

AI's

SPECTRUM

Annual 2020



EDIZIONE ITALIANA

Spec-Art 2019



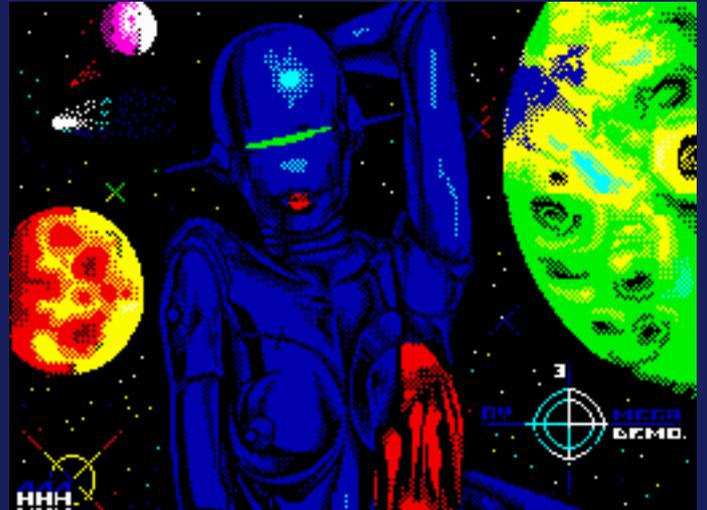
r0bat - privet2



MAC - Jabato



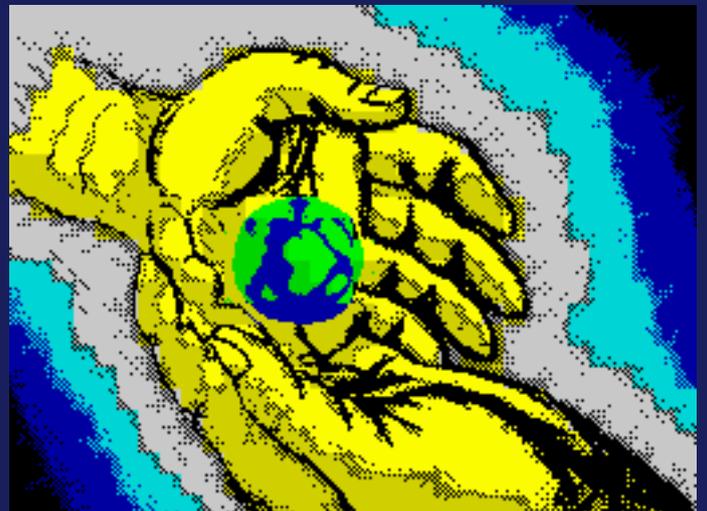
Piesiu - The Eyeball Collector



AAA - AY Megademo 3 Part 2



at0m - astrodeath



Dovakin, Shuran33 -
save the world from people



Editoriale



Verso la fine del 2019, avevo avuto l'idea di realizzare un filmato da pubblicare sul mio canale YouTube, in cui mostravo brevi spezzoni dei giochi per lo Spectrum prodotti nel corso di quell'anno, che mi avevano

dato l'impressione migliore.

Il 2019 infatti è stato un anno eccezionale riguardo alla produzione di giochi per lo Spectrum, sia per quantità che per qualità, e desideravo anch'io dire la mia in merito.

Con l'arrivo del 2020, però, mi venne in mente di fare qualcosa di diverso dal solito video riassuntivo. Perché non mettere le mie opinioni per iscritto, possibilmente in una forma che faccia pensare alle vecchie riviste di tanto tempo fa?

Così è venuta fuori *Al's Spectrum Annual 2020*, una rivista annuale in formato digitale in cui ho passato in rassegna 25 giochi per Spectrum del 2019,

scegliendo - cosa non facile! - quelli a mio parere più rappresentativi, senza nulla togliere agli sforzi di tutti coloro che hanno speso una parte del loro tempo per realizzare qualcosa per il vecchio home computer Sinclair, ormai prossimo al quarantesimo "compleanno".

Nel contempo, ho voluto arricchire questo lavoro con le interviste a due realtà alle quali sono stato vicino quest'anno, ossia lo staff di *El Mundo del Spectrum* e le forze propulsive dietro la nuova casa di software per computer "retro" *Bitmap Soft*, che ha esordito proprio nell'anno appena passato.

Infine, dato che sono anche uno sviluppatore, ho aggiunto dei retroscena sui due titoli da me lanciati ultimamente, *Sophia II* e *Ad Lunam*, e ho rivelato alcuni dettagli sui miei progetti per il 2020.

La rivista è pubblicata contemporaneamente in italiano, inglese e spagnolo per raggiungere un più vasto pubblico di appassionati. Mi auguro che chi la leggerà la troverà interessante, e chissà che non diventi un appuntamento annuale.

Messina, gennaio 2020

Alessandro Grusso

Sommario

RECENSIONI

CÒMEME EL CHIP	5
GODKILLER NEW TIMELINE EDITION	6
LOVECRAFT MYTHOS	6
AUTOMATED CAVE EXPLORER	7
MANIC PIETRO	7
MOON AND THE PIRATES	8
MAGICAL TOWER ADVENTURE - 2019 VERSION	8
CHEMAN	9
GLUF	9
NINJAKUL 2 - THE LAST NINJA	10
YANGA	11
REDSHIFT	11
BOOTY THE REMAKE	12
TIKI TACA	12
DIRTY DOZER	13
RESISTANCE	13
DROID BUSTER	14
ASTRO BLASTER	14
SPROUTY	15
PRE-ZU	15
ALIENS NEOPLASMA	16
MR. DO!	17
SPACE MONSTERS MEET THE HARDY	17
THE ORDER OF SLEEPING DRAGON	18
VALLEY OF RAINS	19

SPECIALI

EL MUNDO DEL SPECTRUM	20
BITMAP SOFT	23
DIETRO LE QUINTE DI... SOPHIA II, AD LUNAM ...E ADESSO?	25 30

RINGRAZIAMENTI

Jamie Battison
Darren Doyle
Alejandro Ibañez
Jesús Martínez
Javier Ortiz

Tutti i testi, tranne dove specificato diversamente, e le foto di copertina e a pagina 3 sono di Alessandro Grussu.

Publicato in formato digitale il
22 gennaio 2020.

Quest'opera è rilasciata sotto licenza
Creative Commons Attribuzione -
Non commerciale 4.0 Internazionale.



www.alessandrogrussu.it

PUNTEGGI DELLE RECENSIONI

- ★ **DA PROVARE:** tenetelo in considerazione.
- ★★ **DA GIOCARE:** cominciate, e se vi piace, continuate pure.
- ★★★ **DA NON PERDERE:** date la priorità a questi giochi.
- ★★★★ **CAPOLAVORO:** il meglio che si possa desiderare.



GIOCO DELL'ANNO:
il più notevole tra i titoli usciti nel corso
dell'anno. Essenziale!

CÓMEME EL CHIP ★★★

Beyker Soft/Beyker [Sergio Vaquer Montes], Errazking [Igor Errazkin], EquinoxeZX, ThEpOpE

Lingua: inglese

Nota: realizzato in BASIC



La famiglia Boliche, composta da esseri simili a Pac-Man amanti dell'avventura, è scomparsa nel corso della sua ultima escursione. Tocca al piccolo di casa, Baby Boliche, andare alla ricerca dei suoi cari lungo cinque mondi pieni di trappole e insidie. Questa la semplice trama di *Cómeme El Chip*, un rompicapo ispirato a *Chip's Challenge*, che stupisce piacevolmente per la complessità e la varietà di disegno dei livelli e la realizzazione tecnica notevole, considerando che è stato interamente programmato in BASIC.

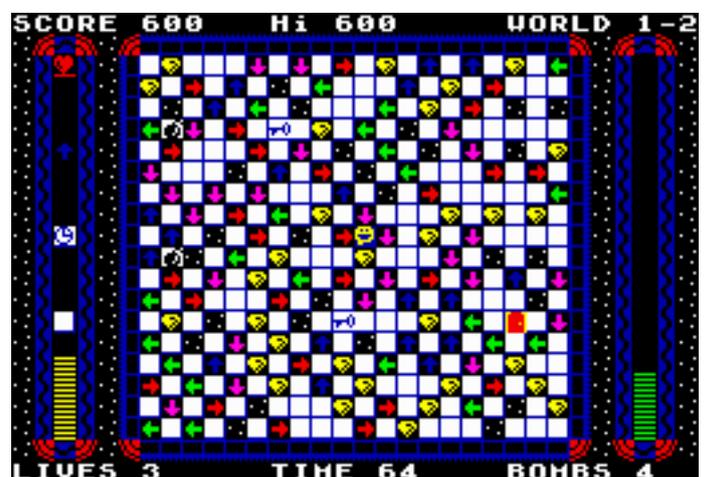
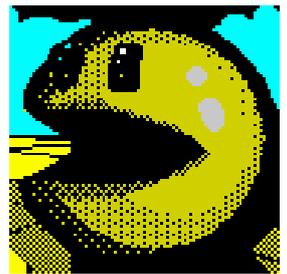
Ognuno dei 25 livelli del gioco è un labirinto visto dall'alto, nel quale il personaggio da noi controllato si muove di uno spazio per volta. Per completare un livello dobbiamo raccogliere entro un minuto tutte le chiavi in esso presenti e raggiungere la porta che conduce a quello successivo. Tra le caratteristiche dei livelli, troviamo le frecce che ci obbligano a muoverci in una certa direzione, le caselle di acqua nelle quali anneghiamo, perdendo così una vita, ma che possono essere distrutte dalle bombe, teletrasporti e altro ancora. Raccogliendo un certo numero di chip gialli (in verità simili a diamanti) si possono attivare gli aiuti. Ve ne sono diversi: ad esempio, la porta ci farà passare immediatamente al livello successivo, mentre la freccia distruggerà tutte le frecce dello stesso tipo presenti nel livello.

Quando troveremo un membro della famiglia Boliche, al termine delle 5 fasi di ogni mondo, ne prenderemo il controllo e il gioco proseguirà, fino al termine. C'è anche un finale

alternativo per i più curiosi! La longevità è aumentata dalla modalità "Crazy", nella quale i 25 livelli verranno generati in modo casuale: schermi composti da un grandissimo numero di frecce, con bombe e diamanti qua e là. Una sfida per i giocatori esperti.

Malgrado lo stile grafico sia semplice ed essenziale – tutti gli elementi del gioco sono grandi un solo carattere – ciò che rende *Cómeme El Chip* una vera perla è l'estrema capacità di attirare il giocatore attraverso sfide sempre più difficili. Il disegno dei livelli diventa ben presto assai complesso, e questo ci obbliga a riflettere per bene prima di muoverci, ma non troppo, perché il tempo non è dalla nostra parte. Sotto l'aspetto del sonoro, poi, troviamo alcuni semplici effetti, una musica al termine del caricamento e una voce digitalizzata che dice "Get ready!" all'inizio di ogni livello. Non è moltissimo, ma fa il suo dovere, tenendo anche in conto il fatto che il gioco è stato progettato per il 48K.

Cómeme El Chip dimostra, come ogni buon titolo "retro", che non occorrono tonnellate di effetti speciali o hardware di ultima generazione per divertirsi. Basta una buona idea di fondo realizzata in maniera giocabile. E qui di giocabilità ce ne è a palate!



GODKILLER NEW TIMELINE EDITION ★★

Apsis, Neil Parsons [Ignacio Prini Garcia]

Lingua: inglese

Nota: realizzato con MK2

Nel 2014, l'inizio della saga di *Godkiller* mi aveva impressionato favorevolmente: un gioco di esplorazione labirintico contraddistinto da una presentazione assai curata. Nel 2019 *Godkiller* ritorna con una nuova linea temporale e con una serie di adattamenti causati dall'arrivo (previsto per il 2020) di *Godkiller III*, l'episodio finale. Questo capitolo, a sua volta, contiene una serie di rivelazioni ed eventi alternativi i quali hanno spinto Apsis, l'autore, a modificare la storia dietro il gioco, in modo da far combaciare il tutto.

Al principio del nostro universo, forze soprannaturali crearono una razza di esseri potenti. Costoro osarono ribellarsi ai loro creatori, ma furono sconfitti, e a loro volta diedero vita a una specie del tutto sprovvista di sangue divino, l'attuale umanità. I vecchi dèi intervennero contro il potere crescente dei nuovi creando i Godkiller, una razza mortale dotata di grandi poteri, per eliminare queste divinità ribelli. Il giocatore impersona proprio uno di questi personaggi, rinato nel 2012 per completare l'opera lasciata incompiuta 25.000 anni prima con la distruzione del leggendario continente di Mu.

Nel corso del gioco dovremo collezionare una serie di oggetti che ci permetteranno di andare avanti nell'avventura, il cui scopo finale è distruggere gli ultimi accoliti degli dèi ribelli,

responsabili dell'assassinio della moglie del protagonista. Va da sé che dovremo anche affrontare orde di nemici, fortunatamente non molto resistenti.

Godkiller NTE, come gli altri capitoli della saga, mostra un buon uso della nuova versione della Churrera: grafica e sonoro sono ben curati (bella la musica AY di sottofondo di Neil Parsons), e contribuiscono a rendere più appetibile uno schema di gioco classico e ben rodato.



LOVECRAFT MYTHOS ★★

Ancient Bytes/Coelhart, Cebrian

Lingua: inglese, spagnolo



Gli orrori primordiali sono tornati! Il mondo è condannato... a meno che qualcuno non prenda in mano la situazione e una pistola Colt, e riempia di piombo le schifezze assassine. Questa la semplice trama di *Lovecraft Mythos*, un gioco di piattaforme/sparatutto dove, nei panni dell'eroe senza paura, dovremo

procedere collezionando 9 chiavi che compariranno una dopo l'altra sullo schermo, e nel contempo evitare o abbattere i quattro tipi di mostri che senza posa ci assalteranno. Ognuna di esse, dal poco pericoloso Shoggoth al temibile Abitatore del profondo, si comporta in maniera diversa, e sta a noi capire come affrontarli al meglio. Le munizioni sono limitate; per aumentarle di una unità dovremo raccogliere i proiettili che di tanto in tanto appariranno sulle piattaforme. Superando uno schermo riceveremo un codice da inserire per riprendere il gioco dall'ultimo schermo raggiunto. Ce ne sono 8 in totale, poi si ricomincia finché non perdiamo tutte le nostre vite, *Lovecraft Mythos* è un gioco decisamente "retro": grafica colorata e minimale, effetti sonori del cicalino, azione di gioco semplice ma fluida e veloce. Superare gli schermi vi farà pensare non poco, ma la classica sindrome "ancora un'altra partita, poi smetto" è garantita!

AUTOMATED CAVE EXPLORER ★★

Alexei Borisov

Lingua: inglese

Confesso di non essere un grande amante dei giochi alla *Boulder Dash*, li trovo spesso piuttosto frustranti. Tuttavia, *Automated Cave Explorer* si presenta bene graficamente e dimostra una grande cura e sufficiente varietà nel disegno dei livelli – almeno fino a quanto sono riuscito a raggiungere.

Come è noto, in questo tipo di rompicapi il giocatore comanda un personaggio il quale deve raccogliere un certo numero di oggetti, di solito diamanti, scavando in un livello visto lateralmente, per aprire l'uscita che va poi raggiunta per passare al livello successivo. Il problema principale è rappresentato dai massi, che se ci cadono in testa ci fanno perdere una vita, ma a volte sono necessari per eliminare alcune fastidiose presenze. Inoltre, state attenti a non restare imprigionati tra i massi...

L'autore ha iniziato solo da qualche mese a programmare in



Assembly Z80, ma se questo è l'esordio, ci aspettiamo grandi cose da lui nel futuro.

MANIC PIETRO (128K) ★★★

Noentiendo/Cristian M. Gonzalez, Alvin Albrecht, Einar Saukas, Igor Errazkin, Sergio Vaquer Montes, Davos, Mick Farrow

Lingue: inglese, spagnolo



Manic Pietro è, come si può intuire già dal titolo, un omaggio a *Manic Miner* con protagonisti i fratelli Pietro, controparti Spectrum dei fratelli Mario e Luigi, già visti in *Pietro Bros*, a sua volta rifacimento di *Mario Bros*. Come nel classico di Matthew Smith, lo scopo è di raccogliere tutti gli oggetti presenti nello schermo, saltando di piattaforma in piattaforma ed evitando i nemici, per poi raggiungere l'uscita, il tutto entro un tempo limite.



La caratteristica principale del gioco è l'ottimo uso del motore grafico multicolore Nirvana+, ormai un vero "marchio di fabbrica"



ca" di Cristian Gonzalez. I venti schermi, molti dei quali palesemente ispirati ad alcuni giochi anni '80 (*Abu Simbel Profanation*, *Bruce Lee*, *Game Over*, *Jet Pac*, *Chuckie Egg*, *Horace And The Spiders* ecc.), costituiranno una sfida non da poco anche per i più abili giocatori di questo genere! La musica AY che accompagna le nostre peripezie è un arrangiamento del primo movimento della sinfonia n. 40 in sol minore K. 550 di W. A. Mozart. Se si completa la parte "Pietro", si riceverà una parola chiave per accedere a quella successiva, un fedele rifacimento in versione multicolore di *Manic Miner*.

Forse non originalissimo – del resto è stato creato per il concorso ZX Dev Remakes 2018 – però curato, ricco di citazioni "retro" e molto bello anche da vedere, *Manic Pietro* è un titolo da non perdere.

MOON AND THE PIRATES ★

Iadvd

Lingue: inglese, spagnolo

Nota: realizzato con una versione personalizzata di MK1

Nell'anno appena passato, Iadvd si è affacciato al mondo dello sviluppo "retro" con alcuni titoli realizzati tramite la prima edizione della Churrera dei Mojon Twins. Il suo ultimo gioco, *Moon And The Pirates*, è il seguito di *Moon's Fandom Festival* e come questo si tratta di un'avventura dinamica in cui occorre interagire con un insieme di personaggi non giocanti, al fine di proseguire nella narrazione fino al termine.

La protagonista è Moon, una ragazza finita per sbaglio su un galeone di pirati. Costoro le requisiscono il biglietto del traghetto e lo mettono nello scrigno dei tesori. Moon dovrà convincerli di essere una vera piratessa, in modo da ottenere la chiave dello scrigno, raggiungere l'isola Coconut e tornare indietro col traghetto. Raccogliendo informazioni disseminate qua e là, cercando oggetti e soprattutto parlando con i personaggi non giocanti - ce ne sono sette, ognuno con la propria personalità e i propri interessi - Moon dovrà conquistare il loro rispetto. Quando tutti i pirati avranno la massima considerazione della nostra amica, indicata da una serie di icone poste in cima allo schermo ogniqualvolta siamo vicini a ciascun personaggio, Moon sarà in grado di aprire lo scrigno.



Il gioco è stato realizzato con una versione, modificata dall'autore, della Churrera MK1: si nota in particolare come gli sprite siano più grandi rispetto a quelli normalmente utilizzabili con quello strumento. Ricorda una versione semplificata dei titoli della serie di Magic Knight creati da David Jones per la Mastertronic negli anni '80, con una maggiore enfasi sui dialoghi, piuttosto che sulla manipolazione degli oggetti, i quali vanno solo consegnati ai pirati, onde aumentare il loro favore nei nostri confronti. L'area di gioco è piccola ma abbastanza ben rappresentata graficamente, ogni pirata è immediatamente riconoscibile. Il sonoro invece, a parte un breve motivo nel menù iniziale, è quasi assente.

Moon And The Pirates è un titolo in cui c'è poca azione e molto testo da leggere. È lungo, forse troppo, e tende a una certa ripetitività. Non c'è la possibilità di salvare lo stato delle cose, il che sotto emulazione non è un gran problema, ma su macchina reale lo diventa. Per queste ragioni può non essere adatto a tutti. Però è anche vero che si tratta di un tipo di gioco, nella nuova produzione per Spectrum, tutt'altro che comune, per cui è da provare in ogni caso, a maggior ragione se vi piace il genere.

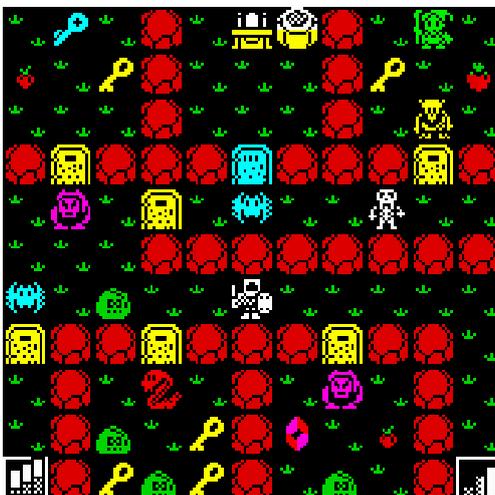
MAGICAL TOWER ADVENTURE - 2019 VERSION ★

Timmy

Lingua: inglese

Dall'Olanda, Timmy arriva con una versione riveduta ed ampliata di un suo titolo del 2016. Raccogliendo chiavi e affrontando mostri di diversa forza e resistenza, occorre farsi strada attraverso un sotterraneo composto da 20 schermi pieni di pericoli.

Il sistema usato nei combattimenti è un classico attacco contro difesa uguale punti ferita in meno. Ogni volta che il nostro cavaliere attacca un mostro, la sua capacità di attacco meno la resistenza del mostro causa una diminuzione dei punti ferita di quest'ultimo. Poi le parti si invertono fino a che uno dei due non soccom-



be... e se siamo noi, ovviamente l'avventura terminerà. Oltre a ciò, bisogna far attenzione a usare bene le chiavi che apriranno le porte disseminate in ogni schermo. Questo è l'aspetto più da rompicapo del gioco: non serve solo la forza bruta, occorre anche riflettere. Qualche volta incontreremo anche dei maghi che ci daranno dei consigli utili.

La grafica, nello stile consueto dell'autore, è piacevole e colorata, mentre il sonoro è quasi inesistente. Nel complesso, un buon rappresentante di un genere "antico", ma che continua a interessare non pochi appassionati.

CHEMAN ★

The Mojon Twins/na_th_an [Jose Luis Castano Gonzalez], Anjuel [Angel Lo Perez], Davidian [David Sánchez]

Lingua: inglese

Nota: realizzato con MK3

Il povero Cheman è nei guai. Il suo gruppo metal preferito è in concerto, ma per andarci deve trovare i medaglioni del potere e portarli a dei centri di raccolta, e levare di mezzo i fastidiosi batukada – percussionisti da strada in stile samba-reggae – che infestano i due livelli del gioco, saltando loro addosso.

Abbastanza surreale come molti giochi dei Mojon Twins, *Cheman* è un titolo per lo più dimostrativo del nuovo strumento di creazione MK3, la terza edizione della Churrera. Come gioco in sé è fedele a uno schema che i Mojon ci hanno abituato a sperimentare da anni ormai, quindi non particolarmente originale, ma sempre gradito: piattaforme, nemici da sconfiggere saltandoci sopra, oggetti da raccogliere e così via. La grafica è gradevole mentre il sonoro si limita a una musichetta nel menù opzioni e ai classici effettini da cicalino. Il protagonista, più grande dei soliti sprite da Churrera, si muove velocemente (forse anche troppo...) e fluidamente.

Cheman magari non sarà il “ritorno alla forma” che ci aspettavamo dai Mojon, ma è comunque un gioco di piattaforme niente male, che si lascia giocare senza sforzo.



GLUF ★★★

Denis Grachev, Oleg Nikitin, Dmitry Kalinin

Lingua: inglese



Denis Grachev da tempo sforna giochi di piattaforme semplici nella sostanza, ma davvero curati nella grafica, con un sapiente utilizzo del multicolore. In *Gluf* controlliamo uno strano essere, una “rana Tesla”, in grado di accumulare energia da alcune batterie se vi stiamo fermi sopra. Possiamo accumulare fino a 10 tacche di energia. Una volta carichi, il nostro obiettivo sarà di accendere le piattaforme spente semplicemente camminando su di esse. Accendere una piattaforma ci costerà una tacca di energia, per cui, una volta scarica, la rana dovrà essere ricaricata

stazionando su di una batteria. Una volta accese tutte le piattaforme, dovremo tornare al punto di partenza per uscire dal livello e raggiungere quello successivo.

Come al solito, degli strani mostri faranno di tutto per impedirci di portare a termine il nostro compito: il loro tocco ci costringerà a ricominciare da capo il livello corrente. Altri rischi, come piattaforme che spariscono dopo che la rana ci passa sopra, costituiscono ulteriori ostacoli. Dato che non possiamo fare nulla contro i mostri, sarà necessario evitarli a tutti i costi, spesso dovendo anche ritornare – quando possibile! – sui nostri passi. Tuttavia, le vite sono infinite e non c'è un limite di tempo per completare i livelli, il che abbassa il livello di difficoltà globale.

Nella migliore tradizione “retro”, l'idea di base di *Gluf* è estremamente semplice, ma accattivante e realizzata molto bene. Come abbiamo ricordato all'inizio, tecnicamente *Gluf* mostra il tipico “marchio di fabbrica” di Denis, caratterizzato da un notevole dettaglio grafico, specie nel disegno degli sprite. Simpatici anche i motivetti per il chip AY, ad opera di Oleg Nikitin, che accompagnano il gioco. Un altro pregevole titolo da aggiungere alla già ricca “ludografia” di Denis, e da giocare per noi tutti.

NINJAKUL 2 - THE LAST NINJA (128K) ★★★

Pat Morita Team [Antonio J. Pérez, Igor Errazking]

Lingua: inglese

Nota: realizzato con MK2



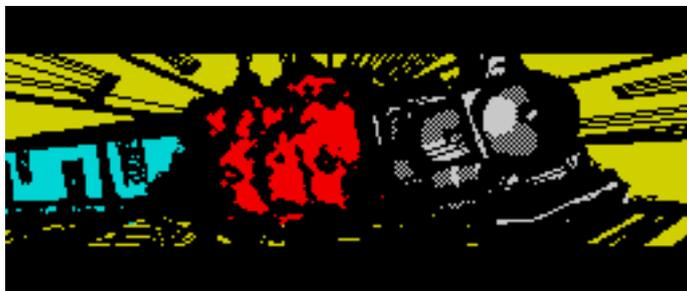
Hong Kong, 1984. Un ninja riceve una lettera in cui si legge che suo fratello, Akul, è stato rapito. Prontamente si mette alla sua ricerca. Alla fine, dopo aver affrontato alcuni pericolosi malfattori sui vagoni di un treno in corsa, crede di averlo trovato, ma è una trappola. Al posto del fratello trova una bomba, che esplosione uccidendolo all'istante. Akul, ninja anch'egli, viene a sapere che il misfatto è stato compiuto dalla cosca Gunshi, dedita al traffico di oppio. Obiettivo di Akul, rimasto l'ultimo rappresentante del suo clan, sarà quindi la vendetta contro la malvagia congrega.



Questo l'antefatto, narrato in un prologo giocabile, di *Ninjakul 2 - The Last Ninja*, un titolo di piattaforme e azione sviluppato dal Pat Morita Team. La vicenda si snoda attraverso varie fasi: il prologo, che abbiamo già visto, ed altre cinque, delle quali le prime quattro possono essere affrontate a scelta del giocatore fin

dall'inizio. Gli ambienti di gioco, a schermi separati, vanno da un parco pubblico, nel quale è possibile pure salire sugli alberi, a un porto con un grande sottomarino, un mercato, un cimitero e infine la residenza del clan Gunshi, accessibile solo dopo aver sconfitto i boss finali che ci attendono al termine di ogni fase. Non sempre, però, sarà possibile affrontare le fasi in qualsiasi ordine. Ad esempio, il secondo schermo del porto può essere superato solo se troviamo una pergamena sacra nascosta da qualche parte nel parco, che permette ad Akul di saltare più lontano. In ognuna delle prime quattro fasi, infatti, si cela una di tali pergamene; una volta raccolte, ci verrà assegnato un potere speciale, indispensabile per poter procedere.

Riguardo alle armi, Akul può contare sulla sua fida spada per affrontare i nemici da vicino, e sugli shuriken per abatterli a distanza. Questi ultimi sono in numero limitato e Akul dovrà trovarne altri in giro per i livelli se li esaurisce. Talvolta saranno pure necessari per il prosieguo dell'avventura, ad esempio per azionare una leva altrimenti irraggiungibile. Il tocco dei nemici farà diminuire la forza vitale di Akul, ma per ripristinarla basterà raccogliere un'icona a forma di cuore.



A questo punto, dovrebbe essere chiaro che in *Ninjakul 2* c'è veramente tanto contenuto. I livelli sono ampi e caratterizzati da una grafica semplice, ma chiara: i piccoli sprite si muovono fluidamente sullo schermo, mentre le ambientazioni sono varie e contraddistinte da un buon uso del colore. Le schermate narrative viste nelle prime parti del gioco aggiungono un tocco di classe. Altrettanto degne di nota le musicchette orienteggianti che accompagnano la narrazione della storia e lo svolgimento dell'azione di gioco. La longevità è inoltre aumentata dalla possibilità di scegliere all'inizio fra tre livelli di difficoltà. Quello che invece mi ha lasciato perplesso è stato il dover usare due controlli separati per saltare e salire le scale, cosa che trovo sempre scomoda, ma suppongo che si tratti di una limitazione della Churrera MK2. In definitiva, *Ninjakul 2* è un gioco che vi impegnerà a lungo e vi lascerà soddisfatti. Da giocare assolutamente!

YANGA ★

Vitali Serdjuk

Lingua: russo

Un puzzle simile al classico *Sokoban*, ma con alcune sorprese. Non c'è molto da dire sull'ambientazione: controlliamo un personaggio visto dall'alto, il quale in ogni schermo deve spostare uno o più gruppi di tre casse contraddistinte da un colore diverso, allineandole in modo che si tocchino tutte. In tal modo, dei muri di colore corrispondente a quello delle casse si apriranno e ci permetteranno di accedere ad altre parti del livello o all'uscita verso quello successivo. Se ne allinea solo due perde una vita.

Man mano che procediamo nel corso del gioco scopriamo delle nuove caratteristiche. Per esempio, dovremo fare in modo di azionare degli interruttori per spostare certi tipi di blocchi, oppure dovremo evitare dei nemici dal tocco letale.

Yanga è un rompicapo interessante e ben costruito, con una buona progressione della difficoltà da un livello all'altro. La grafica è colorata anche se un po' schematica, ma il vero punto debole di questo titolo è il sonoro, completamente assente.



Inoltre, un sistema di parole chiavi per evitare di dover ripetere tutti i livelli dal primo dopo aver perso tutte le vite sarebbe stato gradito.

REDSHIFT (128K) ★★★★★

World XXI Soft Inc/Ariel Ruiz, Richard Armijo

Lingue: inglese, spagnolo



Nel 1992 l'umanità rischia di capitolare di fronte ai soliti invasori alieni. I caccia spaziali pilotati dall'intelligenza artificiale non sono in grado di respingere l'attacco. Perciò è gio-

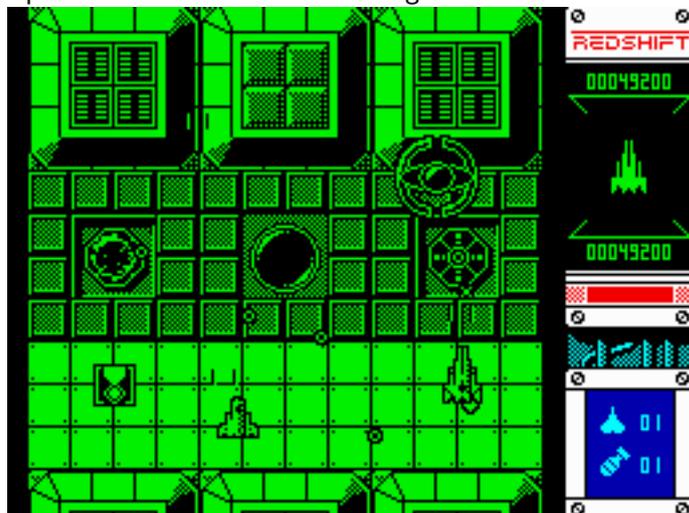
coforza tornare all'antico: una nuova classe di veicoli, denominata "Redshift", guidata da un essere umano. Al comando del Redshift dovremo scacciare il nemico da cinque livelli (galassie), in cui è suddiviso ognuno dei tre universi paralleli, di difficoltà crescente, che costituiscono l'ambientazione di gioco. Soltanto dopo aver liberato tutti e tre gli universi la nostra missione potrà dirsi compiuta.

Il nostro veicolo parte armato di un semplice laser, ma eliminando gli alieni otterremo dei potenziamenti che renderanno la nostra vita più facile. Abbiamo a disposizione anche uno scudo al plasma, che ci proteggerà al massimo da tre impatti, dopodiché sarà Game Over. Possiamo inoltre usufruire, per un numero limitato di volte, di un drone di appoggio e di un bombardamento alleato, per le situazioni particolarmente difficili.

Ariel Ruiz, già autore di due capolavori molto diversi tra loro -

Escuela De Ladrones e *Carlos Michelis* - non finisce di stupire, cimentandosi con un altro genere di gioco ancora. Il risultato non delude le aspettative: *Redshift* è una vera gemma, uno soprattutto a scorrimento verticale di eccellente fattura tecnica e di grande giocabilità. Grafica e audio sono estremamente curati, lo scrolling è veloce e fluido e l'azione è frenetica ma precisa, come si addice a questo genere di giochi.

Non c'è altro da dire, se non di giocarlo: titoli come questo sullo Spectrum non si vedono certo tutti i giorni.



BOOTY THE REMAKE (128K) ★★

Salvakantero, Davidian

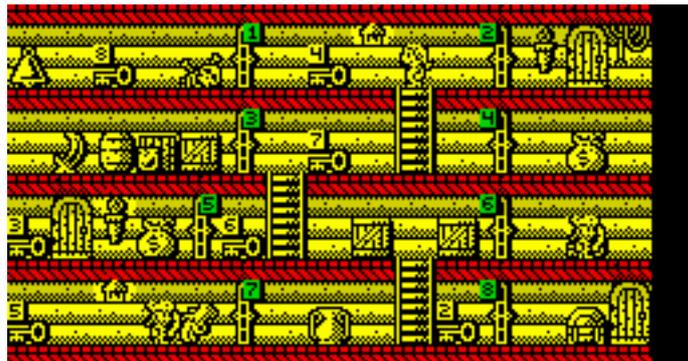
Lingua: inglese

Nota: realizzato con MK2

Un altro rifacimento di un famoso gioco dello Spectrum, creato per il concorso ZX Dev Remakes 2018. Come si comprende già dal titolo, siamo di fronte a una nuova versione (solo 128K) del gioco di piattaforme e scale *Booty* di John F. Cain. Nel ruolo di Jim, il mozzo di una nave pirata, dovremo aggirarci per 20 schermi, collegati tra loro da un intricato sistema di passaggi, alla ricerca dei tesori nascosti nella stiva. Il nostro compito è reso più difficile dalla presenza di numerose porte da aprire ciascuna con la propria chiave, dai pirati stessi – i quali non gradiscono certo che gli si rubi il bottino di sotto al naso – e da altri rischi come topi, pappagalli e bombe nascoste. Dobbiamo anche stare attenti a non cadere dalle piattaforme.

Gli schermi del classico titolo *Firebird* sono stati riprodotti fedelmente e la giocabilità non manca. Però, onestamente continuo a preferire il *Booty* del 1984. Gli sprite più grandi e di colore diverso su fondo nero rendono meglio degli sprite

piccoli su fondali monocromatici e forse troppo dettagliati. La musica AY è certamente molto meglio del motivetto da cicalino di *Booty*, ma avrei preferito dei motivi a tema marinairesco, invece di temi generici buoni un po' per tutto. Insomma, questo "remake" non è male come gioco in sé, ma l'originale resta insuperato.



TIKI TACA ★★★

Climacus [Eduardo Martin Torices], Errazking [Igor Errazkin]

Lingua: inglese



Non esiste appassionato di Spectrum che non conosca *Atic Atac*. Ebbene, grazie a Climacus ed Errazking, adesso c'è *Tiki Taca*, ossia *Atic Atac* in 3D isometrico. Questo rifacimento del celeberrimo titolo *Ultimate* riprende la disposizione delle stanze, delle porte e dei passaggi segreti dell'originale, rendendo così meno spiazzante a coloro che già lo hanno giocato, e magari completato, la transizione al nuovo punto di vista.

Lo scopo del gioco è ovviamente sempre quello di trovare le tre parti della grande chiave necessaria per aprire la porta del castello infestato da presenze ostili nel quale, incautamente, ci

siamo intrufolati. Il castello si sviluppa su più piani, dall'attico – dove si trova sempre una parte della chiave – al sotterraneo, in cui sono sparsi grossi funghi, letali solo a toccarli.

La fedeltà con cui è stato reso in 3D il mondo bidimensionale di *Atic Atac* è stupefacente. Oltre alla disposizione delle stanze del castello, sono stati mantenuti i tre personaggi selezionabili dal giocatore, ossia il cavaliere, il mago e il servo, così come la possibilità di sfruttare i rispettivi passaggi segreti – l'orologio a pendolo, la libreria e la botte. Persino il pollo arrosto che indica la nostra energia è stato reso in vista 3D isometrica.

Tiki Taca è leggermente meno frenetico di *Atic Atac*: gli sprite sono un pochino più lenti, le porte si aprono e chiudono molto più velocemente che nel gioco originale, e la nostra energia cala meno vistosamente quando si cozza contro un mostro.

Naturalmente, questa operazione ha comportato anche delle limitazioni. Le scale sono state rimpiazzate dall'animazione di un ascensore; i personaggi sparano tutti la stessa arma; gli sprite si muovono solo in orizzontale e in verticale anziché pure in diagonale; i colori sono del tutto spariti, ad eccezione di due quadrati posti ai lati delle porte per indicare la chiave con cui vanno aperte.

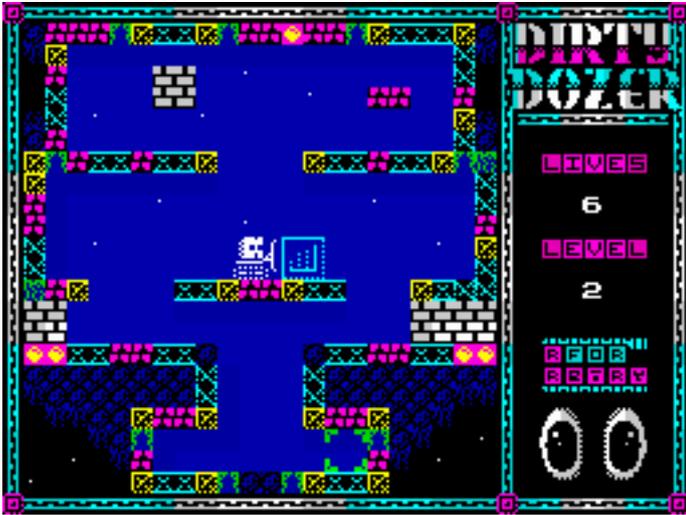
Malgrado questi piccoli compromessi, *Tiki Taca* è un gran successo, una rivisitazione fedele e godibile al tempo stesso di un titolo che ha fatto storia.

DIRTY DOZER ★★

Miguetelo [Miguel Ángel Tejedor]

Lingua: inglese

Nota: realizzato con AGD



Dirty Dozer, malgrado l'allusione alla "sporca dozzina" di un famoso film di guerra, non ha niente di militare: è un rompicapo ibrido tra un gioco di piattaforme e il buon vecchio *Sokoban*. Al comando di Rusty, un vecchio bulldozer che non si ras-

segna a essere rottamato, il nostro compito sarà di posizionare delle casse in determinati punti dello schermo.

Suona facile, vero? In realtà, come avranno già inteso gli amanti di questo tipo di puzzle, non lo è affatto! A parte la disposizione delle piattaforme, che spesso rende necessario studiare per bene lo schermo prima di mettersi in moto, avremo contro di noi presse, scosse elettriche, cannoni e altri pericoli i quali ci daranno non poco filo da torcere. A volte dovremo saltare per rompere delle file di mattoni sopra di noi in modo da aprirci un varco - tranne che non vi sia una cassa posizionata proprio là - e, se non stiamo spingendo una cassa, potremo passare da un lato all'altro dello schermo (come in *Pac-Man*). Infine, se giochiamo su uno Spectrum provvisto di chip AY, l'azione di gioco è accompagnata da alcuni motivi composti dall'autore stesso.

Dirty Dozer, oltre ad essere un bell'esempio di rompicapo che rivede in maniera originale uno schema classico, rivela un uso notevolmente creativo di AGD: val la pena di ricordare che Miguetelo ha fatto tutto da solo.

RESISTANCE ★★

Andy McDermott

Lingua: inglese

Nota: realizzato con The Quill

È strano che vi siano poche avventure testuali per Spectrum ambientate nella seconda guerra mondiale, una fonte di ispirazione potenzialmente infinita. Va quindi notato che *Resistance* non solo prende spunto dal più tragico periodo della storia mondiale, ma dà anche al giocatore l'opportunità di impersonare un alter ego davvero insolito.

Siamo nel 1943 e la protagonista è Mari Roux, una ragazza francese diciassettenne che vive in un piccolo villaggio. Suo padre è stato ucciso nel corso dell'invasione tedesca, sua madre è morta di pena poco dopo, e suo fratello maggiore, deportato a lavorare in Germania, non ha dato notizie di sé da un anno. Non c'è da stupirsi, quindi, che Mari abbia maturato un odio profondo verso gli invasori.

Offrendosi di aiutare la Resistenza locale, Mari riceve un giorno un biglietto da un uomo di nome Jean Agreste, il capo dei partigiani della zona. Agreste le assegnerà varie missioni di sabotaggio e contropropaganda, per esempio coprire i manifesti nazisti con altri della Resistenza, smascherare un informatore degli invasori, o persino rubare la bandiera con la croce uncinata dal municipio e buttarla in un gabinetto pubblico! Dopo ogni

missione, Mari torna da Agreste per riceverne un'altra, fino a quando non succede qualcosa di veramente brutto...

Resistance è diviso in varie sotto-avventure: il giocatore, nei panni di Mari, dovrà eseguire i compiti a lei assegnati senza farsi scoprire dagli onnipresenti malvagi nazisti e dai loro leccapiedi locali. Contro di essi dovrà persino lottare per la sua stessa vita.

Il gioco è stato realizzato con The Quill ed è solo testuale. Non è difficilissimo, per cui può essere adatto anche ai principianti. Gli enigmi sono lineari e non richiedono un eccessivo sforzo di ingegno. I veterani, d'altro canto, ne apprezzeranno l'ambientazione, inconsueta e coinvolgente.

```
RESISTANCE RESISTANCE RESISTANCE
by Andy McDermott © 2019
France, 1943

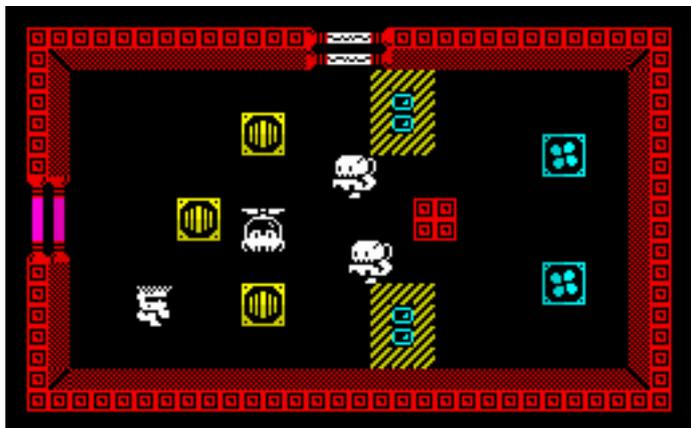
You are Mari Roux, age 17, of
the town of Sarle. Your soldier
father died in the Nazi
invasion; your mother dying of
grief soon after. Your older
brother was forced to work in
Germany, and you have not heard
from him for a year.
```

DROID BUSTER ★

Ariel Endaraues, Pedro Pimenta, Juan A. Fernandez

Lingua: inglese

Nota: realizzato con AGD



Ispirato a *Mandroid*, un gioco CRL del 1988 per C64, *Droid Buster* riesce a conseguire dei buoni risultati, nonostante il titolo da cui prende le mosse non sia certo un capolavoro, anzi... Siamo nei panni di Frank Talbot, un uomo armato di pugni cibernetici capaci di distruggere i temibili droidi animati dal sistema di difesa Arcon, la cui intelligenza artificiale ha scatenato un mortale attacco all'umanità (echi di *Terminator*, forse?). Per questa caratteristica peculiare, Frank è conosciuto appunto come "Droid Buster".

Muovendoci attraverso un labirinto composto da circa 40

schermi, dovremo, in ognuno di essi, colpire coi pugni i droidi nemici, eliminandoli tutti allo scopo di aprire la porta che ci darà accesso allo schermo successivo. Alcuni droidi saranno sempre vulnerabili, mentre altri lo saranno solo da fermi. In altri schermi ci toccherà liberare dei prigionieri colpendo le porte delle loro celle. Il labirinto è composto da quattro sezioni accessibili attraverso uno snodo centrale. Quando le avremo ripulite tutte, potremo accedere alla sezione finale, nella quale dovremo distruggere il cervello elettronico centrale.

Dal punto di vista della realizzazione, la grafica è un po' schematica ma piuttosto varia, senza troppo "color clash", mentre la musica (solo AY) di Pedro Pimenta accompagna adeguatamente il nostro girovagare alla ricerca dei droidi. Stranamente, Frank mostra solo il profilo pur potendosi muovere anche in alto e in basso, e questo limita le nostre possibilità di azione: sarebbe stato meglio poter colpire i nemici anche da quelle direzioni. Una sola vita a disposizione, inoltre, sembra troppo poco, dato che basta sfiorare i nemici per veder calare rapidamente la nostra già limitata energia.

In ogni caso, con *Droid Buster*, Ariel ha compiuto un notevole salto di qualità rispetto al suo primo titolo, *Pumpkin Poe*. Ad maiora!

ASTRO BLASTER ★★

Matt Jackson

Lingua: inglese

È davvero sorprendente che non solo si continuino a produrre giochi per lo Spectrum, ma che addirittura ci sia chi programmi conversioni di coin-op per questa storica piattaforma. Questo è il caso di *Astro Blaster*, conversione dell'arcade Sega del 1981. A prima vista, potrebbe sembrare l'ennesimo sparatutto in cui controlliamo un'astronave in grado di muoversi solo lateralmente sulla parte bassa dello schermo, sparando a ondate di alieni e meteoriti. In realtà ha delle caratteristiche peculiari, che lo fanno spiccare dalla massa di titoli simili.

Per prima cosa, il laser, se usato con eccessiva insistenza, si surriscalda, rendendo impossibile usarlo. Inoltre dobbiamo fare attenzione al livello di carburante, che non viene ripristinato se



perdiamo una vita - tra un settore e l'altro il nostro mezzo sarà infatti rifornito in volo - e, se arriva a zero, è immediatamente Game Over anche se abbiamo ancora delle vite a disposizione. Altra cosa da notare è il buon livello di realizzazione tecnica: gli sprite si muovono fluidamente sullo schermo e, sulle macchine provviste di chip sonoro AY, si possono udire degli effetti

sonori che ricordano i vecchi coin-opprimi anni '80.

Astro Blaster è un ottimo rappresentante di un genere di giochi "più retro del retro", senza altro obiettivo che mettere alla prova i nostri riflessi, dato che alla fine dell'ultima orda di alieni il gioco ricomincia dall'inizio. Però "tornare alle origini", di tanto in tanto, è sempre un piacere, persino in ambito retroludico!

SPROUTY ★★

Stonechat Productions/Dave Hughes, djnzx

Lingue: ceco, inglese, italiano, polacco, portoghese, spagnolo, russo

Nota: realizzato con AGD

Sprouty (Cavolino nella versione italiana) è un simpatico cavoletto di Bruxelles vivente. È arrivato Natale e, per la gioia di aprire finalmente i suoi regali, non riesce a smettere di saltare. E qui iniziano i problemi, perché per raggiungerli Sprouty deve attraversare degli schermi pieni di insidie. Possiamo muovere il nostro amico solo a sinistra e a destra; se sta fermo, salta continuamente



in verticale, a meno che non decidiamo di spostarlo mentre è in aria. Saltando di piattaforma in piattaforma, dobbiamo evitare delle strane creature che popolano gli schermi, nonché alcune punte aguzze. Il contatto con tutto ciò ci farà iniziare il livello da capo. Inoltre, per poter mettere le mani sui regali, dovremo anche azionare degli interruttori allo scopo di aprire

delle barriere. Se poi Sprouty dovesse cadere da una certa altezza, perderà i sensi per un paio di secondi, e questo lo renderà vulnerabile.

Sprouty si snoda attraverso 18 schermi di difficoltà crescente. I primi saranno superati abbastanza agevolmente, in seguito le cose si complicheranno. Tuttavia il gioco non è mai talmente difficile da risultare frustrante. Peraltro non ci sono limiti di tempo né di vite.

Graficamente *Sprouty* è carino, l'aspetto è semplice ma pulito.

La musica di sottofondo (solo AY) accompagna piacevolmente l'azione. In sintesi, un gioco di piattaforme a tema natalizio immediato, fresco e soprattutto divertente, adatto anche ai più giovani, che magari "scoprono" lo Spectrum adesso.

PRE-ZU (128K) ★

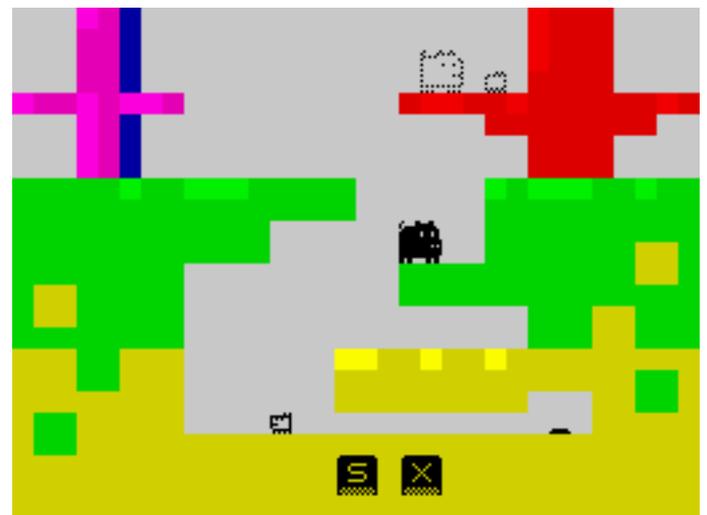
Vjaceslav Tretjak

Lingua: inglese

A prima vista, *Pre-ZU* è semplicemente spiazzante: uno sprite stilizzato nero simile a un bue si muove per uno scenario visto di lato composto unicamente da quadrati colorati, mentre una strana musica si ode in sottofondo. Le uniche indicazioni sono date da alcune icone che ci informano su quali tasti dobbiamo premere per spostarci. Inoltrandoci nel mondo di gioco, ad un certo punto notiamo una versione "lineare" del nostro personaggio. La tocchiamo fino a coincidere con essa... ed ecco che passiamo a un altro livello.

Dopo alcuni livelli, in cui troviamo anche piattaforme che scompaiono e pozze d'acqua da evitare - se ci cadiamo dentro ricominceremo il livello dall'inizio - incontriamo un altro essere, una specie di piccolo cane. Anch'esso deve raggiungere una versione "lineare" di sé. Altri ancora - un elefante ed un lama - si uniranno in seguito al nostro gruppo.

Siamo di fronte a un puzzle molto particolare, caratterizzato da una grafica ridotta all'osso e da una estrema semplicità di azione, che però nascondono delle scelte di design raffinate. La chiave per il successo è il lavoro di gruppo: il cane per esempio può intrufolarsi in cunicoli dove gli altri non riescono a passare, azionando ad esempio un bottone che farà apparire delle nuove piattaforme. Spesso le creature più piccole avranno biso-



gno di usare quelle più grandi come una scala per raggiungere luoghi a loro altrimenti inaccessibili.

Pre-ZU è un originale rompicapo travestito da gioco di piattaforme, dallo stile inconsueto, assai minimale e curioso. Il suo vero difetto è la brevità: se riuscirete a superare tutti i livelli senza fare errori, cosa non troppo difficile con una certa dose di esercizio e di memoria, potrete completarlo in circa cinque minuti, o poco più.

ALIENS NEOPLASMA ★★

SaNchez [Aleksander Udotov, Oleg Nikitin, Yevgeniy Rogulin]

Lingue: inglese, russo, spagnolo

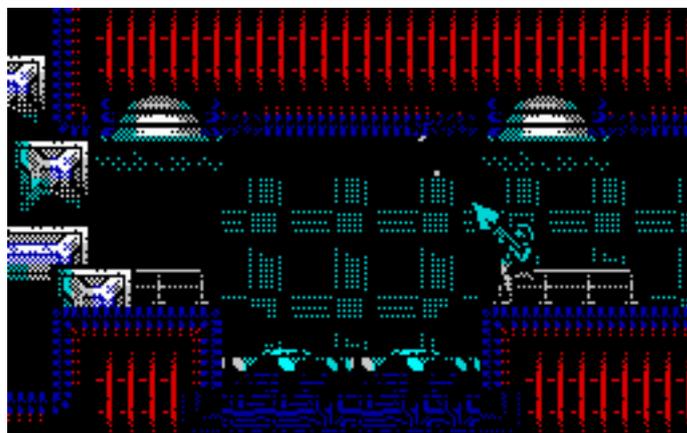
15 marzo 2169, ore 18 e 25: a bordo del cargo spaziale *Achilles*, in volo verso la Terra con a bordo 15 membri dell'equipaggio, dei campioni di minerali e 45 coloni provenienti dal planetoido LV-426, l'intelligenza artificiale che governa la nave risveglia dal sonno criogenico il tenente medico Ashley Smith. Ben presto, costei si rende conto di essere l'unica presenza umana là rimasta in vita. La nave è infestata da una pericolosa specie extraterrestre, che si presenta sotto la forma dei Facehugger, esseri simili a crostacei che si attaccano al volto di Ashley fino a soffocarla, e degli orribili Xenomorfi, enormi mostri il cui assalto è immediatamente letale. Ashley dovrà inoltrarsi per i corridoi del cargo, affrontando le orde aliene e cercando di scoprire le ragioni della sua difficile situazione.

Questa la trama di *Aliens Neoplasma*, l'ultimo titolo del gruppo SaNchez, ispirato all'universo di *Alien* e vincitore del concorso ZX Dev Remakes 2019. Un gioco di scale e piattaforme dove impersoniamo Ashley, guidandola in giro per il cargo, alla ricerca dei terminali per interagire con l'IA di bordo, permettendoci di aprire porte e ricostruire gli eventi attraverso delle brevi conversazioni. Altri punti di rifornimento ci permetteranno di rifornirci di munizioni per il fucile a impulsi e di bombe a mano, oppure di ripristinare la nostra energia vitale. Se questa scende a zero, riprenderemo il gioco dall'ultimo terminale raggiunto. Le bombe servono non solo ad aver ragione degli alieni, ma anche a fermare i grandi ventilatori a pale che riducono Ashley a fettine se ci cade dentro; qualche volta possono però anche esser usati per sbarazzarsi dei Facehugger.



L'impatto iniziale è sicuramente positivo: gli sprite sono ben definiti e animati in maniera convincente – è notevole soprattutto quello dello Xenomorfo. La musica di sottofondo è una sorta di techno "leggera" che si lascia ascoltare piacevolmente. Vedere i poderosi mostri extraterrestri cadere sotto i nostri

colpi dà indubbiamente soddisfazione. Man mano che ci addentriamo nei meandri dell'*Achilles*, però, cominciano a venir fuori i dubbi.



L'ambientazione su di un cargo spaziale, del cui equipaggio la nostra protagonista è l'unica sopravvissuta, finisce per dare un'impressione di monotonia. Scordatevi i monologhi interiori di *Survivision*, i dialoghi di *Castlevania Spectral Interlude* e la varietà di scenografie di entrambi quei titoli: qui si vedono quasi esclusivamente cunicoli, scale, porte e casse. Gli stessi alieni sono più temibili per il loro numero che per la loro capacità offensiva, in quanto per sbarazzarsi dei Facehugger e degli Xenomorfi basta mettersi in linea con loro a distanza di sicurezza non appena li avvistiamo, eventualmente avvantaggiandosi delle porte – che non si aprono fino a che non siamo vicini ad esse – e premere il pulsante di fuoco fino a che non tirano le cuoia. L'interazione con l'IA della nave, poi, si limita più che altro agli insulti di Ashley nei suoi confronti.

Riguardo alla meccanica di gioco, a parte la scomodità di usare due controlli separati per saltare e salire le scale, non fa piacere il dover riprendere l'azione, dopo che la protagonista muore, dall'ultimo terminale raggiunto. I punti di controllo possono essere comprensibili sulle console, ma su di una macchina semplice come lo Spectrum sono soltanto una seccatura.

In sintesi, *Aliens Neoplasma*, al di là dell'indubbia cura con cui è stato realizzato, fa pensare a un singolo episodio di un titolo più ampio e vario allargato fino ad assumere le proporzioni di un gioco intero, piuttosto che a un titolo pienamente concluso. Ciò non significa che non sia degno di essere giocato, tutt'altro. I fan della serie di *Alien*, in particolare, lo apprezzeranno molto. Inoltre, una certa longevità è data dai due finali diversi che, a seconda delle nostre azioni, si presenteranno al completamento. Però, rispetto a quanto abbiamo visto nelle precedenti produzioni del gruppo SaNchez, qui sembra prevalere la forma rispetto alla sostanza.

MR. DO! ★★★

Adrian Singh, Mark R. Jones

Lingua: inglese



Ci sono voluti 37 anni, ma alla fine lo Spectrum ha la sua conversione del classico coin-op *Mr Do!* E che conversione! Vero è che esisteva già per la nostra piattaforma un clone del celebre raccoglitorutto del 1982, l'ottimo *Farmer Jack In Harvest Havoc!* di Bob Smith e Lee DuCaine uscito nel 2006, ma ne mancava ancora una versione "ufficiale".

Lo scopo del gioco è noto: il personaggio principale deve raccogliere tutte le ciliegie presenti sullo schermo per passare a quello successivo. Muovendoci, sciviamo dei cunicoli esponendoci al pericolo di farci inseguire da mostri il cui tocco fa per-

dere una vita. Per difenderci abbiamo a disposizione una sfera di energia da lanciare addosso ai nostri nemici, che però richiede un certo tempo prima di ricaricarsi, o possiamo far cadere delle mele su di loro. Il livello si può completare anche raccogliendo tutte le lettere della scritta "EXTRA".

I mostri fuoriescono dal punto centrale dello schermo, indicato da un premio - una fetta di torta, un gelato ecc. - che, se raccolto, fa apparire il Mostro Alfa e i suoi quattro scagnozzi. Questi non vengono colpiti dalla sfera e possono anche mangiare le mele che gli tiriamo addosso. Una volta superato il trentesimo schermo, il gioco ricomincia dall'inizio.

Questa conversione dello storico arcade Universal è un autentico esercizio di stile: oltre a essere fedele persino nei dettagli - compaiono anche le animazioni di intermezzo ogni tre livelli superati - la realizzazione dal punto di vista grafico e sonoro è davvero notevole. Gli sprite si muovono senza scatti e il "clash" di colori è quasi assente. In particolare, sugli Spectrum con chip sonoro AY si potranno udire musiche (tra cui il famoso "Can Can" di Jacques Offenbach, quando si raccolgono le ciliegie) ed effetti sonori quasi identici all'originale. La buona riuscita non riguarda però solamente l'aspetto tecnico: anche la giocabilità immediata e coinvolgente del coin-op è stata ricreata alla perfezione. Non c'è che dire, *Mr Do!* per Spectrum si è fatto aspettare, ma ne è valsa decisamente la pena.

SPACE MONSTERS MEET THE HARDY (128K) ★★

Mayhem & Conscience/Sand, Alone Coder, Bfox, Nq, Kael

Lingua: inglese

Siamo alle solite: quando gli alieni invadono la terra, non c'è niente di meglio di un eroe senza paura armato di pistola laser per porre fine alle loro mire. Hardy - questo il nome del nostro alter ego - salta di piattaforma in piattaforma sparando a tutto ciò che si muove. Ogni livello è composto da un numero crescente di schermi; dovremo trovare la scheda che aprirà la porta per quello successivo e nel contempo far fuori più alieni possibile. Il tutto entro un tempo assai limitato, da 14 secondi per il primo a un minuto per l'ultimo. Proprio questo è il limite principale del gioco: una volta memorizzati i percorsi per trovare la scheda e arrivare all'uscita, può essere completato in un tempo molto breve, circa 5 o 6 minuti.

Il gioco si presenta molto bene sia graficamente, con un uso del multicolore notevole per la fluidità di movimenti dei personaggi, specialmente di quello principale, sia per le simpatiche musiche di sottofondo. Insomma, *Space Monsters*

Meet The Hardy non vi impegnerà troppo a lungo, ma finché ci giocherete, sarete conquistati dalla buona realizzazione tecnica e dall'azione veloce e frenetica.



THE ORDER OF SLEEPING DRAGON (128K) ★★★

Evgeniya Zapolnova, Nikolay Zapolnov

Lingue: inglese, russo



In un mondo di fantasia, un villaggio tra i boschi è sotto attacco da parte di creature demoniache. Un giovane si lancia contro di loro armato solo di una spada arrugginita, ma mentre è intento a combattere, i misteriosi invasori uccidono suo padre. Desideroso di vendicarlo, il giovane si reca a un vicino monastero; i suoi occupanti, pensa, potrebbero aiutarlo ad addestrarsi per sconfiggere i demoni. Qualcosa però non torna. Girano strane voci sui monaci; e poi, perché non sono venuti ad aiutare gli abitanti del villaggio quando il protagonista ha suonato la campana per chiedere aiuto? Ciononostante, dopo qualche resistenza iniziale, il giovane ottiene di parlare con l'abate, il quale gli insegna il primo incantesimo, la palla di fuoco, e gli assegna alcuni compiti da svolgere, prima di ammetterlo al rituale di risveglio del grande drago verde. Come scoprirà a sue spese il protagonista, non è tutto oro quello che luccica...



Sono queste le prime vicende in cui siamo coinvolti in *The Order Of Sleeping Dragon*, un sorprendente gioco di avventura ed esplorazione con tocchi ruolistici. Il giovane personaggio principale - di cui non si conosce il nome - dovrà affrontare orde di mostri e interagire con vari personaggi non giocanti per portare a termine la sua missione: vendicare suo padre, spazzando via una volta per tutte la minaccia oscura.

Il gioco si svolge guidando il nostro alter ego per vari ambienti: il villaggio, i boschi, il convento, la città e via discorrendo. La rappresentazione grafica è colorata, ma piuttosto abbozzata, e il

movimento un carattere per volta, necessario per mantenere insieme pixel e attributi, non è fluido. Il sonoro, poi, è quasi inesistente. Malgrado ciò, *The Order Of Sleeping Dragon* è un titolo estremamente coinvolgente, in grado di appassionare il giocatore e di farlo immedesimare nell'ambientazione fin dalle prime battute. Oltre alla missione principale, per proseguire nella storia ne dovremo affrontare altre, che vanno dal ripulire un cimitero dai fantasmi, al procurarsi determinati oggetti. Completare una missione ci farà guadagnare punti esperienza e successivamente passare di livello.



Nell'inventario vengono collezionati incantesimi, pozioni, cibo, armi e, ad un certo punto, una comodissima chiave, che permette di aprire i numerosi scrigni disseminati per il mondo di gioco. Passando a un livello superiore, la nostra energia vitale sarà portata ad una nuova quantità massima, e anche la nostra capacità offensiva migliorerà. I mostri da affrontare, infatti, cadranno sotto i nostri colpi da principio abbastanza facilmente, ma in seguito diventeranno sempre più coriacei. Alcuni di essi attaccano a distanza sparando incantesimi, altri caricano corpo a corpo. Se si muore, si riprende dall'inizio la sezione in cui ci troviamo, con una quantità minima di forza vitale. Anche l'uccisione dei mostri ci darà punti esperienza.

Agli oggetti possono essere assegnati dei tasti rapidi, in modo da poterli richiamare immediatamente. In tal modo si possono rapidamente richiamare gli incantesimi, anche se a volte, specie quando siamo circondati da più nemici, la presenza di tanti controlli da richiamare finisce per risultare alquanto scomoda. Questo è forse il solo vero difetto di un titolo comunque eccellente per giocabilità e atmosfera, appartenente ad un genere non molto frequente sullo Spectrum. Iniziatelo, e ben difficilmente riuscirete a metterlo da parte prima di arrivare al finale!

VALLEY OF RAINS ★★★★★

Zosya Entertainment

Lingua: inglese

Mia madre è la ninfea, il più bel fiore della Terra. Mio padre è la formica, l'essere più forte sulla Terra. Il vulcano mi ha dato il fuoco. La cutrettola mi ha benedetto affinché compissi grandi azioni. Mi sono messa in cammino per restituire la vita alla Valle delle Piogge.

Con questo monologo, narrato dalla protagonista, una giovane donna dai capelli fiammeggianti, si apre *Valley Of Rains*, il gioco che ha sbalordito la comunità degli appassionati di Spectrum al suo apparire nel dicembre 2019 e ha vinto il concorso Yandex Retro Games Battle lo stesso anno. Su trama e ambientazione non c'è molto da dire: dalle parole del personaggio principale si intuisce che ci troviamo in un mondo di fantasia invaso da forze malefiche, contro le quali la nostra eroina dovrà lottare senza tregua per riportare la pace alla sua Valle.

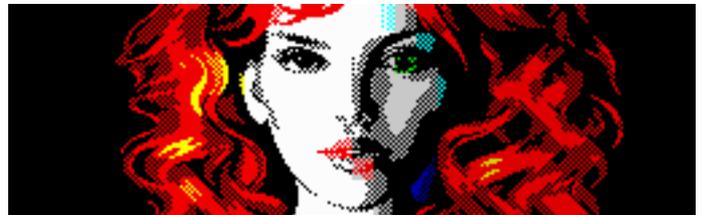


Le sorprese, in realtà, cominciano quando parte il gioco, ambientato in una foresta di alberi morti. Subito salta all'occhio lo sprite da noi comandato, quello che appunto rappresenta la protagonista: molto grande, ben definito e ottimamente animato. Andando avanti, si nota che gli sfondi, oltre a essere ampi, colorati e ricchi di dettagli, si spostano su due, e in alcuni casi tre, livelli di parallasse. Ci vengono incontro i primi nemici, delle specie di enormi pipistrelli: subito cominciamo a sparare dei proiettili di energia, e con pochi colpi ce ne liberiamo, ma in seguito un nemico più grande, una sorta di drago, ci sbarrava la strada, mostrandosi ben più resiliente dei precedenti. A complicarci la vita arrivano poi altri pericoli, come grosse ghiande che ci cadono addosso quando passiamo sotto di esse, o aguzzi spuntoni che fuoriescono improvvisamente dal terreno. Tutto questo sottrae all'eroina preziosa forza vitale. Fortunatamente, ogni tanto troviamo anche degli aiuti, come dei fiori



che danno un po' di energia, o armi alternative e scudi lasciati dai nemici eliminati. Nel corso dell'avventura, si incontrano altre creature assetate di sangue e ci si muove lungo prati punteggiati da strani ed enormi funghi, laghi, caverne, edifici e altro ancora. A volte sarà necessario azionare dei meccanismi per aprire dei passaggi che permetteranno di procedere fino all'ultimo degli 8 livelli in cui è suddiviso il gioco.

Valley Of Rains è palesemente ispirato alla prima fase del celebre *Savage* programmato da Dave Perry e Nick Bruty della Probe per la Firebird nel 1988, ma riesce a far



meglio di esso. La cura per i dettagli è impressionante, dagli spruzzi quando l'eroina si muove in acqua, alle cascate animate presenti in alcuni livelli. È un titolo abbastanza lungo, e molto vario per quel che riguarda le scenografie e gli sprite, il che stupisce ancora di più se si tiene presente che è stato progettato per girare sul 48K. La grande diversità di ambienti, nonché l'azione veloce, ma non eccessivamente frenetica, tengono ben desta l'attenzione del giocatore. Gli effetti sonori da cicalino fanno il loro dovere, ma per la musica è stata trovata una soluzione inedita: un CD audio con brani composti appositamente per il gioco.

Valley Of Rains è un capolavoro e si merita pienamente le lodi che gli sono state tributate, alle quali si aggiunge il mio personale riconoscimento di gioco per Spectrum dell'anno 2019.





El Mundo del Spectrum

Quasi 25 anni di attività, interviste e articoli su ogni cosa che riguarda lo Spectrum, un podcast seguito da migliaia di appassionati, un libro entrato nella classifica dei dieci più venduti della Spagna. Questo ed altro è *El Mundo del Spectrum* (www.elmundodelspectrum.com), sito internet di riferimento per la comunità ispanofona (e non solo) degli utenti del più famoso computer Sinclair. Ne parliamo con tre membri dell'infaticabile squadra responsabile: **Alejandro Ibañez, Javier Ortiz e Jesús Martínez**.

Cominciamo con le presentazioni, diteci qualcosa di voi...

Alejandro: Mi chiamo Alejandro Ibáñez e sono un imprenditore di nuove tecnologie, amante di quelle vecchie e creatore di EMS. Ho avuto uno Sinclair ZX Spectrum sin da piccolo, che mi ha segnato per sempre personalmente e soprattutto professionalmente. Sono anche presentatore e direttore del podcast. Vivo a Saragozza e mi sforzo ogni giorno di innovare analizzando le lezioni del passato in quelle origini così creative, rischiose e improvvisate che rappresentavano lo Spectrum.

Javi: Sono Javi Ortiz, un membro di EMS che ha iniziato con un Plus 2 grigio nel 1986/87. Una macchina che mi ha segnato completamente e ancora, oggi, è più che un hobby per me: è passione e grande devozione. Purtroppo non ho un lavoro stabile... Sono stato un postino per molti anni, ho lavorato presso fabbriche, corrieri, ecc...una completa evoluzione.

JMV: Mi chiamo Jesús Martínez, ma mi dedico all'umorismo grafico da 25 anni e da allora mi sono soprannominato JMV. È così che firmo tutto il mio lavoro. Ho pubblicato molti fumetti, in particolare quelli parodici (Starwars o Il Signore degli Anelli) e a suo tempo lavoravo con un personaggio molto popolare nelle università spagnole chiamato Bok. Ho lavorato per diversi anni nella rivista *El Jueves*, punto di riferimento dell'umorismo grafi-

co in Spagna per decenni, e attualmente pubblico una vignetta settimanale sul giornale *El Mundo*. Sono anche architetto dal 1998 e da allora lavoro nel campo dell'amministrazione progettando e costruendo edifici istituzionali.

Come è nato il vostro coinvolgimento con lo Spectrum e con la scena "retro" in particolare?

Alejandro: Poco dopo la "morte" commerciale dello Spectrum e con un PC, mi sono imbattuto un emulatore con giochi. Essere in grado di usare il mio attuale computer per riprodurre tutti quei titoli che erano ancora nella mia memoria ha causato un cambio di prospettiva che mi ha portato anni dopo, quando ho scoperto Internet, alla volontà di creare EMS.

Javi: Come Alejandro, molti di noi sono tornati allo Spectrum dopo la sua fine commerciale con quella meravigliosa invenzione chiamata emulazione. L'emulatore di Pedro Gimeno, distribuito da *PC Mania*, ci ha permesso di far rivivere la nostra adorata macchina su di un potente PC... è stato magico! Sono presente sulla scena Spectrum spagnola quasi dall'inizio, cioè dal 2000, quando mi sono iscritto al mitico *es.comp.sistemas.sinclair* (newsgroup spagnolo sullo Spectrum e le altre macchine di Sir Clive). Ho fatto anche parte del gruppo CEZGS e successivamente di Retroworks (di cui sono ancora membro).





JMV: Verso il 1998 ho cominciato a collaborare con Alejandro a EMS, che era nato non molto tempo prima. Redigevo alcuni semplici articoli e disegnavo le illustrazioni per ogni edizione mensile. A parte questo, sono sempre stato legato allo Spectrum come un appassionato e con un club di utenti in cui si scambiavano informazioni e cassette. Con la terza versione di EMS, Alejandro ci ha riuniti con Javi Ortiz e Juanfra per rilanciare il sito Web, diventato un compendio molto più ricco di articoli e opinioni. Era il 2010, ma pochi anni dopo abbiamo lanciato il podcast e la dimensione del nostro lavoro è stata notevolmente ampliata. Javi, Alejandro, Juanfra ed io siamo grandi amici. Abbiamo trascorso molti anni ad agire insieme e tra di noi c'è molta stima. Senza questa base, sarebbe impossibile realizzare tanti progetti.

Cosa vi ha spinto a creare il sito e il libro?

Alejandro: Nel 1996 ho scoperto Internet e la sua capacità di raggiungere persone in tutto il mondo. Ho studiato come creare pagine Web e mi è venuto in mente di rendere omaggio alla rivista Microhobby creando un sito con sezioni diverse da aggiornare ogni mese. A quel tempo non c'era nulla di simile e volevo anche che avesse un aspetto molto attraente e il miglior contenuto possibile. Questi ingredienti rimangono il pilastro fondamentale di tutte le nostre uscite: web, podcast e libri. Nel corso del tempo, altri collaboratori si sono uniti al sito. Oggi, dopo quasi 25 anni, la squadra di EMS è magnifica. Anni fa è nata l'idea di scrivere un libro sullo Spectrum, e ci abbiamo pensato a lungo. Volevamo creare un prodotto di qualità sia nel testo che nel design, ma ci è voluto molto tempo. Dato che non potevamo dedicarvi il tempo necessario, è rimasto "in attesa" fino a quando Manu Rico non ha dato il via e ci siamo lanciati con lui. Il secondo libro, *El Mundo Del Spectrum Plus*, lo abbiamo iniziato quasi dopo aver lanciato il primo. La domanda che ora ci poniamo è: ci sarà una terza parte per concludere una trilogia?

Javi: Posso aggiungere poco a quello che ha detto Alejandro. Dirò soltanto che senza il podcast non ci sarebbero libri, e con quello ho avuto qualcosa a che fare, suggerendone la creazione per la mia partecipazione a Facebook, uno dei principali podcasting "retro" della Spagna.

JMV: Il libro è venuto fuori nel 2016 da un progetto comune. Abbiamo pensato che fosse una buona idea dare al web e ai suoi contenuti una forma editoriale sotto forma di un volume scritto. Volevamo dare importanza al design (David Saavedra ha fatto un ottimo lavoro) e fornire al libro un contenuto generale che racchiudesse l'intera dimensione del fenomeno dello Spectrum, il suo passato e il presente, sfuggendo a un orientamento esclusivamente nostalgico (anche se il semplice fatto di essere dedicato allo Spectrum comporta che vi sia anche una parte del genere). Manu Rico, amico del sito, si è offerto di scrivere una prima bozza perché le nostre faccende quotidiane non ci hanno permesso di andare avanti nel progetto come avremmo voluto. Il suo lavoro è stato fondamentale. Nel gennaio 2016 abbiamo messo giù uno schema del primo capitolo, circa 6.000 parole, e da lì abbiamo creato un'impalcatura per assemblarlo correttamente. Nel settembre di quell'anno siamo riusciti a pubblicare il libro con molto sforzo.

Quanto siete soddisfatti del sito e del libro?

Alejandro: EMS mi ha regalato molte gioie. Mi ha permesso di incontrare molte brave persone, alcune delle quali sono diventate mie amiche. Sono stato in grado di comunicare con migliaia di persone che condividono il mio hobby. Ci siamo inseriti nella classifica dei dieci libri più venduti in Spagna, qualcosa che non avrei mai immaginato. Con il podcast sono stato in grado di creare contenuti ascoltati da migliaia di persone per ogni programma. E, naturalmente, la creazione di quel primo sito web nel 1996 mi ha aiutato a professionalizzarmi su Internet e a guadagnarmi da vivere oggi. Non potrei essere più grato di così a questo progetto.

Javi: Sono fiero dei libri, del sito e dei podcast. Questi in particolare ci hanno permesso di conoscere persone molto importanti per tutto ciò che significa lo Spectrum, e di creare documentazioni sonore di esse: Jon Ritman, Andrew Hewson, Paco Pastor, Gabriel Nieto, Los Ruiz... Molte altre (della cosiddetta Età dell'oro) sono passate e passeranno dai nostri microfoni. Inoltre, ci concentriamo anche sul presente, con una sezione di notizie in cui gli attuali creatori continuano a dare vita a questa macchina, morta commercialmente anni fa, ma molto viva in termini di sviluppo attuale. D'altra parte, come progetto personale, ho il mio canale YouTube *El Spectrumero Javi Ortiz*, dove fin dall'inizio ho dato molto spazio agli autori contemporanei, sostenendo l'impareggiabile lavoro di coloro che, come te,

Alessandro, stanno creando della vera arte con ogni loro nuova opera.

JMV: Il libro è già alla sua terza edizione ed ha ottenuto un successo straordinario, con oltre 5.000 copie vendute. Credo sinceramente che sia un bel libro, molto attraente, intenzionalmente generalista ma con contenuti piuttosto esclusivi e inediti. Ci sono interviste con persone come Ponce, Gabriel Nieto, Barbero, Prades, Paco Pastor, Rafa Gómez, in cui si narrano cose mai raccontate prima. È un testo per gli iniziati, ma non solo. Malgrado si tratti di un libro di notevole spessore, aveva aspetti migliorabili. Nel secondo libro siamo riusciti ad andare molto oltre e sono convinto che sia migliore e più profondo. Ognuno di essi copre esigenze e campi diversi, ed entrambi si completano molto bene insieme.

Progetti "spectrumiani" per il futuro?

Alejandro: Il mondo dello Spectrum è qualcosa di vivo e non so come si evolverà. Nell'immediato continueremo a coltivare il sito Web che abbiamo lanciato alcuni mesi fa e che ha aperto la quarta era. Pensiamo anche di potenziare il nostro canale YouTube che rimane un argomento in sospeso. Ovviamente abbiamo altre idee, ma le manteniamo sempre segrete fino a quando non diventano realtà. Siamo creatori esperti di "hype". Finché ci sarà interesse per quello che facciamo, saremo qui. Grazie per averci contattati e grazie per il tuo lavoro che seguiamo da vicino.

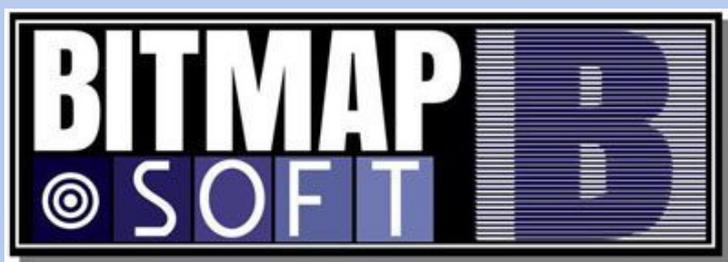
Javi: Per quanto riguarda EMS, questa è una squadra, potremmo chiamarla famiglia, che sosterrò sempre e continuerò a provare a contribuirvi nel mio piccolo. Con l'attuale sito web abbiamo fatto un passo in avanti notevole, mentre l'arrivo di Darío Ruellan come redattore di notizie è stato un grande acquisto. Non voglio dimenticare i nostri compagni che scrivono articoli come Kidsaguf, Deckard e altri, anche loro sono EMS. Per quanto riguarda il mio canale, la stessa cosa: rimanere sulla stessa linea e cercare di migliorare, ma sempre, sempre, sempre sostenere fortemente gli autori "homebrew".

JMV: Continuare a completare e a documentare le storie dei protagonisti di quegli anni al meglio che possiamo attraverso il podcast e gli articoli su riviste specializzate. Continuare anche con la redazione dei libri, magari con un terzo volume di EMS. Sono sinceramente convinto che sia necessario accostarsi ai protagonisti di quel tempo e salvare le loro esperienze dirette. Non è sufficiente sparanzarsi su una poltrona chiusa sotto una campana di vetro, scrivere articoli tradotti da riviste inglesi e basare tutto il proprio "lavoro" sui filmati e sugli scritti di altre persone. Né vale la pena di rinunciare alla nostalgia da un pulpito di presunta erudizione. Come puoi parlare di giochi e pro-



grammatori di un computer con 40 anni di esistenza che faceva parte della nostra giovinezza, fingendo di non farlo con una certa dose di nostalgia? Suona stupido. Però si può riconsiderare in maniera il più possibile oggettiva quella produzione: non tutto ciò che pensavamo fosse meraviglioso in effetti lo è. Programmi che avevamo guardato con occhi acritici sono manifestamente ingiocabili, e le aziende che conoscevamo solo dai loghi erano talvolta piene di gente incompetente, avida di denaro, o di programmatori dominati da ego adolescenti. È un'epoca che si può studiare rigorosamente come qualsiasi altra. In breve, fino a quando il nostro tempo (sempre più scarso) ce lo permetterà seguiremo l'intero team EMS con il nostro lavoro. Personalmente, sto preparando un altro libro che si muove oltre l'era degli 8 bit e si collega con altri tipi di settori e mercati, e continuo anche con il mio piccolo lavoro di collaboratore della rivista RetroGamer assieme a un grande gruppo dirigente e a dei colleghi fantastici.





dietro l'angolo. I suoi due fondatori, **Jamie Battison** e **Darren Doyle**, ci parlano di passato, presente e futuro del loro progetto.

Cosa vi ha spinto verso la scena "retro", e in particolare verso decisione di creare l'etichetta Bitmap Soft?

Darren: Penso che il motivo alla base dell'avvio della nostra casa di software sia stato il fatto che Jamie e io eravamo molto interessati ai titoli "homebrew". Anche se li ammiravo molto, Jamie è stata la forza trainante del progetto e ha voluto essere radicale nel suo approccio: lanciare dei programmi straordinari e creare un'etichetta unica, per titoli "nuovi-vecchi".

Jamie: Da tempo faccio parte della scena "retro". Non sono tanto conosciuto quanto si potrebbe credere, considerando che ho gestito il sito e il forum di Retro Video Gamer (www.retrovideogamer.co.uk) per oltre 20 anni. Immagino di aver perso delle occasioni riguardo a ciò che quel sito avrebbe potuto conseguire, ma è stato proprio RVG che mi ha fatto conoscere Darren. Abbiamo stretto una grande amicizia e lavorato insieme a molti "retroprogetti".



Uno di essi era un gioco per Atari 2600 chiamato *RVG Blast*, sviluppato per noi da un membro del forum con l'obiettivo di creare una serie limitata di giochi su supporto fisico, che purtroppo, per un motivo o per un altro, non è mai decollata. Con il passare degli anni, abbiamo iniziato a intervistare gli sviluppatori di giochi "homebrew", e ciò che ci ha colpito da subito è stata l'enorme quantità di giochi rilasciati per ogni tipo di

Il 2019 ha visto i primi passi della **Bitmap Soft**, casa di software centrata sul lancio di giochi nuovi per sistemi vecchi. Partita con un'offerta varia e interessante per i fan di C64, Amstrad and Atari 2600 oltre che dello Spectrum, la Bitmap Soft ha già altri titoli promettenti

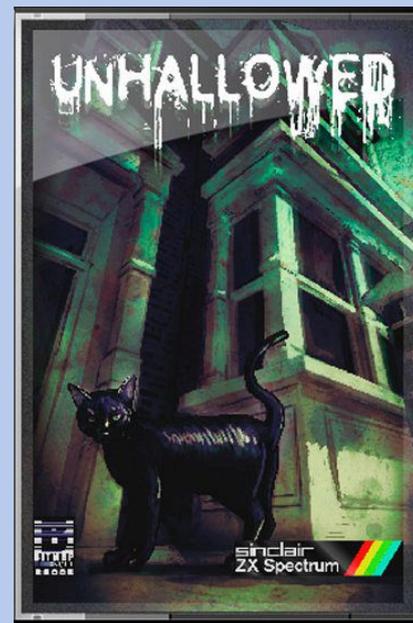


sistema. Abbiamo avuto la sensazione che la gente avesse sete di giochi "nuovi-vecchi".

Siete soddisfatti dello stato degli affari (vendite, feedback dei clienti...) fino ad ora?

Darren: La risposta alle nostre prime due uscite è stata a dir poco fenomenale. Quando abbiamo iniziato a spargere la notizia, nel giro di un giorno avevamo quasi venduto tutto, il che è stato una grande soddisfazione per me e Jamie. Era chiaro che avevamo fatto qualcosa di buono. Inoltre penso che il nostro stile di personalizzazione, con colori diversi per le cassette, sia qualcosa di molto esclusivo, e che abbia davvero fatto innamorare le persone delle nostre versioni. Pertanto sì, credo che siamo riusciti a impressionare il nostro "target".

Jamie: Sì, una cosa che è stata accolta bene è che non nascondiamo il fatto che i giochi siano scaricabili gratuitamente. Ciò che vorrei sottolineare è che le nostre versioni sono adattate per l'edizione su cassetta. Ci sono alcune modifiche per problemi di copyright, aggiornamenti minori e così via. Abbiamo intenzione di offrire queste versioni aggiornate come scaricamenti digitali a chi acquista i giochi.



I vostri piani "retro", non solo riguardo all'etichetta...

Darren: *The Incredible Shrinking Professor* e *Rubicon*, entrambi per ZX Spectrum, arriveranno presto, mentre l'esclusiva mondiale di un titolo tecnicamente innovativo per il suo contenuto, *Cousin Horace*, sempre per ZX Spectrum, ha fatto il tutto esaurito pochi giorni dopo la sua uscita. In seguito, ci concentreremo su altre piattaforme, con un potenziale di 12 titoli in cantiere per un paio di computer.

Jamie: Come ha detto Darren, lanceremo *The Incredible Shrinking Professor* e *Rubicon* di John Blythe in questo trimestre del 2020. Devo sottolineare che entrambi sono disponibili gratuitamente dal sito web di Rucksack Games; le nostre versioni saranno modificate, con dei piccoli interventi per un migliore utilizzo in formato nastro e così via. Per ZX Spectrum abbiamo anche una versione estesa di *Dirty Dozer* e *Octu Kitty*. Di recente, abbiamo anche siglato un accordo per la distribuzione su nastro dei due giochi di *Sophia*, entrambi con un esclusivo livello bonus creato appositamente per questa versione e non disponibile altrove. Per il C64 rilasceremo una versione su disco di *Unhallowed*, gentilmente convertita da Stefan Vogt di Puddle Soft. Sul fronte Amstrad abbiamo collaborato con ESP Soft e presto pubblicheremo *Galactic Tomb*, e speriamo altro ancora, poiché l'Amstrad ha bisogno di altri giochi in formato fisico. Ce ne sono altri all'orizzonte, ma preferisco non aggiungere altro fino a quando non saranno pronti al 100%.

Per informazioni e acquisti, visitate:
www.bitmapsoft.co.uk

Infine, su *itch.io* abbiamo indetto un concorso di giochi picchiaduro, dal gennaio al 1° luglio 2020. Gli sviluppatori ci invieranno i loro giochi per pubblicarli eventualmente con noi. Come spin-off, non relativo a Bitmap Soft, abbiamo fondato RVG Squad, un gruppo di sviluppatori che potrebbe aver bisogno dell'aiuto di altri sviluppatori per completare un gioco, con l'idea che si possa realizzare un lavoro di gruppo. Visitate il forum di *retrovideogamer.co.uk* se volete saperne di più.



Nel 2019 ho realizzato e lanciato due nuovi titoli per lo Spectrum. Due giochi molto diversi tra loro, con cui ho voluto sperimentare nuove tecniche e continuare a produrre qualcosa che non fosse per la maggior parte la fotocopia dei titoli precedenti. Qui racconto curiosità e retroscena del loro sviluppo.



DIETRO LE QUINTE DI...



SOPHIA II

Sophia II all'inizio non doveva chiamarsi *Sophia II*. Le origini del gioco si trovano nel concorso ZX Dev Remakes 2018, al quale, alla fine, fu presentato, classificandosi al nono posto a breve distanza (meno di un centinaio di punti) da due titoli di grande valore quali *Tiki Taca* e *Ninjakul 2*.

Sophia II infatti è una reinterpretazione di *Styx*, il primissimo gioco realizzato da Matthew Smith per lo Spectrum 16K nel 1982. Il gioco è semplicissimo: il giocatore guida lungo lo schermo, suddiviso in tre parti dall'alto verso il basso, un personaggio che può sparare solo a sinistra o a destra una specie di laser. La prima parte è un labirinto percorso da ragni generati incessantemente da un ragno-regina posto vicino all'uscita. Uccidere la regina ferma la generazione dei ragni, ma non è necessario per aprire l'uscita.

La seconda si svolge sott'acqua. Il personaggio nuota da destra verso sinistra; contro di lui si avventano orde di pesci cannibali, che vanno abbattuti per raggiungere l'uscita. Da evitare anche le alghe velenose che coprono la parte bassa del livello.

Nella terza fase, occorre superare una sorta di sala popolata da

mostri che si muovono in diagonale, al di là della quale sta il nemico finale, il Sinistro Mietitore. Un colpo di laser sul suo muso di scheletro e si ricomincia da capo, stavolta con un maggior numero di mostri da affrontare.

Perché avevo scelto *Styx* come gioco da "rifare" per partecipare allo ZX Dev? Per due ragioni. La prima è che *Styx* fu uno dei primissimi giochi da me provati su Spectrum nell'estate del 1984, quando avevo 11 anni e mio padre mi comprò un 48K. Devo specificare che non lo provai in versione originale, ma come... copia pirata di una copia pirata, nel senso che si trattava di una copia fatta in casa del quarto numero di *Load 'n' Run*, rivista mista cartacea e su cassetta che, accanto a giochi, demo e programmi di utilità creati dai lettori, pubblicava giochi di origine inglese tradotti in italiano con nomi falsi e senza menzionarne i reali autori. Prassi, quest'ultima, che, come ho raccontato nella *Spectrumedia*, era comune in Italia e lo sarebbe stata fino ai primi anni '90. Per cui *Styx* mi fu inizialmente noto come "Survival". Solo molti anni dopo venni a conoscenza del fatto che si trattava dell'esordio di mister "Miner Willy".

La seconda ragione era che *Styx*, per la sua struttura semplice e modulare al tempo stesso, ben si prestava ad essere riproposto in forma di un gioco costituito da parti distinte legate da una



narrazione comune, schema che avevo già realizzato in precedenza con *Cousin Horace*.



Fu così che nel novembre del 2018 cominciai a progettare il nuovo gioco, una riproposizione notevolmente ampliata di quello di Smith. Come titolo di lavoro scelsi *Acheron*, nome di un altro fiume dell'Ade. Mentre stavo progettando le linee generali del gioco, riflettei sul tipo di caratterizzazione dato al personaggio principale, caratterizzazione che in *Styx* era del tutto assente. Ben presto mi venne in mente

che l'ambientazione era abbastanza generica da poter ospitare, invece di uno sprite anonimo, un personaggio cui già avevo dato una forma e una storia. *Sophia* infatti, uscito un anno prima, era stato accolto molto favorevolmente, e mi intrigava l'idea di continuare a raccontare le vicende della ragazza-maga. In quel momento *Acheron* divenne *Sophia II*.

Rispetto al primo titolo, *Sophia II* avrebbe avuto, data la sua natura di rifacimento di *Styx*, tre livelli invece di quattro, ma più grandi e diversificati per tipo di azione: un sotterraneo, un ambiente subacqueo e una sorta di residenza del Mietitore. Al termine di ciascuna parte doveva trovarsi un boss finale. Per la prima e la terza non c'erano problemi, dal momento che in *Styx* erano già presenti la regina ragno e il Mietitore, ma la seconda ne avrebbe richiesto uno totalmente nuovo da inventare. Scelsi un ippocampo gigante perché trovo questi esseri affascinanti e adoravo l'idea di inserirli nel mio gioco.



Il raggio laser di *Styx* tendeva a scaricarsi, diventando sempre più corto; in *Sophia II* ho mantenuto la necessità per il giocatore di tenere d'occhio il mana, che di fatto costituisce le "munizioni" magiche. A differenza di *Sophia*, però, qui il mana è unico. Di tutto il gioco, la parte più vicina al primo episodio è la seconda, con i teschi sostituiti da amuleti la cui forma ricorda la celebre stella a otto punte del Chaos e il calderone sostituito da un vulcano subacqueo.

Per il disegno del sotterraneo del primo livello ho tratto ispirazione dall'ottimo lavoro svolto da Jarrod "BiNMaN" Bentley per *Ghost Castle*, mentre le ossa maledette sono rielaborate dai generatori di fantasmi di *Gauntlet* e le tombe da alcuni particolari di *Mr Weems And The She Vampires*. Gli altri elementi di contorno, quali le armature, i camini e i bauli, sono invece di mia totale invenzione.

Una questione non da poco riguardava la terza parte, che in *Styx* era una sola, grande

sala. Il finale di *Sophia II* doveva essere all'altezza, come vastità e complessità, delle altre due parti, e al tempo stesso distinto da esse in termini di meccanica di gioco. Ho adottato quindi uno schema del tipo "piattaforme e scale". *Sophia* non sarebbe



stata in grado di usare la sua magia offensiva, dato che questa ha effetto solo contro gli esseri viventi o non-morti, o contro altri sortilegi come la proiezione astrale del Mietitore. Pertanto i pericoli sarebbero stati costituiti da robot, lame rotanti, pozze acide, pavimenti in fiamme e pesi pronti a cadere in testa alla nostra amica. Per rendere le cose ancora più complicate, poi, decisi di non dare alcun indizio al giocatore riguardo alle barriere magiche disattivate tramite gli interruttori, a differenza degli amuleti che nelle prime due parti aprono ciascuno la porta recante la figura geometrica (triangolo, cerchio, quadrato) corrispondente alla forma dell'amuleto stesso.

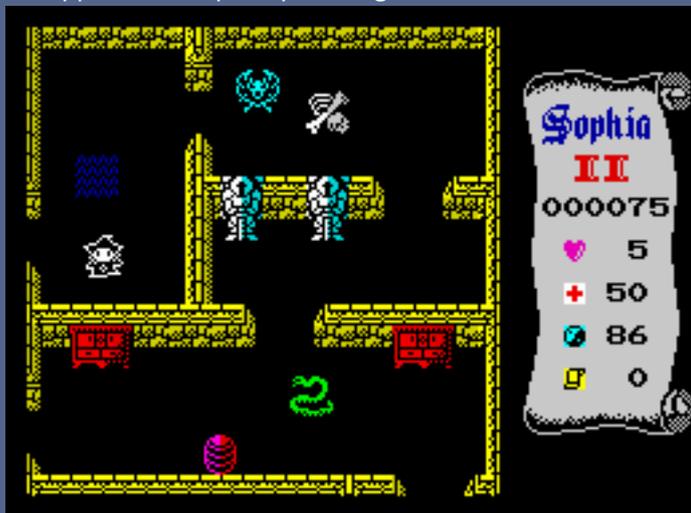
L'ultimo livello di *Sophia II*, inoltre, contiene una stanza segreta che, se visitata fino in fondo, permette di rafforzare la magia offensiva, di modo che sia potente il doppio contro il Mietitore. A quanto mi risulta, nessuno è ancora riuscito a trovarla!

Dal punto di vista della realizzazione tecnica, considero un punto di orgoglio l'aver fatto in modo che il tasto "su" o il joystick in alto consentano a *Sophia* sia di saltare che di salire una scala nel momento in cui si trova sotto di essa, eliminando così la scomodità di dover usare due controlli distinti per poter compiere le due azioni, e che non possa salire su una scala saltandoci sopra di lato. Sono scelte di design motivate dal desiderio di rendere il gioco fruibile in maniera più immediata.

Come sempre, ho prestato attenzione al feedback degli utenti: *Sophia II* è stato accolto in maniera molto positiva – ancora di più, se possibile, di *Sophia* – e ha rafforzato il fascino della giovane maga presso molti giocatori. Subito dopo il lancio, un giocatore commentò che fosse strano vedere *Sophia* sott'acqua, nel secondo livello, con



un aspetto identico agli altri due. Mi è sembrato un suggerimento interessante: in breve ho creato uno sprite della protagonista che nuota, e mi sono accorto che effettivamente rendeva molto meglio l'idea di un'ambientazione subacquea. Sempre nel secondo livello, avevo provato a inserire delle particelle per simulare le bolle d'aria della respirazione di Sophia, ma non mi piaceva l'impressione che davano: mi sembrava che fossero di troppo. Non sempre di più è meglio, anzi!



La possibilità di scegliere due livelli di difficoltà fu un'idea che mi venne quando lo sviluppo del gioco si stava avviando verso la conclusione. Naturalmente il giocatore deve sentirsi invogliato a finire *Sophia II* in entrambi i casi, perciò ho ideato due finali diversi. Dal punto di vista della continuità, il finale canonico, da cui potrebbe prendere le mosse un possibile *Sophia III* in futuro, è quello del livello Principessa (difficile).

Così come in *Sophia*, ho voluto sottolineare l'azione di gioco con delle musiche ispirate a composizioni reali. Tuttavia, mentre in *Sophia*, tranne il *Dies Irae* di Mozart per il quarto livello, la musica è ispirata a melodie folk, per il secondo capitolo ho voluto prendere spunto dalla musica classica. Alla fine ho scelto la



Danse Macabre op. 40 di Camille Saint-Saëns per il primo livello, il Valzer n. 2 dalla *Suite per orchestra di varietà* di Dimitri Sciostakovic e il finale dell'ouverture del *Guglielmo Tell* di Gioachino Rossini. La prima composizione vuole esprimere l'ambiente tetto del sotterraneo, la seconda suggerisce i movimenti sott'acqua e la terza l'impeto di Sophia contro la terribile minaccia che incombe sul suo piccolo principato e sul mondo. La musica dei finali è invece il primo movimento della fanfara

per tromba, violini, oboi e timpani di Jean-Joseph Mouret: maestoso, come si conviene al trionfo dopo un arduo cammino. Per finire, vorrei spendere qualche parola sulle tematiche di fondo. Come il primo titolo della serie, *Sophia II* rifugge dai due principali stereotipi della donna nei videogiochi, cioè la "donzella in pericolo" e la "bomba tutta curve" alla Lara Croft. Ersh, che ha tradotto gioco e documentazione in svedese, l'ha definita "cute and badass", "carina e tosta"; ed è proprio così che ho inteso immaginarla. Sophia è un personaggio carino - del resto il suo aspetto è ispirato alle figure Chibi - ma al tempo stesso è coraggiosa e sicura di sé, consapevole che solo attraverso la conoscenza e la sua applicazione a fini di utilità e di emancipazione per sé e per gli altri si può sconfiggere il male. In contrapposizione, il Mietitore trasforma gli individui in bestie prive di ragione con la falsa promessa della realizzazione individuale, sfruttandoli per costruire letali macchine con le quali dominare il mondo.



AD LUNAM

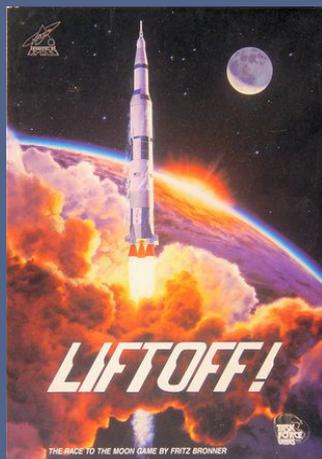
Il mio interesse per l'esplorazione dello spazio e l'astronautica è ancora più antico del mio interesse per lo Spectrum. Ricordo come fosse ieri la trasmissione in TV del lancio della prima missione dello Space Shuttle il 12 aprile 1981, quando avevo quasi 8 anni. Nello stesso periodo leggevo avidamente libri sull'argomento - in particolare l'enciclopedia *Astronomia* della Armando Curcio Editore - mentre sui giornali e riviste che circolavano in casa, così come al telegiornale, le notizie in merito catturavano sempre la mia attenzione. Non era difficile immaginare che prima o poi le due cose si sarebbero incrociate.

Anni fa mi imbattei in un gioco per DOS già vecchio al momento della mia scoperta, *Buzz Aldrin's Race Into Space*, programmato da Fritz Bronner e pubblicato nel 1992 dalla leggendaria - e ahimè, sfortunata - Interplay. Basato su un gioco da tavolo, *Liftoff!*, creato nel 1989 proprio da Bronner, un caso più unico che raro di autore sia dell'originale che della sua trasposizione

videoludica, *BARIS* poneva il giocatore al comando del programma spaziale degli USA o dell'URSS a partire dal 1957. Lo scopo era di portare un equipaggio sulla Luna e farlo rientrare sano e salvo sulla Terra prima degli avversari ed entro vent'anni. Per raggiungere l'obiettivo sarebbe stato necessario progettare, costruire e collaudare razzi, sonde, capsule e così via, reclutare e addestrare piloti, organizzare ed eseguire missioni, cercando, anno dopo anno, di far quadrare i conti per via dei sempre limitati finanziamenti e di far fronte agli inevitabili incidenti ed imprevisti.

Già nel corso del 2018 avevo preso in considerazione la possibilità di tradurre *BARIS* in un gioco per lo Spectrum. Dall'inizio era chiaro che si sarebbe trattato di un gioco di simulazione, categoria che nei primi anni di "vita" del computer era stata presente con numerosi titoli, per poi via via cedere il passo ad altri generi e restare quasi esclusivamente rappresentata da giochi di simulazione calcistica, epigoni del classico *Football Manager*. Poi però, verso la fine di quell'anno, cominciai a mettere mano a *Sophia II* e per alcuni mesi lasciai perdere.

Nell'aprile del 2019 ripresi l'idea e giocai diverse partite a *BARIS*, studiandone al tempo stesso attentamente il manuale, cercando di individuare le idee portanti del gioco, conscio del fatto che non sarebbe stato possibile riprodurre tutto esattamente così com'era sullo Spectrum. Del resto, condividevo la critica mossa a *BARIS*, quando era uscito, di un'eccessiva minuziosità nella gestione, tale da rendere difficile la vita al giocatore. Tentando di rendere il più fedelmente possibile le dinamiche della corsa alla Luna, Bronner aveva creato un titolo incredibilmente complesso e profondo, ma fin troppo dettagliato e a tratti frustrante. Per questi motivi avrei creato un gioco complesso sì, ma anche lineare, dove il giocatore avrebbe potuto ricevere le



informazioni necessarie per operare le sue scelte senza dover sfogliare troppi menù o curare aspetti oltremodo marginali rispetto allo schema generale delle cose.

All'inizio di maggio buttai giù il progetto iniziale del gioco. Sarebbe stato il mio primissimo lavoro in ZX-Basic, lo strumento di programmazione creato da José "Boriel" Rodriguez, derivato dal BASIC dello Spectrum ma arricchito da numerosi



ampliamenti. Da tempo seguivo l'evoluzione dello ZX-Basic, ma ancora non ci avevo fatto niente, al di là di alcuni semplici programmini di prova. In breve fu evidente che, al contrario, il nuovo gioco sarebbe stato il mio più complesso e impegnativo titolo di sempre.

La scelta del nome è stata facile. Dal momento che ne desideravo uno culturalmente "neutrale", come di solito faccio coi miei giochi, l'ho battezzato *Ad Lunam*, "verso la luna" in latino. Parimenti, fin dall'inizio ho avuto in mente di utilizzare la storica illustrazione di Robert Grossman, comparsa sulla copertina di *Time Magazine* del 6 dicembre 1968, come ispirazione per la schermata di caricamento. Per il set di caratteri ho preso a modello quello usato in *Dream Warrior* della US Gold; quell'orrore di gioco era servito a qualcosa, dopotutto...

Ho scartato alcuni aspetti fin da subito, come le missioni di esplorazione di altri pianeti, poiché volevo che il gioco si concentrasse solo sulla competizione per arrivare alla Luna; oppure, i differenti centri di ricerca per ogni programma spaziale (Mercury/Vostok, Gemini/Voskhod ecc.).

Sempre a maggio passai alla fase di realizzazione. Alcune cose vennero semplificate, sia per rendere l'esperienza di gioco più lineare, sia perché ben presto mi resi conto che avrei dovuto usare ogni mezzo per risparmiare memoria. *Ad Lunam* infatti doveva girare almeno su di un 48K, e questo significò dover abbandonare ogni pretesa di aggiungere grafica e audio, a parte qualche sporadico uso del cicalino, per non rinunciare a

quelle caratteristiche, da me ritenute essenziali, che non avrei mai trascurato, pur con tutti i limiti del caso.

Un altro aspetto messo da parte, per problemi di memoria, fu la differenza tra “astronauti” e “cosmonauti”. Per questo motivo si chiamano genericamente “piloti”. In contrapposizione al complesso schema di reclutamento di *BARIS*, che riflette la prassi dell'epoca, i piloti sono tutti utilizzabili dall'inizio, invece di essere selezionati tramite l'addestramento. Da ciò deriva che il giocatore “sovietico” non riceve alcun vantaggio in termini di prestigio se sceglie Valentina Tereskova come pilota per una missione: ciò gli darebbe un vantaggio rispetto a quello “americano”. In *BARIS* può capitare che uno degli aspiranti piloti fittizi americani presenti accanto a quelli reali sia donna, ma il sistema di reclutamento semplificato di *Ad Lunam* non lo permette.

All'inizio era previsto il reclutamento non solo di piloti, ma anche di scienziati e di tecnici. I primi avrebbero compiuto le ricerche, mentre i secondi avrebbero realizzato mezzi ed equipaggiamenti, un po' come avveniva in *Ufo Enemy Unknown*. Assoldare più tecnici e più scienziati avrebbe accelerato i tempi. La cosa però, alla prova dei fatti, mi sembrò troppo contorta in un contesto come quello della corsa alla luna e decisi pertanto di mantenere lo schema già presente in *BARIS*, dove ad ogni progetto si possono assegnare da uno a cinque tecnici, con un differente costo per tecnico a seconda del progetto, mentre la fabbricazione è demandata a un ente esterno al quale ordinare ciò che serve.

La struttura semplificata di *Ad Lunam* ha reso necessaria una dilatazione dei tempi. In *BARIS* un turno dura sei mesi, in *Ad Lunam* tre. Ci vuole più tempo per ricercare veicoli ed equipaggiamenti, e le azioni che si possono compiere in ogni turno non sono molte, dal momento che derivano dalla quantità di fondi disponibili, e che i fondi si ottengono solamente in primavera. Lungo il cammino della realizzazione di *Ad Lunam*, ho avuto la conferma di una cosa che avevo considerato in fase progettuale: le parti più complesse e difficili da realizzare sarebbero state la pianificazione delle missioni e il loro svolgimento. La grande varietà di missioni programmabili significa dover stabilire una serie di punti al fine di inquadrare tutte le possibilità entro determinate linee, in modo che non vi fossero incongruenze, per esempio mandare verso la Luna una capsula Mercury, oppure una Soyuz senza modulo lunare, o ancora, selezionare un pilota privo di un addestramento specifico per una data missione. Altri tipi di missioni inizialmente previsti, come quelle con animali, suborbitali, o congiunte con aggancio in orbita,

sono stati pure abbandonati. Ho voluto invece lasciare al giocatore la possibilità di scegliere uno dei quattro approcci considerati nei primi anni '60 da entrambe le parti al problema di come far arrivare un equipaggio sulla Luna e farlo tornare.

A tratti, programmare *Ad Lunam* è stato al limite dell'incubo. Su alcuni aspetti, come la selezione dei piloti per le missioni, ero tornato più volte, perché le soluzioni adottate in un primo momento, dopo che le avevo provate, non mi convincevano. Altre volte succedeva che aggiustando una cosa se ne guastassero altre due. Per questo mi sono concesso diverse pause lungo la lavorazione, anche se sono riuscito a presentare una prima versione parziale per il 20 luglio 2019, cinquantesimo anniversario dello sbarco dell'Apollon 11, cominciando a suscitare notevole interesse. Con una certa meraviglia da parte mia, devo dire: *Ad Lunam* appartiene a un genere che già ai tempi d'oro dello Spectrum era considerato alquanto di nicchia, e poi mi sarei aspettato, vista la ricorrenza, qualche altro gioco a tema “lunare”. Invece il mio è stato l'unico.

Una parte che mi piace sottolineare del gioco, anche se può sembrare poco pratica, è il poter salvare e caricare la partita da nastro, come si faceva una volta. Tutti i miei giochi sono concepiti per l'utilizzo su hardware reale, e un titolo complesso ed esteso come *Ad Lunam* non fa eccezione. So bene che la grande maggioranza degli utenti lo gioca, e lo giocherà, sotto emulazione, dove bastano un paio di click per salvare un'istantanea della memoria. Purtroppo volevo mantenere l'opportunità di memorizzare lo stato delle cose anche per

coloro che intendono farlo girare sui loro Spectrum.

Alla fine, dopo numerose prove, ho fatto uscire la prima versione ufficiale il 20 dicembre, quasi come un regalo di Natale alla comunità spectrofila, corredata (prima volta in assoluto per me) del codice sorgente, di un dettagliato manuale di nove pagine, e per di più in tre lingue: italiano, inglese e spagnolo. Qualcuno è già riuscito a completarlo senza intoppi, e il saperlo ha confermato il buon lavoro di debugging svolto prima del lancio. Persistono ancora delle imperfezioni, come alcune scritte non del tutto cancellate durante le missioni, o qualche frase rimasta in italiano nella versione inglese, ma si tratta di difetti marginali che non inficiano il buon andamento del gioco, e che correggerò dopo aver pubblicato in rete questa rivista annuale. Posso ben dire che programmare *Ad Lunam* non è stato facile, ma ne è valsa la pena; ho imparato davvero tanto da questa esperienza. Come per le altre mie creazioni, spero che gli utenti si divertano a giocarci, quanto mi sono divertito io a realizzarlo, e anche di più.



...E ADESSO?

Uno sguardo ai miei progetti per il 2020.



Quest'anno dovrebbe finalmente essere la volta buona per qualcosa che in molti continuano a chiedermi: la pubblicazione di *Sophia* e *Sophia II* su cassetta. Per cause indipendenti dalla sua e dalla mia volontà, l'editore col quale avevo inizialmente trovato l'accordo non se ne può occupare, e mi ha lasciato libero di pubblicare i giochi con chi volevo. Così ho fatto: *Sophia* e *Sophia II* appariranno in formato fisico con il marchio di **Bitmap Soft**, che ha recentemente lanciato su cassetta il mio *Cousin Horace*. Entrambi i giochi comprenderanno un esclusivo livello bonus, realizzato appositamente per queste versioni su nastro e non disponibile altrove. Le schermate qui sopra si riferiscono rispettivamente ai livelli bonus di *Sophia* e di *Sophia II*.



Già realizzato, ma non ancora lanciato, è **Funky Fungus Reloaded**, versione riveduta e ampliata del mio *Funky Fungus* del 2013. Il gioco è stato creato per il progetto Play On Retro, una raccolta di titoli per la cartuccia Dandanator, di prossima distribuzione. Come il suo "antenato", *Funky Fungus Reloaded* gira su Spectrum 128K e successivi ed è disponibile in sei lingue, ma comprende varie migliorie grafiche e di gioco, otto schermi in più e musiche diverse per ogni livello, ispirate ai grandi maestri del funky e del soul come James Brown e Herbie Hancock. Il gioco sarà rilasciato al solito modo dopo l'uscita di Play On Retro.

Il 2020 segnerà il 75° anniversario della fine della seconda guerra mondiale e della liberazione dell'Italia dall'oppressione nazista e fascista. Traendo spunto da questo evento, ho in progetto un titolo in due parti ambientato nell'Italia occupata dai Tedeschi del 1944. Si tratterà di un gioco di esplorazione e avventura in cui il giocatore, nei panni di un membro del Corpo Italiano di Liberazione, dovrà compiere una pericolosa missione in incognito dietro la Linea Gustav.

Spec-Art 2019



Andy Green - N.O.M.A.D.



ER - Myth



CVM - Aliens Inside Us



Nootrac4571 - Doom



Dimidrol - Street kids



ruguevara - Little PRINC-E

