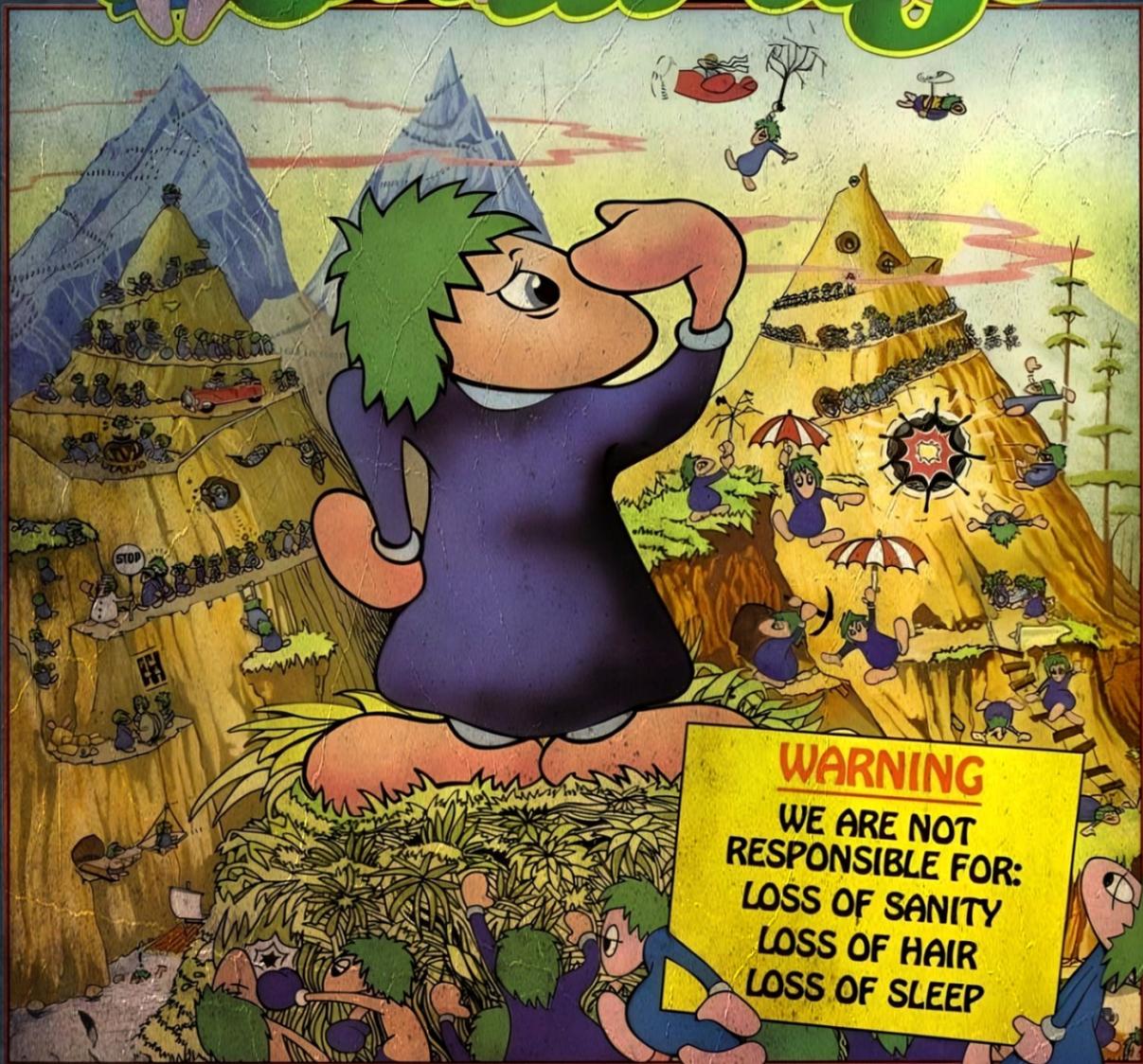


# Lemmings



Recensione  
Recensione  
Retroedicola  
Hardware  
Intervista

**NAYHEM IN MONSTERLAND (C64)**  
**LEMMINGS (AMIGA)**  
**ANTEPRIMA E RECENSIONI LEMMINGS (da TGM)**  
**COMMODORE 65 - l'8 bit Commodore mai uscito**  
**DARIO ROBALDO - environment artist Commodore**



# PUBBLICITA'

Insomma, tra clienti e fornitori, registri e adempimenti di legge, finiva che non avevo neanche più il tempo di rispondere al telefono o di battere una relazione in santa pace.

Così sono andata dal capo e gli ho messo un aut-aut: "O mi prendete un'aiuto, oppure è uno sfascio," ho detto.

E dopo un po' di giorni viene qui il Concessionario Harden Commodore e mi dice: "Mi parli dei suoi problemi." Finalmente: lui e il capo hanno confabulato un po', poi è arrivato questo gioiello, il Sistema Commodore PET Serie 3001.

Mi ha insegnato ad usarlo, ha fatto i programmi e mi ha detto: "Qualunque cosa abbia

bisogno, un colpo di telefono e siamo lì in un lampo."

In una settimana siamo partiti.

**HARDEN**  
commodore

n° 1 in Microcomputer.

"Certo, anche adesso devo fare tutto io: primanota, pagamenti, banche, bilanci, e in più bolle di consegna, carico e scarico del magazzino, fatture. Ma da quando abbiamo "lui", faccio in un lampo."

Configurazione base  
COMMODORE PET 3032+  
Floppy disc 3040+Stamp. L/20



Job Line

**HARDEN S.p.A. direzione commerciale 26048 SOSPIRO (CR) Tel. 0372/63136 Telex 320588 I**

PIEMONTE E VAL D'AOSTA: Tel. 011/389328-332065 • LOMBARDIA: Tel. 02/4695467 • VENETO: Tel. 0444/563864 • FRIULI V. GIULIA: Tel. 040/793211 •  
UDINE: Tel. 0432/291466 • TRENTO A.A.: Tel. 0471/24156 • LIGURIA: Tel. 0185/301032 • EMILIA ROMAGNA: Tel. 0544/30258-30081 • TOSCANA: Tel. 055/663696 •  
MARCHE: Tel. 071/9170564 • UMBRIA: Tel. 0761/224688 • LAZIO: Tel. 06/5916438 • ABRUZZI: Tel. 085/50883 • CAMPANIA: Tel. 0824/24168-21680 •  
PUGLIE E BASILICATA: Tel. 0881/76111-080/481327 • CALABRIA: Tel. 0984/71392 • SICILIA: Tel. 090/2928269 • SARDEGNA: Tel. 070/663746

da MC MICROCOMPUTER (n.1 settembre 1981)  
da retroedicola.com

## EDITORIALE

Bentornati Commodoriani,

In questo numero vi riporteremo nei primi anni novanta ricordando due giochi davvero notevoli per C64 e Amiga come Mayhem In Monsterland e Lemmings, ma anche rispolverando un hardware a marchio Commodore che sarebbe dovuto arrivare sul mercato proprio in quel periodo e che (purtroppo o per fortuna ... decidetelo voi) non uscì mai dalla fase di prototipo.

Segue poi una retrospettiva relativa alle preview e recensioni pubblicate su The Games Machine proprio relative a Lemmings: una raccolta di pagine che include anche una recensione dedicata alla versione C64, un unicum su quelle pagine, storicamente rivolte invece ai 16 bit e ai PC.

A chiudere qualche domanda a Dario Ribaldo, attualmente al lavoro sul nuovo The Newzealand Story in produzione all'interno di Commodore.

Insomma, un bel numero denso di argomenti per accompagnarvi nei prossimi, caldissimi, mesi estivi.

Non mi resta altro che augurarvi una buona lettura e darvi un arrivederci al prossimo numero di Commodoriani!

Massimiliano Conte

## INDICE

PAG. 04 ...	MAYHEM IN MONSTERLAND
PAG. 08 ...	LEMMINGS
PAG. 11 ...	RETROEDICOLA LEMMINGS AMIGA E C64
PAG. 16 ...	COMMODORE 65
PAG. 19 ...	INTERVISTA A... DARIO ROBALDO
PAG. 21 ...	FAN ART
PAG. 22 ...	CURIOSITA'

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Ritengo inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.

Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.

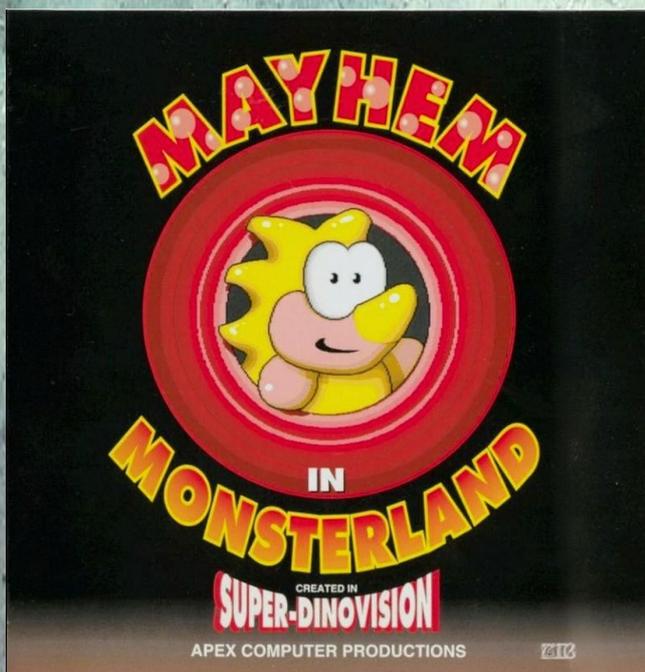
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che, altrimenti, risulterebbe troppo freddo e distaccato.

### NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da [mobygames.com](http://mobygames.com), salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.

Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da [retroedicola.com](http://retroedicola.com) (salvo diversa indicazione).



**SCHEDA**  
**Publicato da**  
**APEX COMPUTER**  
**PRODUCTIONS LTD.**  
**Sviluppato da**  
**APEX COMPUTER**  
**SOFTWARE**  
**Anno di pubblicazione**  
**1993**  
**Piattaforma**  
**C64**

Mayhem in Monsterland è un gesto d'amore e un omaggio al glorioso "biscottone" realizzato da Apex Software nel 1993, quando il Commodore 64 era già commercialmente defunto (per non parlare dell'Amiga, che da lì a poco avrebbe iniziato la sua parabola discendente). I fratelli Rowland, già autori dei primi due Creatures (titoli che avevano deliziato i videogiocatori e che abbiamo visto su queste pagine negli ultimi due numeri), decisero di realizzare il loro ultimo gioco per questa piattaforma, dimostrando che il C64 poteva reggere un platform velocissimo, alla pari con Sonic. Per raggiungere questo obiettivo,

Il coloratissimo titolo di presentazione, in pieno stile Apex Software!



utilizzarono ogni trucco di programmazione possibile, superando i limiti hardware e sfruttando ogni singolo kilobyte della macchina (arrivarono persino a dichiarare di aver utilizzato 68 KB, accedendo a parti normalmente inaccessibili della ROM di sistema).

Consapevoli che nel 1993 nessuno avrebbe investito in un titolo esclusivo per il C64, Apex si auto-distribui, portando nei negozi un gioco probabilmente fuori tempo massimo ma tecnicamente straordinario.

Lo scrolling era fluido e rapidissimo, la grafica definita e colorata, mentre gli sprite erano animati in modo impeccabile: in ogni pixel del gioco si percepiva la maestria

tecnica di John Rowland e il talento artistico di Steve Rowland.

Se questo doveva essere l'ultimo omaggio al nostro amato computer 8 bit, non poteva esserci regalo migliore per una generazione cresciuta con il C64.

La trama era semplice ma efficace: Mayhem, un simpatico dinosauro con un corno da rinoceronte, doveva infatti riportare la felicità nel suo mondo, reso grigio e triste da un incantesimo fallito



Una breve introduzione prima di tuffarsi nel livello (qui in versione "triste")

del mago Theo Saurus. Per farlo il nostro Mayhem doveva raccogliere della polvere magica da consegnare a Theo per annullare gli effetti del sortilegio.

Il gioco offriva cinque livelli, ciascuno diviso in due parti (una "triste" e una "felice"), con 34 tipi di nemici diversi che garantivano una notevole varietà di gameplay.

La struttura ricordava i platform più celebri dell'epoca, ma con una fluidità e una velocità inedite per il C64.

Lato audio il titolo presentava invece motivi orecchiabili ed allegri, con uno stile inconfondibile già ascoltato nei lavori precedenti della Apex, uniti ad effetti sonori chiari e tondi, capaci di sottolineare in maniera impeccabile ciò che avveniva sullo schermo.

Purtroppo, nonostante questa realizzazione

La seconda parte di un livello vi vede impegnati a raccogliere stelle lungo il mondo nuovamente tornato felice!



Il grigio di un livello non ancora riportato alla "felicità"

di primo livello, il gioco fu apprezzato da pochi irriducibili possessori di C64 al momento dell'uscita, anche se le recensioni dell'epoca furono entusiaste: Commodore Force gli assegnò un 97%, mentre Commodore Format arrivò addirittura al 100%. Quest'ultimo voto, però, sollevò polemiche e perplessità: alcuni lettori accusarono la rivista di aver gonfiato il punteggio per la vicinanza con i Rowland, che avevano in effetti pubblicato il loro diario di sviluppo proprio sulle pagine della rivista. La critica non riguardava la qualità del gioco (incontestabile), ma la presenza di bug che impedivano di raggiungere il punteggio perfetto in alcuni livelli, un difetto che, secondo alcuni, non consentiva a Mayhem di ricevere un voto così alto.

Oggi è invece abbastanza chiaro che quel voto era un riconoscimento alla piattaforma che ospitava il gioco piuttosto che al programma stesso, un commiato di molti

Sono solo 16 colori? Ma cavoli se venivano usati bene!





Ecco la presentazione del gioco... Mayhem sembra salutare noi giocatori e noi invece salutiamo il computer che lo ospita.

ragazzi e adolescenti che erano cresciuti di fronte alla tastiera del C64 e che li avevano visto nascere la loro passione per i videogiochi, probabilmente già migrata su sistemi più moderni in quel momento storico.

Insomma, un addio con la lacrimuccia, ma sostenuto da un gioco di livello altissimo.

A distanza di decenni, Mayhem in Monsterland rimane una pietra miliare per gli appassionati del C64. È un esempio di come la creatività e la competenza tecnica possano spingere una macchina oltre i suoi limiti apparenti. Per chi ama i platform o vuole scoprire il meglio dell'era 8-bit, questo titolo è una tappa obbligata. ■

Massimiliano Conte

Quando il protagonista acquista la possibilità di correre e incarnare i nemici... accidenti che velocità di scrolling tira fuori il piccolo 8 bit!



**G POWERTESTED**
**63**





Oh, and little Mayhem (what else can I call him?) is being attacked by a huge lady creeper, those distributed throughout the levels are loads of handy performance enhancers.

The most important power-up Mayhem can get is his 'charge' booster. This enables Mayhem to scream down the level at top speed in a blur, taking out dinosaurs left, right and center. As long as he's charging, Mayhem can take out practically all the dinosaurs. Besides the charge icon there are extra health and lives hidden away in the recesses of the levels, limited invisibility icons and high jump icons. You really do have to examine every square centimeter of the level to discover the secret bits.

It is possible to spot where the secret stuff is, but only if you look really hard. The Apex chipmunks have slightly changed the graphics where there's a drop-through, so you could squint really hard. However that essential way to find power-ups is to explore all those seemingly empty dead-ends; you really come away empty handed.

**LEARNING CURVE**

All the best games have a nice diagonal learning curve. That is to say, that as you become more proficient at the game, it increases the difficulty level, so that it's always a challenge, but never a chore. Getting that learning curve set correctly can make or break even the best of games. After all who wants to play the hottest looking slice of platform action since Rocket Ranger, if you can't get over level four?

Mayhem doesn't disappoint with its learning curve.

**SO YOU LIKED IT THEN?**

Mayhem in Monsterland pretends to be nothing other than a slab of game. Everyone else might have lost the plot somewhere along the line, but the Apex Twins, proud fathers of Mayhem didn't. While the rest of the computer games industry have become obsessed with marketability, crossover potential, target sectors, games per second, DSP chips and other utterly tedious matters, they get on with setting up the single most ingenious game to ever appear on an 8-bit machine, console or otherwise.

So, you may well be wondering how we can justify that big 100% rating; after all, nothing is ever perfect. Are we saying that Mayhem is without a blemish on his rosy face? Maybe not, what we are saying is that this is as good as you can realistically expect it to get. The perfect game? No. The best you'll ever see on the C64 in this decade or the next? Yes. Point made. Enough said.

**CLUR'S SAY**

Oh, I'd admit Mayhem in Monsterland is a great platformer, it's kept me amused for hours, isn't that actually, but that's all Mayhem is, a platformer, not the perfect game. To me a score of 100% implies that it's the best that a game could ever be. The percentage mark shouldn't have anything to do with the marketing strategy of the company or how small the 8-bit market is. 100% should simply mean that each and every one of our readers will feel that they're getting value for money if they spend their hard earned dollar on the game. And I am absolutely positive that a significant percentage of our readers would not get their tenners worth of fun wandering around Monsterland.

The first levels, even you gently into Monsterland, enabling you to pick up the basics of Mayhem movement. Then once you've got a bit more confident you can tackle the happy levels with their resident monsters and sticky jumps.

Thanks to the hell fire function and the continues, it's possible to progress a bit further every time you play Mayhem. It's not one of those games which includes impenetrable cardboard or little bit of thought and the hardest jumps can be completed.

**VITAL STATISTIC**

GAME.....MAYHEM IN MONSTERLAND  
 PUBLISHER.....APEX PRODUCTIONS  
 CONTACT NUMBER.....0756 524896  
 PRICE.....£5.99 CASH/£5.95 DISK  
 AVAILABLE.....OUT NOW  
 OTHER INFO.....BUY IT NOW

**MAYHEM IN MONSTERLAND**

- Stunning game by absolutely anybody's standards.
- One which you could return to again and again.
- This is as good as it gets.

**POWER RATING**

## 100%

Commodore Format November 1993

L'ultima pagina della contestata recensione inglese di Commodore Format che assegnò il 100% al titolo. Addio Commodore 64... e grazie per tutto quello che ci ha regalato!

LEMON
64

SCORE 8.5

245 VOTI

Un buon numero di voti per questo Myhem, la maggior parte dei quali frutto di un recupero "postumo" (ma doveroso) del gioco. Se siete legati al C64 e al mondo platform e, per qualche strano motivo, questo titolo non è mai entrato nei vostri radar, il consiglio è quello di provarlo: potreste davvero rimanere sorpresi da ciò che riusci a proporre il C64 alla fine della sua vita commerciale (una vita che poi è continuata fino a oggi, in realtà, ma questa è un'altra storia).

Il voto di 8,5 è sicuramente molto positivo, ma forse potrebbe essere anche un pochino più alto per questo grandissimo titolo, impeccabile tecnicamente, bello da vedere e divertente da giocare: un risultato che si avvicina molto alla qualità di certe console (molto più potenti di un C64) in circolazione all'epoca!

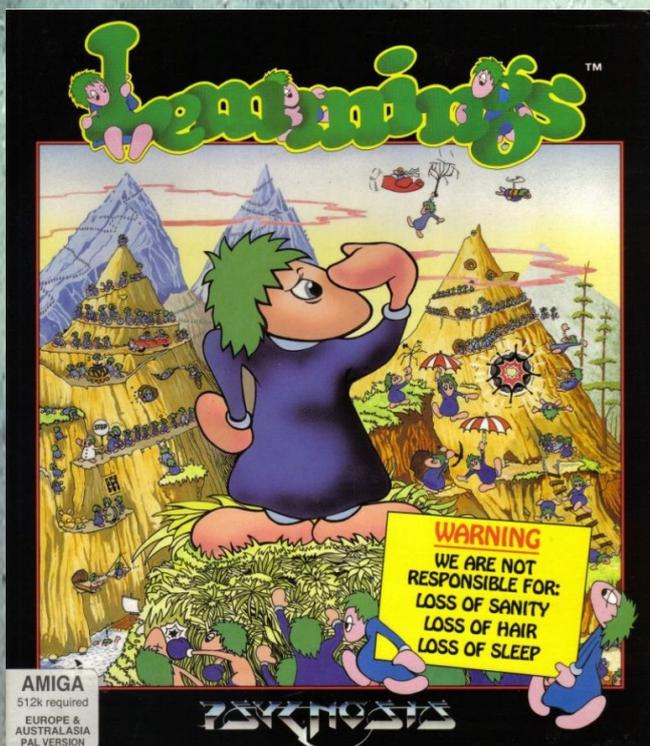
86

# MILLENNIUM RUNDIVERS



**DOWNLOAD NOW!**





Leggenda vuole che "Lemmings", divenuto capostipite di una lunga serie di videogames, sia nato quasi per caso.

Tutto ebbe inizio da un semplice sprite che camminava su un monitor, creato per Walker, un altro progetto in sviluppo presso la DMA Design.

Quel semplice personaggio che passeggiava in loop catturò l'attenzione del team che vide in esso il potenziale per un videogame rivoluzionario.

Lo sprite dall'andatura simpatica che "non si fermava mai" fu un punto di partenza, ma ad ispirare il gameplay da associare a quella suggestione pare fu invece un documentario Disney del 1958, White Wilderness, che ritraeva dei lemming (piccoli roditori artici) mentre si lanciavano da un dirupo in un presunto suicidio di massa. Sebbene la scena si fosse poi rivelata un falso (pare infatti che i lemming furono spinti dalla troupe!), quel mito divenne il cuore del gioco.

I Lemmings digitali (che nel gioco non erano roditori, ma

## SCHEDA

**Pubblicato da**

**Psygnosis**

**Sviluppato da**

**DMS Design**

**Anno di pubblicazione**

**1990**

**Piattaforma**

**AMIGA**

bipedi dai folti capelli verdi): camminavano costantemente in linea retta, noncuranti dei pericoli di fronte a loro.

Compito del giocatore era quindi quello di assegnare "lavori" specifici ad alcuni di loro per consentire a tutta l'allegria compagnia di trovare l'uscita del livello raggiungendo una certa percentuale minima di sopravvissuti.

In sostanza si trattava di un puzzle game ben mascherato, caratterizzato da un'ironia che si percepiva già dai nomi di alcuni livelli e dal sonoro che "scimmiottava" famosi temi musicali.

Come tutti i giochi più riusciti di questo genere aveva una curva di apprendimento ottima, con primi livelli semplicissimi che, mano a mano, introducevano nuove piccole difficoltà. La creatività del giocatore veniva

Tutto il necessario per giocare stava in una comoda e veloce interfaccia nel lato inferiore, inclusa un'utilissima minimappa per i livelli più grandi.

Un dettaglio non scontato per la risoluzione che potevano mettere in campo i 16 bit dell'epoca.





Riflesso condizionato... appena vedo questa schermata mi torna alla mente la musica di accompagnamento della presentazione... Indimenticabile!

sempre stimolata e il senso di appagamento che forniva la soluzione di un livello era altissima.

Come non citare poi l'opzione "nuke"! Cliccando infatti sull'icona della bomba atomica, cominciava un conto alla rovescia sopra la testa di tutti i Lemmings che esplosevano in rapida sequenza con un effetto irresistibile.

Chi non ha mai fatto scavare una piccola buca in cui concentrare cento poveri Lemmings per poi farli esplodere in uno schioppettante suicidio di massa?

La versione Amiga aveva anche la bellissima opzione a due giocatori che sfruttava la possibilità del computer Commodore di collegare due mouse contemporaneamente. Lo schermo veniva così diviso con uno "split screen" verticale che permetteva di

L'introduzione di un livello elementare, pensato per farvi capire come si utilizzano gli "scavatori". Il suo nome, "Just dig!", suggerisce esattamente questo.



Il numero di "specializzazioni" erano contate... il gioco, mano mano che procedeva, ve ne dava un numero sempre più limitare e, quindi, da utilizzare con crescente saggezza.

sfidare un amico all'interno di speciali livelli dotati di due uscite, una per ciascun giocatore. I "concorrenti" potevano impartire ordini solo ai Lemmings del proprio colore, ma la trovata geniale era che venivano contati anche i Lemming del colore opposto che finivano nella porta "sbagliata"! Inutile dire che questa meccanica causava infamate reciproche al fine di dirottare più creature possibili alla propria "base"!

Il successo strepitoso del titolo a livello di critica e di pubblico diede il via ad una serie di conversioni per tutti (ma proprio TUTTI) i computer e le console dell'epoca, 8 bit e 16 bit. A causa dei limiti tecnici di alcune macchine, il gioco subì vari tagli e modifiche sia a livello grafico che di gameplay, ma in sostanza qualunque videogiocatore di inizio anni 90 poté dedicarsi al salvataggio di questi "stolidi" personaggi.

Il livello introdotto qui accanto, visto in tutta la sua semplicità: in effetti per superarlo basta... scavare!





La "nuke" in funzione... e in un attimo i lemmings sullo schermo si trasformano in simpatici fuochi d'artificio!

### Note a margine:

- Il gioco ebbe un data disk ufficiale intitolato "Oh no... more Lemmings".
- Vennero poi pubblicati degli "speciali" natalizi, Christmas Lemmings e Holiday Lemmings, che raccoglievano una serie di livelli a tema natalizio basati sul questo primo Lemmings
- DMA Design, che nel nuovo millennio avrebbe cambiato nome in Rockstar North, ha dato i natali ad un'altra saga, ancor più "fabbrica soldi" di Lemmings: Grand Theft Auto.
- La Data East produsse anche un prototipo di Lemmings in versione arcade, con una trackball al posto del mouse, ma non venne mai commercializzato.
- La versione americana del gioco utilizzava un sistema di protezione unico: il disco

Una foto della versione C64... conversione tardiva, ma decisamente ben fatta, dell'originale... ottima soprattutto se giocata con il mouse del C64 (sì, il gioco lo riconosceva se inserito in porta 2!)



che veniva richiesto per la verifica della copia originale aveva dei settori danneggiati appositamente. La protezione verificava proprio quei settori che normalmente un X-Copy era tarato per "riparare". In sostanza quasi tutte le copie "fatte in casa" risultavano così non utilizzabili.

- Lo scrittore Terry Pratchett dichiarò di aver dovuto disinstallare il gioco e di aver distrutto anche tutti i dischetti originali, in quanto si era talmente "fissato" da rischiare di non consegnare in tempo il libro su cui stava lavorando.

PS nelle prossime pagine troverete una ricca anticipazione del gioco comparsa sul TGM di dicembre 1990, addirittura più estesa della recensione poi arrivata a marzo 1991 (anch'essa presente)!

Piccola chicca anche la review comparsa sempre su TGM a marzo '94 e dedicata alla versione C64 del gioco: forse l'unica recensione per l'8bit comparsa su questa rivista al di fuori dell'inserito di Zzap (durato per tutto il 1993 e qui già defunto)! ■

Massimiliano Conte

LEMON

SCORE 9.0

574 VOTI

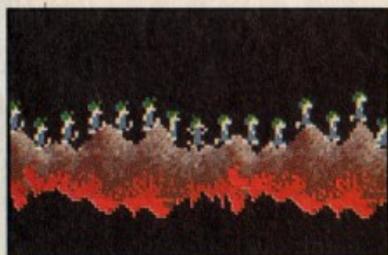
Tanti voti per questo classico Amiga, che viene premiato con una media voto di 9.0 da parte dell'utenza di Lemon Amiga, un risultato che mi sento di condividere, perché a mio avviso questo rimane il Lemmings migliore di tutta la saga (per me superiore anche al secondo capitolo, The Tribes). Un vero gioiello che dimostra come l'ingegno e la creatività al servizio di un hardware ben utiulizzato possano portare a risultati eccellenti. Permettetemi infine un saluto ai 10 "utenti" di Lemon Amiga - evidenti troll - che hanno dato 1 (UNO!!!) a questo capolavoro e che ho chiaramente ignorato grazie alla mia media che esclude senza il minimo scrupolo soggetti come loro!

# JUMPING JOCK SPLAT!



Dopo aver evitato un sacco di pattuglie autostradali, il nostro inviato è riuscito ad arrivare a Dundee e a parlare con la DMA Design - cioè con i tizi dietro a Menace e Blood Money - riguardo ai loro prossimi titoli per console e computer. Non ci siamo sorpresi nello scoprire che Dave Jones si è fatto le ossa su uno Spectrum. L'uomo che ha programmato Blood Money per la Psygnosis ha spiegato agli utenti Amiga che cosa sia la giocabilità. Blood Money era essenzialmente uno shoot 'em up, ma conteneva abbastanza elementi strategici da tenere incollati al video per mesi ogni sorta di giocatori.

Dave Jones non ha più fatto niente dai Hi ho, hi ho, a spiaccicarmi vo...



tempi di Blood Money, preferendo sviluppare la sua società, la DMA Design, acquisire programmatori esterni e espandere i

propri uffici a Dundee. Lemmings è il primo gioco ad uscire dalla DMA Design dopo un'assenza durata

## UNA COSA DOPO L'ALTRA

Lemmings non assomiglia a nessun altro gioco. E, per farla breve, originale. Il sonoro, la grafica, lo schema di gioco... tutta roba mai vista prima.

Come probabilmente saprete, i lemmings sono piccole creature pelose simili ai criceti che hanno una strana tendenza a compiere degli immensi suicidi di massa. E c'è bisogno di noi per salvar le povere, piccole creature innocenti dirigendole attraverso 100 livelli.

Come avrete intuito, ciò non è semplice quanto sembra. Alla scomparsa dei lemming contribuiscono molti elementi, non ultima la vostra abilità nel tenerli tutti sott'occhio. Non appena questi tizi cominciano a muoversi, non c'è più modo di fermarli - a meno che non gli si spari.



un anno. E uno strano giochino programmato dal boss stesso. Il gioco si basa su centinaia di piccoli lemming (che sarebbero poi delle specie di criceti nordamericani con una certa tendenza al suicidio. NdPiero Angela) che se ne vanno in giro per i fatti loro in una serie di paesaggi di vario tipo. Solo noi possiamo impedire che cadano giù da precipizi o anneghino dentro a dei fiumi

Cutie Poo è un altro gioco assurdo nel quale partecipa una razza di animaletti chiamati Tribbles. Nel gioco ci sono 239 quadri di animazione per creare un look da cartone animato.

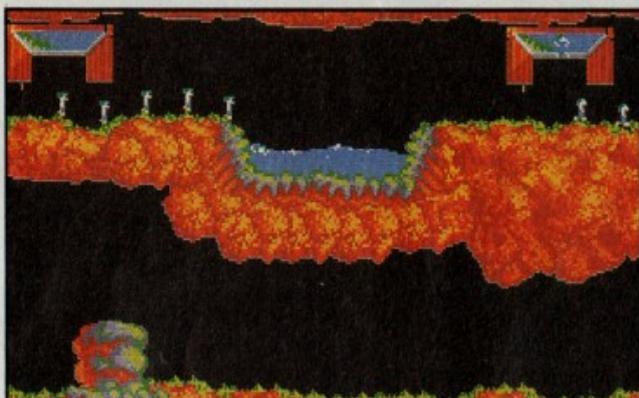
Fra i titoli futuri potrebbe esserci uno sviluppo del demo Walker di D. Jones.

E sparargli non va bene, poiché bisogna farne arrivare almeno un certo numero all'uscita del livello.

Il segreto del successo sta nel far lavorare gli animaletti per noi. Si può assegnare a ogni lemming un compito specifico che questo porterà giudiziosamente avanti sino alla fine. Ad esempio, se cliccate su un lemming e lo fate diventare un Costruttore, questi comincerà a costruire un ponte. Nel frattempo, tuttavia, gli altri 90 o giù di lì lemming continuano a camminare avanti e indietro senza meta. A questo punto si potrebbe voler usare un Ostacolatore, che bisogna quindi ammazzare - un piccolo sacrificio per evitarne uno enorme.

Salvare lemming è tutto quel che c'è da fare. All'inizio di ogni livello vi viene detto quanti bisogna salvarne, con quale frequenza appaiono sullo schermo e il nome del livello (che spesso nasconde un indizio sull'orrore che Dave Jones sta per scatenarvi addosso).

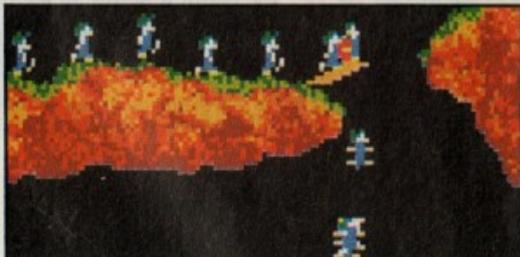
## Preview



A sinistra dello schermo cinque lemming vanno incontro a morte certa. Sulla destra altri lemming stanno per fare una brutta fine dentro a una trappola.

### CONSTRUCTION KIT

I livelli di Lemmings sono stati progettati da tutte le persone della DMA Design. Con un construction set, è stato chiesto a ogni membro di contribuire con la propria diabolica creazione. Dave Jones ha progettato il gioco in modo che potesse incorporare il construction set se volessero pubblicare una versione personalizzabile. Speriamo che vogliano.



### LA BESTIA IN GIAPPONESE

vero: Shadow of the Beast esce sul PC Engine. La DMA Design si sta occupando della conversione e spera di avere in mano il gioco finito entro metà 1991. La ragione per una così lunga attesa è dovuta alla completa riprogettazione del gioco. Lo riconoscerete senz'altro, ma incontrerete anche spade, magie e nuovi problemi. Il programmatore, Mike Dailly, sta aggiungendo gli elementi extra per sfruttare il CD ROM dell'Engine e rivolgere il gioco all'utenza giapponese. Dailly descrive il NEC come una console perfetta e come "meravigliosa" ma pensa che il suo sistema di sviluppo sia "scomodo". Comunque sia, è riuscito a tirare fuori 17 livelli di scorrimento in parallasse, e di conseguenza non dev'essere del tutto malvagio.

Ci sono notizie anche di Ballistix per il PC Engine e l'FM Towns, che verranno programmate da Russell Kay della DMA Design. Anche questo sarà un remix della versione originale per computer a 16-bit.

### GLI UOMINI DI LEMMINGS

Amiga - Dave Jones  
Atari ST - Dave Jones + Mike Dailly  
PC IBM - Russell Kay  
Grafica/animazioni - Gary Timmons  
Fondali ecc. - Scott Johnston

### ASSALTO SONORO!

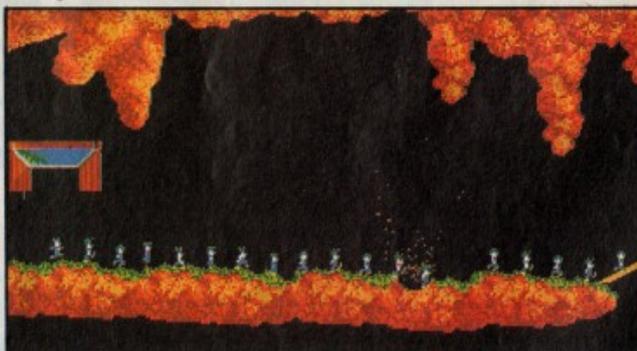
Lemmings contiene 25 musiche! Potreste riconoscerne alcune, come le sigle televisive di A-Team, Missione Impossibile e i vecchi Batman e Scooby Doo. Questa gente è pazza o cosa?

La grafica in ray tracing e le 81 animazioni della testa del camminottero sono molto carine, ma sarà piuttosto difficile tirarne fuori un gioco divertente. Stanno anche per uscire le versioni per PC Engine di Shadow of the Beast e di Ballistix, e probabilmente anche una versione per FM Towns di quest'ultimo.

Dave Jones spera che i prossimi giochi della DMA Design possano uscire anche per console. Per il momento la sua preferita è il Megadrive, ed è sicuro che avrà successo in Inghilterra. Anche se i giochi della DMA potrebbero non uscire per Nintendo a causa di problemi di licenza,

lui descrive il Sega come il "più esaltante" e ha già pianificato delle versioni per Megadrive di Cutie Poo e di Lemmings. Come la maggior parte dei programmatori, Dave si lamenta del fatto che gli attuali sistemi di registrazione dati non sono all'altezza delle macchine cui sono collegati. Beast per il PC Engine uscirà solo su CD ROM, e Dave non aspetta altro che il giorno in cui potrà usare il suo FM Towns per qualcosa.

Il futuro promette senz'altro bene, e anche se non vedremo mai Dave comportarsi come uno dei suoi lemming e tuffarsi di testa dentro qualcosa, lui è già pronto per ogni sviluppo prevedibile in futuro.



Ehm... penso che sia meglio metterci un ostacolo, visto che il tizio che dovrebbe costruire il ponte non sembra abbia molta voglia di finirlo in fretta.

PSYGNOSIS PER AMIGA L. 49.000

Review

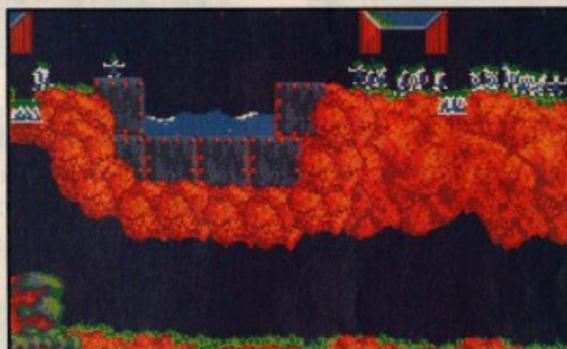
# LEMMINGS



**L**emming: genere di roditori topiformi della sottofamiglia delle Arvicole, dal corpo tozzo, coda corta, testa grossa, occhi e orecchi piccoli...” Ma sono impazziti alla Psygnosis? Fanno dei giochi che hanno per protagonisti dei topi? Mah, stiamo un po’ a vedere...

Come ho accennato nell’introduzione i Lemmings sono dei roditori: ciò che non ho detto, ma che probabilmente conoscerete senz’altro se avete delle minime basi scientifiche, è il fatto che questi animaletti migrino molto spesso in gruppi compatti uno dietro all’altro e che non si fermano di fronte a nessun ostacolo naturale, sia esso un lago, un precipizio o un vulcano, andando evidentemente molto spesso incontro a vere e proprie stragi. E nel mondo simulato della Psygnosis di precipizi ce ne sono a iosa e caderci dentro è molto facile!

Ogni Lemming inizia la partita come un normale camminatore, ossia continua a camminare imperterrito fino a quando non incontra un ostacolo, nel cui caso rimbalza, si gira e riprende a camminare come se niente fosse. Inutile dire che se al posto di un normale ostacolo prende posto una buca, o qualcosa di peggio, il povero roditore ci cade in pieno nella maniera più naturale possibile! Ed è proprio qui che entrano in scena voi: mediante l’utilizzo di un pointer dovete cliccare di volta in volta su un lemming diverso e assegnargli una funzione particolare, che può essere quella di costruire un ponte, una buca, di scalare un muro, in modo tale di facilitare il cammino del branco e di permettere all’intero gruppo di giungere alla fine del livello incolume. Beh, per dirla franca, qualche lemming deve rimetterci le penne per la salvezza del popolo intero, ma quel che è importante è riuscire a salvare una percentuale di animaletti maggiore o, al limite, uguale a quella indicata all’inizio di ogni livello. Solo così potrete accedere allo



schermo successivo, pieno zeppo di nuovi, tremendi e imprevedibili ostacoli.

Naturalmente è disponibile anche il modo a due giocatori, in cui vigono le classiche leggi del football australiano: la regola è che non ci sono regole. Potete infatti far esplodere i lemmings dell’avversario, farli precipitare nella lava o, meglio ancora, farli arrivare nella vostra base, guadagnando così un sacco di punti alla faccia del vostro nemico. Alla fine viene stilata una percentuale che indica il numero di roditori “ospitati” e l’ammontare di quelli del proprio avversario “rapiti”. Ma come si fa a sapere se un lemming è mio o del mio nemico? E’ semplice gli uni hanno un bel completino blu e capelli verde, gli altri l’opposto con una bella capigliatura blu, alla giapponese.

Particolarmente esilarante è l’opzione di reset, nel qual caso tutti i poveri topolini si trasformano in autentiche bombe viventi con tanto di timer sulla testa e prima di morire, in una fragorosa esplosione, si mettono le mani sulla capoccia e lanciano un acutissimo “Oh no!” che dovrebbe forse impietosire, ma che ha assolutamente l’effetto contrario, facendo schiattare dalle risate, trasformando molto spesso le partite in “gare di reset” per il solo gusto di vedere questi poveri animaletti esplodere!

Ah, quasi dimenticavo: al termine di ogni livello viene fornita una password che permette di iniziare le partite future dallo schermo raggiunto senza bisogno alcuno di stare a dannarsi per superare anche le prime difficoltà. E credetemi, Lemmings propone tanti, tanti, tantissimi enigmi, apparentemente impossibili da risolvere, ma in realtà elementari.

Non aggiungo nient’altro perciò dovete

gioco dell’anno 1991! Certo, non ve lo regalano, ma considerando il rapporto qualità/prezzo, cosa sono poche lire di fronte a un gioco che appassionerà per ore e ore senza mai stancarvi? Lo ripeto, a costo di sembrare ripetitivo: compratelo!

Simone Crosignani



**ECCEZIONALE!!!** Questo gioco è ECCEZIONALE! Ho sempre avuto una gran stima dei programmatori della Psygnosis, ma finora ho ritenuto che mettessero troppo poco impegno nel game design e nello studio della giocabilità. Beh, questo Lemmings mi smentisce nella maniera più completa: Lemmings è il videogame più originale che sia mai uscito dai tempi di Pac Man! E’ divertente, giocabile, ha più di cento livelli quindi ha pure un fattore longevità elevatissimo: cosa volete di più? Grafica e sonoro ben realizzati? Ma ragazzi stiamo parlando della Psygnosis, la software house per eccellenza: non dimentichiamo inoltre che gli autori di Lemming sono i famigerati programmatori della DMA Design, autori dello splendido Menace e dell’incredibile Blood Money! DOVETE COMPRARLO ASSOLUTAMENTE! E’ magnifico...

**Globale 98%**



recarvi IMMEDIATAMENTE dal vostro negoziante di fiducia e comprare Lemmings: questo è, senza dubbio, il

PSYGNOSIS per Commodore 64



Lo abbiamo atteso per anni. In fondo un gioco come Lemmings non richiede certo risoluzioni grafiche incredibili oppure milioni di colori sullo schermo, ed il fatto che ne esista una versione (egregiamente giocabile) anche per Game Boy, ne è forse la prova più lampante. Eppure, questo capolavoro della Psygnosis, era proprio come l'erbaccia: albergava dappertutto! Originariamente concepito per Amiga, Lemmings è già stato convertito per tutti i sistemi da gioco esistenti: Nintendo NES, Super NES, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear, Mega Drive, PC MSDOS, Atari ST, Spectrum... L'unica versione che ancora mancava all'appello, strano me vero, era proprio quella per C64! Ma ora, a più di un anno di distanza dalle prime schermate (apparse sull'ultimo numero vero e proprio di Zzap!), i lemmings sono finalmente approdati anche nelle memorie del piccolo grande Commodore.

**Tara tata tata  
tatà... Noi Puffi  
siam così, noi  
siamo tutti blu,  
puffiamo su per  
giù, due mele o  
poco più... Che?  
Come? Mi dicono  
dalla regia che ho  
sbagliato  
nanerottoli!**

Dopo una premessa simile, dunque, mi sembra del tutto escludibile una vostra non conoscenza del titolo in questione. Tuttavia, l'esperienza insegna che al mondo ci possono essere sempre i soliti tre o quattro sprovveduti che fanno la fortuna dei redattori, visto che questi ultimi si ritrovano poi a scrivere sempre le stesse cose, ma a fin di bene. Bene per il lettore che può apprendere senza mai annoiarsi, bene per il redattore che più scrive, più guadagna... Comunque, narriamo un po' di cose su tale Lemmings.

Tanto per cominciare, gli assoluti protagonisti del gioco sono dei nanerottoli. Ma non dei nanerottoli coscienziosi e prudenti come possono essere i Puffi, bensì un intero branco di disgraziatissimi roditori che, quando si accorgono di essere in sovrannumero, si suicidano in massa. E nei modi più assurdi. Se la stessa cosa la facessero i redattori, probabilmente, la Redazione (intesa come i locali che la ospitano) sarebbe un luogo davvero più vivibile. Ma questa è una considerazione del tutto personale, che non c'entra poi molto col gioco, e quin-



di procediamo... Dicevo, la passione suicida di questi animaletti, deve aver stimolato non poco la fantasia Dave Jones e di tutto il team DMA Design, tre anni fa (si veda a proposito il numero 26 di TGM, pagine 10 e 11), e ciò che ne uscì fu uno dei rompicapo più geniali della storia dei videogame. E così ci troviamo di fronte ad un nugolo (almeno nei primi livelli) di piccoli roditori, assolutamente incoscienti e sprezzanti del pericolo: qualunque cosa accada, essi proseguono il loro cammino verso l'ignoto. A nulla importa se poi c'è un crate-

### E ADESSO DOVE LO TROVO?

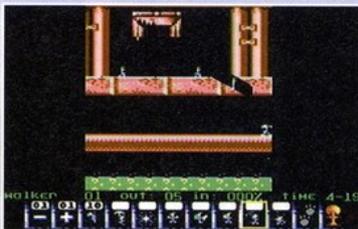
Ok, amici, abbiamo appurato che Lemmings è proprio un bel gioco ma... Come fate a procurarvelo se nessuno lo vuole importare? In effetti, la questione non è semplice: la società che importa i titoli Psygnosis, infatti, ha da tempo deciso di non importare più nulla per il 64, Lemmings incluso.

Se comunque foste veramente interessati in Lemmings, provate a farcelo sapere. Se il vostro numero fosse di una certa rilevanza, se ne potrebbe anche parlare alla Psygnosis...

## REVIEW



re e vanno a finire direttamente nella lava, oppure se il loro destino incombe con un terrificante crepaccio con tanto di laghetto artificiale e morte per annegamento al seguito. No, loro vanno cocciutamente e ciecamente avanti, e l'unica speranza di salvezza, per loro, siete proprio voi! La dinamica, in poche parole, è questa: ogni livello è formato da una caverna più o meno intricata, e fra l'inizio del medesimo e la sua uscita, ci sono mille e più pericoli nei quali i roditori possono incappare, ponendo prematuramente termine alla loro naturale esistenza. E i lemmings camminano sempre nella stessa direzione, cambiandola solamente quando si trovano bloccati da un ostacolo o da qualche buco che li faccia cadere da una piattaforma a quella sottostante (anche la distanza tra i ripiani può costituire un pericolo: cadere dal quarto piano di un palazzo non è mai stato salutare per nessuno). Chiaro che a questo punto intervenite voi: nei panni di un improbabile attivista del WWF (vero, Jack! NdP), dovrete assegnare ad alcuni lemmings funzioni particolari, in modo tale da dirigere tutti gli altri verso la salvezza. Ogni tanto dovette rinunciare a qualche esemplare, ma se la loro "morte" è utile alla salvezza dell'intero branco, non ha molta importanza. Per ogni livello c'è un limite di lemmings che potete "perdere", oltrepassando il quale il gioco finisce



e il WWF vi manda a quel paese. Questo gioco è strategia pura, a ogni singolo lemming potete fare compiere le azioni più disparate: costruire ponti, bloccare gli altri facendo cambiare loro direzione, scavare buche, scalare muori... E se la situazione si fa davvero senza via d'uscita, potete anche "resettare" i lemmings facendoli esplodere in maniera alquanto esilarante (sulle loro singole

testoline appare un godibilissimo conto alla rovescia, terminato il quale gli animaletti esplodono). Alla fine di ogni livello il gioco vi elargirà un codice, in maniera tale che non dobbiate sorbirvi tutti i livelli già completato ad ogni partita, il che -con 100 livelli da completare- è davvero una gran bella cosa. Ma non fate la furbata di usare quelli della versione Amiga: tanto non funzionano.

Paolo Besser



### TECNICAMENTE

La versione che abbiamo recensito è quella su dischetto, che occupa la bellezza di tre dischi (su entrambe le facce). Se avete un mouse potete benissimo utilizzarlo (il gioco se ne accorge automaticamente), altrimenti anche un joystick va bene.



### JACK

Per tutte le telenovelas che sono tutte uguali e hanno lo stesso filo conduttore dove un tipo si innamora di un'altra tipa e vorrebbero mettersi insieme ma c'è un altro tipo cattivo che si intromette e manda tutto a ramengo e per le prime dodicimila puntate non si parla di matrimonio perché nel frattempo è morta la nonna del protagonista investita da un tir guidato dallo zio del cugino dell'amante della tizia che li trascina in tribunale e il processo dura altri cinquemila episodi e alla fine non vince nessuno perché tutto viene archiviato tanto il colpevole è morto di Aids dopo che aveva avuto seicento storie d'amore nella stessa telenovela, Lemmings su C64 è davvero divertente! Oddio, ha i suoi bei difetti, come giustamente ha già fatto notare Paolone, ma dopo aver sbavato così a lungo sulle foto della preview, sono soddisfatto lo stesso! Ritengo infatti che la riduzione dell'area di gioco non sia poi un grave problema, e se siete tanto coriacei da resistere ai caricamenti (lunghe per quel che riguarda la presentazione, passabilissimi durante la partita), sono sicuro che vi divertirte: Lemmings, infatti, è sempre stato uno dei miei giochi preferiti, e dopo averlo visto in tutte le salse, fa veramente piacere giocare anche su 64 così fedele all'originale... Buttatevi pure a capofitto su questo titolo!

### C64

Lemmings è davvero un bel gioco. Certo, non dovevo arrivare io a dirlo perché già lo sapete, l'avete tanto aspettato... Comunque, questa versione non è certo la migliore sulla piazza (diceva giustamente MA che "Una volta lo sapevano usare, il 64..."), perché presenta non pochi difetti: innanzitutto l'area di gioco è MOLTO ridotta, non dico che avrei preferito un'area a tutto schermo (tecnicamente possibile), ma ridurmi a giocare in un francobollo sullo stile di "Liverpool" è stato abbastanza frustrante. Tantopiù che un'area di gioco così piccola avrebbe dovuto essere per lo meno compensata da una velocità di gioco maggiore. Invece Lemmings su C64 è abbastanza lento, forse a causa dell'elevato numero di elementi in movimento presenti sul video. Poi non ho capito il senso che ha limitare l'uso del puntatore alla sola localizzazione dei lemmings, visto che per attivare le varie "funzioni" dovette premere i tasti numerici. Bah, detto questo, Lemmings rimane proprio un bel gioco (aridaje!), e l'attesa è stata comunque premiata da un prodotto i cui difetti non limitano assolutamente la giocabilità, e per tanto si può dire che il divertimento non mancherà, visto che è proprio la giocabilità il caposaldo di questo titolo. Buono anche il sonoro, che pur non essendo particolarmente bello, è molto variegato e cambia ad ogni livello, senza mai annoiare. Ottima, infine, la presentazione animata, che fa buon uso delle capacità audiovisive del computer (qualche "fotogramma" dovrebbe far bella mostra di sé anche in queste pagine). In definitiva, chi ancora si ostina a giocare col 64, non rimarrà certo deluso...

TECNICA

GIUCABILITÀ

INNOVAZIONE

91

GALE

# Commodore 65



Il mondo degli home computer degli anni '80 e '90 è costellato di macchine iconiche, ma anche di progetti ambiziosi che non hanno mai visto la luce. Tra questi, il Commodore 65 occupa un posto speciale: un vero e proprio "fantasma" tecnologico, sviluppato in segreto e poi abbandonato prima di raggiungere il mercato. Ma cosa avrebbe potuto essere questa macchina? Perché Commodore decise di cancellarla? E, soprattutto, sarebbe stata davvero una degna erede del mitico C64?

Verso la fine degli anni '80, più precisamente nel 1987, mentre il mercato iniziava a orientarsi verso macchine più moderne come l'Amiga e l'Atari ST, nei laboratori Commodore cominciò a prendere forma un progetto segreto che sembrava considerare solo in parte l'ascesa dei computer 16 bit. L'idea era infatti quella di creare un successore del Commodore 64 che ne mantenesse lo spirito e il numero di bit, ma con un hardware completamente rinnovato. Inizialmente chiamato "C64DX", il progetto prese poi il nome di Commodore 65 (o semplicemente C65).

L'obiettivo era chiaro: realizzare una macchina che fosse retrocompatibile con il glorioso C64, ma che al tempo stesso offrisse prestazioni migliori, un'interfaccia più moderna e capacità grafiche avanzate. Commodore voleva così accontentare sia i nostalgici dell'8-bit che i nuovi utenti, creando un ponte ideale tra due ere informatiche.

A livello tecnico, il C65 non era una semplice evoluzione del C64, ma rappresentava una riprogettazione molto più profonda della macchina: per la CPU venne scelto un CSG 4510, un derivato del classico MOS 6502 ma potenziato con nuove istruzioni e una frequenza di clock che raggiungeva i 3,54 MHz, ben oltre l'1 MHz del suo predecessore.

Sul fronte della memoria, il salto era ancora più evidente: ben 128 KB di ROM, 128 KB di RAM, espandibili fino a 1 MB (anche se alcuni documenti parlano di 4 o perfino 8 MB grazie a moduli di espansione esterni), una cifra comunque impensabile per un computer che si proponeva come erede del glorioso C64. La grafica era affidata al nuovo chip VIC-III, capace di gestire 256 colori



L'interno del prototipo messo a "nudo".

contemporanei selezionabili da una palette di 4096 tonalità alla risoluzione di 320x200, ma capace di arrivare alla risoluzione di 1280x400, anche se con solo 4 colori.

Non poteva mancare un aggiornamento per la parte audio, con l'inserimento di un doppio SID, leggendario chip sonoro del C64, che avrebbero offerto 6 voci in stereo e filtri migliorati. Per lo storage Commodore optò finalmente per dischetti in formato 3,5" (con capacità tra gli 880K e 1 MB), ormai divenuti lo standard alla soglia degli anni '90, integrando il drive floppy direttamente nella macchina e prevedendo uno slot per le classiche cartucce ROM.

Venne anche prevista la possibilità di collegare il disk drive 1541 esterno del C64 per aumentare ancora di più la facilità di utilizzo del vecchio software C64, per il quale si puntò, nelle intenzioni, ad una retrocompatibilità totale.

Completavano il pacchetto un BASIC 10.0 avanzato e un nuovo sistema operativo con funzionalità di multitasking rudimentali, chiaramente ispirato a quello dell'Amiga.

Nonostante le premesse tecniche sicuramente interessanti, il C65 non arrivò mai sugli scaffali dei negozi. I motivi di questo fallimento furono molteplici e legati sia al contesto storico che a scelte aziendali discutibili.

Primo fra tutti, il mercato era cambiato molto rapidamente da quando si era iniziato a ragionare su questa macchina. All'alba degli anni '90, l'era degli 8 bit volgeva oramai al

termine e le macchine 16 bit come l'Amiga 500 dominavano la scena. Commodore stessa, se avesse lanciato questo nuovo 8 bit con successo, avrebbe sicuramente rischiato di cannibalizzare le vendite della sua stessa linea di prodotti più moderni. A livello tecnico, poi, il progetto presentava diverse criticità. La retrocompatibilità con il C64, seppure presente, non era perfetta, e molti giochi e programmi avrebbero potuto incontrare problemi di funzionamento, specie quelli che spingevano il C64 ai suoi limiti con vari trick di programmazione e utilizza "creativi" del suo hardware.

Inoltre, il prezzo stimato tra i 200 e i 300 dollari risultava troppo elevato per un computer che, nell'immaginario collettivo, sarebbe rimasto pur sempre un "8-bit migliorato". La situazione era ulteriormente complicata dalla crisi finanziaria che attanagliava Commodore in quegli anni. Con una gestione aziendale sempre più caotica, le risorse vennero progressivamente dirottate verso altri progetti tesi ad evolvere la linea Amiga e il C65 fu visto sempre più come una distrazione inutile. Nel 1991, dopo aver mancato totalmente il lancio previsto nel Natale del 1990, il progetto venne archiviato.

Ma cosa sarebbe successo se il C65 fosse uscito davvero durante quel Natale del 1990?

Immaginare un mondo nel quale il Commodore 65 è arrivato nei negozi rimane un e-

L'immagine di uno dei prototipi sopravvissuti in Commodore e poi risultati perfettamente funzionanti



sercizio affascinante. Avrebbe avuto successo o sarebbe stato un ulteriore buco nell'acqua?

La risposta è complessa e piena di sfumature.

Da un lato, il fascino di un "C64 potenziato" avrebbe sicuramente attratto gli appassionati. Il BASIC avanzato e le nuove funzionalità lo avrebbero reso interessante per hobbisti e sviluppatori, creando forse una nicchia di mercato. In Europa, dove il C64 resisteva ancora tenacemente, il C65 forse avrebbe potuto trovare un terreno più fertile, ma solo se fosse riuscito ad offrire un prezzo aggressivo sotto i 200 dollari (traguardo tutt'altro che facile da raggiungere).

D'altro canto, il C65 avrebbe rischiato di diventare un prodotto "né carne né pesce". Ai nuovi utenti sarebbe apparso come un "Amiga scadente", mentre i vecchi fan del C64 avrebbero potuto considerarlo troppo costoso per quello che offriva. La retrocompatibilità imperfetta avrebbe poi alienato parte della comunità esistente, fondamentale per il successo della macchina.

Senza contare poi che difficilmente i produttori di software (sia professionale che ludico) si sarebbero gettati a capofitto su una macchina del genere.

E sappiamo che qualsiasi computer senza software non ha davanti a sé un futuro così luminoso.

Ad accrescere la fama del C65 è stato probabilmente il fatto che, nonostante la cancellazione ufficiale, alcune decine di prototipi sopravvissero e vennero liquidati al fallimento della Commodore, diventando veri e propri cimeli tecnologici, con meno di 50 esemplari conosciuti in circolazione.

Negli anni, la comunità retro ha poi mantenuto viva la memoria di questo progetto, sviluppando emulatori e perfino repliche hardware che permettono di sperimentare come sarebbe stato questo computer.

Il Commodore 65 rimane uno dei tanti "what if" della storia informatica: tecnicamente impressionante, arrivò però troppo tardi, quando il mondo era ormai nel pieno dell'era 16



La CPU del C65... Chissà quali meraviglie (o delusioni) ci avrebbe potuto riservare!

bit. Forse, se fosse uscito qualche anno prima, tra il 1988 e il 1989, avrebbe avuto una chance concreta. Ma nel 1991, con Commodore in crisi e il mercato in rapida evoluzione, il destino del C65 era evidentemente già segnato.

Un ritardo fatale che rappresentò in generale quel periodo dell'azienda con altri prodotti come la linea Amiga AGA, il CD32 e il C64GS, tutte idee che avrebbero potuto funzionare se solo fossero state introdotte sul mercato con qualche anno di anticipo.

Quel che è certo è che il C65 rimane comunque un hardware affascinante della storia di Commodore, per quanto emblema di un periodo confuso e specchio del suo declino imminente. ■

Massimiliano Conte

Il VIC III, un chip grafico Commodore purtroppo rimasto inutilizzato.



## QUALCHE DOMANDA A... DARIO ROBALDO

**- Buongiorno e grazie per aver accettato di rispondere alle domande di Commodoriani.**

Grazie a voi per questo invito!

**Ci puoi fare una breve presentazione di te?**

Sono Dario Robaldo, sono un Environment artist/Generalist, adoro creare ambienti per videogiochi perché ho la possibilità di plasmare il mondo di gioco.

**- Conoscevi già l'originale arcade The Newzealand Story o lo hai dovuto "studiare" per mettere mano a questa sua nuova versione?**

No, non conoscevo il titolo originale, perciò ho dovuto "studiarlo" per lavorare al meglio sugli ambienti e sulla struttura dei livelli.

**- Ci puoi spiegare di cosa si occupa esattamente un environment artist e quali difficoltà può avere (o non avere) in un videogame così "cartoonesco" e "rotondo" come quello nel quale si muove Tiki?**

Un Environment Artist si occupa di design e sviluppo di un ambiente 2D o 3D, si può anche occupare della creazione di asset che vanno a completare l'ambiente rendendolo più saturo di dettagli.

Le difficoltà principali in un progetto "cartoonesco" sono sicuramente problemi tecnici e di discrepanza di stile con gli asset creati.

**- Altra domanda che interessa sempre i lettori, specie quelli più giovani: come sei arrivato in Commodore e quale percorso di studi hai seguito per riuscire ad entrare in questo mondo?**

Il mio percorso di studi è iniziato alle superiori dove ho studiato design, sono poi andato all'università.



tà "NABA" a Milano, dove mi sono laureato in Game Development, una volta completato il percorso universitario sono andato alla Bigrock per il corso di Game, sono stato poi scelto per rimanere altri 6 mesi a Bigrock come RED (il gruppo formato dai migliori talenti della scuola, scelti tra i candidati dei Master in Computer Grafica, Concept Art e Videogames - n.d.MC) ed infine, avendo completato il mio percorso RED a BigRock, dopo 2 settimane sono stato contattato da Commodore su LinkedIn.

**- Se pensi al gioco che più ha influenzato il tuo amore per i videogame, quale sceglieresti e perchè?**



Il gioco che mi ha fatto appassionare a i videogame probabilmente è stato metal slug, ricordo che da piccolo giocavo su cabinato e quando giocavo mi divertivo tantissimo.



**- Se domani ti trovassi a capo di un progetto tutto tuo, ambientato in un mondo di fantasia, che cosa ti influenzerebbe maggiormente nella creazione del tuo personale "universo"? (puoi citare tutto: un'opera letteraria, un film, un periodo storico... fai tu!)**

Beh, io adoro i giochi ambientati nello spazio, quindi... sicuramente prenderei spunto da Star Wars, Star Trek e da tanti giochi che hanno già toccato il genere.

**- Chiudiamo con l'ultima domanda di rito: come è lavorare in Commodore?**

A Commodore l'ambiente lavorativo non è male e mi sto trovando molto bene con i colleghi, anche perché molti di loro sono andati a Bigrock quindi l'energia in ufficio è molto simile a quella che ho provato durante il periodo di studi. ■

# FAN ART

## THE CHAOS ENGINE



<https://www.artstation.com/bag>

## CONVERSIONI EU Vs USA: SPACE HARRIER



Altra conversione C64 che ha goduto di una "doppia versione" EU/USA fu quella del coin-op Space Harrier che, in qualche modo, ricorda quanto avvenuto per Out Run (altro gioco SEGA visto in questa rubrica nel n.12). Anche qui il programmatore delle due versioni fu il medesimo, Chris Butler, e il porting europeo venne rilasciato per primo, nel 1985, mentre negli USA il gioco raggiunse gli scaffali solo l'anno successivo.

Il risultato fu che quella pubblicata nel nostro continente, sotto etichetta Elite, oggi sembra un "prototipo" di quanto sarebbe arrivato l'anno successivo in America.

Da noi il terreno era monocromatico e, per questo, incapace di dare una sensazione di "scorrimento" efficace, mentre in America la presenza di fasce bicolore offriva un effetto tridimensionale molto più convincente. Alcuni sprite, come quello del drago, vennero poi ridisegnati per la versione USA, risultando più gradevoli da vedere (anche se non di molto, in verità).

Infine, nella seconda versione del 1986, il movimento del protagonista venne reso più lento, cosa che lo faceva risultare maggiormente in sincrono con lo scrolling.

Identico invece l'accompagnamento musicale, ma l'effetto sonoro scelto per le esplosioni risultò decisamente più convincente nello Space Harrier per C64 americano.

L'unica cosa migliore qui da noi in Europa fu lo screen di caricamento. Decisamente una magra consolazione.



# FOLLOW US



*Instagram*



**CONTACT US**  
**info@commdore.inc**  
**WEB SITE**  
**COMMODORE.INC**

