, potremmo



▲ Una schermata del bootleg "Jumping"



La presentazione spiega il gioco ed ha una bella schermata del titolo. La grafica è colorata, dettagliata e simpatica. I nemici sono "carini" - tranne quelli cattivissimi della Darius Island! La musicchetta di sottofondo è una rielaborazione di "Over The Rainbow" e anche gli effetti sono buoni. Questo platform ha molti elementi che lo rendono unico nel suo genere.

Rainbow Islands attrae da subito: bella grafica, tanti segreti e oggetti da scoprire e una musica che tiene il giocatore sempre attento.

Ti fa venire sempre voglia di giocarci, ma poi diventa molto frustrante per via dell'eccessiva difficoltà.

Per me questo è davvero un bel gioco, ma non mi sento di definirlo un capolavoro per via della meccanica di gioco un po' ripetitiva e una difficoltà non calibrata.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 63%
GRAFICA: 75%
SONORO: 63%
ORIGINALITÀ: 73%
APPETIBILITÀ: 86%
LONGEVITÀ: 57%

GLOBALE: 78%

ARKANOID

©1986 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI
PUBBLICATO SU ZZAP!RAINE No. 10, APRILE 2004

VERSIONI ALTERNATIVE

- ★ **Arkanoïd**
Tayto bootleg, 1986
- ★ **Arkanoïd**
Game Corp btg, 1986
- ★ **Tournament Arkanoïd**
Taito, 1987

È un momento difficile sull'astronave madre Arkanoïd. In sala comando tutti sono confusi e senza parole. Il radar ha appena individuato una nave aliena in rapido avvicinamento. Ogni tentativo di comunicare fallisce: gli alieni non danno alcuna risposta.

La Federazione Interplanetaria aveva appurato che in quel quadrante spaziale non vi erano pericoli noti: per questo l'Arkanoïd non

si era equipaggiata con armi e scudi difensivi prima di attraversarlo.

Un eventuale attacco sarebbe letale ma... perché preoccuparsi inutilmente?

Ed in pochi secondi, eccola qui: una piccola, velocissima navicella aliena. E con una manovra a sorpresa, sferra rapidi colpi di laser ben assestati. L'equipaggio dell'Arkanoïd non ha scampo. L'unica salvezza è eiettare il Vaus, una navetta monoposto cilindrica progettata per l'esplorazione di nuovi mondi.

Poco dopo, l'Arkanoïd esplode. La potentissima onda d'urto scaraventa il cilindro in una nuova dimensione oltre lo spazio-tempo conosciuto.

Il vuoto cosmico prende forma ed il pilota non crede a quel che vede: una distesa di cristalli azzurri contornata da muri di metallo lucido e scintillante. Ed una barriera fatta di blocchi verdi.

Una misteriosa voce alla radio spiega al pilota del Vaus che si trova dentro un'arena di combattimento.



Le astronavi a piramide si preparano ad uscire

Gli verrà data una sfera di energia con cui dovrà demolire la barriera di blocchi e farsi strada verso la libertà.

Ci troviamo davanti ad una versione rivisitata del videogame classico, oggi un vero cult: Breakout di Atari. Il concept è molto simile: buttare giù un muro di mattoni a colpi di pallina, controllandola con una racchetta. E soprattutto, bisogna fare in modo che la pallina non cada mai al di sotto dell'arena di gioco!

In questo caso il Vaus è la racchetta e la sfera di energia è la pallina. Muoviamo il Vaus a destra e sinistra trami-



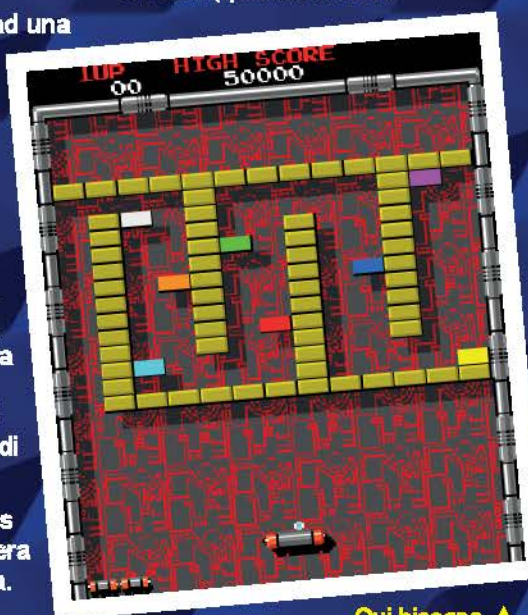
Arkanoïd nasce come versione rinnovata di Breakout con nuova grafica e sonoro ed

anche un po' di storia. Il risultato è davvero buono: si gioca bene ma richiede tanta prontezza di riflessi - e spesso risulta esageratamente difficile! Già dal terzo livello capiremo quanto possa diventare frustrante a momenti. Questo ovviamente potrebbe ridurre il nostro interesse a giocarlo.

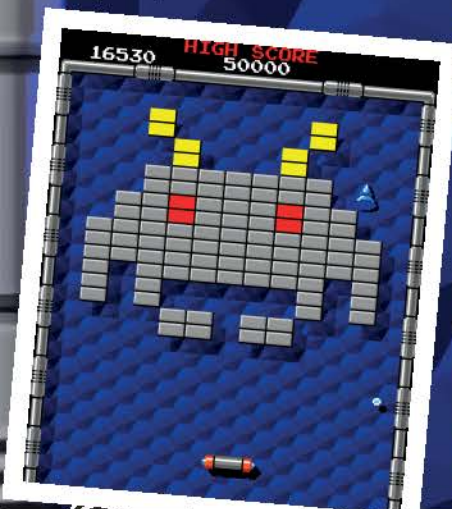
La grafica è piacevolissima e fa sfoggio di tanti colori. Gli effetti sonori non sono brutti ma forse un po' troppo acuti e fastidiosetti. Il Vaus si controlla bene e la geometria dei movimenti della palla è molto realistica.

Concludendo, è un gioco divertente, da provare!

te il paddle. Il pulsante di fuoco serve a lanciare la pallina a inizio partita ed a sparare raggi laser contro i mattoni (quando il Vaus



Qui bisogna saper prendere bene la mira!



DONKEY KONG

©1981 **Nintendo**

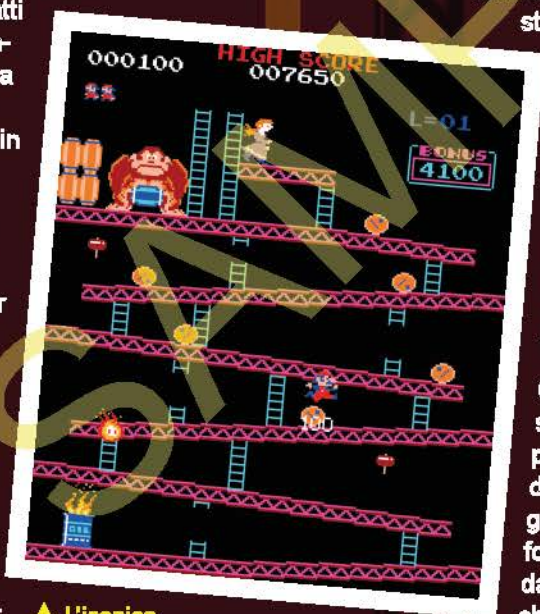
RECENSIONE DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO
PUBBLICATO SU ZZAPIRAINE No. 11, DICEMBRE 2004

A cinquant'anni di distanza dal classico cinematografico degli anni '30, King Kong torna tra noi dentro i cabinati nelle sale giochi di tutto il mondo. È noto che i giapponesi vanno matti per la cultura occidentale e ne abbiamo una ulteriore prova: prendono un vecchio film in bianco e nero, lo mischiano con elementi orientali ed ecco bello e pronto un nuovo concept per un videogame!

Anno 1981. Nintendo, dopo ben 100 anni passati a produrre carte da gioco e gingilli vari, cerca di sfondare nella "neonata" industria del videogame. L'idea è quella di creare un gioco di piattaforme con un pericoloso scimmione, un eroe improvvisato ed una fanciulla in pericolo: personaggi che avrebbero, involontariamente, cambiato la storia dei videogiochi per sempre.

Per la prima volta viene prodotto uno storyboard,

una sorta di fumetto con i tre protagonisti. Le loro gesta saranno poi raccontate anche in videogame successivi. Ecco di che si tratta.



▲ L'iconico primo schema del gioco, oggi un cult!

Donkey Kong è uno scimmione. Sul suo nome ci sono varie teorie: "donkey" significa asino ma anche stupido. Insomma, lo "stupido scimmione" ha rapito la bella Pauline e l'ha portata in cima al più alto grattacielo di New York. Da lì butta giù dozzine di barili per

proteggersi. Mario, un coraggioso carpentiere di origini italiane, si fa avanti per salvare la fanciulla terrorizzata. Tutto qui.

Sembra una storiella un po' stupida ma ricordiamoci: nel 1981 nessun videogame aveva alcuna storia. E la vera innovazione sta qui: il giocatore si identifica col baffuto (e paffuto) carpentiere che si arrampica forsennamente.

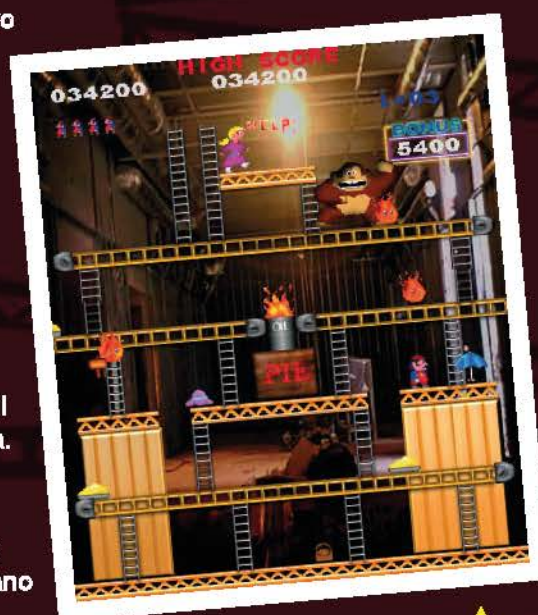
Ci sono quattro schemi. Nei primi tre si deve raggiungere la piattaforma più alta, da cui Pauline chiama aiuto. Il quarto è una sorta di "scontro finale" in cui Mario sconfigge lo scimmione e conquista il cuore della ragazza.

Il primo schema è quello più famoso: Donkey Kong butta giù barili, che rotolano su travi d'acciaio inclinate collegate da

scale. Tra i barili, quelli azzurri sono più pericolosi in quanto viaggiano veloci e si schiantano contro un barile di petrolio in fiamme. Vengono così create delle fiamme animate che vanno a caccia di Mario!

Il secondo schema ha un mix di ascensori e piccole piattaforme su cui troviamo altre fiamme. Il gorilla stavolta lancia delle travi d'acciaio che rimbalzano giù verso Mario. Uno schema davvero difficile!

Il terzo schema si svolge in



▲ La versione DX, bella e colorata!

SAMPLER

BLAST FROM THE PAST

Dedicato a Julian Rignall	114
Illuminati dalla Stella Parasole	120
Invasori dallo spazio profondo	133
Una storia fatta di bolle	126

MILESTONES

L'età pionieristica: 1975–1979	116
L'età del bronzo parte 1: 1980	122
L'età del bronzo parte 2: 1981	128

ROCKFORD'S CAVE

3D? Ma è fantascienza!	115
Ciao Gordon, come stai?	125
Team Zzap!Raine: eccolo qui	130

BLAST FROM THE PAST

"Illuminati dalla Stella Parasole"

DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI
ZZAPIRAINE No. 6, NOVEMBRE 2002



"I miei articoli, direttamente dal passato"

Il gioco

Parasol Stars, in giapponese *Parasol Henbei*, è il terzo videogame nella saga di Bubble Bobble, capolavoro di Taito. Gli eroici Bub e Bob, dopo aver liberato le Rainbow Islands, si preparano per una nuova avventura. Armati di ombrelli magici, ricevuti in dono dagli abitanti delle isole oramai liberi, dovranno salvare dieci pianeti da altrettanti, cattivissimi mostri giganti. Ogni pianeta ha sette livelli da completare... dunque parliamo di ben 70 livelli in tutto!

Gli ombrelli hanno poteri magici: possono bloccare i proiettili avversari, sollevare e scagliare i nemici sui muri, raccogliere bolle e creare fiumi d'acqua (un po' come in Liquid Kids, altro classico Taito del 1990).

Il gioco è un classico "platformer" per uno o due giocatori in modalità cooperativa, esattamente come Bubble Bobble (1986) e Don Doko Don (1989), arricchito da un grande numero di nemici dall'aspetto carinissimo – alcuni dei quali importati direttamente da altri giochi Taito.

Ritroviamo, ad esempio, il cattivo Doh – boss finale di Arkanoid (1986). Altri nemici invece saranno esportati in giochi successivi a Parasol Stars, tra cui Bubble Symphony (1994) e Bubble Memories (1995).

I boss alla fine di ciascun pianeta sono grossi, buffi e ricordano un po' quelli che abbiamo già conosciuto in Rainbow Islands (1987). La colonna sonora è composta da una combinazione di musiche ed effetti sonori gioiali che bene accompagnano il gioco. Non mancano bonus nascosti, porte magiche ed oggetti utili sparsi ovunque nell'area di gioco.

Il mistero del titolo

Nella schermata iniziale del gioco della versione PC-Engine/TurboGrafx-16, compare il sottotitolo "La storia di Bubble Bobble 3". Ma stranamente anche Bubble Memories ha il medesimo sottotitolo... che qualcuno in Taito abbia fatto un po' di confusione?

Se guardiamo alla serie in ordine cronologico, Bubble Memories venne pubblicato nel 1995, sarebbe un seguito di Parasol Stars e dovrebbe quindi avere titolo "Bubble Bobble 4". La questione venne risolta nelle versioni per Amiga e Atari ST, pubblicate dalla Ocean Software col sottotitolo "Rainbow Islands 2". Curiosamente le versioni GameBoy e NES invece riportano "Bubble Bobble 3" nella schermata di gioco ma "Rainbow Islands 2" nella confezione.



Alla fin fine, la soluzione adottata da Ocean Software sembrava una buona idea. Ma siccome nessuno poteva sapere che Taito avrebbe realizzato Bubble Memories come seguito ufficiale di Bubble Bobble qualche anno più tardi... perché tutta questa confusione nei sottotitoli e perché le conversioni Nintendo li riportano entrambi?

La leggenda

L'esistenza della versione da sala di questo gioco è diventata quasi una leggenda, non tanto diversa dalla storia di Atlantide. Nessuno ha mai provato che questa misteriosa versione sia mai esistita per davvero, anche se alcuni giurano di averla vista. Su internet è possibile trovare foto "autentiche" (ma molto sfuocate) che ritraggono il primo livello del gioco. Ma se ci pensiamo, quante volte abbiamo visto foto altrettanto "autentiche" di dischi volanti sui nostri cieli ed alieni da altri mondi? Dunque... forse E.T. esiste per davvero, ma non possiamo dimostrarlo oggi, così come non possiamo dimostrare che Parasol Stars sia davvero uscito in sala giochi.

La domanda è stata posta anche ai manager Taito, che non hanno mai detto molto su questo argomento. È però interessante notare che nell'elenco ufficiale dei videogame da sala



Sopra: una videata tratta dalla versione PC-Engine, in tutto il suo splendore

A destra: le scatole delle versioni TurboGrafx-16 e Nintendo NES rivelano la confusione nei "sottotitoli" usati per il gioco



"Parte 2 (1980)"

DI MARCO "REDHOT" CASTIGLIONI
ZZAPIRAINE No. 7, FEBBRAIO 2003



"Videogiochi che non possiamo dimenticare!"

Per iniziare, vorrei ringraziare chi mi ha inviato parole d'apprezzamento per il primo episodio di Milestones.

Mi sono reso conto che trattare cinque anni per volta è stato un po' azzardato ed ho "saltato" alcuni giochi che avrebbero meritato di essere trattati.

Da questo numero tratterò un anno per volta e descriverò meglio i giochi.

Ora siamo all'età del bronzo che va dal 1980 al 1983. Successivamente vedremo l'età del ferro (1984-1986) ed infine quella dell'oro (1987-1989).

Se avrò tempo, aggiungerò una puntata speciale per quei videogame in cui se non inserisci gettoni continuamente, non si riesce a proseguire. Sono giochi tipicamente usciti dopo il 1990 in quella che chiamerei "L'età della decadenza".

L'età del Bronzo, Parte I

Il 1980 è il punto di svolta. I giochi iniziano ad essere più complessi e colorati di quelli del decennio precedente, spesso con una vera e propria missione da svolgere e non solo un limite temporale entro cui finire.

Molte saghe videoludiche iniziano giusto in quest'anno e le innovazioni sono proprio tante!

Armor Attack (1980, Cinematronics)

Il concept è "spara a tutto quel che si muove senza pensarci due volte".

A bordo di una jeep, combattiamo tra i palazzi di una città lanciando missili contro carrarmati ed elicotteri. L'azione è frenetica e coinvolgente anche se purtroppo i proiettili nemici sono difficili da vedere e si perdono vite quasi senza colpa.

Il gioco va emulato con gli "artwork" attivati in quanto questi contengono i disegni dei palazzi (e senza questi, non capirete dove andare).



Space Panic (1980, Universal)

Questo è noto per essere il primo videogame di piattaforma, uno dei generi di maggior successo nei decenni successivi.



Il gameplay e lo scopo del gioco sono semplici: eliminare gli alieni in uno schermo pieno di ripiani collegati da scale. Possiamo scavare buche nei ripiani con l'obiettivo di insabbiare gli alieni.

Lo stesso concept sarà ripreso anni dopo in Lode Runner. Il gioco è molto difficile ma divertente.

Rally-X (1980, Namco/Midway)

Un piccolo gioco con automobili in un labirinto che scorre su più schermi. Dobbiamo raccogliere le bandierine sparse nel labirinto e, allo stesso tempo, evitare altre macchine.

La nostra macchina può scaricare nuvole di fumo per confondere le altre e scappare più velocemente. Ad ogni tre livelli il gameplay cambia un po' ma l'obiettivo del gioco rimane lo stesso.

Questo è stato uno dei primi giochi ad essere convertito per home computer anche se con nomi diversi (Rader Rat Race su Commodore VIC-20 per esempio).



E come se non bastasse, l'anno successivo Namco "ricicla" le PCB invendute per produrre una versione aggiornata: New Rally-X, uno dei miei giochi da sala preferiti!

Il gameplay è stato migliorato ed il gioco diventa difficile in modo più progressivo: si comincia con una sola macchina avversaria ed il loro numero aumenta pian piano.

La grafica delle macchine è diversa ed anche i colori sono cambiati. Dovendo scegliere tra i due giochi, io preferisco senza dubbio questo!





Test

GAME NOT OVER

SAMPLER

Arkanoid: Revenge of Doh	144
Bubble Bobble (GC)	152
Rainbow Islands (GC)	136
Rastan	156
Super Space Invaders	140
The New Zealand Story	148



Maggio 1985. Nelle edicole inglesi compare “Zzap!64” e solo un anno più tardi la rivista arriva in Italia. È un’autentica rivoluzione nel mondo del giornalismo: ragazzini privi d’esperienza editoriale si ritrovano a scrivere ed essere protagonisti di una delle riviste di videogame più vendute in Europa. Zzap! vive fino al 1993.

Gennaio 2002. Due webdesigner milanesi creano, per passione, una rivista online gratuita ispirata a Zzap!64. I giochi vengono recensiti usando un favoloso emulatore chiamato RAINE. Non a caso il nome scelto per la rivista è “Zzap!Raine”. Il progetto si conclude nel 2004.

Luglio 2022. Zzap!Raine torna a vivere ancora per un giorno, ma stavolta lo fa sulla carta stampata. Questo libro celebra la creatività e la passione di quel gruppo di ragazzi che, agli albori dell’era di internet, hanno dato anima e cuore per riportare in vita la loro rivista preferita e sentirsi anche loro giornalisti, almeno per un po’. Tra loro c’ero anche io...

All’interno di questo libro trovano spazio tutte le recensioni, le copertine e gli articoli speciali pubblicati su sito di Zzap!Raine. I contenuti originali sono stati tradotti in italiano ed impaginati con cura minuziosa e qualità tipografica attraverso quasi due anni di lavoro. Il tutto condito da introduzioni ed aneddoti sulla rivista.

Completano l’opera un’intervista esclusiva all’autore del RAINE e la prestigiosa prefazione di Paolo Besser, caporedattore dell’edizione italiana di Zzap!

Luca “MADrigal” Antignano



ISBN xxx-xx-xxxxxx-x-x



9 788894 441727