

Commodoriani

NUMERO

20

LUGLIO-AGOSTO

2025



ARMALYTE

Recensione
Recensione
New Games
Speciale
Curiosità

ARMALYTE IC64I
LEMMINGS 2 - THE TRIBES (AMIGA)
UPDATE DI MILLENNIUM RUNNERS
LA STORIA DI ZZAP!
LA PEGGIOR RECENSIONE DI ZZAP! ???



PRIMO
NUMERO

Febbraio 1986, Anno I n. 1

Lire 6.000

La rivista per utenti di C-64/128 ed Amiga

COMMODORE GAZETTE

TUTTO SUL NUOVO COMMODORE AMIGA

TELECOMUNICAZIONI - Prova comparata
tra i modem italiani

Corso di
programmazione

TUTTI I SEGRETI
DEL C-128

Le limitazioni del 1541

Listati per C-64 e
C-128

E... molto di più



EDITORIALE

Bentornati Commodoriani,

Numero estivo molto ricco questo, visto che nelle prossime pagine non troverete solo due giochi storici che, con i loro pregi e i loro difetti, sono rimasti nei cuori di molti amanti del C64 e dell'Amiga, ma anche tantissime news (ben tre pagine) sui prossimi progetti Commodore, un aggiornamento sul bellissimo Millennium Runners e una ricostruzione della storia di Zzap! nel

nostro paese che cercherà, tra le altre cose, di raccontare l'impatto che la rivista ebbe su di noi all'epoca. Proprio questo articolo credo sia un esempio di come, negli anni ottanta, i nostri ricordi di commodoriani non siano legati solo alle straordinarie macchine realizzate da questo marchio, ma anche ad una serie di realtà a corollario della nostra passione che, a tutti gli effetti, facevano parte del nostro mondo.

Un mondo che certamente è bello ricordare e celebrare, ma che non deve farci dimenticare quanta soddisfazione ci sia nel vedere la nostra amata "C" ancora viva su hardware moderni e di qualità, senza rimanere vincolata a reiterate operazioni "nostalgia" che, per quanto meritevoli, forse cominciano ad essere un po' stucchevoli.

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

Massimiliano Conte

INDICE

PAG. 04 ...	NEWS
PAG. 08 ...	ARMALYTE
PAG. 12 ...	LEMMINGS 2
PAG. 15 ...	UPDATE MILLENNIUM RUNNERS
PAG. 16 ...	LA STORIA DI ZZAP! ITALIA
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, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.

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

UN SOGNO CHE DIVENTA REALTA'

L'attesa sta per finire: The New Zealand Story, l'amato platform 2D che ha segnato un'epoca, sta per tornare in una veste rinnovata. Lo sviluppo del gioco, ispirato al titolo originale di Taito, è ormai agli sgoccioli, e presto sarà annunciata la data ufficiale di lancio.



Per gli sviluppatori, questo progetto rappresenta molto più di un semplice videogioco: è un viaggio emozionante, un tributo a un classico senza tempo che ha fatto sognare un'intera generazione. «Vogliamo far vibrare le corde della nostalgia», spiegano, «ma al tempo stesso offrire un'esperienza fresca e coinvolgente, capace di appassionare anche i giocatori più giovani».

Per noi di Commodoriani, che abbiamo potuto sbirciare i documenti riservati di sviluppo, possiamo già dirvi che le novità nel gioco non saranno poche, pur nel pieno rispetto del capitolo originale.

E non è tutto: questo titolo è solo il primo passo di una collaborazione con Taito, lasciando presagire futuri progetti dedicati ad altri grandi classici dell'era arcade.

Restate sintonizzati per ulteriori aggiornamenti... ma nell'attesa vi lasciamo con alcune schermate del gioco in assoluta anteprima mondiale!!! ■



CTAB MAX

Commodore lancia sul mercato CTAB MAX, un nuovo tablet pensato per chi ha bisogno di un dispositivo versatile e performante, capace di seguire utenti dinamici tra lavoro, studio e momenti creativi.

Con un display da 11,97 pollici 2.5K ad altissima risoluzione, il CTAB MAX garantisce una visualizzazione nitida e dettagliata, perfetta per chi lavora con contenuti multimediali o semplicemente ama una buona qualità d'immagine. Sotto il cofano, il processore Snapdragon 680 e 8 GB di RAM assicurano prestazioni fluide, mentre la connettività 4G LTE dual SIM e Wi-Fi dual band mantiene sempre connessi, ovunque ci si trovi.

Non mancano l'audio stereo Hi-Fi, ideale per musica e video, e un sistema di fotocamere da 5 MP frontale e 13 MP posteriore, utili per videoconferenze e scatti rapidi.

Il tablet gira su Android 15 con certificazione Widevine L1, garantendo la massima compatibilità con servizi streaming in alta definizione.

Nonostante le prestazioni elevate, il CTAB MAX mantiene un design leggero e sottile, pesando solo 670 grammi, e offre un'autonomia di lunga durata grazie alla batteria da 7.500 mAh.

Il tablet è già disponibile all'acquisto [sul sito ufficiale](#), con un prezzo pensato per renderlo accessibile a chi cerca un prodotto completo senza rinunciare alla qualità. ■



STARCADE

Entro la fine dell'anno, Commodore lancerà Starcade, l'ambizioso ecosistema di gioco pensato per unire appassionati, competitività e condivisione.



La piattaforma offrirà ai giocatori la possibilità di sfidarsi in multiplayer, conservare i propri progressi nel cloud e interagire con una community dinamica, il tutto gestibile attraverso un pratico client launcher.

Gli utenti potranno optare per un comodo abbonamento con l'accesso illimitato a un vasto catalogo in continuo aggiornamento, oppure scegliere un account gratuito per acquistare singolarmente i titoli preferiti e i relativi contenuti aggiuntivi.

Il conto alla rovescia è ufficialmente iniziato. ■

XENON 3!!!

E' ufficialmente in sviluppo XENON 3: Hyperblast, il nuovo capitolo dell'iconica saga creata dai Bitmap Brothers nel 1988. Per una generazione cresciuta tra cabinati e home computer, il nome XENON evoca ricordi indelebili di velocità pura, esplosioni spettacolari e gameplay implacabile. Ora, dopo anni di attesa, la serie sta per rinascere con un titolo che vuole essere insieme omaggio ed evoluzione.



Il team di sviluppo ha ottenuto la licenza ufficiale per riportare in vita questo capolavoro, con l'obiettivo di catturare l'essenza dell'originale mentre introduce innovazioni moderne. XENON 3 conserverà la formula che rese celebre la serie: un frenetico shoot'em up top-down con la caratteristica capacità di trasformarsi in tempo reale tra modalità spaceship e tank. Tuttavia, questa volta il gioco adotterà una struttura roguelite, aggiungendo profondità e rigiocabilità alla classica esperienza arcade.

L'attenzione maniacale al gameplay è al centro del progetto, con un design che attinge a piene mani dai grandi maestri del genere come Sky Force Reloaded, Battle Garegga e RayStorm. Le boss fight promettono di essere memorabili, progettate per mettere alla prova anche i giocatori più esperti pur mantenendo quel senso di giustizia e bilanciamento che caratterizzava l'originale.

In un'epoca dominata dagli open world e dai giochi di ruolo, XENON 3 punta a riportare in auge il puro divertimento arcade, con partite veloci, ritmo serrato e quella irresistibile tentazione di "ancora una partita" che fece la fortuna dei grandi classici.

Il gioco debutterà in esclusiva su Starcade, la neonata piattaforma di gaming, per poi approdare su Steam, PlayStation e Nintendo Switch. Il team di sviluppo sta lavorando con passione e rispetto per l'eredità di XENON, determinato a creare un'esperienza che onori il passato mentre guarda al futuro degli shoot'em up.



Per gli appassionati del genere e per chiunque abbia nostalgia degli anni d'oro degli arcade, XENON 3: Hyperblast si preannuncia come uno dei titoli più attesi del prossimo futuro. La leggenda è pronta a rinascere, più esplosiva che mai. ■

MILLENNIUM RULERS



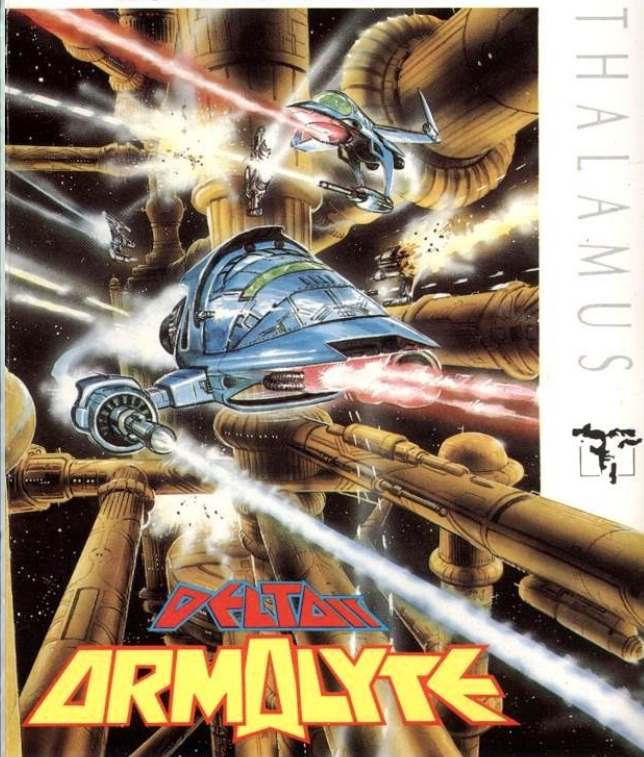
DOWNLOAD NOW!

ON



STEAM®

BEYOND THE NIGHTMARE OF DELTA



by Cyberdyne Systems CBM 64/128

Nell'era d'oro degli sparatutto spaziali, tra i titoli che cercarono di emulare il gameplay arcade su home computer, Armalyte riuscì senza dubbio a ritagliarsi un posto speciale nel cuore dei giocatori nonostante la concorrenza agguerrita. Sviluppato nel 1988 dalla Cyberdyne Systems per Thalamus, questo titolo per Commodore 64 portava nelle nostre case di giovani commodoriani

Una grafica del genere non era così comune da vedere su C64... e ammirarla in movimento era ancora più bello.



SCHEDA

Pubblicato da
THALAMUS LTD
Sviluppato da
CYBERDYNE SYSTEM
Anno di pubblicazione
1988
Piattaforma
C64

tutto ciò che ci si aspettava dal genere: tempeste di nemici, power-up da raccogliere, un pod ausiliario che ricordava quello di R-Type e una serie di enormi boss, ciascuno con il proprio pattern di attacco da memorizzare.

Ma ciò che lo rese memorabile fu l'incredibile salto tecnico che rappresentò per l'hardware sul quale girava.

Intendiamoci, il C64 aveva già dimostrato di saper gestire questo genere di videogiochi con una certa facilità, ma in questo programma tutto venne portato a livelli di eccellenza mai visti prima sull'8 bit Commodore.

Il trio di sviluppatori composto da John Kemp, Dan Phillips e Robin Kemp, con il supporto di Martin Walker per la colonna sonora, riuscì a tirare fuori dal C64 prestazioni che sembravano impossibili. Già dalla schermata iniziale, con le sue sfere rotanti in pseudo-3D, Armalyte voleva mettere in chiaro che non era il solito sparatutto.

Il vero colpo "spacca mascella", però, arrivava una volta avviato il gioco: la fluidità con la quale il codice di questo titolo gestiva decine di (bellissimi) sprite contemporaneamente era fenomenale,



Loading screen... in basso a destra potete notare le iniziali R.J.L.... pseudonimo proprio di Robin Levy, autore quindi anche di questa schermata.

gli effetti di parallasse e il level design lasciavano qualsiasi amante del genere a bocca aperta e i numerosi power up, i super laser e la gestione del già citato pod, facevano sembrare Armalyte un titolo arcade (uno di quelli belli) direttamente infilato nel C64.

La possibilità di giocare in due aggiungeva poi ulteriore valore, anche se al costo di rinunciare al suddetto pod ausiliario - un compromesso necessario viste le risorse a disposizione.

Sul versante audio era invece possibile apprezzare effetti sonori azzeccati ed una musica nei titoli di testa molto ben fatta, dotata di una certa "epicità" che ben si legava al contesto del gioco.

I livelli, sette in totale, erano tanto lunghi

Il boss di metà livello (il primo). Arrivare qui era relativamente facile... le cose si complicavano però molto velocemente.



Difficile spiegare ai più giovani quanto queste sfere rotanti nella credit screen fossero capaci di impressionare... ma erano davvero uno spettacolo per gli occhi, degno delle migliori demo tecniche dell'epoca!

Da ready64.org

quanto difficili, al punto che l'utilizzo strategico del pod indistruttibile e del suo "blocco" (che veniva gestito dalla barra spaziatrice) diventavano fondamentali per superare determinati passaggi.

Pensate che il gioco era talmente esteso che anche i gameplay completi con cheat attivi disponibili su YouTube (quindi senza morti e game over) superano comunque i 40 minuti, una durata che potrebbe sembrare contenuta, ma che in realtà, per il genere del titolo e per l'epoca di pubblicazione, era davvero notevole.

Da segnalare poi un soddisfacente finale composto da una serie di schermate statiche che andavano a dare una chiusa dignitosa all'avventura, un passaggio che molti titoli di quegli anni liquidavano spesso con

Il boss finale del primo livello, con testa evidenziata come punto vulnerabile, era invece già un tantino più coriaceo, ma ancora affrontabile.

Quanto spesso avete visto nemici graficamente così curati sul C64?





una frettolosa (e deludente) scritta.

Questo mix di qualità tecniche e altissima difficoltà fece di Armalyte un titolo di culto, anche se divisivo: c'è chi lo considera ancora oggi un capolavoro assoluto e chi lo trova semplicemente troppo frustrante. Per quanto riguarda la critica dell'epoca è

Qui accanto una delle rare immagini di Armalyte 2.

I progetti del team prevedevano che il gioco si sarebbe sviluppato lungo sei livelli, nuove armi (anche con laser diagonali), un maggior numero di POD, un'intelligenza dei nemici migliorata e un negozio nel quale acquistare ulteriori potenziamenti.

Per ottenere tutto questo dalle limitate risorse hardware del C64 si era già stabilito di sacrificare la modalità a due giocatori.

interessante notare quanto accadde su Zzap!: la redazione italiana della rivista, traducendo la recensione inglese che assegnava al gioco una medaglia d'oro con 96% di voto globale, si sentì in dovere

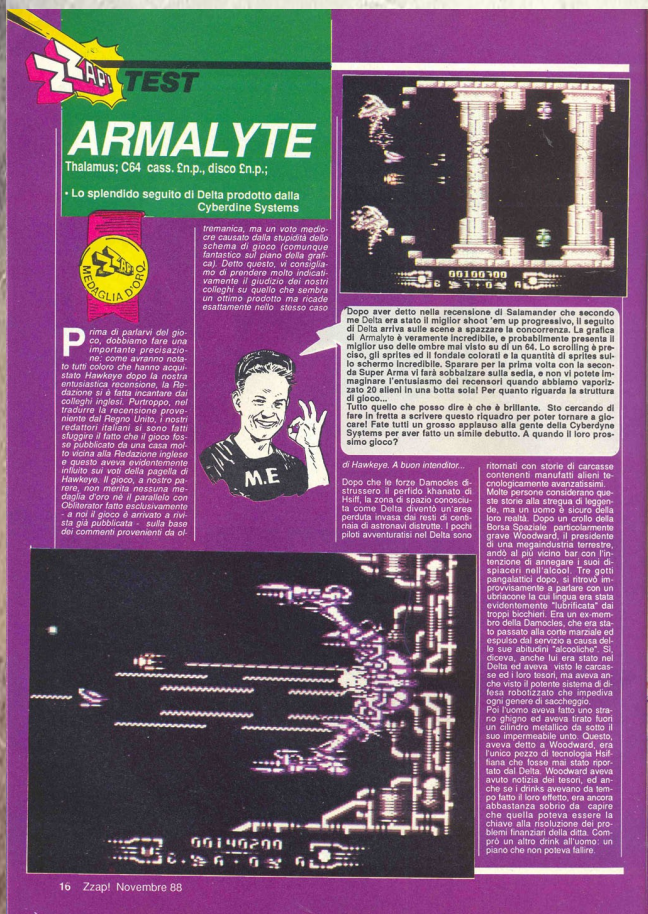
di mettere in guardia i lettori su un possibile conflitto d'interessi dei colleghi derivante dal legame tra Thalamus e la controparte britannica della rivista, entrambi di proprietà dello stesso gruppo (e all'origine di una brutta cantonata presa con Hawkeye, titolo mediocre ma insignito della medaglia d'oro dalla rivista inglese, recensione integralmente tradotta in Italia - in totale fiducia - e successivamente causa di forti polemiche per l'evidente sopravvalutazione del titolo). Comunque sia questo legame portò, come per altri giochi della Thalamus, ad avere l'artwork della copertina di Armalyte realizzato da Oliver Frey, storico disegnatore delle cover di Zzap!.

Come prevedibile il successo avrebbe dovuto portare ad un seguito, ma lo sviluppo di Armalyte 2 (o Maglyte, come a volte viene identificato oggi) venne prima sospeso perché Cyberdyne System venne coinvolta in alcune produzioni System 3 (come Deadlock e The Last Ninja 3) e poi cancellato, pare, a seguito del definitivo abbandono del team da parte di Levy.

Di questo seguito ci rimane qualche schermata del "work in progress" e una manciata di pagine di intervista al team giunte anche sullo Zzap! italiano.

Anche i tentativi di espandere il franchise non ebbero fortuna. Il remake per Amiga

La prima pagina della recensione comparsa su Zzap! a novembre 1988 con la lunga premessa sulla affidabilità dell'opinione dei redattori inglesi.





Loading screen... in basso a destra potete notare le iniziali R.J.L... Pseudonimo proprio di Robin Levy, autore quindi anche di questa schermata.



Il porting per Windows arrivato nel 2010 poteva godere della supervisione e dei consigli sia di Robin Levy che di Dan Phillips.

del 1991, curato da Arc Development, si rivelò una delusione, essendo più un maldestro reboot che una fedele conversione. Una versione per ZX Spectrum rimase allo stadio di demo, mentre anche un successivo remake per GBA venne abbandonato. Nel 2010 Psytronik Software ha invece realizzato una conversione Windows cercando di rimanere fedele al titolo per C64. Questa versione sembra ancora essere disponibile sul loro sito ufficiale (solo Cd-Rom), ma viene espressamente indicata l'incompatibilità con windows 10 e - si presume - anche con il più recente 11. Piccola curiosità finale: il gioco venne spacciato come il seguito di Delta, un gioco Thalamus dell'anno precedente, tanto che titolo ufficiale del gioco sarebbe proprio Delta II - Armalyte. In realtà questo programma non aveva nulla a che vedere con Delta e la scelta nacque solo per sfruttare il discreto successo del predecessore: un legame così pretestuoso al punto da venire cancellato dalla memoria della maggior parte dei giocatori.

Eppure, nonostante le polemiche, la sua difficoltà e le conversioni/seguiti mai realizzati o fatti male), Armalyte rimane una pietra miliare del genere. Per molti rappresenta non solo un gioco, ma un vero e proprio banco di prova delle capacità del C64, una dimostrazione di quanto talento e passione potessero ottenere da quella macchina. A distanza di decenni, pur continuando a

dividere il pubblico, Armalyte non ha perso quel fascino particolare che lo rende uno dei migliori sparattutto su C64.

Forse è proprio questo il segno più chiaro del suo status di cult: la capacità di far parlare di sé, di far ricordare le notti passate a cercare di superare quel maledetto livello 5, di far sorridere al ricordo della confezione originale che pochi, allora, potevano permettersi. In un'epoca in cui i giochi si consumavano in poche ore, Armalyte era una sfida che poteva durare mesi, e forse è proprio questo che lo ha reso indimenticabile. ■

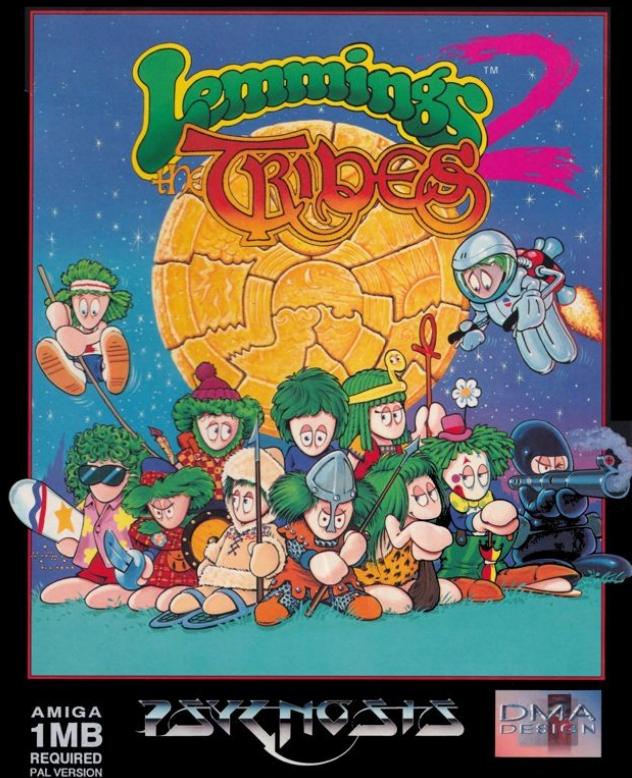
Massimiliano Conte

LEMON 64

SCORE 8.5

287 VOTI

Un buon voto quello dato dagli utenti di Lemon64 che conferma la validità di questo titolo: tecnicamente ineccepibile, non raggiunge voti più alti a causa della sua difficoltà, ma anche per colpa di boss finali troppo simili tra loro (almeno secondo alcuni) e con pattern poco interessanti. Anche su questo sito per alcuni è il titolo definitivo, per altri un prodotto sopravvalutato. Diciamo che, alla luce di questa spaccatura, l'8.5 che vedete è un voto condivisibile che tiene conto di tutte le opinioni in campo.



SCHEDA

Pubblicato da

Psygnosis

Sviluppato da

DMA Design

Anno di pubblicazione

1993

Piattaforma

AMIGA

Quando nel 1991 Lemmings irruppe nel panorama videoludico con la sua carica di originalità, conquistando sia la critica che il pubblico, era inevitabile che DMA Design progettasse un seguito. Lemmings 2: The Tribes arrivò così nel 1993 ampliando in modo ambizioso la formula del gioco originale, ma il suo destino si rivelò paradossale: acclamato dalla stampa specializzata, non riuscì però a replicare lo stesso successo commerciale e culturale del capostipite.

La nuova avventura introduceva una struttura innovativa con dodici tribù tematiche - dai Lemmings medievali a quelli circensi - ognuna con dieci livelli da completare per recuperare i frammenti di un talismano magico. Rispetto al primo capitolo, le novità erano numerose: sparivano le password a favore dei salvataggi diretti, il numero di Lemmings di ciascuna tribù diminuiva progressivamente in maniera coerente con le perdite di ogni livello, e soprattutto

le abilità disponibili aumentavano da 8 a ben 51, con azioni specifiche esclusive per ciascuna tribù.

Interessante e molto "furba" anche la possibilità di affrontare ogni tribù senza nessun ordine precostituito, potendo mantenere i progressi dei livelli già fatti, ma saltellando da un tipologia di Lemmings all'altra: si poteva, ad esempio, partire dalla tribù spaziale, completare tre livelli, e poi passare a quella egizia o a quella sportiva.

Una trovata utilissima per evitare di rimanere bloccati ad un livello particolarmente difficile e, non di meno, per dare subito al giocatore la possibilità di sperimentare la varietà di situazioni e specializzazioni presenti.

Un livello della tribù "balneare" con tanto di ombrelloni secchielli e Lemmings abbronzati (piccolo tocco di classe!)





La mappa di gioco con le tribù in bella vista e i dodici pezzi di medaglione che, man mano che i livelli venivano superati, si spostavano sempre più verso il centro dello schermo.

Sempre curatissimo il comparto sonoro, che in questa occasione, poteva prendere ispirazione dalle specifiche tribù presenti nel gioco, potendo così spaziare tra numerosissimi temi e contaminazioni in relazione ad ogni specifica tribù presente nel gioco.

Sull'Amiga il gioco brillava per fluidità e ricchezza di dettagli, con animazioni divertenti e situazioni bizzarre che sfruttavano al massimo le capacità della macchina.

Come molti giochi dell'epoca è poi necessario segnalare che il titolo richiedeva 1MB RAM per poter funzionare, ma su questo computer, in effetti, nel 1993 era assai raro trovare titoli che non avessero bisogno di questo taglio di memoria.

Detto questo bisogna però riconoscere che questo titolo, su MS-DOS e scheda VGA,

Prima di ogni livello vi veniva mostrata una minimappa, il numero di Lemmings sopravvissuti e il tempo limite per superarla



In basso è possibile vedere tutti i poteri a disposizione e il numero di volte che può essere utilizzato ciascuno di essi.

vide la sua incarnazione più bella, grazie ai 256 colori a schermo.

Ok, ma alla luce di tutte le innovazioni apportate, Lemmings 2 fu un successo pari al primo?

Purtroppo no.

Tutta questa esuberanza creativa finì per allontanarsi dall'essenza che aveva decretato il successo del primo Lemmings.

Quel perfetto equilibrio tra logica e ingegno che costringeva i giocatori ad trovare delle soluzioni con pochi e limitati poteri a disposizione, qui venne oltremodo annacquato: molte specializzazioni delle varie tribù apparivano pretestuose ed inserite più per mostrare un'animazione simpatica piuttosto che per essere davvero funzionali al game-play. In realtà la critica specializzata dell'epoca lodò senza riserve l'innovazione e la varietà del titolo, ma il pubblico rimase più

Ci avviciniamo alla fine di un livello medioevale. Impossibile non notare che anche l'uscita è perfettamente a tema con questa tribù!





La presentazione del gioco era molto più articolata e bella da vedere rispetto al primo capitolo, ma Psygnosis su questo punto ci sapeva fare!

freddo nei suoi confronti, forse perché spiazzato dalla maggiore complessità derivante da tutte queste nuove specializzazioni o, forse, perché distratto dai nuovi venti che soffiavano nel mondo videoludico.

Il 1993 era infatti l'anno in cui titoli come Doom cominciavano a rivoluzionare il mercato, rendendo Lemmings 2 improvvisamente antiquato agli occhi di molti videogiocatori, specie quelli che avevano speso milioni di Lire per un PC.

Allo stesso tempo Amiga, seppure ancora tecnicamente valido, iniziava il suo declino commerciale, mentre le conversioni su console come SNES e Mega Drive dovettero fare i conti con limitazioni tecniche che riducevano il numero di Lemmings visibili sullo schermo.

A tutto ciò si aggiunse anche il fatto che alcune delle versioni promesse, come quella per Amiga CD32, vennero cancellate per il fallimento della piattaforma, mentre altre vennero completate - come quelle per Master System e Game Gear - ma non videro mai la luce a causa della morte commerciale di quei sistemi.

Insomma, per una serie di congiunzioni sfortunate del mercato, anche il bacino di utenza che poté mettere le mani su questo capitolo si ridusse drasticamente rispetto al predecessore e non è un dettaglio da sottovalutare nella analisi del perché questo numero due venga ricordato meno del primo.

Alla fine di tutto, comunque, Lemmings 2: The Tribes rimane un affascinante esperimento, un tentativo coraggioso di evolvere una formula vincente senza adagiarsi troppo sugli allori ma che, probabilmente, ha lasciato troppo campo libero alla propria creatività.

La lezione che possiamo trarne, infatti, è che a volte, nel mondo dei videogiochi come in tanti altri campi, "più" non significa "meglio".

Il titolo merita comunque di essere riscoperto da noi Commodoriani nella sua versione

Amiga, perché pur essendo un gioiello imperfetto è ancora capace di regalare ore di divertimento a chi sappia apprezzarne la folle generosità creativa. ■

Massimiliano Conte




SCORE
8.5

248 VOTI

Un buon voto quello ottenuto da questo Lemmings 2 - The Tribes - su Lemon Amiga, ma comunque inferiore di mezzo punto rispetto al predecessore, segno che il titolo non è effettivamente riuscito a trasmettere la stessa "magia" del primo.

Degno di nota anche il fatto che a votare siano stati meno della metà degli utenti del capitolo precedente, a conferma che il secondo Lemmings, per effetto delle tempistiche di uscita, si è diffuso molto meno tra noi commodoriani.

Mi sento quindi di confermare la media finale che vedete qui sopra, capace di sottolineare la bontà del prodotto e, al contempo, di esplicitare il fatto che Lemmings 2 non sia stato in grado di replicare la perfetta miscela di elementi che contraddistinguevano Lemmings.

MILLENNIUM RUNNERS

UPDATE

La nuova patch per Millennium Runners porta con sé una serie di importanti novità che arricchiscono l'esperienza di gioco, introducendo un nuovo scenario, abilità speciali e una sfida inedita per i piloti più esperti.

Al centro dell'aggiornamento c'è RV-286, un pianeta inedito che aggiunge tre tracciati mai visti prima, pensati per testare velocità, strategia e capacità di adattamento. I piloti dovranno affrontare terreni insidiosi e curve mozzafiato, in un ambiente che promette di alzare ulteriormente l'adrenalina della competizione.

Tra le novità più interessanti ci sono nuovi potenziamenti, ciascuno con meccaniche uniche e rischi da gestire. Con Kamikaze, i giocatori possono sovraccaricare la propria nave fino a farla esplodere, scatenando un impulso EMP che disabilita i comandi delle navi nemiche nelle vicinanze. Attenzione, però: se l'esplosione non colpisce nessuno, sarà la propria nave a subire l'effetto, lasciandola temporaneamente fuori controllo. Virus, invece, offre turbo illimitato per un breve periodo, ma al termine dell'effetto lo schermo si oscurerà per qualche secondo, a meno che non si riesca a trasferire il malus schiantandosi contro un avversario prima dello scadere del timer. Infine, Hellstorm scatena un attacco missilistico devastante nella zona davanti al pilota in prima posizione, mettendo in difficoltà chiunque si trovi sulla traiettoria.

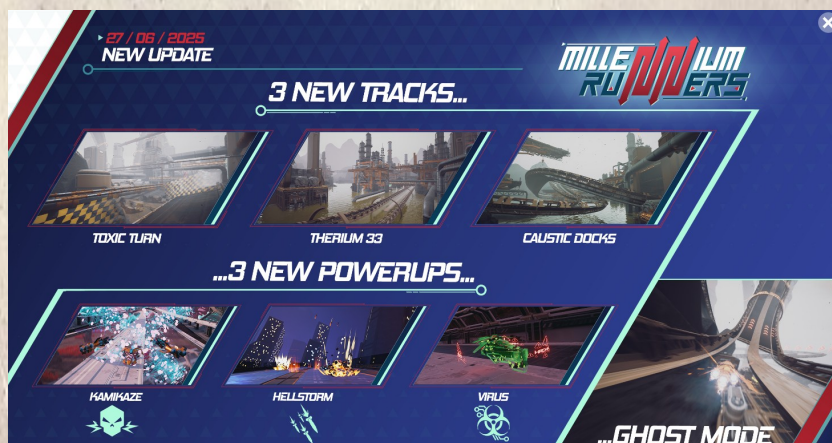
Per i giocatori più competitivi, arriva anche una nuova sfida: Ghost!

Un leggendario campione del passato torna per mettere alla prova i piloti della nuova generazione. Solo i migliori riceveranno l'invito a battere i suoi tempi record, aggiungendo un ulteriore livello di competizione alle corse.

L'aggiornamento include anche una serie di migliorie tecniche, come una rielaborazione dell'IA per ridurre l'effetto "rubber-band" e rendere le gare più equilibrate, oltre a ottimizzazioni su tutti i tracciati esistenti e la risoluzione di alcuni bug minori.

Con questa patch, Millennium Runners continua a evolversi, offrendo nuove opportunità di gioco e sfide sempre più intense per la sua community. Pronti a tornare in pista? ■

Massimiliano Conte





L'INFORMAZIONE NEGLI ANNI OTTANTA

Riassumere alle generazioni più giovani cosa rappresentò Zzap! per i commodoriani 8 bit della seconda metà degli anni ottanta non è per nulla facile.

Innanzitutto è necessario ricordare che in quegli anni l'informazione videoludica passava per la carta stampata e che le edicole rappresentavano l'epicentro della conoscenza di questo mondo, anche perché l'argomento veniva sostanzialmente snobbato dalla TV dell'epoca.

Era il nostro giornalaio di fiducia ad avere infatti riviste di elettronica, mensili dedicati alla programmazione e anche le famigerate cassetture pirata per tutti i computer più diffusi di allora (fenomeno del quale mi riprometto di parlare in futuro).

Dulcis in fundo, facevano capolino sugli espositori dell'edicola anche le prime riviste dedicate ai videogames come Video Giochi, Electronic Games e Computer Games.

Ma se le riviste di genere già esistevano, che cosa rese così importante l'arrivo di Zzap! nel nostro paese?

QUALCOSA DI NUOVO

Fino a quel momento, quando si doveva recensire un videogioco nelle pubblicazioni citate, gli articoli sembravano il più delle volte una rielaborazione delle istruzioni del programma, un testo quasi sempre privo di una reale critica, anche quando il titolo era



La cover del primo numero italiano della rivista, pubblicato a maggio 1986, non era tratta da un gioco e nemmeno dalla cover di Zzap!64, bensì dalla pubblicità della cartuccia Game Killer, un hardware che prometteva di disabilitare la collisione tra gli sprite in migliaia di giochi per C64.

deludente. Al massimo ci si spingeva a dare qualche consiglio per affrontare i primi schemi di gioco, uniti a qualche blanda opinione su grafica e sonoro.

Il primo punto che Zzap! andò a scardinare fu proprio questo: i videogame non erano sempre belli, divertenti e non andavano trattati con i guanti bianchi... anzi!

Con Zzap! cominciarono a comparire recensioni spietate e distruttive, con voti (che su altre riviste nemmeno esistevano) altamente insufficienti, contornati da commenti che rasentavano lo scherno verso programmatori ritenuti svogliati o, nella peggiore delle ipotesi, incapaci.

Oggi potrà sembrare scontato, ma all'epoca non lo era affatto.

Già nel primo numero italiano, pubblicato a maggio 1986, si trovavano giochi bocciati con un 24% o un 33% accanto a piccoli capolavori degni di un voto superiore al 90%. Rispetto al passato era chiaro che questa

rivista si proponeva in maniera molto più netta di aiutare i lettori a non spendere i propri soldi in programmi scadenti, spingendoli ad acquisti più consapevoli.

Un tipo di servizio che, come abbiamo già ricordato, fino a quel momento era stato latente sulle pagine delle riviste di settore. Paradossalmente, ma nemmeno troppo inaspettatamente, i lettori cominciarono ad amare questa critica feroce tanto da sperare che ogni numero contenesse alcuni giochi sufficientemente brutti da meritarsi i fantasiosi insulti partoriti dalla mente dei redattori della rivista.

Eh, già... parliamo un attimo anche dei redattori, il secondo punto "rivoluzionario" che Zzap! introdusse nel nostro paese.

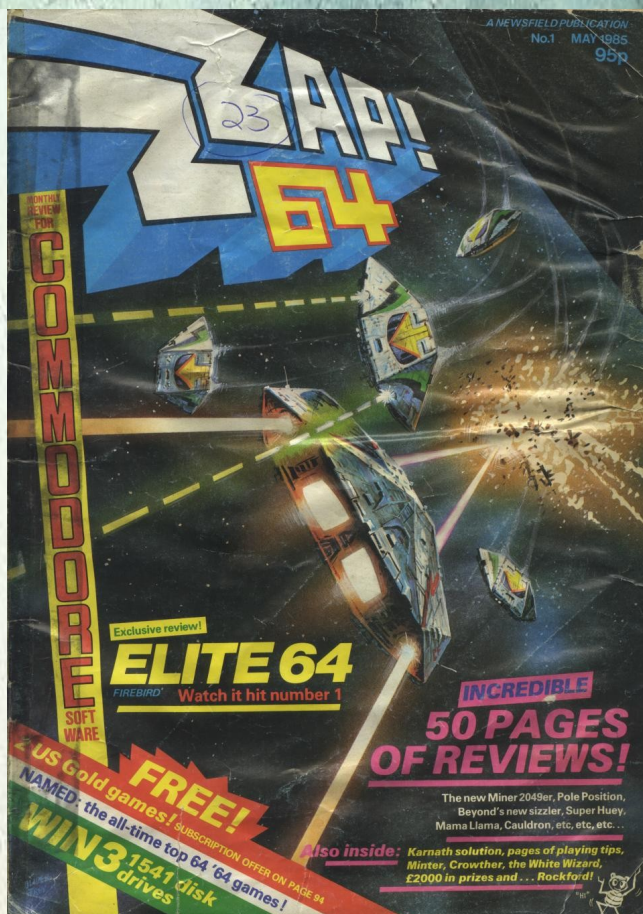
Nella prima metà degli anni ottanta i collaboratori delle riviste videoludiche raramente firmavano le loro recensioni, risultando figure poco riconoscibili, se non del tutto invisibili: spesso i loro nomi comparivano solo nel colophon (quel riquadro nel quale ogni periodico inserisce le informazioni relative all'editore e alla redazione) per poi non venire più citati su nessun'altra pagina.

Con Zzap! tutto questo cambiò: non solo i redattori avevano delle foto che li identificavano, ma ciascuno di loro interveniva con appositi commenti all'interno delle recensioni, diventando così volti conosciuti che creavano con i lettori una sorta di legame. Mese dopo mese si imparava ad apprezzare lo spirito critico di un redattore o l'ironia di un altro, trasformando questi ragazzi in veri e propri "personaggi", tanto che non sarebbe azzardato dire che diventarono per noi l'equivalente degli "youtuber" ed "influencer" odierni.

LE ORIGINI E LA CRESCITA

Entrambe queste innovazioni, cioè la spietata critica verso i giochi brutti e la volontà di dare massima visibilità ai redattori, non furono comunque un'idea italiana, ma vennero ereditate dal format anglosassone della rivista.

L'originale Zzap!64 era nato infatti in Inghilterra un anno prima come "sorella" di



Il primo numero (molto sgualcito) dell'inglese Zzap!64, con la cover dedicata al mastodontico Elite.

www.zzap64.co.uk

Crash. Se quest'ultima era dedicata al mondo Spectrum, Zzap!64 (come intuibile dal nome) focalizzò la propria attenzione verso l'8 bit Commodore, imponendosi come una delle riviste di videogiochi di maggior successo in UK.

Ad acquistare i diritti per una pubblicazione in Italia fu la Edizioni Hobby S.r.l. che affidò inizialmente l'incarico di tradurre, adattare e realizzare contenuti originali di Zzap! allo Studio Vit capitanato da Riccardo Albini, cioè lo stesso team che aveva realizzato, fino al mese precedente, proprio Video Giochi, la prima rivista italiana dedicata ai videogames.

Nonostante il grande ricorso al materiale tradotto, la versione nostrana di Zzap! decise di prendere una strada leggermente diversa dall'originale, come si può evincere anche dal titolo stesso della rivista: se in UK era infatti dedicata solo al C64, qui da noi si preferì allargare il bacino d'utenza trattando anche altri computer 8 bit, come Spectrum,



La copertina del primo numero realizzato internamente a Edizioni Hobby fu particolarmente brutta. Pare infatti che Oliver Frey fosse malato e per questo riuscì a partorire solo questo semplice Pac-Man. Non il miglior biglietto da visita per Bonaventura Di Bello.

MSX, C16 e, successivamente, anche Atari 8 bit e Amstrad CPC.

Con lo scorrere dei mesi un pubblico sempre più ampio scoprì la rivista ed imparò ad entrare in sintonia con le sue dissacranti e scanzonate corde, così distanti dai toni un tantino asettici e buonisti delle riviste precedenti. Sembrava, insomma, una rivista scritta da ragazzi e rivolta ai ragazzi.

E' altrettanto vero che lo Studio Vit stesso prese maggior dimestichezza con il materiale a disposizione, integrandolo e impaginando Zzap! in maniera sempre più efficace.

Il loro lavoro piacque al pubblico ma, evidentemente, qualcosa si incrinò nel rapporto con Edizioni Hobby che, allo scadere del secondo anno di pubblicazione, interruppe la collaborazione con lo Studio Vit per affidare Zzap! ad una redazione interna.

Un cambiamento così radicale e repentino

avrebbe potuto comportare un grosso problema per la testata e per lo Studio Vit ma, come si suole dire, "chiusa una porta si apre un portone" e, in questo, il proverbio valse per entrambe le parti.

Studio Vit, infatti, migrò alla corte di Glénat dove, nel giro di pochi mesi, creò "K", una rivista dedicata ai videogame di indiscutibile valore e che divenne in pochissimo tempo un punto di riferimento del settore.

Per quanto riguarda Zzap!, invece, la sua realizzazione passò nelle mani di Bonaventura Di Bello, autore di avventure testuali e già collaboratore di Edizioni Hobby, scelta che si rivelò decisamente fortunata.

Anche se inizialmente BDB, per sua stessa ammissione, realizzò i primi numeri del nuovo corso quasi da solo (con un colophon che dichiarava redattori "fittizi" per dare l'idea di una vera redazione), ben presto riuscì a raccogliere attorno a sé nuovi collaboratori che andarono a formare una redazione capace di fare proprio ancora meglio lo spirito di Zzap!.

Fabio Rossi, Stefano Giorgi, Paolo Cardillo, Carlo Santagostino, Giorgio Baratto, Antonello Jannone, William e Giorgio Baldaccini, Simone Crosignani, Max Reynaud, Matteo Bittanti, Marco Auletta, Stefano Gallarini, Giancarlo Calzetta, Paolo Besser, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Stefano Petruccio, Mirko Marangon sono solo alcuni dei nomi che, nel corso degli anni, sono passati sulle pagine della rivista e che, successivamente, gli appassionati avrebbero trovato in

Proprio nella pagina del primo editoriale di BDB compare questa foto della redazione inglese di Zzap!





Qui accanto ecco alcune delle cover più "interessanti" di Oliver Frey giunte qui in Italia.

- In alto a sinistra: n.8 del gennaio '87, primo e unico artwork che venne preso da Crash e non sa Zzap!64. Peraltro una delle cover più belle a mio gusto personale.
- In alto a destra: n. 27, ottobre '88, l'unica tavola esclusiva realizzata da Oliver Frey per il nostro paese e raffigurante la battaglia di Hoth de "L'Impero Colpisce Ancora". La cover UK era ispirata infatti a Katakis, gioco subito denunciato come plagio di R-Type e ritirato dal mercato. Probabilmente per questo si preferì sostituirla qui in Italia con quella dedicata a Guerre Stellari. Da notare anche l'errore di battitura con una "R" di troppo nella parola "febbre".
- In basso a sinistra: n.32, marzo '89, uno dei pochi esempi di cover "multi-gioco" giunta qui in Italia (in UK furono di più) che, in questo caso, includeva Rocket Ranger, Zak McKracken e Led Storm.
- In basso a destra: n.60, ottobre 1991, l'ultima cover firmata da Oliver Frey arrivata qui in Italia, probabilmente a causa della definitiva separazione della testata italiana da quella inglese.

L'IMPORTANZA DELLE COVER

Un segno distintivo della rivista erano le tavole che accompagnavano ogni numero, realizzate dall'artista Oliver Frey. Oliver non era appassionato di videogame ma con il suo compagno di vita, Roger Kean, e il fratello Franco Frey fondarono la Newsfield Publications Ltd intuendo che il mercato era pronto per una rivista di settore che parlasse direttamente ai giovani. Nacque così Crash nel 1984 e, sull'onda del successo, Zzap!64 e Amtix nel 1985. Oliver era responsabile dell'aspetto grafico di queste riviste e, tra i suoi compiti, vi era anche quello di realizzare le illustrazioni di copertina.

Anche questo fu un punto cruciale per il successo delle riviste in UK e, a suo modo, divenne un tratto distintivo anche del nostro Zzap!. Al di là della bravura di Oliver Frey dal punto di vista artistico, è chiaro che avere la possibilità di creare cover "in casa" non solo garantiva una occupazione ottimale degli spazi di copertina, ma consentiva di realizzare immagini originali dei giochi più iconici presenti nel numero, talvolta anche citando più di un titolo al suo interno.

Un lusso che le altre riviste, semplicemente, non avevano.

Qui in Italia l'ultima

altre testate del settore per molti anni a venire.

Nel suo periodo d'oro, identificabile grossomodo con il 1989, Zzap! raggiunse la piena maturità grafica e il suo massimo splendore in termini di contenuti: le recensioni erano numerose e ogni mese non mancavano sia i titoli belli (dopo anni di esperienza i programmatori bravi cominciavano a spremere al meglio gli 8 bit, C64 in primis) che i titoli brutti (sempre da irridere senza nessuno scrupolo), spaziando da nuove uscite a riedizioni di vecchi giochi economici, non ignorando nemmeno le numerose raccolte e collezioni che venivano pubblicate (e che oggi possono essere paragonate alle offerte "bundle" di vari portali digitali). In pratica ogni numero era ricco di materiale da leggere e rileggere fino all'uscita successiva.

Piccola chicca... la "caricatura" di Carlo Santagostino dedicata ai giochi brutti... mai comparsa sulla rivista!



cover firmata da Oliver Frey che potemmo ammirare fu quella del numero 60, uscito nell'ottobre 1991. Un vero peccato.

IL DECLINO E LA FINE

Il mercato dei computer e dei videogames, alla fine degli anni ottanta, era in rapida evoluzione e il tanto preannunciato declino del mercato 8 bit cominciò in maniera progressiva proprio dal 1990.

I computer 16 bit, Amiga 500 in testa, si erano diffusi sempre di più e, contestualmente, il pubblico 8 bit (e del C64) si era inesorabilmente assottigliato: questa situazione da un lato aveva portato i publisher a ridurre le conversioni dei loro titoli verso i vecchi computer 8 bit, sempre meno remunerativi, mentre dall'altro le software house cominciarono a considerare sempre più spesso di sviluppare i loro progetti solo su 16 bit così da poterne sfruttare al meglio le caratteristiche, abbandonando quelle piattaforme considerate obsolete. Con sempre meno giochi da recensire e sempre meno lettori, Zzap! entrò in una spirale di decadenza inesorabile.

Se, infatti, durante i dodici mesi del '90 la situazione fu ancora gestibile, proponendo tra le altre cose, anche una nuova carta lucida e più spessa per la copertina da maggio 1990 (tentativo - fallito - di rendere più resistente la rivista, piagata da una qualità della carta storicamente scadente), nel corso del 1991 la situazione si fece sempre più drammatica. Tra le altre cose proprio a ottobre di quell'anno ZZAP! recise ufficialmente i legami con l'originale inglese dettaglio che sicuramente non aiutò la redazione.

Il tracollo si palesò già dal



L'ultimo numero della rivista uscito in edicola a dicembre 1992...

numero successivo, peggiorando lungo tutto il 1992, periodo nel quale divenne chiaro che la rivista faticava sempre più ad offrire materiale ai suoi lettori, anche infarcendo le pagine di giochi budget, talvolta recensiti con l'attenzione e la lunghezza normalmente riservate alle nuove uscite. Per mantenere una foliazione sufficiente si provò anche ad integrare i contenuti con videogame per console (NES, PC Engine, Megadrive), speciali, interviste ai programmatori italiani e perfino rubriche dedica-

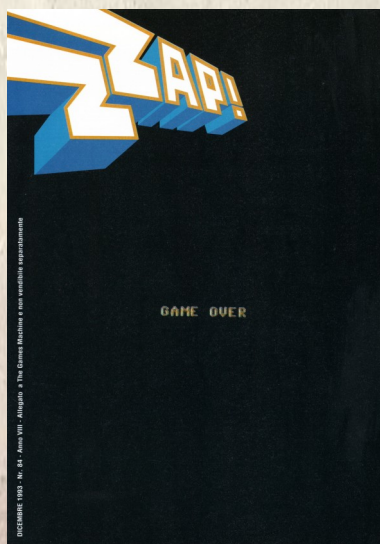
te agli OAV giapponesi.

L'inevitabile conclusione giunse a dicembre 1992, quando venne comunicato che dal mese successivo Zzap! sarebbe diventato un inserto di The Games Machine, rivista nata a settembre 1988 dalla medesima redazione.

Un destino ironico visto che TGM nacque dal successo di Zzap! proprio per dare spazio ai prodotti per 16 bit.

Comunque sia questa nuova versione "ridotta" della rivista non durò a lungo: esattamente un anno dopo, a dicembre 1993, venne comunicata anche la chiusura di Zzap! in questa sua forma.

... e l'ultimo numero dell'inserto presente in TGM del dicembre 1993: Game Over!



Al netto di successive reincarnazioni on-line e della recente rinascita della rivista cartacea grazie all'associazione Airons e a Paolo Besser, con la chiusura di Zzap! terminava un'epoca e, per molti di noi Commodoriani, anche una fase della nostra passione: quell'amore verso il C64 e i suoi 8 bit che, permettetemi di dirlo, forse neppure Amiga è mai riuscito a cancellare e sostituire del tutto nei nostri cuori. ■

Massimiliano Conte

FAN ART

FOTGOTTEN WORLDS



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

LA PEGGIOR RECENSIONE DI ZZAP! ???

UPDATE

OPERATION THUNDERBOLT

OCEAN, cassetta e disco

COMMENTO AMSTRAD
Yalahari! Che orrendi! Messa lo schermo, questo mite! Spostamento invisibile, sono Thunderbolt una pessima conversione, decisamente da dimenticare!

51%

PRESENTAZIONE 84%
Tutte le versioni possibili ed immaginabili sono disponibili. Il multimedialismo è un fastidioso con due livelli per cartuccia.

GRAFICA 80%
Buona scelta e buona grafica, ma i titoli ed altrettanti graduali spunti sono alla fine di ogni livello. Peccato che durante il gioco ci siano solo alcuni effetti sonori.

APPELLETTITÀ 94%
E' rimasta invariata dal predecessore e l'opinionista non può che "LONGEVITA'" 92%
Ottimo livello tecnico e di stile di gioco.

GALEA 92%
Virtuosismo e stile nel gameplay, soprattutto per quanto riguarda il divertimento. Complimenti Ocean!

22 Zzap! Gennaio 90

Di cantonate nella storia di Zzap! ce ne sono state parecchie, ma una di quelle più gravi fu sicuramente il voto assegnato alla versione C64 di Operation Thunderbolt, che venne recensito con un 92% globale, voto che generalmente veniva dato a titoli di ottima qualità che meritavano la medaglia di "Gioco Caldo".

Peccato che in questo caso il gioco C64 fosse davvero mediocre, una conversione sciatta dell'originale da sala.

Come fu possibile vedere un voto così distante dal valore del programma? Innanzi tutto la colpa non fu della redazione italiana, che si limitò a rielaborare la recensione inglese del gioco, mantenendone il voto finale.

La domanda corretta è quindi: "che cosa era successo in UK?"

Si è scoperto, per stessa ammissione di Paul Hughes, uno dei programmatori della versione "reale" del gioco, che Zzap!64 si basò su una demo non giocabile fornita da Ocean e realizzata dal primo programmatore incaricato della conversione, Trevor Brown. In quel "rolling demo" il gioco sembrava davvero ottimo, peccato però che alla fine Trevor non fu in grado di rendere giocabile quanto mostrato alla rivista (e al publisher stesso).

Ocean si accorse dell'incapacità del programmatore con molto ritardo e, in tutta fretta, riassegnò il gioco ad alcune risorse interne (oltre a Paul Hughes, vennero chiamati Richard Palmer e Johnny Meegan). I tre dovettero ricominciare la conversione da zero e completare il tutto in dodici (12!!!) giorni.

Alla luce di queste tempistiche è un miracolo che il gioco per C64, seppur mediocre, sia stato completato.

Riguardo alla valutazione di Zzap!64, si è sospettato che la redazione inglese acconsentì a questo ottimo voto "sulla fiducia" per avere delle esclusive sulle future uscite della Ocean, ma tale illazione - per quanto credibile - non ha mai trovato conferma.

FOLLOW US



Instagram



CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC

