

Natale 2022 €00

AIRONS
ASSOCIAZIONE

Edizione speciale - Natale 2022 - Supplemento gratuito al numero 06/91 - Organo dell'Associazione Culturale Airons di Vigevano



32 pagine
a 8 e 16 bit

I GIOCHI DI NATALE

Quasimodo's Christmas Caper
Turbo Santa, Santa's Workout II
...e gli altri!

MINKY

Un platform game
inatteso per Amiga

BUFONADA

Il nostro destino in mano
a un giullare e a una capra!

Finalmente su Amiga

WONDER BOY

Una conversione
a dir poco eccellente!

EDITORIALE

Amici lettori, buon Natale. Sarà anche un incipit abusato e fin troppo banale per uno speciale natalizio, ma è doveroso e poi mette sempre allegria, tranne quando tocca leggerlo a marzo perché le Poste hanno trattenuto il biglietto d'auguri per troppo tempo. È uno dei motivi per cui questo numero speciale esce prima in PDF, così almeno siamo sicuri della sua puntualità. L'altro, naturalmente, è far conoscere non tanto la rivista, che ha già un suo passato glorioso che non serve rimarcare, quanto il frutto dei nostri sforzi per portarla avanti, già che la nostra è un'organizzazione no-profit che vive esclusivamente di tesseramenti, donazioni e cessioni delle poche copie sfuse rimaste. Ma di questo ne parliamo nella pagina successiva. Qui mi preme soffermarmi sul simpatico Babbo Natale che abbiamo scelto per la copertina: stavolta non è il protagonista di un gioco, ma un disegno "a tema" realizzato con l'aiuto di Stable Diffusion, una intelligenza artificiale open source capace di "dipingere" un soggetto partendo dalla sua descrizione testuale. Un risultato "semiautomatico", essendo una composizione di numerose immagini con descrizioni differenti di cui abbiamo scelto accuratamente alcuni elementi, per poi comporre il tutto con Photoshop e fare i necessari aggiustamenti all'artwork finale. Una tecnologia che proprio in questi giorni è al centro di comprensibili polemiche da parte degli artisti, ma il cui fascino è innegabile: descrivere come avrei voluto il nostro Babbo Natale un po' bellicoso è stato come ritrovarsi di fronte ai parser testuali delle avventure di Mago Merlino, con la grandissima differenza che qui si possono scrivere un sacco di indicazioni e sì, in qualche modo il computer le capisce, trasformandole in arte. Naturalmente, preferiamo che a disegnare le nostre belle copertine siano sempre artisti umani: ci mettono il cuore, oltre alla loro personalissima esperienza, ma è indubbio che le AI possono fornire un aiuto prezioso anche a una realtà come la nostra, per generare artwork secondari e possibili scontorni con cui abbellire le pagine delle recensioni quando questi mancano. Anche in questo speciale vi abbiamo fatto ricorso: la maghetta nella recensione di Dire Dare, per esempio, è stata ottenuta così. Questa convivenza tra le immagini del futuro e i nuovi giochi per le piattaforme classiche, in fondo, è un'azzeccata metafora per una rivista come Zzap!, sempre a cavallo tra futuro e passato. Buona lettura e, ovviamente, vi auguriamo che si prospetti anche un meraviglioso 2023.

Paolo Besser e tutta la Redazione

Sommario

Le recensioni

C64

- 22 Burger Ninja
- 24 Knight Trap
- 8 Quasimodo's Christmas Caper
- 19 Santa's Workout II
- 19 Santa's Workout
- 26 Slug and Lettuce

SPECTRUM

- 10 Bufonada
- 24 Frantic Pengo 2
- 27 Gherbert
- Groundhog
- Save the Date

MSX

- 10 Bufonada
- 26 Paco Time
- Attack

AMIGA

- 12 Minky
- 14 Neon Noir
- 22 None of Us
- 21 River Raid Reloaded
- 25 Settle the World
- 18 Super Delivery Boy
- 20 Turbo santa
- 16 Wonder Boy

ATARI

- 20 Bruce Lee: Return of Fury

AMSTRAD

- 18 CPC Jewels
- 23 Dire Dare

PC/Console

- 29 Tiny Soccer

Rubriche e speciali

4 NEWS

Tutte le novità più rilevanti a 8 e 16 bit!

6 Atari... ABBUC!

I giochi per Atari che hanno partecipato alla gara,

14 I nuovi racconti di Mago Merlino
28 Pimp my classic

Giochi del passato "riveduti e corretti"

30 Zzaposta!


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

Presidente: Paolo Besser - **Vice presidente:** Davide Corrado - **Segretario:** Nicola Morocutti - **Coordinatore e impaginazione:** Paolo Besser

Redazione: Anonimo Aironi, Paolo Besser, Davide Bottino, Davide Corrado, Danilo Dellafrana, Emanuele Feronato, Nicola Morocutti (e gli Inglesi, naturalmente)

Illustrazioni: Andrea Patella (ritratti italiani), Paolo Besser + Stable Diffusion (copertina)

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

La testata e il logo Zzap!, così come le parti tradotte dalla rivista inglese Zzap!64, sono Copyright ©1985-2022 Fusion Retro Books Ltd e usate per gentile concessione - Il materiale pubblicato su Zzap! è copyright ©2022 Associazione Culturale Aironi di Vigevano e non può essere riprodotto senza specifica autorizzazione - Per informazioni, contatti, pubblicità: contatti@zzapmagazine.it

Lettere, missive, imprecazioni, indulgenze e invocazioni vanno invece mandate a: posta@zzapmagazine.it

Non rischiare di perdere i prossimi numeri di Zzap! **DIVENTA SOCIO AIRONS** La campagna tesseramenti per il 2023 è già iniziata!



E così, ridendo, scherzando, ma anche mettendoci tanta passione e un bel po' di fatica, sono passati quasi due anni da quando ci balenò in testa l'idea di far risorgere Zzap!, la meravigliosa rivista di videogiochi che avete in mano (o sullo schermo, a seconda del metodo di fruizione). È stata una grande scommessa e pensiamo di averla vinta con successo: in fondo, non era scontato che dopo il 2020 ci sarebbe stato ancora tutto questo interesse per un magazine cartaceo che parla di sistemi da gioco entrati ormai negli 'anta', o comunque prossimi a farlo! Invece grazie agli oltre trecento soci dell'Associazione Culturale Airons di Vigevano, che con il loro semplice tesseramento hanno ripagato tutte le spese necessarie alla realizzazione di questa rivista, non solo siamo arrivati qui, ma abbiamo potuto finanziare anche questo "numero extra" di 32 pagine e pubblicarlo gratuitamente per tutti in PDF, oltre a stamparlo per la gioia di chi è già socio (i nostri associati lo riceveranno stampato, contestualmente al numero 7/92 di Gennaio 2023: è uno dei vantaggi di essere soci!). Vogliamo ricordare che il tesseramento è

libero, aperto a tutti i cittadini maggiorenni residenti in Italia e che anche per il 2023 la quota associativa rimarrà invariata a 35 euro – questo mentre tutti i prezzi di servizi, materiali e oggetti di consumo sono ripetutamente aumentati nel corso del 2022, compresi quelli della carta e della stampa. Essere membri dell'Associazione dà alcuni vantaggi pratici come la possibilità di iscriversi al gruppo Facebook Associati Airons, dove vengono discusse tutte le attività dell'Associazione, la certezza di ricevere la rivista ogni volta che esce (viene infatti recapitata tramite PostaTarget e, in caso di smarrimento, recapitata nuovamente tramite raccomandata) e soprattutto la possibilità di intervenire sulla rivista stessa in alcune recensioni, oltre ad avere un filo diretto con la Redazione durante le riunioni e le assemblee associative, effettuate in teleconferenza. Che cosa state aspettando, allora? L'associazione culturale Airons di Vigevano vi aspetta, e vi promette di passare anche il 2023 in compagnia della vostra rivista di videogiochi preferita, per conoscere e approfondire la sorprendente scena delle piattaforme a 8 e 16 bit!



Grazie ai soci Airons, in poco più di 18 mesi abbiamo realizzato sei numeri della rivista, uno più bello dell'altro, più questo speciale e il settimo è già in fase di stampa. Li avevamo promessi di 48 pagine, gli ultimi numeri ne hanno più di 60!



Abbiamo stampato su carta lo storico numero 85 in occasione del suo ventennale, caduto nel mese di maggio del 2022. Prima era disponibile soltanto in PDF. Controllate su oboli.zzapmagazine.it la sua disponibilità.



Come ogni associazione, ogni tanto ci riuniamo e potete proporre voi stessi modifiche e miglioramenti alla rivista, partecipando anche alla sua realizzazione.



COME TESSERARSI



Tesserarsi è semplice. Basta collegarsi al sito oboli.zzapmagazine.it (oppure usare questo QR-Code) e fornire i propri dati. Ricordate:

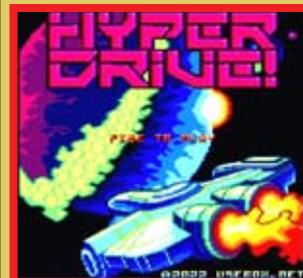
state diventando soci di un'Associazione no-profit, non vi state semplicemente abbonando a una rivista, quindi leggete bene le nostre indicazioni. Il nostro obiettivo resta sempre realizzare almeno 3 o 4 numeri nell'arco di 12 mesi (tempo di validità della tessera, che costituisce la quota annuale, a partire dal giorno in cui si effettua il pagamento) stampati a colori, con un minimo di 48 pagine e spese di spedizione già incluse (a differenza di chi compra le poche copie sfuse eventualmente rimaste). In questi anni abbiamo raggiunto e superato l'obiettivo, ma chiaramente il futuro dipenderà anche da voi!



Voci di corridoio, notizie, anteprime e curiosità dal magico mondo delle piattaforme a 8 e 16 bit!



Hyperdrive su Amstrad



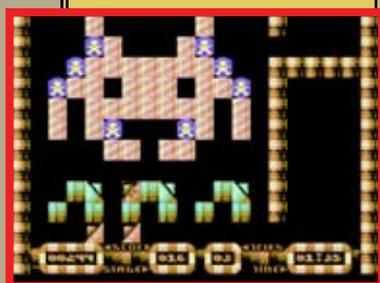
Juan J. Martinez è diventato uno dei nostri sviluppatori e game designer preferiti dal giorno in cui ha realizzato Night Knight su MSX e, naturalmente, non poteva sfuggirci la pubblicazione di **Hyperdrive** per qualsiasi CPC dotato di almeno 64K di RAM, console GX4000 inclusa. Sicuramente ne ripareremo su uno dei prossimi numeri di Zzap! ma, nel frattempo, potete scaricare liberamente questo shoot'em up dal sito www.usebox.net/jjm/hyperdrive.



È uscito Pieces II

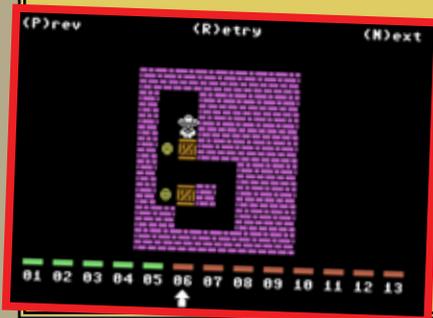


Questa notizia farà indubbiamente piacere ai fan di Puzznic e, più in generale, di tutti quei rompicapo in cui bisogna accostare tessere identiche tra loro, innellando la giusta sequenza di mosse. Protovision ha infatti pubblicato gratuitamente **Pieces II "The Community Edition"**, dopo aver indetto un contest tra tutti i sessantaquatttristi per realizzare i nuovi livelli. La competizione ha visto vincitori Karl-Johan Nilsson e Andreas Voigt, rispettivamente, per il livello più difficile da superare e per il numero di livelli realizzati. Potete scaricare Pieces II dal sito www.protovision.games.



Sokoban secondo Emanuele Feronato

Due cose non si dovrebbero mai dare a un redattore di Zzap!: del tempo libero e un nuovo linguaggio di programmazione, perché potrebbe nascere **Soko64**, un puzzle game semplice ma dannatamente complicato. Nello specifico, si tratta di una versione per C64 di Sokoban – immortale classico di Hiroyuki Imabayashi – con 64 diabolici livelli creati da David Skinner. Il gioco, realizzato dal nostro E.F. con ugBASIC, è disponibile gratuitamente al sito triqui.it/so-ko64 con tanto di codice sorgente.



Trojan su Amiga (ma non è un virus)

Una volta tanto, dire che qualcuno stia sviluppando **Trojan** su un computer è una bella notizia: nessun crimine informatico, infatti, ma una bella conversione dell'omonimo coin op di Capcom su Amiga, resa possibile dal "solito" Scorpion Engine e dalla buona volontà di Skyzo73, sviluppatore di rara modestia che non si qualifica come grafico né come programmatore, ma solo come un appassionato che sta sondando le potenzialità dell'Engine. Il gioco è lungi dall'essere pronto e al momento ha ancora un sacco di problemi, ma ci auguriamo che venga completato nel migliore dei modi, dato che i pochi fotogrammi pubblicati sono davvero promettenti!



In memoria di Oliver Frey

Rhys Clatworthy è noto nella community 64ista per essere il programmatore di Stoker, un platform game che stupisce per le generose dimensioni del suo protagonista, un elegante draghetto che per aspetto e movenze sembra essere uscito dritto dritto da un cartone animato. Ebbene, l'autore ha deciso di dedicare un po' di tempo



alla realizzazione di un progetto parallelo: un altro platformer in cui il protagonista sarà **Rockford**, personaggio che Oliver Frey amava rendere protagonista di tante piccole gag ai bordi

delle pagine di Zzap!64. Lo scopo del gioco, che intende omaggiare la vita e le opere dell'artista scomparso l'estate scorsa, è ottenere il punteggio più alto possibile in diverse voci che... dovrete conoscere molto bene, dato che corrispondono alla pagella di Zzap!. Ci saranno dei puzzle da raccogliere e andranno a riempire la PRESENTAZIONE, delle note musicali nascoste nei livelli che aumenteranno il SONORO, dei pixel da agguantare che contribuiranno alla GRAFICA, dei cristalli da prendere nei livelli bonus per l'APPETIBILITÀ e naturalmente la loro durata farà impennare la LONGEVITÀ, mentre la media di tutti questi punteggi costituirà il GLOBALE. Riuscirete a prendere una Medaglia d'Oro per lo meno un Gioco Caldo? Chissà, noi intanto attendiamo, sognanti, guardando i video pubblicati da Rhys sul suo canale di YouTube, sperando che trovi il tempo e l'aiuto necessario a completare questo gioco, oltre all'attentissimo Stoker.



Il Nanoretrogioco

Da grandi fan dei Nanowar of Steel, non potevamo certo sorvolare su **The Revenge of the Revenge of the Revenge of the Nanowarrior**, un gioco per Android impostato come un vecchio action platformer con asset disegnati direttamente da Potowotominimak, voce della band. Il gioco ci porta nell'improbabile mondo delle loro canzoni demenziali.



L'Angolo del No-Profit La cultura dell'informatica a Pavia



Non capita spesso di vedere nella nostra Vigevano eventi legati al retrogaming e al retrocomputing, ma quando ne capita uno non possiamo certo mancare. Siamo così andati alla manifestazione Arcade, Computer and the Future: Alla scoperta del videogiochi, organizzata dall'**Associazione CompVter APS**



dere una mano artificiale stampata in 3D, pensata per i bambini sottoposti ad amputazione: questa protesi, dal costo estrema-

mente contenuto (circa 150 euro), è in grado di aprire e chiudere le dita grazie a un sensore di movimento e a un controller Arduino e può essere di grande aiuto durante la crescita, visto che può essere facilmente ed economicamente rimpiazzata con una di maggiori dimensioni quando serve. Il modo migliore per conoscere l'Associazione CompVter APS? Sicuramente visitare il **Ctrl Alt Museum** a Pavia (www.ctrlalt.museum), in Via Riviera 39, prendendo preventivamente appuntamento (i contatti sono sul sito).

mente contenuto (circa 150 euro), è in grado di aprire e chiudere le dita grazie a un sensore di movimento e a un controller Arduino e può essere di grande aiuto durante la crescita, visto che può essere facilmente ed economicamente rimpiazzata con una di maggiori dimensioni quando serve. Il modo migliore per conoscere l'Associazione CompVter APS? Sicuramente visitare il **Ctrl Alt Museum** a Pavia (www.ctrlalt.museum), in Via Riviera 39, prendendo preventivamente appuntamento (i contatti sono sul sito).



Sopra: uno scorcio del Ctrl Alt Museum a Pavia, qui a

sinistra: coin op e computer in esposizione a Vigevano.



Ah, la famiglia di home computer Atari a otto bit, definita da un Archer Maclean alle prese con Dropzone come una Porsche tra i suoi concorrenti...

ATARI ABBUC!

Veloce, versatile e tanto diffusa in America quanto trascurata dalle nostre parti, un peccato che possiamo correggere annualmente seguendo l'**ABBUC Competition**, ovvero un concorso organizzato dall'**Atari Bit Byter User Club** aperto a tutti gli sviluppatori desiderosi di mostrare la propria padronanza di tali macchine. In palio non solo la duratura fama, ma anche un modesto gruzzolo, ch  la gloria da sola non riempie il portafogli; alla giuria i membri del club, pronti a elargire un punteggio che va da zero a dieci. Come nel caso del Fight Club vige un'unica regola, che in questo caso riguarda il "peso" dei giochi, limitato a due facciate di floppy disk o una singola immagine ATR.

Magie del codice

Il risultato di quest'anno ci ha portato una classifica decisamente eclettica, che vede al primo posto l'interessante puzzle game **Bunny Hop**, squisito rompicapo scritto da Fandal (veterano del forum di Atariage) basato sul gioco da tavolo **JumpIN** di Smart Games. Con il secondo posto non potremmo essere pi  classici e rispettosi, dato che Oliver Cyranka ha tolto la polvere dal suo **Break it**, storico clone di Arkanoid uscito nel 1988 e molto caro ai cultori delle macchine Atari, qui riproposto in versione aggiornata. Chiude la tripletta il meritevole **Arcadia** di amarok, lo squisito quanto colorato clone di **Zuma** che davvero non ti aspetti, pucciato in una gustosa salsa ellenica. Questi

tre campioni della genuina giocabilit  sono stati premiati con l'amore del popolo atarista (atariano? Boh!) e con 850 euro, ripartiti a seconda della posizione sul podio. Ma la classifica non si ferma qui, e nasconde alcune chicche davvero interessanti come **Dye - Heritage Edition**, la versione

Dark Keep potrebbe diventare la base per un bel clone di Gauntlet.

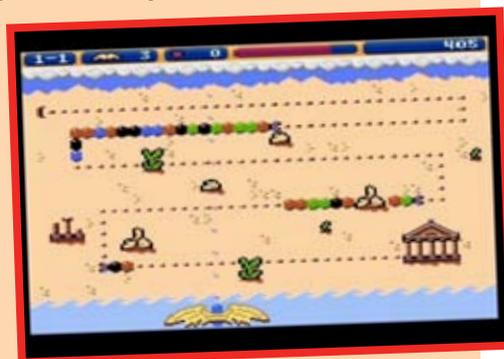
TRAX (Shanti 77)

TRAX   realmente impressionante: un clone di **The Chaos Engine** a otto bit con uno scorrimento multidirezionale fluidissimo e un'azione convincente priva di rallentamenti. La versione consegnata ai membri dell'**ABBUC** comprende un solo livello, a sua volta ricalcato sul primo di **The Chaos Engine**, ma la buona notizia   che Shanti77   al lavoro su una nuova versione che promette faville, con una grafica dei fondali pi  fedele all'originale, sintesi vocale ("node activated!"), interfaccia ridisegnata e armi extra come lo sparo a ventaglio. Volendo rimarcare il paragone con l'ispiratore, per ora non c'  traccia dei diversi personaggi selezionabili n  del compagno comandato dalla CPU, ma le premesse per qualcosa di grande sono comunque al loro posto.



Arcadia (Amarok)

Il riciclo di idee   un po' il punto d'incontro tra i partecipanti a questa edizione di Abbuc, ma chi ha il coraggio di lamentarsi di fronte a un livello simile? **Arcadia** prende ispirazione da giochi come **Luxor** o **Zuma**, e il giocatore ha il compito di annientare un serpente formato da biglie lanciando variopinti proiettili con cui innescare reazioni cromatiche, prima che il bestione raggiunga il tempio posto alla fine del percorso. La grafica   squisita, ma   la giocabilit  magnetica a rubare la scena, con l'interesse tenuto alto da potenziamenti e livelli bonus. C'  tutto quel che serve per scalare la classifica dei punteggi, assieme a quattro livelli di difficolt  qualora la sfida risultasse eccessivamente mite.



Bunny Hop (Fandal)

Come se la cava il campionissimo? Bene, direi. Tre conigli devono tornare alle loro tane spostandosi su una griglia formata da venticinque "caselle", tuttavia possono muoversi solo saltando un ostacolo, sia esso una roccia, un loro compagno o le ingombranti volpi. Sembra facile, ma i primi livelli all'acqua di rose cederanno presto lo spazio ad altri veramente diabolici. Sullo sfondo, adorabili scene bucoliche animate incorniciano una veste grafica affascinante ma allo stesso tempo

leggibilissima sulle note di una colonna sonora scoppiettante. Per completare il pacchetto, un bel sistema di password evita di dover iniziare ogni volta daccapo la partita, mentre differenti livelli di difficoltà offrono una sfida per tutti.



potenziata agli enzimi di un gioco PD scritto da Christian Krüger nel 2016, riassumibile come "il puzzle game dello strumento Secchiello di Photoshop". Lo so, è complicato da spiegare, meglio se rimandiamo i dettagli a un box apposito. Restando in ordine, segue **Retro Dschump** di Peter Hinz, un bel clone del sempreverde **Bounder** di Gremlin Graphics; ci ha conquistato con il suo scorrimento vellutato e i diversi livelli di parallasse che donano un buon senso di altezza e vertigini, nonostante vanti un ritmo più sedato rispetto all'illustre ispiratore. **Moon Quest** di stRing/Agenda è invece un'avventura testuale

con intriganti schermate in bassa risoluzione, una scelta stilistica che dona personalità a questo omaggio al **Dallas Quest** di Datasoft. Proseguendo, **Kveldulfur** si appropria addirittura di due posizioni (l'ottava e la tredicesima) con **Der Schränker 1 e 2**, due arcade rispettivamente ispirati a **Tutankham** e **Manic Miner**, con un ladro intento a svaligiare vecchie magioni infestate da fantasmi.

Sorprese ne abbiamo?

Il fatto singolare è che l'ottava posizione è condivisa con **Trax** di Shanti77, il prototipo di un promettente gioco d'azione ispirato a un grande



Azione classica ma efficace in Der Schränker 1.

classico dei Bitmap Brothers, che però discuteremo in un box a parte. **Binary Parasite** di Martin Simecek è interessante, ma è penalizzato dalla mancanza di immediatezza: un cervellotico platform posizionando con cura particelle per creare opportune reazioni. **Battle of Eris** di Peter Prodehl non mi ha convinto: un clone di **Caverns of Mars** senza troppo carattere; molto meglio la dodicesima posizione presidiata da **Dark Keep** di Popmilo, un dungeon crawler con visuale

dall'alto dove i nemici vanno evitati mentre si raccoglie oro tra un livello e l'altro, offrendo un bel mix tra puzzle e azione. Chiude la classifica un terzetto di programmi tecnicamente interessanti, tuttavia privi di valenza ludica, ovvero **MIDicar Player** (Pawel Banas), **HRG Trans** (Thomas Rademacher) e **List XEX** (Kaj de Vos). Sia chiaro, non abbiamo nulla contro un elencatore di segmenti per i file di programmi binari Atari a 8 bit, ma siamo troppo impegnati a giocare in redazione!

Dye - Heritage Edition (Christian Krüger)

Immaginate un'immagine disegnata con garbo sullo schermo del vostro Atari, magari una bella rappresentazione delle piramidi o un roccioso Moai. A fianco avete la scelta tra i cinque colori che la compongono, e un numero prestabili di "mosse" con cui uniformare la tinta della schermata, rovesciando la pigmentazione selezionata con uno strumento del tutto simile al secchiello di Photoshop, arrivando pian piano a nascondere la foto. Facile all'inizio, mefistofelico andando avanti: la bassa risoluzione delle foto (comunque sempre ben fatte) e il limitato numero di tinte donano un'immediatezza invidiabile a un gioco che farebbe faville su qualunque piattaforma. Forse il mio preferito di questa edizione.



La singolare veste grafica di Moon Quest.

QUASIMODO'S CHRISTMAS CAPER



RWX Designs per C64, €00+
rwxdesigns.itch.io/quasimodos-christmas-caper



Le buffe animazioni dei personaggi sono davvero molto carine.

Certo non è mai facile essere i vicini di casa di qualche celebrità. Non si fanno mai vedere alle riunioni del quartiere e quasi si fa fatica a scorgerle, ma quando invitano 100 cafoni al megaparty per il pre-diciottesimo della figlia, con tanto di musica a tutto spiano e fuochi d'artificio per tutta la notte, la loro presenza tende a farsi piuttosto ingombrante. Ne sa qualcosa il povero Quasimodo che, dopo le sue faticose avventure nei castelli, aveva deciso di fuggire al Polo Nord e di rifarsi una vita serena in un igloo lontano da castelli, lance, spuntoni e pulzelle da salvare, ché tanto poi arrivati al dunque si negavano sempre. Ciò che il poveretto non poteva immaginare è che di lì

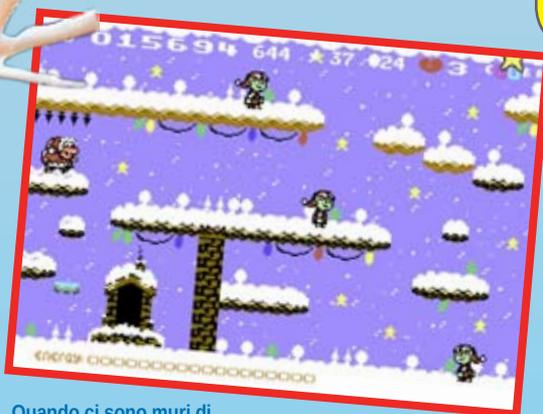


Gli spuntoni non uccidono, ma fanno sobbalzare Quasimodo e gli sottraggono un po' di preziosa energia.

a poco, su quella bianca landa sconfinata che lui chiamava orgogliosamente "il mio panorama", sarebbe sorta la nuova fabbrica di giocattoli di Babbo Natale, un'installazione piena di elfi brutti e dispettosi che facevano un baccano infernale coi loro macchinari. Inutili sono state le proteste del povero Quasimodo, privato del sonno, del panorama e perfino del sole, anche per

quei sei mesi all'anno in cui sveltava perennemente nel cielo. Non gli restava altro da fare che mettere in atto un boicottaggio in grande stile, rubando tutte le preziose palme di neve che Babbo Natale amava collezionare e pure i dolciumi che gli servivano, coi loro additivi, a convincere le renne a volare: se Babbo Natale avesse fallito le consegne per un anno, la sua fabbrica sarebbe andata in fallimento e l'avrebbero smantellata.

Adoro questo genere di giochi e QCC ci dà un sacco di roba da fare in ogni livello, riuscendo a coniugare un gameplay molto vario a un livello di difficoltà calibrato piuttosto bene. Non mancano nemmeno le sciccherie tecniche, come l'effetto della neve che cade sullo sfondo – davvero efficace – e l'uso di sprite in alta risoluzione, o ancora la gestione del bordo, che qui sembra estendere con naturalezza l'area principale dello schermo. Ci sono alcune piccole noie con le collisioni e a volte prendere le stelline è più difficile del necessario, ma nulla di così terribile. Un bel gioco per far passare il Natale.



Quando ci sono muri di mezzo, bisogna capire dove sia il passaggio migliore.





Siamo nei guai: il tempo per completare il livello è finito e Baron Von Pupazz si avvicina a noi in fretta e furia...

Stando alle previsioni, l'unica neve che vedrò a casa mia sotto le feste sarà quella di Quasimodo's Christmas Caper. Meno male che in questo simpatico platform si respira una bella atmosfera invernale, con grafica e sonoro davvero molto carini che ricordano Creatures 2. Anche la giocabilità non è male: la sfida è ben calibrata e i controlli buoni, anche se sarebbe stato più saggio far saltare col pulsante. Peccato che il divertimento sia un po' guastato da difettucci fastidiosi: collisioni inaccurate che rendono frustrante raccogliere gli oggetti, ostacoli che non si distinguono a colpo d'occhio, e altre cose così. Se riuscite a passarci sopra, QCC saprà allietare le vostre retro serate natalizie col fido C64.

eroe fino a ucciderlo. Il tempo non è l'unico avversario da battere: ci sono anche dei perfidi elfi che camminano



livello e, già che c'è, fare altre cose. Per esempio raccogliere anche tutte le stelline, che in cambio danno una vita, o prendere i bonus che cadono

In pieno spirito natalizio QCC ci tuffa in un mondo popolato di elfi (un po' incazzosi), paesaggi innevati, stelline e tanta, tanta dolcezza. Tecnicamente siamo a buoni livelli, curati e colorati gli sprite in alta risoluzione e tutta la grafica degli stage è molto carina e natalizia. Lo schema di gioco è molto semplice e ricorda Bomb Jack, raccogliamo le palle di neve evitando gli elfi e collezionando, stelline e stellone per vari bonus. Non modernissimo ed esaltante ma divertente per qualche partita sotto l'albero. Ma... quella bottiglia che ci da energia sarà mica la mitica Lucozade di superfrogghiana memoria?

Di Quasimodo's Christmas Caper ho apprezzato la progressione nei livelli che introducono a poco a poco nuovi elementi, quasi tutti atti a nuocerci, come gli spuntoni nel soffitto, le piattaforme cedevoli e le palle di neve paralizzanti. Manca però un po' d'azione arcade, avrei preferito vivere delle battaglie sullo schermo piuttosto che un semplice raccogli e fuggi come se ne vedono già a centinaia. Il tema natalizio è rappresentato efficacemente, con un bell'effetto della neve che cade. Speriamo che dopo le feste l'autore lavori a una versione enhanced spingendo l'acceleratore sulla componente azione, perchè al momento dopo qualche livello tende ad annoiare un po'.

dal cielo (e che vanno a formare la parola EXTRA in alto a destra), facendo attenzione agli ostacoli come gli spuntoni, che lo fanno rimbalzare più in alto e perdere energia. Quasimodo ha circa un minuto di tempo per eseguire la sua raccolta, dopodichè arriva il terribile Pupazzo di Neve che... beh sì, insegue il nostro



avanti e indietro sulle piattaforme di ciascun livello, letali al contatto e armati di fucile, quando il tempo si esaurisce. Non mancano ostacoli, bonus, malus e tutti gli elementi tipici di questo genere di gioco, anche se alcune scelte – come il fatto che sia più importante raccogliere le palle di neve rispetto alle stelline dorate – a volte appaiono poco intuitive. Riuscirà Quasimodo a far valere le sue ragioni?

PRESENTAZIONE 80%

Titoli, credits e alcune opzioni.

GRAFICA 86%

Sprite in alta risoluzione, grande effetto della neve, ma scelta di colori che a volte confonde le idee.

SONORO 85%

Divertente musica dei titoli ed effetti carini in-game.

APPETIBILITÀ 80%

C'è sempre voglia di platform a schermate fisse.

LONGEVITÀ 76%

Un genere che non delude quasi mai le aspettative.

GLOBALE 82%

Un piacevole platformer con cui passare le feste di Natale.



Le piattaforme azzurre sono monouso: usandole si consumano.



BUFONADA



Rolandoo per MSX, €00 digital
rolandoo.itch.io/bufonada

Un tempo landa ridente, il regno di Kimeria è stato colpito da una maledizione che ha reso la sua notte infinita. Jester il giullare aveva però trasformato la tragedia in un clamoroso successo: "domani metterò la testa a posto e mi sveglierò all'alba per cercarmi un lavoro vero", diceva. Ah, già, l'alba, quel momento che non sarebbe mai più arrivato. Vabbè, l'intenzione però c'era. A rovinare i programmi arriva la Maga Suprema Lisistra che consegna a Jester un globo magico in grado di liberare lo spirito animale, assieme al quale intraprendere un epico viaggio alla riscossa di Kimeria. E così, una volta che il giullare incanala la propria energia, ecco comparire una maestosa pantera nera. No, aspetta, ha il pelo troppo lungo per essere una pantera. È sicuramente un nobile lupo! Però il lupo non ha le corna, sarà mica una capra? Così inizia Bufonada, platformer



La nave ci porterà in un nuovo mondo, ma non subito.

adventure multiroom che coniuga una storia demenziale con un gameplay solido dal level design finemente realizzato. Nei panni di Jester, possiamo solo correre o saltare, e nemmeno tanto in alto. L'abilità speciale "Evocapra" però stravolge la situazione sparando il ruminante appallottolato come un Hadouken di

Ryu. Non appena il Capriettile tocca un ostacolo, ecco che il quadrupede si piazza lì dove è stato lanciato. E qui inizia la parte interessante del gioco. Con la pressione di un tasto, il controllo passa da un protagonista all'altro, che devono necessariamente aiutarsi a vicenda posizionandosi su pedane a pressio-

Non vedevo giullari e capre assieme da quando mi è scaduto l'abbonamento a un sito che non posso menzionare, ma a risollevare la situazione arriva Bufonada: meraviglioso platform adventure cooperativo, in cui la giusta sinergia tra i personaggi è fondamentale per progredire nel gioco. L'ho trovato anche più divertente di quel Gobliins che tanti pomeriggi mi rubò, concepito per macchine ben più performanti. Ad una grafica cupa ma ispirata e dettagliata si aggiunge un level design magistrale, con soluzioni che ci faranno dire "ma era ovvio!" non prima di averci visto fallire miseramente un po' di volte. Un vero colpo da maestro di Rolandoo.



ne, azionando interruttori e generalmente cimentandosi in tutte le attività che siamo soliti vedere nei giochi coo-

VERSIONE SPECTRUM

Inaspettatamente, alla lunga la versione ZX di Bufonada è diventata la mia preferita, per tre motivi: innanzitutto le musiche hanno un sound leggermente più sinistro, che ben si sposa con il tema del gioco. Dopodiché, la palette dello Spectrum ha un blu perfetto per rappresentare il cielo notturno, più incisivo della controparte MSX. Infine, a causa delle limitazioni grafiche dello Spectrum, Jester cambia colore quando si trova davanti a sfondi scuri, rendendolo più visibile. Graficamente è più spartano, ma l'ho trovato più giocabile.



GLOBALE 93%





Dobbiamo raccogliere tutte quelle campanelle, rare ma preziose.



La capra cammina leggiadra sui cadaveri dei suoi predecessori.

perativi. A rendere il tutto ancora più interessante, l'abilità esclusiva della capra: un dash

Adoro le idee geniali e i giochi demenziali che ne derivano: quella di salvare il mondo grazie agli sforzi congiunti di un buffone e di una capra è semplicemente pazzesca e il modo in cui questa idea è stata tramutata in puzzle-platformer è quasi impeccabile. La grafica è minuta ma ben distinguibile, le animazioni dei personaggi molto buffe, ma l'elemento cardine di tutto il gioco è chiaramente il level design, che difficilmente sarebbe potuto essere migliore. Mi dà giusto un po' noia il fatto che ogni tanto i personaggi si confondono con lo sfondo ma, vabbè, si può perdonare!



capace di distruggere alcuni ostacoli prendendoli a cornate, o aumentare la lunghezza del salto se eseguito in aria, raggiungendo piattaforme altrimenti fuori portata. Ma è l'unione che fa la forza, e Jester può venir sparato in aria dal suo compagno, utilizzandolo come una sorta di trampolino elastico. L'ampio parco skill a disposizione è messo alla prova a dovere da una serie di situazioni mai banali ma nemmeno frustranti, disseminate lungo un'ampia mappa da esplorare con un pizzico di azione metroidvania. E nessuna capra è stata maltrattata durante lo sviluppo di Bufonada, in quanto è soltanto la manifestazione materiale del nostro spirito,

Un gioco mica da ridere, Bufonada, ma non mi ha convinto appieno. Partiamo dai pro: il binomio buffone-capra è geniale, l'umorismo azzeccato, la grafica d'atmosfera e i livelli ben congegnati. Contro: una serie di ingenuità di design piuttosto secanti. Ad esempio è molto facile fare confusione sul personaggio attivo. Oppure quando la capra crepa, i comandi passano istantaneamente al buffone, spedendolo verso una trappola se abbiamo la direzione ancora premuta. È fastidioso perdere vite in questo modo. Anche la musica è parecchio assillante. Che vi devo dire, a mio parere un'occasione un po' sprecata.



e come tale sacrificabile a piacimento. Anzi, in alcune

situazioni il suicidio del nostro alter ego animale è necessario per poterne evocare uno nuovo in una posizione più conveniente, o per camminare sul suo cadavere. Come si fa a non amare questo gioco?



Qui Jester è seminasco. Nella versione ZX sarebbe perfettamente visibile.

PRESENTAZIONE	91%
Controlli personalizzabili e intro interattiva che mi dà dell'imbecille.	
GRAFICA	86%
Chiara e dettagliata nonostante la palette notturna, buone le animazioni.	
SONORO	82%
Musica ben realizzata, con il giusto mix tra azione e mistero, ma non memorabile.	
APPETIBILITÀ	91%
Giullare + Capra = Take my Money; se è gratis poi...	
LONGEVITÀ	93%
Non lo mollerete prima di averlo terminato. Poi lo consiglierete agli amici.	
GLOBALE	91%
Da quando non mi diverto così con un multiroom platformer?	

MINKY



Matze1887 per Amiga 500 1Mb, €5,99 digital v1.3, matze1887.itch.io/minky



La vita del redattore professionista (o professionaaaleee, dir si voglia) non è tutta rose e fiori come credete voi lettori. Innanzitutto, dobbiamo gestire la montagna di denaro derivante dalla vendita della rivista, il che non è sempre facile: alla quinta villa al mare le cose tendono a diventare un po' ripetitive e poi ci annoiamo anche di questo. E dobbiamo anche celarci al pubblico, perché continuate a riconoscerci quando siamo in giro, ma soprattutto dobbiamo evitare le nostre fans, disposte a tutto per un momento di gloria. Come se ciò non bastasse, dobbiamo anche inventarci delle storielle verosimili nel caso in cui il gioco che stiamo recensendo ne sia privo, come in questo caso... Moncicci stamattina si è svegliato di buon umore: finalmente non era più lo scimmiotto più brutto dell'universo, vi-



La porta di uscita del livello si aprirà solo quando tutte le monete sono state raccolte.

sto che un nuovo personaggio aveva preso il suo posto da qualche mese: stiamo ovviamente parlando del nostro nuovo eroe, niente-popodimeno che Minky la scimmietta. Oltre ad avere il pelo di un marroncino che è tutto un programma, il povero primate disponeva

anche di un paio di orecchie da guinness in quanto a dimensione... Tanto che tutti, alcuni redattori compresi, lo avevano scambiato per una pantegana un po' troppo cresciuta, tipo Jerry dei poveri on-steroids. Ora, noi redattori modello dovremmo fare i moralisti e scrivere che

Mi è piaciuto molto giocare a Minky: la fonte di ispirazione è evidente, ma il gioco si discosta sufficientemente dal proprio ispiratore, acquistando quindi una propria identità. La grafica è dettagliata e veloce, così come i controlli, che si rivelano essere sempre molto responsivi. Gli avversari sono abbastanza variegati, anche se forse i primi 10 livelli sono un po' troppo semplici. C'è un utile sistema di password, opzione molto apprezzata oggi, anche dal sottoscritto. L'azione è infine accompagnata da colonne sonore molto orecchiabili, che aggiungono quel tocco di classe in più. Il prezzo di vendita, poi, è per una volta assolutamente in linea con il resto delle piattaforme, il che è apprezzabile. In definitiva, un ottimo platformer che non mancherà di divertirvi. Consigliato.



A volte l'uso dei colori può rendere l'azione un po' confusa.



Il castello di fine livello con tanto di bandierina ci ricorda qualcosa...



Abbiamo appena trovato una stanza segreta, con ben due vite extra!



Un simpatico serpente sta per ricevere una bella sassata!

completamente diverse e orientate all'esplorazione dei livelli, piuttosto che a una rapida corsa lungo

l'aspetto fisico non conta eccetera eccetera, ma saremo molto ipocriti: le fans di cui sopra ci rincorrono anche per la nostra prorompente bellezza... ma se Moncicci becca più del povero Minky, qualcosa dobbiamo pur fare per aiutarlo... Vostro sarà appunto il compito di guidarlo nei ben 30 livelli che compongono questo platformer, allo scopo di raccogliere tutte le monetine che troverete. L'obiettivo finale sarà, manco a dirlo, racimolare la somma necessaria a pagarsi la chirurgia plastica che tanto brama. Questo è più o meno il preambolo. Ci troviamo ovviamente di fronte a un platformer di vaga ispirazione italiano-idraulica, anche se il game design e le dinamiche di gioco sono

gli stessi, donandogli anche un pizzico di originalità: innanzitutto, sebbene sia possibile saltare sui nemici per eliminarli, mancherà il "rimbalzo" e questo cambia necessariamente la dinami-



Alcuni percorsi richiedono una certa maestria nei salti.

Bello Minky, ma non è tutto oro quel che luccica. Ho amato molto la simpatia della toposcimmia, la sua camminata un po' scalfata e la sua letalità quando atterra sui suoi nemici. Mi piace da morire la colonna sonora folk con tanto di fisarmoniche (Saul Cross riesce a essere ficcante anche quando esce dalla comfort zone, il C64) e adoro tutto il colore messo nei livelli, ma come dicevo prima ci sono anche cose che mi sono piaciute molto meno. In particolare, la precisione al pixel necessaria per saltare su una piattaforma superiore, quando sopra la nostra testa c'è un'apertura larga esattamente come il nostro corpo; non mi piace la gestione delle scale e soprattutto trovo piuttosto fastidioso non poter capire con un colpo d'occhio quali creature posso schiacciare e quali no, visto che alcune sembrano micidiali ma poi basta saltarci sopra per eliminarle. Trovo poi inaccettabile che in un platform del 2022 siano ancora presenti i "salti della fede" (vale a dire la necessità di saltare senza sapere dove si va a finire, con trappole annesse) per allungare un po' il brodo, ma se non altro basta un codice per riprendere dall'ultimo livello raggiunto. Infine un suggerimento: se ci giocate con UAE, usate una versione recente dell'emulatore, altrimenti Minky continuerà a crashare senza un apparente perché. Ma questo chiaramente non va a discapito del gioco.

ca di gioco; mancano anche i power-up in stile "fungo" o "fiore di fuoco", anche se è possibile raccogliere delle pietre - che non rimbalzano - che vi permetteranno di annientare i nemici a distanza; codeste pietre andranno però usate con parsimonia e solo quando sono strettamente necessarie, essendo contate. Il gioco, infine, necessita di un Amiga 500 con ameno 1Mb di RAM. A voi il compito di migliorare la vita sentimentale del povero Minky... Sarete all'altezza?



PRESENTAZIONE 85%

Nulla di sensazionale, se non la solita schermata dei titoli.

GRAFICA 89%

Ben fatta, veloce e ben animata. A volte le scelte cromatiche dei livelli possono rendere la grafica poco "leggibile".

SONORO 86%

Colonne sonore molto orecchiabile fanno da contorno. Effetti sonori nella norma.

APPETIBILITÀ 80%

Un altro platformer per una piattaforma che ne ha già in quantità...

LONGEVITÀ 93%

...Però cavoli, Minky si lascia giocare! E il sistema di password aiuta.

GLOBALE 89%

Un platform davvero ben realizzato, a cui manca poco per diventare un classico.

I nuovi racconti di **MAGO MERLINO**

A cura di **Emanuele Feronato e Paolo Besser**



Per i prodi cavalieri che preferiscono usare le parole, invece di smangiare con il joystick



Ogni losco individuo che si rispetti nasconde informazioni utili, ma c'è sempre un modo per farlo cantare.

di oggetti, sarà la chiave per arrivare alla fine del gioco. Assisteremo quindi a diverse schermate statiche su cui si sovrapporrà l'interfaccia utente, senza troppe animazioni e questo, probabilmente, è il suo unico vero limite: anche gli oggetti da raccogliere sono disegnati staticamente nelle location e capita di prelevarli ma di vederli sempre lì. Oppure, di leggere nelle descrizioni testuali che sta accadendo qualcosa e vederne tutt'altra disegnata sullo schermo. Difetti che potevano passare inosservati all'alba delle avventure punta e clicca, quando ancora ci si stava affrancando dai parser testuali e le immagini rappresentavano un benvenuto miglioramento, ma non oggi che le visual novel hanno consuetudini e regole ben radicate nell'immaginario collettivo. Comunque sia, Neon Noir vale sicuramente il paio d'ore della vostra vita necessarie al suo completamento: forse non vi arricchirà di una nuova esperienza, ma offre comunque le giuste emozioni. A chi rimanesse incagliato il programmatore offre un Walkthrough e, per chi volesse capire com'è fatto il gioco, anche i suoi sorgenti.

Neon Noir



Steamknight per Amiga A1200, €60+ digital
steamknight.itch.io/neonnoir

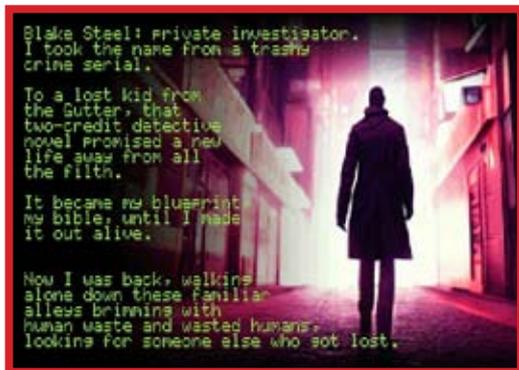


In ogni romanzo noir deve esserci una donna dalle curve mozzafiato.

Amate i romanzi noir? Per intenderci, quelli con l'investigatore tutto d'un pezzo coniato come il tenente Colombo, solo più elegante? Bene, perché se oltre ad amare i gialli con gli investigatori vecchio stam-

po, amate anche la fantascienza squisitamente cyberpunk, Neon Noir potrebbe fare esattamente al caso vostro. Nata per concorrere a una gara di programmazione in Blitz Basic, questa avventura

nulla e il padre, preoccupato, si rivolge al Dick Tracy della situazione per ritrovarla. Chiaramente, l'investigatore siete proprio voi e dalle vostre indagini emergerà la verità, qualunque essa sia. Neon Noir ha sicuramente una bella grafica e un trama avvincente, per quanto breve, oltre a un discreto numero di location da visitare e personaggi da incontrare più volte, sfruttando principalmente i dialoghi per avanzare. La raccolta di informazioni, più che la manipolazione



Uno a uno, Neon Noir sciorina tutti i cliché dei romanzi noir e della fantascienza, senza traslasciarne alcuno.

PAGEBLA

Atmosfera	92%
Interazione	60%
Longevità	60%
Tecnica	68%
Globale	74%

Duck! Me?

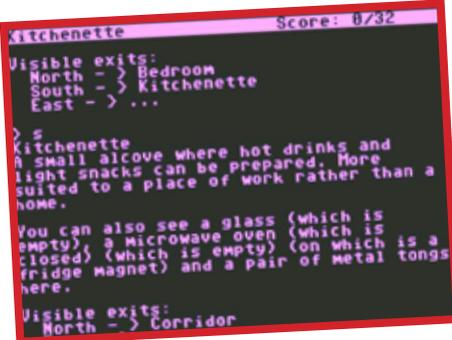


EdwardianDuck per C64 via Z-Machine, €00 digital
zzap.to/duckme



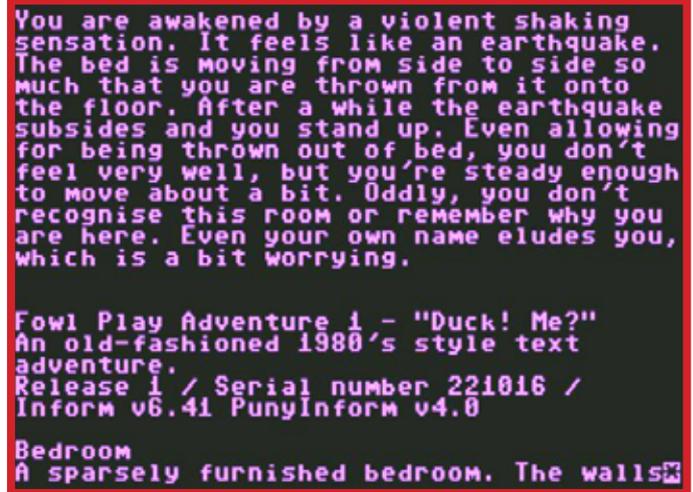
cco qui un'avventura testuale nuova

di zecca. Duck! Me? è stata originariamente scritta per BBC Master in assembly, e successivamente convertita per altri sistemi con PunyInform, libreria per creare text adventure in grado di girare sulla macchina virtuale Z-Machine, usata a suo tempo nientepopodimeno che da Infocom, come la "Z" di Zork suggerisce. Ottimo, perché ci permette di mettere le mani su un gioco molto interessante proprio sul miglior home computer che sia mai esistito. Duck! Me? non vuole adottare un gameplay moderno ma, come dice l'autore stesso, è un puzzle game di vecchia scuola con una trama ridotta all'osso e meccaniche antiquate. Pare divertente, diamogli dunque un'occhiata! Ci sono giorni in cui tutto va storto. Tutti ne abbiamo uno. A chi non è mai capitato di venir scaraventato giù dal letto da un terremoto, scoprendo di soffrire pure di amnesia? Realizziamo



La cucina sarà anche piccolina, ma è dotata di tutto l'occorrente.

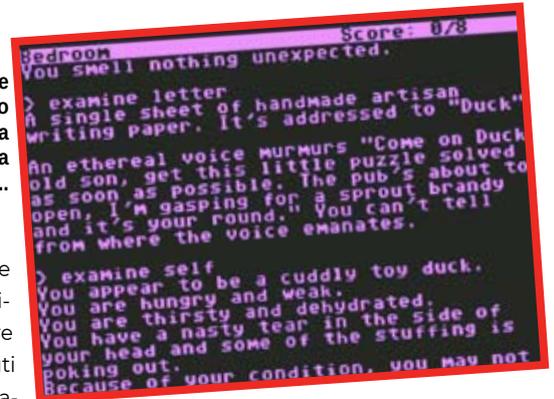
presto di essere una papera giocattolo abbandonata dai propri colleghi durante una precedente catastrofe perché qualcosa ci ha colpito in testa. Questo almeno è ciò che troviamo scritto nella lettera situata nella stanza iniziale. Speriamo almeno che le voci eteree che ci parlano non siano un effetto collaterale dei danni anatro-cerebrali. Le possibili direzioni esplorabili non sono incluse nelle descrizioni delle stanze, ma vengono elencate separatamente in seguito. Atipico per un gioco sulla Z-Machine, ma non così raro negli anni '80. Ve l'avevo detto che era un gioco vecchia scuola. Ciò che è decisamente innovativo, invece, è che i luoghi già visitati sono



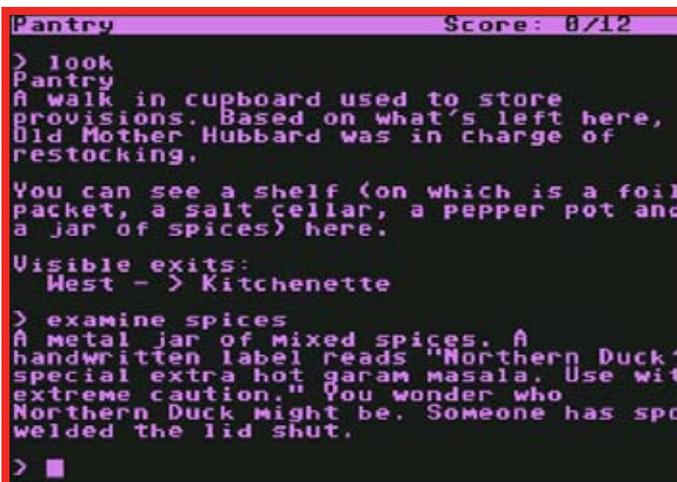
Non sarebbe un'avventura vecchio stampo, se non cominciasse con una portentosa amnesia. Dove siamo stati ieri sera?

Meglio mettere subito in chiaro chi siamo, cosa facciamo e cosa sembriamo...

chiamati per nome nella sezione "uscite visibili", mentre quelli sconosciuti sono immediatamente riconoscibili come tali. Adoro questo sistema che permette di capire al volo dove sono già stato e dove ancora no. Avventura d'altri tempi o meno, complimenti all'autore per aver portato il famoso gameplay dell'epoca Zork nell'era moderna, con una pizzico di evoluzione. Le descrizioni delle stanze di Duck! Me? sono di grande atmosfera ed è abbastanza facile venir rapiti dalla storia. D'altro canto, sono anche molto funzionali, come ci si aspetterebbe da un rompica-po in stile British. Questo implica che se state cercando una profondità narrativa al livello delle produzioni Infocom, Duck! Me? potrebbe non piacervi. Non è una critica, è solamente un tipo di prodotto diverso. Qui è tutto un susseguirsi di enigmi, enigmi, e, indovinate un po', enigmi. Proprio come ci hanno abituato le migliaia di adventure su cassetta dell'epoca d'oro. Il livello di



difficoltà è moderato, e chiunque abbia un po' di esperienza con gli questo genere di giochi dovrebbe progredire senza particolari problemi. La storia è davvero divertente e piacevolmente originale, nonché ben lontana dai soliti clichè. In termini di tempo di gioco, Duck! Me? è più che altro un'esperienza casual, il che non è necessariamente un male. Potete arrivare alla fine in circa 350 mosse. Concludendo, consiglio il gioco senza riserva alcuna, anche alle anatre. E ora fatevi un favore e giocatelo, corpo di mille anatre!



Un'occhiata alla dispensa e troveremo un fantastico ingrediente per la torta di carnevale. Sai che scherzonne?

PAGEBLA

Atmosfera	92%
Interazione	86%
Longevità	84%
Tecnica	80%
Globale	87%

WONDER BOY



Acidbottle per Amiga A500 2MB + 14 MHz, €00
acidbottle.itch.io/amiga-wonderboy

"Gioco Caldo"



Prendere quella bambolina senza toccare il ragno è piuttosto impegnativo.

Negli anni Ottanta, se fossi stato un ragazzino biondo e con un fisico sufficientemente curato, in un modo o nell'altro avrei potuto ottenere un sacco di popolarità. Se mi fosse andata bene, per capirci, mi sarei potuto arenare su un'isola deserta in compagnia di Brooke Shields, vivere immerso nella natura selvaggia, cibarmi di polpi e scoprire mio malgrado che nelle foreste tropicali è impossibile comprare i profilattici; altrimenti, qualora mi fosse andata proprio di sfiga, mi sarei potuto ritrovare sempre seminudo, tra foreste e isolette soleggiate ma senza Brooke Shields, anzi, proprio senza la ragazza visto che il terribile stregone Drancon l'ha rapita. E così io, nei panni dell'indomito e biondissimo cavernicolo Tom Tom, dovrò correre a salvarla percorrendo diverse "aree" suddivise in quattro "round" ciascuna, superando foreste, isolotti, colline, caverne e perfino palazzi ghiacciati, per poi



Lo skateboard trasforma Wonder Boy in un proto-endless-runner, ma solo fino a che non incontriamo un ostacolo.

affrontare, per ben quattro volte, il cattivissimo in persona. Ogni volta che viene sconfitto, Drancon lascia giù un oggetto e il ciclo ricomincia, fi-

no alla fine del gioco. Wonder Boy è una tardiva, ma sempre benvenuta conversione dell'omonimo coin op di casa SEGA, uscito nel 1986 e successivamente convertito per diversi sistemi da gioco domestici - tranne, chissà perché, proprio l'Amiga. Ci sarebbe da aggiungere, per amor di

ho amato alla follia il coin-op originale e mi sono accentato, al tempo, della conversione per C64 che era sufficientemente ben fatta. Quindi il ritrovarmi con una conversione pixel-perfect di un coin-op che mi ha fatto sognare, beh, non ha prezzo! La giocabilità è identica, così come la grafica. Il remix della colonna sonora può piacere o meno, io avrei preferito una replica perfetta anche in questo caso, ma mi accontento e... beh, ve lo lascio immaginare perché sono un ecclesiastico e non lo posso scrivere. Promosso a pieni voti, da avere e basta. Amen!



Avere la testa tra le nuvole aiuta ma non basta...



Per sconfiggere Drancon bisogna fargli venire il mal di testa.

Wonder Boy è uno dei miei “mostri sacri” in sala giochi e non ho potuto davvero fare a meno di giocarlo su Amiga, dove la conversione – requisiti tecnici a parte – è riuscita a dir poco perfettamente! Ci sono alcune piccole differenze nelle collisioni e i trampolini si comportano diversamente dal coin op (qui bisogna saltare per ottenere la spinta verso l'alto). L'unica cosa che manca è la musicchetta degli hi score, ma per il resto c'è tutto. Verrebbe da dire che, essendo passato così tanto tempo, sarebbe stato bello trovare anche qualche aggiunta personale del buon Acidbottle, ma vederle elencate in una “to do list” mi ha fatto ugualmente piacere e chissà, magari presto ne ripareremo in un Pimp My Classic. Wonder Boy su Amiga, in ogni caso, offre una grandissima sfida che sono stato più che contento di raccogliere.



completezza, che gli Amighisti si poterono consolare con Thunder Boy, un clonazzo della “solita” Rainbow Arts, e che comunque ebbero una conversione del seguito Wonder Boy in Monster Land. Ma l'originale, per qualche oscuro motivo, ha latitato fino a oggi. Nel gioco, un platformer a scorrimento sulla falsa riga dei “contemporanei” Super Mario e Pac Land, dobbiamo correre, saltare e raggiungere la fine di ciascun livello prima che la nostra energia si esaurisca col tempo, anche se per “ricaricarla” possiamo (=dobbiamo) raccogliere tutto il cibo che compare a mezz'aria. Tanti e letali saranno gli ostacoli che tenteranno di fermarci: dai burroni alle fiamme, passando per ragni, polipi e pesci salterini, lumache (!), vespe, rane velenose, falò improvvisati, cobra che amano le sorprese e gigantesche pietre rotolanti. Fortuna vuole che, sul percorso, troveremo anche delle uova che nascono uno skateboard (con cui si può guadagnare velocità al costo di una maggiore difficoltà di manovra), un'accetta con cui sparare ai nemici, una confezione di latte che ripristina all'istante

I tempi per i salti vanno calcolati con grande attenzione.

tutta l'energia, un fungo che trasforma ogni frutto in un più succulento cibo-spazzatura e soprattutto un simpatico angioletto custode che, per qualche prezioso secondo, ci accompagnerà rendendoci invincibili. In ogni area, poi, si nasconde una bambola che, se raccolta, raddoppierà il bonus che otterremo comunque a fine livello per l'energia residua.

Wonder Boy è stato realizzato con con l'ormai celebre Scorpion Engine di Erik Hogan, il che ne ha reso sicuramente più semplice lo sviluppo, anche se al costo di requisiti hardware un po' più alti delle aspettative: per giocarci a velocità ottimale è necessario un Amiga dotato di un processore a 14 MHz (l'A1200 va benissimo

mo) e almeno 2 MB di chip o fast RAM. Non è indispensabile il chipset AGA. La versione 1.0 parte da dischetto o da file adf e comprende tutti i livelli originali del coin op, anche se l'autore ha già specificato che nella sua “to do list” ci siano anche livelli bonus, un modo per giocarci da hard disk e naturalmente le fix a qualsiasi bug gli venga segnalato.



Non sono il vitello dai piedi di balsa, ma all'orsetto non interessa.

PRESENTAZIONE	70%
Schermata coi titoli e nient'altro.	
GRAFICA	92%
Molto fedele all'originale (e non potrebbe essere altrimenti), con scroll molto fluido.	
SONORO	80%
Un pregevole remix della musica originale.	
APPETIBILITÀ	94%
La conversione di uno dei platformer più iconici degli anni 80 sorprende e parte col piede giusto!	
LONGEVITÀ	90%
È sempre un piacere giocarci.	
GLOBALE	91%
Un'ottima conversione di un titolo che fece la storia, e che è sempre bello da riscoprire.	

Super Delivery Boy The Holiday Shift



Neeso Games per Amiga 1MB Ram, €00+ digital.
V.2022.1, neesogames.it/ch/the-holiday-shift

Tutti noi pensiamo a Babbo Natale come l'infaticabile vecchietto che nella notte Santa scorrazza per tutto il Mondo a consegnare doni a tutti. In realtà la storia non è proprio così, l'infido vegliardo evita solerte qualsiasi incarico di fatica, scaricando l'onere della consegna al piccolo Super Delivery Boy, che deve sobbarcarsi turni di lavoro massacranti per



Se tocchiamo i nemici perdiamo un po' di energia.

consegnare tutti i regali in tempo e non far arrabbiare l'iracondo vegliardo. In questo mini-game che anticipa l'uscita dell'attesissimo Super Delivery Boy, guidiamo il nostro protagonista in una gara a schermata fissa contro il tempo e contro i nemici, alla consegna del pacco giusto al bambino giusto. I pacchi possono essere usati anche come arma per far sparire per qualche istante i nemici. Attenzione però i pacioccosi bambini hanno anche la pretesa di ricevere il regalo giusto e quindi avremo l'indicazione cromatica del pacco da consegnare. Ce la faremo?



Zompettiamo verso il bimbo che vuole il regalo verde.



Ma che carino e puccettoso questo SDB:T.H.S. Il gioco in se' è semplicissimo e immediato ed è stato indubbiamente studiato per concederci qualche momento di sano divertimento sotto l'albero di Natale. Non ha certo pretese di essere un titolone memorabile anche se la realizzazione tecnica nel suo complesso è molto curata. Bella la grafica e il design in generale, buono il sonoro (anche se ripetitivo) e risulta indubbiamente godibile per qualche partita. Si ma quando esce Super Delivery Boy?

PRESENTAZIONE	70%
Bella schermata di apertura e poco altro.	
GRAFICA	80%
Carina e coccolosa, con tanti piccoli dettagli.	
SONORO	75%
Musica un po' ripetitiva ed effetti in contemporanea.	
APPETIBILITÀ	75%
Un mini-game basato su SDB? Figo!	
LONGEVITÀ	60%
Divertente per qualche tempo, ma poi arriva la noia.	
GLOBALE	72%
Carino ma poco longevo.	

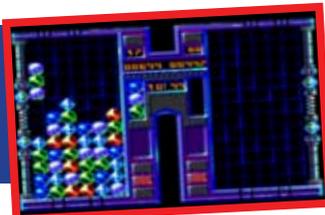
CPC Jewels



ESPSoft per CPC464, \$1 digital, €8,75 cassetta
amstrad-esp.it/ch/cpc-jewels-amstrad-cpc

Nell'immenso panorama dei figli di Tetris, arcade puzzler creati per cavalcare l'onda di quel gameplay all'epoca così intrigante, si seppe distinguere Columns, classe 1990, di Sega. All'interno della tipica area di gioco rettangola-

re cadono non più polimini ma colonnine composte da tre simboli diversi la cui posizione può essere cambiata prima che tocchino terra o qualche altra colonna precedentemente posata. Scopo del gioco è allineare tre o più simboli uguali

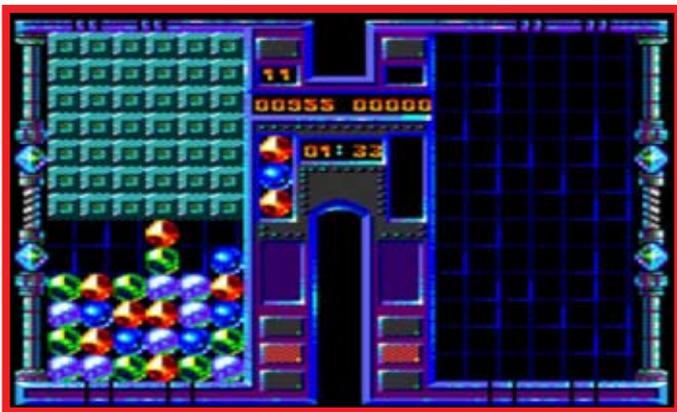


in orizzontale, verticale o diagonale, facendoli così scomparire e guadagnando prezioso spazio per posare nuove colonnine senza arrivare mai in cima allo schermo, pena il game over. CPC Jewels è il porting per Amstrad con tre

modalità di gioco per cimentarci in solo o contro un amico. La difficoltà aumenta un po' troppo lentamente, e non è raro arrivare a dieci minuti di gioco solo posando colonne quasi a caso. Interessante invece la sfida a tempo, unica che garantisce un po' di frenesia, emblema degli hyper casual game moderni.



Il gameplay di Columns è stato perfettamente ricreato, e da questo punto di vista il lavoro è impeccabile. Zzap! però si occupa di videogame e non di programmazione, dunque la domanda a cui bisogna rispondere è: ci si diverte con CPC Jewels? Forse non più. L'offerta di giochi match-three è sconfinata, soprattutto su mobile, e un clone nudo e crudo di un gioco di più di trent'anni fa mostra tutte le sue rughe. Un titolo importante nel panorama Amstrad, il cui apporto al mondo videoludico è però trascurabile.



Quando finisci un livello con più di un minuto e mezzo di anticipo, è ora di rivedere la difficoltà.

PRESENTAZIONE	70%
Ridefinizione tasti, scelta dei giocatori e modalità di gioco.	
GRAFICA	80%
Non mette alla frusta l'Amstrad, ma è ben fatta.	
SONORO	72%
Azzecatati gli effetti sonori, meno la musica.	
APPETIBILITÀ	82%
Un paio di partite per ciascuna modalità sono d'obbligo.	
LONGEVITÀ	65%
Un paio, però. Forse tre o quattro al massimo.	
GLOBALE	74%
Un porting molto ben fatto di un gioco che ha fatto il suo tempo.	



Santa's Workout 2



Vector5 Games per C64, €00+ digital
vector5games.itch.io/santas-workout-2

Non deve essere malvagia la vita di Babbo Natale, giusto? Lavora una volta all'anno (certo, facendo una gran faticaccia) ma poi ha altri 364 giorni a disposizione per spassarsela dove vuole, magari in qualche isolotto tropicale in dolce compagnia, lasciando che i poveri elfi, lassù al Polo Nord, sgobbino infreddoliti dall'epifania in poi per preparare i regali del Natale successivo, accudiscano le renne e puliscano la loro stalla, mentre il vegliardo se ne sta in pancioline chissà dove. E invece no! O meglio, non proprio, perché gli elfi saranno anche operosi e poco avvezzi ai sindacati, ma hanno trovato un modo per fargliela



pagare! Prima di ogni avvento, si divertono a sparpagliare doni e addobbi natalizi in diabolici labirinti, costringendo il povero Babbo Natale a risolvere un sacco di enigmi per raccogliarli tutti. L'anno scorso, nel primo Santa's Workout, il nostro geriatrico eroe doveva costruirsi passaggi e piattaforme col ghiaccio a disposizione, ma questa volta gli elfi hanno cambiato strategia, rinchiudendolo in una serie di labirinti da cui



La chiave per vincere è capire quali buchi vadano coperti e con quali massi. Altrimenti si resta bloccati facilmente.

SANTA'S WORKOUT

vector5games.itch.io/santas-workout



Santa's Workout 2 si chiama così perché è il seguito di un altro Santa's Workout, il primo, uscito poco prima di Natale dell'anno scorso e decisamente fuori tema per essere recensito sul numero 4/89 di Zzap!, pubblicato invece a Pasqua. Anche in questo caso si tratta di un puzzle/platformer ma con visuale sul PV invece che sul PO (ah, le care ore di disegno tecnico al liceo, che nostalgia!), in cui ci tocca costruirci la strada verso l'uscita accatastando grossi blocchi di ghiaccio e, nel frattempo, capire quale sia il percorso adatto per raccogliere il maggior numero di bonus sparsi in ciascun livello. A suo modo originale e molto divertente, Santa's Workout ci delizia anche con alcune musiche a tema natalizio elegantemente proferite dal SID.



Bisogna riconoscere a Vector5 il merito di non aver riproposto un semplice "more of the same" del primo episodio, ma di aver realizzato un gioco filosoficamente simile, ma dal gameplay completamente diverso. Guidare Babbo Natale attraverso tutti i labirinti che lo separano dalla libertà è molto intrigante, almeno sulle prime, ma già dal sesto-settimo livello si comincia ad accusare una certa ripetitività e a soffrire per l'assenza di elementi nuovi che rendano un po' più pepata l'azione. Fortuna che ogni quadro ha un codice univoco che possiamo inserire prima di iniziare la partita, perché in questo modo siamo liberi non solo tornare all'ultimo livello raggiunto, ma anche di spegnere il biscottone, mettere il cervello in pausa facendo qualcos'altro e riprendere SW2 più tardi, a mente lucida, fresca e ben disposta.



Le superfici ghiacciate non ci permettono di cambiare direzione quando le attraversiamo: occhio a non finire nell'acqua!

dovrà guadagnare l'uscita spostando blocchi, riempiendo buche e raccogliendo tutte le chiavi verso i livelli successivi. Già che c'è, può raccogliere anche le tre stelle nascoste in ogni labirinto, in cambio di un fantastico un bonus speciale alla fine di ciascun livello. Ovviamente tocca a noi guidarlo grazie alla nostra visuale dall'alto, facendo attenzione perché diversi ostacoli bloccano il cammino o rischiano di uccidere Babbo Natale e, che diamine... non saremo certo noi a compromettere per sempre la festa tanto amata dai bambini, no? Comunque sia, è proprio ora di riconoscere le ferie e la quattordicesima anche ai diabolici elfi: chissà mai cosa si potrebbero inventare l'anno prossimo, per Santa's Workout 3!

GLOBALE 82%

- PRESENTAZIONE 88%**
Istruzioni a video, musica dei titoli e possibilità di inserire i codici dei livelli.
- GRAFICA 82%**
Non si grida al miracolo, ma è carina, ben chiara e distinta.
- SONORO 79%**
Nuove canzoncine a tema natalizio.
- APPETIBILITÀ 82%**
Spostare i blocchi e cercare l'uscita all'inizio è molto intrigante...
- LONGEVITÀ 76%**
...ma bastano pochi livelli per capire che è sempre la stessa solfa.
- GLOBALE 79%**
Un piacevole puzzle/platformer con cui impegnarsi durante le feste.

Turbo Santa DX22



Nivrig, per Amiga, €00+ digital
nivrig.itch.io/turbo-santa

Che Natale sarebbe senza regali? Scartare con ansia il pacco di zia Amedea certi di trovare il dono più e più volte chiesto, e trovarsi per le mani un improbabile maglione da lei amorevolmente tessuto con tanto di scritta sgrammaticata "Merri Crismas". Per for-

tuna c'è Babbo Natale pronto a effettuare consegne last minute nello score attack Turbo Santa DX 22. Reskin dal gameplay semplificato di Turbo Tomato, ci vede nei panni di un indavolato Santa Claus che corre come un pazzo

per lo schermo raccogliendo doni da lanciare ad altrettanto scalmanati bambini, senza lasciare che il perfido Grinch li intercetti. Tutto qui. Prendi il pacco, lancia il pacco, con un



Turbo Santa DX22 è un hyper casual semplice e frenetico, proprio come richiede il genere. La curva di interesse è veloce come il gameplay, e dopo qualche partita in cui si constata che i riflessi fulminei valgono pochino senza una buona dose di fortuna, si abbandona il tutto per dedicarsi ad altro. A meno che non sia in corso una sfida tra amici, o si voglia a tutti i costi, per principio, superare un determinato punteggio. Gli score attack devono essere quasi completamente skill based, o finiscono per essere titoli "mordi e fuggi".



Freeze! Tutti ghiacciati, ora corro solo io.



tiranno tempo limite. Nei primi livelli è sufficiente muoversi e sparare a casaccio, già che nove volte su dieci

in qualche modo la consegna va a buon fine. Progredendo, è proprio quel 10% in meno di successi che determina il game over. Senza contare che interrompere una combo è disastroso in termini di punteggio, unico fine del gioco.

PRESENTAZIONE 65%

Due fiocchi di neve che svolazzano sullo sfondo del menu.

GRAFICA 65%

Molto veloce, ma non è chiaro cosa rappresentino gli sprite.

SONORO 78%

Dei buoni brani natalizi remixati.

APPETIBILITÀ 75%

Si comincia per vedere se si riescono a realizzare punteggi a varie cifre...

LONGEVITÀ 60%

...ma ci si arrende in fretta.

GLOBALE 69%

Un gioco natalizio che non vedrà San Silvestro.

Bruce Lee: Return Of Fury



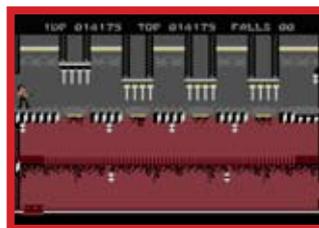
Ute, Fantomas, per Atari 800XL, €00 digital
zzap.to/brucelee-fury-atari

I più attenti lettori ricorderanno sicuramente il box contenuto all'interno della recensione di Bruce Lee per Plus/4, che parlava di un mod per Commodore 64 che era stato rilasciato nel 2019 con il nome di BL: ROF, riutilizzando la grafica e il codice originale ma offrendo nuovi livelli. Tale mod era in corso d'opera

anche per Atari 800XL, ma lontano dall'essere completo. Questo al tempo della recensione di cui sopra... Fortunatamente per noi il porting è stato da poco terminato, ed è una conversione pixel perfect! Stessa giocabilità, stessi effetti sonori, stesso tutto! Il gioco viene distribuito in due varianti come quello per C64 (ci era-



vamo dimenticati di indicarlo, chiediamo venia!): la prima utilizza i classici sprite che tutti amiamo, la seconda una versione completamente ridisegnata e più moderna, ma che farà storcere il naso ai bacchet-



A volte l'agopuntura può fare bene, ma non in questo caso!

toni come l'autore di questa recensione. Tra le varie opzioni è possibile modificare anche la colorazione di Yamo, ma dei veri tradizionalisti lo lasceranno sicuramente di colore verde. Non è assolutamente tollerabile farselo scappare, soprattutto se non lo avete ancora giocato su C64. Da avere e basta!

PRESENTAZIONE 84%

Bella la schermata principale, con un bel ritratto del nostro eroe!

GRAFICA 89%

E' lei, perfettamente identica a quella per C64.

SONORO 80%

il sonoro è essenziale, ma ci piace anche per questo!

APPETIBILITÀ 95%

Non piace a tutti, e quelli a cui non piace hanno dei problemi!

LONGEVITÀ 93%

Va finito, punto!

GLOBALE 94%

Una piacevole sorpresa. Da avere.



Cosa c'è di meglio di un mod ben fatto di un gioco che letteralmente adoro per C64? Lo stesso mod e anche una conversione del tutto identica per Atari 800XL. Avessi quattro mani giocherei a tutte e due in contemporanea! Come tutti i talebani del classico non potrei assolutamente sopportare gli sprite rivisitati e corretti, ma magari qualcuno intraprendente li apprezzerà. E visto che Zzap! è anche cultura, chi non ne era a conoscenza sappia che il titolo originale nacque su Atari e fu in secondo tempo convertito anche per C64; in questo caso è avvenuto il contrario; il cerchio si è chiuso, insomma... Cosa state facendo ancora qui? Correte a scaricarlo!!!



River Raid Reloaded



Flashtro.com per Amiga, €00+ digital.
V1.1, matze1887.itch.io/riverraidreloaded



È l'una di notte e stiamo dormendo serenamente nella nostra branda, quando veniamo risvegliati da spari ed esplosioni sempre più vicini. La nostra portaerei è sotto attacco nemico e corriamo giù dal letto alla volta del nostro jet, pronti a difendere la nostra nave. Facciamo appena in tempo a spiccare il volo che la portaerei viene pesantemente colpita e collassa. Siamo da soli, circondati da mezzi nemici e dovremo farci largo sfruttando tutte le armi del nostro velivolo, fino a trovare un porto sicuro. Questa la storia che introduce River Raid Reloaded, versione Amiga dello storico titolo Atari 2600. Siamo quindi catapultati al comando di un jet supersonico costretto a muoversi entro angusti canyon che pullulano di nemici di vario tipo. In River Raid bisogna non collidere contro alcun

elemento, sia in movimento, sia sullo sfondo, pena la perdita di una vita. Unico elemento che potremo toccare sono le taniche di carburante, che ci permetteranno di fare il pieno al volo o di essere usate come una sorta di smart bomb se colpite dai nostri proiettili. Il nostro velivolo resterà sempre nella parte bassa dello schermo e potremo variare la velocità per evitare i nemici o i loro colpi. A seconda del nemico che colpiremo nelle 115 schermate che compongono il gioco, accumuleremo dei punti che ci potranno far entrare nella top ten dei provetti



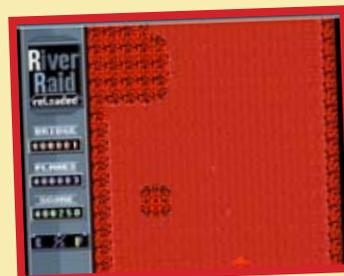
I ponti vanno distrutti altrimenti finiremo con lo schiantarci contro, perdendo un prezioso aeroplanino.

piloti. Tecnicamente RRR è stato realizzato per occupare solo 128k di ram, è compatibile quindi con ogni Amiga e gira fluidamente anche su un semplice A500, pur con

moltissimi elementi in movimento su schermo. Buono l'accompagnamento sonoro che può essere anche disattivato a favore dei soli effetti. Come ogni buon gioco anni '80 è semplice e immediato, indossiamo il casco e si vola!



I Flashtro sono stati molto onesti nel definire River Raid Reloaded un gioco "di intermezzo", qualcosa da giocare per distendere i nervi (beh, insomma) tra altre attività cerebralmente più impegnative, perché non mi viene davvero in mente un utilizzo migliore per questo inatteso remake. E non è affatto un insulto. RRR richiede tempismo, riflessi e anche un po' di strategia quando si tratta di usare il carburante per rifornirsi o come smart bomb e tutto, dalle virate alle accelerate, va dosato con grande attenzione. Mi è piaciuta molto anche la colonna sonora "64esca", perché nell'Amiga c'è Paula, ma sembra di sentire suonare il SID e anche questo, in fondo, non è male: un'altra piccola testimonianza dell'epoca a cui si vuole risalire, pur restando in questi anni 20.



BOOM! Abbiamo appena sparato sul carburante!



Un altro pezzo di storia arriva sui nostri Amiga. Quando River

Raid uscì nel 1982, Amiga era ancora un sogno di Jay Miner e successivamente Activision non lo convertì mai per il 16Bit di Commodore. Fortunatamente i ragazzi di Flashtro hanno deciso di colmare questo gap, regalandoci una versione curata che rende giustizia Sia al gioco originale sia ad Amiga (pur non sfruttandone al massimo le capacità). RRR è immediato, divertente, con una curva della difficoltà sfidante, tecnicamente ben realizzato e saprà intrattenerci con semplicità come solo un gioco degli anni '80 può fare.



L'azione, man mano che procediamo, diventa decisamente frenetica.

PRESENTAZIONE	72%
Schermata dei titoli, tabella di hi-score e poco altro.	
GRAFICA	76%
Minuta e pulita si muove fluidamente e velocemente.	
SONORO	75%
Musica ed effetti contemporaneamente.	
APPETIBILITÀ	81%
River Raid finalmente su Amiga!	
LONGEVITÀ	78%
Lo schema è semplice e immediato, un ottimo scacciapensieri.	
GLOBALE	74%
Semplice, piacevole e sfidante.	

The Burger Ninja



Aleksii Eeben per C64, €00
zzap.to/burgerninja

Avrai abbastanza fegato per sopravvivere nelle strade di Kajaani? Ma, soprattutto, riuscirete mai a imparare e a pronunciare i nomi delle location di quest'amena cittadina finlandese? Guardate che mica si scherza, qui! Parlo di posti come Taksigrilli,



Raatihuoneentori, Kotipizza Kasarminkatu, Kaukametsän kongressikeskus e altri anco-

ra, dove due giocatori umani possono sfidarsi in coreografici incontri di karate a base di calci, sganassoni ed effetti sonori digitalizzati (meglio avere un SID 6581, altrimenti si sentono appena). Ogni tanto, durante la lotta, parte il Super Ninja Charge e i due lottatori acquistano momentanee colore, velocità e potenza, rendendo l'azione molto più divertente. TBN è stato pubblicato allo Zoo Party 2022, dove è stato proclamato vincitore nella categoria "C64 Games" e, se non facciamo caso allo stile fin troppo personale della grafica, è altrettanto divertente da giocare tra amici. Peccato che non ci sia un'AI con cui sfidare il computer, ma potrebbe essere una bella aggiunta per... Burger Ninja II!



In modalità Super Ninja Charge diventa tutto più veloce!



Le schermate digitalizzate male sullo sfondo sono talmente spartane che fanno il giro e diventano un'opera d'arte, e gli enormi sprite monocolori dei due lottatori, per quanto cubettosi, si muovono velocemente e piuttosto bene, rendendo gli incontri davvero scenografici e divertenti da affrontare. Resta il fatto che dopo anni di prese, mosse speciali, fatality e chi più ne ha più ne meni, tornare a uno stile di lotta seminale come quello di International Karate è uno shock, anche se il Super Ninja Charge migliora le cose. Peccato davvero non poter giocare da soli, ma chissà: magari in futuro Aleksii potrebbe aggiungere un'AI, visto che il resto del gioco bene o male già c'è!

PRESENTAZIONE 70%
Schermo dei titoli e manuale in PDF.

GRAFICA 67%
Non sappiamo dire se gli sfondi sono arte o no, ma gli sprite enormi sono notevoli.

SONORO 79%
Musica noiosetta ma FX da... urlo!

APPETIBILITÀ 60%
Grafica così meh e si gioca solo in due?

LONGEVITÀ 74%
Però in due è molto divertente.

GLOBALE 72%
Se fosse un po' più rifinito e si potesse giocare da soli, sarebbe fenomenale.

None of Us



Electric Black Sheep per Amiga
+2MB Chip Ram, €00+ digital
electricblacksheep.itch.io/none-of-us



Un'astronave persa nello spazio profondo, l'oscurità che ci avvolge e noi, vestiti come degli improbabili palombari, che ci muoviamo zompettando goffamente per i corridoi, alla ricerca di nemici nascosti nell'ombra da eliminare. None Of Us, che l'autore stesso definisce

come un mini game per testare alcune soluzioni tecniche, in realtà sta man mano evolvendo in un progetto interessante e innovativo, soprattutto su Amiga. Lo stile grafico appare come un omaggio (o un rip-off) ad Among Us, con una riuscita gestione dinamica delle ombre intorno al personaggio



In alcuni passaggi l'azione è veramente frenetica

principale (anche se non velocissima, su Amiga non dotati di un processore sufficientemente veloce), cosa che, limitando il nostro campo visivo, aggiunge una maggiore suspense al gioco. La mappa dell'astronave è ampia e ha in serbo



Amos ci sta regalando grosse soddisfazioni nell'ultimo periodo. Tanti nuovi titoli vengono sviluppati con il Basic di François Lionet. None Of Us ha un feel moderno e accattivante, vuoi per la grafica che riprende lo stile fumettoso di Among Us, vuoi per la gestione delle ombre dinamiche che aggiunge un elemento di novità per un titolo Amiga. Per il resto è un normale sparattutto con oggetti da raccogliere e nemici da eliminare, ci terrà impegnati per un po' nella speranza che l'autore aggiunga nuovi livelli e qualche elemento in più.



Facciamo fuori questi due nemici e poi imbrocciamo le scale.

medikit e proiettili, ma anche trappole mortali in grado di prosciugare tutta l'energia. Da migliorare la gestione delle collisioni.

PRESENTAZIONE 75%
Schermate dei titoli e poco altro.

GRAFICA 80%
Colorata e fumettosa pesca a piene mani da Among Us, con soluzioni tecniche interessanti.

SONORO 75%
Un simpatico loop di sottofondo ed effetti standard.

APPETIBILITÀ 80%
Che sia Among Us per Amiga?

LONGEVITÀ 65%
No, non lo è, ma si rivela un giochillo sfidante e divertente, con pochi livelli.

GLOBALE 78%
Ci sono ampi margini di crescita, speriamo l'autore continui a svilupparlo.

Dire Dare



CNGsoft per Amstrad CPC 464, €00
cngsoft.it/ch.io/diredare

È dal 2016 che la maga Hecatia non si faceva viva, sicuramente impegnata a godersi la vittoria sullo stregone Lycurgus. Quell'avventura fece storia (beh, almeno quella dei fan dell'Amstrad) in occasione del CPC Retrodev di quell'anno, e per l'edizione 2022 l'abile Cesar Nicolas-Gonzales di CNGsoft ha deciso di richiamare la bella maga-coniglio dalla meritata vacanza per farle affrontare ben due signori delle tenebre. Se il precedente Hire Hare faceva il verso alle avventure isometriche sdoganate da Knight Lore, Dire Dare omaggia un altro classico di Ultimate Play the Game, ovvero Atic Atac. Hecatia inizia l'avventura in un labirinto composto da stanze, accessibili attraverso



Finalmente una chiave!

una serie di porte: quelle colorate vanno sbloccate esclusivamente rinvenendo le rispettive chiavi collocate casualmente all'inizio di ogni passaggio è concesso solo eliminando un certo numero di nemici. Questi iniziano a popolare l'area all'ingresso dell'eroica maga e devono essere sconfitti a colpi di incantesimi; il loro contatto drena progressivamente la sua energia, ma numerose leccornie le permetteranno restare in forze nel corso del-



Prendiamo Atic Atac, con il suo gameplay in cui bisogna abbandonare ogni stanza in due secondi prima che sbuchino mostri ovunque, esasperiamo il concetto "mostri ovunque", aggiungiamo una coloratissima grafica isometrica, ed ecco sfornato Dire Dare. Mix esplosivo se vi piacciono le speed run, ma avrei preferito meno azione fine a se stessa e più esplorazione come in Head Over Heels o nel più recente Westen House. Capisco che sono generi diversi, ma datemi almeno il tempo di prendere in mano una matita per disegnare la mappa. Divertente, ma dopo un paio di game over che ho imputato a troppi mostri spawnati tra i piedi, sono passato ad altro.



Colori e azione degne di una console.

l'ardua avventura. I tirannici Glanosuchus e Alopecodon non andranno infatti giù con un paio di banali palle di fuoco, e questo costringerà Hecatia a recuperare le tre bacchette magiche con cui arginare il loro potere e potenziare la propria padronanza mistica in vista della resa dei conti. Siccome l'isometria non è materia per tutti,

mettendo il gioco in pausa è possibile abilitare o meno le diagonali, a vantaggio di chi non si è fatto le ossa con Knight Lore e soci. Non si scherza con la magia, neppure se sei un sexy coniglio!



Cesar Nicolas-Gonzales mostra nuovamente i muscoli, presentando un gioco che conferma un paio di punti di forza del CPC: l'assoluta maestria nei giochi isometrici (i due Get Dexter, per dire) e una palette degna di una Master System. Dire Dare è tecnicamente pazzesco, con numerosi nemici animati ottimamente che infestano l'area di gioco senza rallentamenti, nonostante i proiettili che affollano lo schermo. L'azione è rapida e incessante in perfetto stile Atic Atac, ma lo schema di gioco rischia di divenire presto ripetitivo, un punto debole, però, in comune con l'illustre ispiratore.



Ho guadagnato potenza di fuoco e chiavi, ma con zero punti ferita la vedo dura.

PRESENTAZIONE	85%
Colorata schermata introduttiva, e possibilità di cambiare il sistema di controllo.	
GRAFICA	92%
Se usato bene, il CPC è un vero e proprio mostro.	
SONORO	80%
Una piacevole e scoppiettante colonna sonora.	
APPETIBILITÀ	85%
Ogni gioco di CNGsoft è una festa.	
LONGEVITÀ	80%
Facile da iniziare, ma sono necessarie mappe e impegno per vincere.	
GLOBALE	84%
Una bella variante isometrica di Atic Atac.	



Knight Trap



Vector5Games per C64, €00+
vector5games.itch.io/knight-trap

Pedro Antonio Jose Roberto Francisco Juan David Rafael Pablo Miguel De La Suerte aveva un grandissimo problema, anzi due: una coppia di genitori indecisi fino all'ultimo sul nome da assegnargli all'anagra-

fe e una memoria a corto raggio che gli impediva di ricordare il suo, così fu preso per pazzo e rinchiuso in un castello pieno di scheletri. Un po' come Pac Man, il nostro eroe può mangiare tutte le molliche di pane dissemi-



Il guerriero può passare attraverso gli scheletri, trasformandosi in fantasma.

ri, che però dobbiamo aprire e chiudere ricorrendo ai tasti F1, F3 ed F5 (mente ci spostiamo col joystick).



La forma del labirinto, le porte da aprire e l'incedere instancabile dei nemici attraggono l'incauto giocatore e fanno subito una buona impressione, illudendolo di trovarsi di fronte a un pacmanoide brillante e longevo.

Ma basta superare i primi livelli per accorgersi che i successivi sono tutti uguali e che il continuo rimbalzare tra joystick e tastiera - cercando di premere il tasto funzione giusto ogni volta - è più snervante che avvincente. E cala inesorabile la noia, su un arcade a cui sarebbe bastata un po' di varietà in più, e qualche pulsante in meno da premere, per essere più avvincente.

nate per le labirintiche stanze del maniero e, all'occorrenza, può trasformarsi momentaneamente in fantasma e sfuggire alle "magrissime" guardie che pattugliano la zona, determinate a uccidere all'istante chiunque si aggiri per i corridoi e abbia più di tre nomi sulla carta d'identità. Un po' come in Lady Bug, i passaggi tra i muri possono essere delimitati da porte di diversi colo-

PRESENTAZIONE 75%

Titoli con musica, credits e istruzioni a video.

GRAFICA 68%
Funzionale, carina e colorata.

SONORO 65%
Bella la musica dei titoli, ma quella in game è ripetitiva e gli effetti nella media.

APPETIBILITÀ 80%
All'inizio sembra una variante divertente di Pac Man.

LONGEVITÀ 65%
...ma l'interesse cala già al terzo livello.

GLOBALE 64%
Più varietà, meno tasti, e sarebbe migliore.

Frantic Pengo 2



Gabriele Amore per Spectrum, €00+
zzap.to/franticpengo2

Non c'è pace per il pinguino più perseguitato del mondo: i Mostri Lava sono tornati e hanno rapito tutti i suoi fratelli. Sempre ispirato al celebre arcade Sega del 1982, in questo secondo capitolo vediamo inclusa anche la caratteristica più interessante dell'originale, ovvero gli indistruttibili blocchi diamante che però qui portano più scompiglio che miglioramenti al gameplay: se nel cabinato allineare i diamanti immobilizzava i nemici per qual-

che secondo, consentendoci di eliminarli agevolmente, ma soprattutto era facoltativo, in FP2 non solo tale impresa si limita a elargirci un modesto bonus, ma addirittura è conditio sine qua non per terminare il livello, assieme all'uccisione di tutti i Mostri Lava. Il nemico maggiore diventa quindi il tempo, speso prima a rincorrere tutti i cattivoni per schiacciarli come si deve, e poi a cercare di allineare i diamanti contando sulle poche porzioni di livello rimaste intere,

e si riesce sempre a tenere tutto sotto controllo nonostante le caselline su cui muoversi siano minute. Il level design è ben realizzato e stimola a cercare la posizione migliore nella quale appostarsi per lanciare blocchi ai nemici. Questi ultimi invece hanno un'AI da migliorare,



o meglio da sviluppare da zero dato che sembrano muoversi a caso e gli si può passare accanto senza che se ne accorgano.



Sono contento che in Frantic Pengo 2 siano stati aggiunti i

blocchi diamante, che tante vite mi han fatto perdere nel cabinato nel tentativo di allinearli, ma prima di introdurre nuove funzionalità si sarebbe dovuto intervenire sui talloni d'Achille del gameplay del primo capitolo, che invece sono rimasti gli stessi: Al ballerina, tempo tiranno e la sensazione di essere riusciti a completare il livello solo perché i mostri, bontà loro, sono passati nel punto giusto al momento giusto. Lo sforzo per cercare di migliorare FP si vede, ma l'originale arcade può continuare a dormire sonni tranquilli.

rischiando di finire in situazioni senza soluzione come quando in Sokoban si spinge una cassa una casellina di troppo. Un vero peccato perché l'azione è divertente, e i giganteschi boss costituiscono un valore aggiunto. Sul piano tecnico la grafica è rimasta dettagliata come nel primo capitolo,



Spingere il diamante per il ponticello sarà un'impresa.

PRESENTAZIONE 80%

Istruzioni a video e uno splash screen in engRish.

GRAFICA 82%
Sostanzialmente identica al primo episodio, con dei boss più carini.

SONORO 75%
Il motivetto in game è bello fischiettabile.

APPETIBILITÀ 80%
Avrò finalmente un'esperienza Pengo-like come si deve?

LONGEVITÀ 60%
Ancora no, peccato.

GLOBALE 73%
Gli elementi ci sono tutti, ma andavano combinati un po' meglio.

Settle the World



C. Wiegel per Amiga 1 MB Chip, 4 MB Fast, HD, €00+ digital
theotheoderich.itch.io/settle-the-world

Siamo nel 1503, il nuovo mondo è la frontiera inesplorata che sta portando incredibili ricchezze e grandissime scoperte ai coloni provenienti dal vecchio continente, che negli ultimi anni vi si sono riversati in massa. In quest'anno il nostro Cristoforo Colombo scopre le Isole Cayman e un altro esploratore nostrano, Amerigo Vespucci, arriva sulle coste dell'Uruguay. Più modestamente anche noi ci troviamo alla guida di tre caravelle, che arrivano in vista di misteriose coste, da qui inizia la nostra avventura, guidando i coloni che hanno affrontato la lunga e pericolosa traversata,



Qui comincia la nostra avventura.

sata, esploriamo queste terre lontane, scoprendone le bellezze e le ricchezze e iniziamo la civilizzazione, partendo da una piccola cittadina e via via fino a costruire una nuova nazione. Settle the World (il cui nome strizza indubbiamente l'occhio a The Settlers) è un gestionale alla Colonization



Abbiamo fondato ZzapTown!

che, come nel titolo di Sid Meier, ci porta alla conquista di un nuovo mondo partendo dall'arenile di una spiaggia assoluta. La visuale è a volo d'uccello e, a mano a mano che muoviamo le nostre navi o i nostri coloni, scopriamo varie parti del territorio che viene generato casualmente all'avvio (questa fase è un po' impegnativa per la CPU quindi è consigliabile almeno uno 020). L'azione, che permette un massimo di 4 giocatori umani contemporanei purtroppo non è (ancora?) via rete ma solo in locale (poco pratico vista la durata media di una partita), si svolge a turni con un tot di mosse possibili per



Nelle nostre esplorazioni possiamo trovare preziosi materiali.

ogni colono o mezzo. Chiaramente è possibile salvare in ogni momento per riprendere la partita successivamente e il gioco presenta tonnellate di statistiche per ogni elemento che controlliamo, per la gioia di chi ama avere tutto sotto controllo.



Tanto di cappello a Christian Wiegel per essersi imbarcato in un'avventura impervia come realizzare un gioco di strategia complesso e profondo come questo. Ma, quando si fa un gioco complicato, l'interfaccia utente dovrebbe fare di tutto per nascondere questa complessità e indirizzare il giocatore verso i suoi primi passi, compito lasciato a un video su YouTube e a poche schermate di aiuto, mentre i tooltip appaiono sulla prima riga in alto. Non proprio il massimo per iniziare e infatti il pericolo maggiore è proprio quello di lasciarsi prendere dallo sconforto al primo approccio, sensazione che comunque si dirada e lascia spazio alla scoperta, a mano a mano che si prende confidenza. Purtroppo al momento mi è difficile giudicare serenamente un gioco in multiplayer privo di supporto a Internet, e la sensazione che si prova a giocare da soli è di trovarsi di fronte a una gigantesca demo.



Nato per il Blitz-Basic Game Jam di quest'anno, l'autore ne sta continuando alacremente lo sviluppo. Il gioco presenta già ora una notevole profondità e complessità d'azione. Gli amanti del genere non possono ignorarlo considerando che, tra l'altro, titoli del genere su Amiga si contano sulle dita di una mano (pur essendo di altissima qualità). Un potenziale miglioramento futuro potrebbe riguardare la possibilità di gioco in rete. Per il resto StW è già molto maturo e regala notevole divertimento soprattutto agli amanti del genere.



Ad ogni colono possiamo assegnare specifiche attività.

PRESENTAZIONE 74%

C'è tutto, ma manca un tutorial che spieghi dolcemente al giocatore cosa dovrebbe fare.

GRAFICA 81%

Minuta e schematica, ma molto funzionale.

SONORO 72%

Musica di accompagnamento e qualche effetto.

APPETIBILITÀ 90%

Finalmente un erede di Colonization, ma quanto è complicato!

LONGEVITÀ 80%

Profondo e ben sviluppato.

GLOBALE 80%

Il gioco è un cantiere aperto, ci aspettiamo continui miglioramenti alla base che è già molto buona.

Slug vs Lettuce



Scene World Magazine per C64, €00 digital
zzap.to/slug

Chiunque abbia mai coltivato un orto sa benissimo che il peggior nemico della lattuga è la lumaca. Ci vogliono diversi giorni prima che un tenero germoglio si trasformi in un rigoglioso ciuffo d'insalata e quanta fatica costa arar la ter-

ra, concimarla, irrigarla... Ma poi arriva lei, con la sua bava e i suoi minuscoli ma affilatissimi dentini a fare festa nottetempo, solitamente il giorno prima dell'insala-



Una sola fotografia vale per tutto il gioco, frenetico ma ripetitivo.

cando di fermarvi. Quanta lattuga riuscirete a divorare in 10 minuti, senza farvi colpire per almeno 10 volte?



Se nella pagella di Zzap! ci fosse la voce "demenzialità", probabilmente qui andremmo vicino al 100% ma, fintanto che non è così, c'è poco da gioire per questo SvsL, ennesimo divertissement di Richard Bayliss pensato, concepito e realizzato per un consumo mordi e fuggi, proprio come il tema centrale del gioco. L'idea della lumaca turbo che scivola sul terreno, salta sulle piattaforme ed è allergica all'acqua è anche molto carina, ma alla fine il gameplay si riduce a un continuo zompare di qua e di là nell'unico livello a disposizione: una volta ascoltata la musica di accompagnamento, non resta nulla di nuovo da scoprire. Speriamo in una versione DX che sia anche un gioco "vero", con più livelli, nemici diversificati e bonus da raccogliere!

tona in famiglia. Ora, immaginate di prendere questa lenta danza del tipo "ogni giorno un ortolano dovrà correre più forte di una lumaca per raccogliere la lattuga" e di dare una bella scossa a questa catena alimentare, con lattughe che sbucano istantaneamente dal terreno e una velocissima lumaca pronta a divorarle: ecco, in Slug vs Lattuce questa lumaca siete voi. E avete fame, ma temete l'acqua e la pioggia scende copiosa cer-

PRESENTAZIONE 80%
 Il gioco si presenta "già craccato" con tanto di trainer.

GRAFICA 78%
 Un solo livello colorato e animato; gli sprite pacioccosi si muovono velocemente.

SONORO 78%
 Una pregevole ma ripetitiva musicchetta accompagna l'azione.

APPETIBILITÀ 68%
 L'idea è carina e ci si può sfidare a chi fa più punti.

LONGEVITÀ 52%
 Il divertimento non dura a lungo.

GLOBALE 62%
 Il classico gioco mordi e fuggi: divertente ma presto ripetitivo.

Paco Time Attack



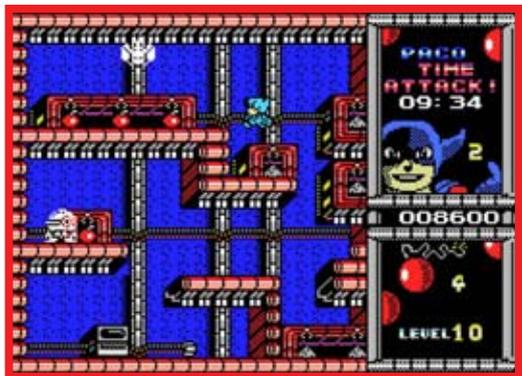
Physical Dreams per MSX, €00 digital
zzap.to/pacomx

Dopo Paco el Bombas, Paco 2 e Paco Redux, la saga del cugino spagnolo di Bomb Jack continua con un time attack game gratuito, in cui bisogna raccogliere tutte le bombe presenti sullo schermo nel minor tempo possibile. Non c'è un ordine

particolare da seguire, basta prenderle tutte ed evitare il contatto coi nemici che scorrazzano e svolazzano sullo schermo, altrimenti si perde una delle tre vite a disposizione. Il gioco è caratterizzato da fondali coloratissimi (forse anche un po' troppo) e da una ripetitiva ma piacevole musicchetta di accompagnamento, oltre che da un lodevole

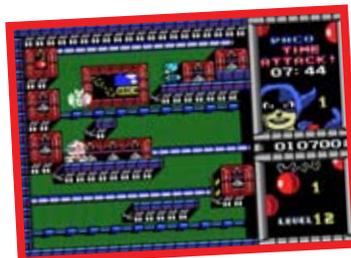


Lo stesso autore di Gelatino 2 - che avevamo apprezzato moltissimo - ci regala un piccolo platform game di pregevole fattura, caratterizzato da un ottimo sistema di movimento e da un gameplay molto equilibrato, semplice ma nient'affatto banale. L'unico problema che ho rilevato, paradossalmente, è proprio la ricchezza della grafica: soprattutto nei livelli avanzati, le combinazioni di colori rendono le piattaforme poco distinguibili dal fondale, complicandoci inutilmente la vita e dando un po' di fastidio agli occhi. Ma se si riesce a superare questo ostacolo, la lotta contro il tempo di Paco resta un regalo "quasi-natalizio" davvero molto gradito!



Paco dovrà sincronizzare i propri movimenti con quelli in diagonale del pipistrello.

equilibrio tra i movimenti un po' goffi del nostro eroe e la velocità dei nemici, che ci costringe a calcolare molto bene i tempi di ogni salto senza tuttavia essere punitivo o frustrante.



È qui che, purtroppo, i fondali cominciano a confondersi con le piattaforme in primo piano.

equilibrio tra i movimenti un po' goffi del nostro eroe e la velocità dei nemici, che ci costringe a calcolare molto bene i tempi di ogni salto senza tuttavia essere punitivo o frustrante.

PRESENTAZIONE 76%
 Solita cover molto ben disegnata e nessun fronzolo.

GRAFICA 88%
 Fondali molto, molto colorati, ma a volte poco chiari.

SONORO 78%
 Loop piacevoli e bella musica dei titoli.

APPETIBILITÀ 84%
 La giocabilità "morbida" è un invito a immergersi nel gioco.

LONGEVITÀ 76%
 Vi terrà impegnati per un bel po' di tempo.

GLOBALE 78%
 Se vi piacciono Bomb Jack e le sfide contro il tempo, Paco fa per voi.

Gherbert Groundhog Save the Date



PuttyCAD per ZX Spectrum - \$1.99, digitale
puttycad.itch.io/gherbert-groundhog-in-save-the-date

S Se da piccoli siete stati delle piccole pesti come me, avrete anche voi augurato ogni sventura possibile alle Giovani Marmotte e al loro petulante manuale, che sognavo di utilizzare come carta igienica proprio davanti ai loro occhi. Giusta pena del contrappasso quindi risolvere i guai della marmotta Gherbert, il cui appuntamento galante sta per sfumare a causa della sparizione di tutte le suppellettili che abbellivano la sua tana. È nostro dovere in

questo multiroom platformer recuperare i diciotto oggetti perduti, sparpagliati ovunque nella mappa non così vasta ma ben articolata. Cosa distingue Gherbert Groundhog dagli altri mille giochi simili in cui bisogna raccogliere cianfrusaglie, monete, reliquie, o qualsiasi cosa passi per la testa ai programmatori? Nel nostro caso, ogni volta che si rientra in possesso di un oggetto, è necessario far ritorno alla tana affinché venga nuovamente piazzato al proprio



La nostra tana si fa via via più accogliente...



Gherbert Groundhog è un po' il Monty Mole dei giorni nostri, e anche se il nostro eroe non sa fare il salto mortale come il suo celebre predecessore, il gioco si lascia affrontare per il piacere di scoprire le varie stanze della mappa, che pur di non ampie dimensioni comprende fognie, foreste, castelli e sotterranei. Dover tornare obbligatoriamente sui propri passi affievolisce un pochino l'entusiasmo, avrei preferito poter raccogliere più oggetti, rischiando magari di perderli tutti in caso di morte. In ogni caso mi sono divertito, vediamo se la marmotta ci regalerà qualche sequel così come fece a suo tempo la talpa.



Spoiler: il vassoio della cena si trova giù per lo scarico del bagno. Buon appetito!



Spoiler: il vassoio della cena si trova giù per lo scarico del bagno. Buon appetito!

Come si chiama il parco divertimenti di una marmotta? Ghiandaland. (Aaargh! ndP)

posto, ricomponendo così a poco a poco la tavola imbandita, i quadri di Gherbert e della sua bella, più tutto il necessario per una perfetta serata. Ci si ritrova quindi ad attraversare più e più volte le stesse porzioni di mappa, spingendosi ogni volta una o due stanze più avanti per trovare ciò che ancora manca. Ad ostacolarci, nemici dai quali non possiamo difenderci, da evitare con la sola abilità del salto. Il tutto, correndo contro il tempo, perché le lancette avanzano e dobbiamo essere pronti per le otto di sera in punto. Il continuo fare la spola avanti e indietro alla lunga può stancare, ma il gioco è sufficientemente facile da lasciarsi completare abbastanza in fretta, grazie anche a stanze disegnate senza ri-

correre al vecchio trucchetto di far apparire i nemici a due pixel dalla nostra faccia.

PRESENTAZIONE	77%
Splash screen e la possibilità di ridefinire i tasti.	
GRAFICA	74%
Molte ambientazioni ben rappresentate, protagonista migliorabile.	
SONORO	62%
Motivetto iniziale, poi solo i passi di Gherbert e poco più.	
APPETIBILITÀ	80%
Il multiroom platformer non stancano mai.	
LONGEVITÀ	70%
Si completa facilmente o abbandona velocemente per non dover più fare i pendolari.	
GLOBALE	73%
Divertente, con qualche sfumatura di gameplay da rivedere.	

Tournament Arkanoid ZX



Martyn Carroll per ZX Spectrum, €00 digital
zzap.to/tournamentarkanoidzx

Una delle versioni più difficili di Arkanoid, il celebre Breakout on steroids, è la Tournament edition, uscita solo per il mercato nordamericano nel 1987. Finalmente, grazie a un mod, possiamo beneficiare anche noi dei 32 difficilissimi livelli del cabinato direttamente sullo Spectrum, resi purtroppo

terribilmente frustranti da due fattori: innanzitutto il Vaus, la nostra fida barretta su cui far rimbalzare la palla, andrebbe comandato con un controller analogico, qui simulato con un aumento repentino della velocità dal sapore pseudocasuale. Poi, l'impetoso sistema di collisioni decreta la nostra sconfitta con una precisione al pixel comportandosi come se il suddetto Vaus fosse sottile come un foglio di carta. Dimenticate i salvataggi in extremis che avrete probabilmente



Il powerup per allungare il Vaus è la nostra unica speranza

effettuato in sala giochi, qui le vite se ne vanno lasciando un senso di ingiustizia. Con una fisica rivisitata a favore del giocatore TAZX sarebbe stato una piacevole sorpresa, ma a queste condizioni verrà abbandonato molto velocemente.



Le collisioni sono troppo sommarie.

PIMP FACTOR ★
GLOBALE 68%

Dig Dug



Hokuto Force per C64, €00 digital
csdb.dk/release/?id=225869

Dig Dug è uno dei più interessanti arcade usciti nei primissimi anni '80, nonchè il precursore del gameplay in cui bisogna scavare e schiacciare mostri sotto pesanti macigni reso celebre da Boulder Dash e ripreso in seguito con infinite varianti. La versione C64 di allora, per quanto dignitosa,

soffriva del cambio inquadatura da portrait a landscape, poichè se ciò non rappresentava un problema quando si uccidevano i mostri gonfiandoli a morte, scavare profonde gallerie per far cadere massi dall'alto in una schermata orizzontale anzichè verticale era un compromesso piuttosto scomodo. La nuova release non può



Tento di schiacciare tre mostri in un colpo solo.

ovviare a questo problema, ma aumenta la velocità sulle macchine PAL, fixa un paio di bug, ma soprattutto permette il salvataggio dei migliori punteggi su disco, che grazie all'introduzione di una nuova cifra ora possono rappresentare anche i milioni, migliorata richiesta a gran voce dai giocatori esperti.



Ho ridotto il livello a un groviera.

PIMP FACTOR ★★
GLOBALE 76%



Tiny Football



Martyn Bissett per PC, €12.79 digital
zzap.to/tinyfootball

Che ci fa un titolo per PC moderni su queste pagine? Tenta di farci rivivere le emozioni provate con il cartellino 'gaillo' (sic) di Dino Dini, è realizzato da un singolo sviluppatore indipendente e distribuito da MicroProse, famoso publisher di MicroProse Soccer, spettacolare gioco di calcio creato da Sensible Software che poi si supererà con Sensible Soccer e Sensible World of Soccer. Inoltre il pallone è grande quattro pixel, due bianchi e due neri. Trova quindi il suo spazio su Zzap! Tiny Football, che ci riporta al gameplay a base di visuale a volo d'uccello, gioca-

tori minuti e un solo tasto per tirare in porta, passare, entrare in scivolata e compiere qualsiasi azione possibile sul grande campo verde. Il gioco è al momento in early access, ben lungi dall'essere completato, ma già ci permette di sfidare il computer o un amico a una partita secca, un campionato di club, un'intera carriera o l'immane coppa del mondo, e poco importa se i nomi dei calciatori sono inventati poiché con un po' di pazienza possiamo rinominarli. Una non brillante prima impressione a

Un infortunio! Il giocatore lascia il campo tra gli applausi del pubblico.



SUBS: Jims Delsgeerd Stegu on for Neu



Tiny Football nasce con il preciso scopo di riproporre il gameplay dei migliori giochi di calcio sviluppati per Amiga su computer moderni, e ci riesce appieno, senza pretendere di innovare alcunchè. Del resto la formula è ipercollaudata e si tratta solo di rispettarla il più fedelmente possibile. La pixel art è adorabile, e l'unico appunto che mi sento di sottolineare è che le maglie dei giocatori sono così minute che può capitare di far confusione tra squadre anche con divise piuttosto diverse. Ma è un early access, chi lo sa, tutto può ancora cambiare, il divertimento intanto c'è già.



Italia - Germania sotto la pioggia.

PC



Si lancia la monetina e siamo pronti a cominciare.



Dopo aver segnato il nostro bomber si toglie la maglietta, beccandosi un cartellino giallo (scritto come si deve)

base di interfaccia amatoriale e traduzioni creative lascia spazio al divertimento sfrenato a 16 bit non appena fischia il calcio d'inizio. Tutto è come allora, nel bene e nel male, dall'azione approssimativa ma frenetica, al caos che si crea quando ci troviamo a dover controllare un omino che non sarebbe proprio quello ottimale, alla soddi-

sfazione nel compiere semplici azioni come due passaggi e poi un tiro in porta, che la maggior parte delle volte entra più per imperizia del portiere che per merito nostro. E poi ci sono replay, condizioni meteo avverse, ammonizioni, espulsioni, infortuni e tutto ciò che è lecito aspettarsi da un piccolo grande gioco del calcio.

ASPETTANDO GODOT ENGINE 4.0



GODOT
Game engine

A differenza della stragrande maggioranza di giochi indie, Tiny Football non è sviluppato con Unity bensì con Godot Engine, un altro tool che permette di creare giochi cross-platform sia 2D sia 3D, con la differenza che è completamente gratis, senza alcun piano di abbonamento e open source. Gli script possono essere realizzati in C#, C++ o con un linguaggio proprietario chiamato GDScript. Apparso per la prima volta nel 2014, nel 2023 prevede il lancio della versione 4.0 con supporto per le Vulkan API. Tenetelo d'occhio: godotengine.org



ZZAPOSTA!

posta@zzapmagazine.it

Tradizionali e nuovi discepoli, quella che state leggendo, lo dico per i catecumeni in ascolto, non è null'altro se non la rubrica postale di Zzap!, gestita con amore non so più da quanto tempo dal vostro Simpatico Leprotto Papale. Se state leggendo a sbafo, non posso non invitarvi ad associarvi alla nostra bella associazione, in modo da ricevere tutti i numeri futuri della rivista e anche questa bella rubrica. Sì, lo so, ho usato l'aggettivo bello un po' troppe volte, ma non posso farci nulla se lo siamo così tanto! Detto ciò, vi perdono per i peccati che avrete certamente commesso, e vi saluto con l'altra mano.

Il Simpatico Leprotto

PS: la posta l'ho dovuta dividere in due, il resto delle vostre belle missive, con relativa bella risposta da parte mia, si trova sul numero 7/92.

IL REDATTORE TIPO DEI GIORNI NOSTRI

Bene bene, alla fine abbiamo superato abbondantemente il primo anno. Come sono andati i pronostici in redazione per la rivista? Hanno disilluso o superato le vostre aspettative? Mi piacerebbe sapere com'è la giornata tipo di un redattore di Zzap! (quando lavora alla rivista, ovviamente) e capire che cos'è cambiato da allora, e non mi riferisco ai capelli bianchi,



le rughe o la pancia, intendevo a livello gestionale, cioè una volta lavoravate più o meno tutti in un unico stanzone, se non sbaglio. Ora immagino che facciate tutto da casa e vi vediate molto più di rado... Il che è un po' un peccato, secondo me, i rapporti interpersonali aiutano anche a creare quel senso di cameratismo che ci fa sentire parte di un gruppo, di una famiglia. Però potrebbe essere anche un'occasione per non vedersi con quello che vi sta ampiamente sui cosiddetti, chissà. Per quanto riguarda le recensioni, ognuno di voi deve anche provvedere alle foto del gioco e fare l'impaginazione o c'è una persona specifica a fare ciò? Insomma, a parte prendere mille mila euro al mese per poterli spendere ai Caraibi e comprarvi il SUV, come lavorate alla rivista?

Roberto Bottazzi

PS: Un caloroso saluto al vostro staff ed alla nostra retro-crew emiliana CCR2.

Caro Roberto, almeno per me la situazione non è poi così cambiata: seppur ci fossero alcuni, assunti in Xenia, che si recavano in ufficio tutti i giorni, molti di noi erano ancora studenti e/o abitavano in altre città. Io ad esempio, insieme a Paolo, quando ho iniziato frequentavo il liceo scientifico di Vigevano e, indovina un po', ci vivevo anche (non al

liceo ma a Vigevano). Questo si traduceva per forza nel recarmi in redazione una volta a settimana, in genere il giovedì, per prendere il materiale e sicuramente per cazzeggiare e a creare quello spirito di squadra a cui anche tu hai accennato. Poi la frequenza di presenza magari è aumentata o diminuita a seconda dei risvolti delle nostre esistenze. Ricordo però benissimo le varie fiere, anche se parlo di un periodo a questo punto successivo a Zzap!: lì si che si cazzeggiava 24 ore su 24 per alcuni giorni di fila, senza dormire o quasi. Quindi, alla fine, non è cambiato quasi nulla, almeno per molti di noi. Per quanto riguarda le foto, le faceva chi recensiva anche allora (usando il "cannone": una macchina fotografica Polaroid con un cono di cartone nero a base rettangolare, che si appoggiava al monitor), ed è così anche adesso (solo che basta pigiare un pulsante della tastiera... ndP), soprattutto perché solo chi conosce il gioco è in grado di "catturare l'essenza" in una manciata di scatti. L'impaginazione era qualcosa che non facevamo proprio, era un professionista a parte fuori dalla redazione che impaginava (ora è Paolo a fare tutto questo "lavoro sporco", io non sono mai stato in grado di impaginare alcunché). Noi al massimo controllavamo le cianografie prima di mandare in stampa alla ricerca di errori. Adesso invece le cianografiche non esistono neanche più, ma controlliamo un PDF e, una volta che le riviste arrivano in sede, le imbustiamo e le portiamo all'ufficio postale. Sperando di aver soddisfatto le tue curiosità, ti saluto...

LETTERINA A ZZAP!

Caro Leprotto, come va? Che

bello, una lettera da inviare a Zzap!! È pure (quasi) Natale e lo spirito delle palle colorate, appese sin da agosto nei negozi vicino casa, mi fa scrivere cotale missiva. Dicevo, come stai? Zzap! sta certamente benissimo! Numero dopo numero ha trovato una sua quadratura, restando fedele a quel canone estetico che tanto ce lo fece amare quando i capelli erano neri. Passo alle domande. Punto primo: ho apprezzato moltissimo la recensione del MEGA65, che sembra davvero la soluzione ideale al retro-gaming. Mi piacerebbe anche che metteste le grinfie sul Raspberry Pi 400, una macchina compatta e moderna, impressionante sulla carta. Invoco una recensione e un tutorial per settare le emulazioni e per renderla "amighevole" e "sessantaquattrosa" (più varie ed eventuali). Punto Secondo: mi piacerebbe ricevere la rivista per raccomandata (si potrebbe fare con un sovrapprezzo da pagare come bonus opzionale). Tertium in fundum: che ne pensi di una rubrica con la classifica dei giochi per genere? Rullacartoni, calcistici etc... Buon '23 a te, a tutta la Redazione!

Franco Misti

Ciao Franco, direi che il Simpatico Leprotto qui presente sta benissimo! Anche merito di Zzap!, sia chiaro, che mi ha permesso di rimettermi a scrivere in italiano, cosa che non facevo ormai da millenni. Forse dire millenni è un po' troppo, ma per me sono passati davvero millenni. Eppure ci siamo rimessi a rifare Zzap! nello stesso identico modo in cui lo facevamo allora, come fossimo stati scongelati da dei blocchi di ghiaccio in Antartide come in uno degli Sharknado, o forse era qualcosa



di simile tipo Meganodonte VS Octopus Gigante. Ma non voglio tergiversare, e passo a rispondere:

1) ho personalmente acquistato tutti i Raspberry dall'1 al 4, a volte in più di un esemplare per volta. Ci ho fatto un po' di tutto, prima di preferire gli Android TV BOX, più economici e più pratici se si debbono usare applicazioni particolari (es: Netflix). Ho saltato il 400, perché ne ho già una decina e mi piace scegliere la tastiera da utilizzare. Non sono però certo che sia la piattaforma migliore per emulare... Nel senso che la piattaforma migliore è quella con cui ci troviamo meglio, quella che ci ispira di più, e ormai la scelta è così vasta da far risultare impossibile per noi trattare di tutto in queste pagine; nel mio caso prediligo le console portatili perché così quando mi muovo in treno non mi annoio e gioco a Ghosts'n'Goblins o Black Tiger, e in effetti l'anno scorso ne ho recensita una, quella che mi è piaciuta di più tra quelle disponibili al momento in cui ho scritto il mio articolo. Insomma, de gustibus... Il Mega65 era un discorso a parte, che non poteva non essere toccato.

2) Piacerebbe anche a noi, ma poi dovremmo trasferirci a vivere all'Ufficio Postale... È una questione di costi... E anche di logistica.

3) Personalmente non la utilizzerai mai: sono un pallone troppo gonfiato per basarmi su di una classifica redatta da altri. Faccio lo stesso per le serie TV e i film. Scrivimi in privato su OnlyFans e potrai avere, pagando il giusto prezzo, la mia classifica personale della giornata, sempre che tu ci tenga! Astenersi sognatori!! Ricambio gli auguri natalizi e mi porto avanti per la Pasqua!



Ti è piaciuto questo numero speciale?

C'è ancora tanto da leggere!

Sul numero 7/92, in uscita a Gennaio 2023, saranno pubblicate **più di trenta recensioni** per le piattaforme da gioco classiche degli anni '80 e '90, tra cui:

LILLY'S SAGA THE STONES OF EVERGREEN

Il platform che ha stravinto la competition MSXDev 22

PAMPAS & SELENE

In esclusiva, la recensione del "seguito" non ufficiale di The Maze of Galious

MUDDY RACERS e TERRESTRIAL

Due attesissimi giochi commerciali per Commodore 64 e 128.

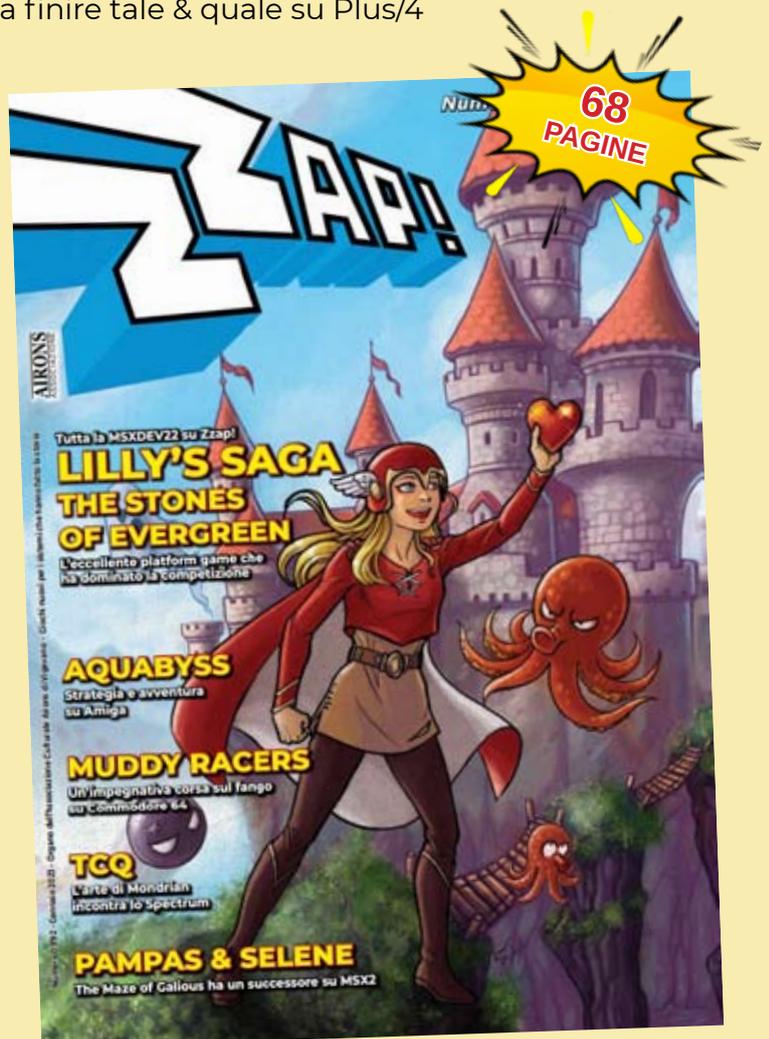
RAID OVER MOSCOW

L'ennesimo classico a finire tale & quale su Plus/4

Enon è certo finita qui! Sul **numero 7/92** troverai anche una lunga e gustosa **intervista a Jon Hare**, l'intero reportage sulla **MSXDev 22**, la recensione della console portatile **Evercade EXP**, un approfondimento sul linguaggio di programmazione **XC=BASIC**, altre favolose avventure illustrate dal **Mago** e tante, tante recensioni per C64, Plus/4, Amiga, Spectrum, MSX, Atari e altri ancora.



Che aspetti allora? Valuta di associarti alla nostra Associazione Culturale! Avrai la possibilità di incontrare altri patiti di retrogaming e di retrocomputing, e avrai la certezza di non perdere i prossimi numeri della nostra rivista. La campagna tesseramenti per il 2023 è già iniziata!



Crashing & Zzapping into Your Galaxy NOW!

FOR SPECTRUM & COMMODORE ENTHUSIASTS WITH THEIR FINGER ON THE BUTTON!



ON SALE NOW



£3.99

The only magazines rampacked with vital info on Spectrum and Commodore games!

SUBSCRIBE NOW AT WWW.CRASHMAGAZINE.CO.UK

WWW.ZZAPMAGAZINE.CO.UK

NEWS REVIEWS ARTICLES COMPETITIONS HISTORY

FUSION RETRO BOOKS



Cartoons by *mch*
facebook.com/artbymch
m-harrison.co.uk