

Commodoriani

NUMERO
21

SETTEMBRE-OTTOBRE
2025



BATMAN

Recensione
Recensione
Retroedicola
Recensione
Speciale

BATMAN THE MOVIE IC64I
BATMAN THE MOVIE IAMIGA!
LA RECENSIONE DI BATMAN SU ZZAP!
THUNDERHAWK IAMIGA!
LA PIRATERIA INDUSTRIALE DEGLI ANNI OTTANTA



Loving

Suppl. n. 12. **COMPUTER MAGAZINE**

AMIGA

1987*1-L. 5000

Sped. in abb. post. gruppo III

recensioni
**GUIDA AL
SOFTWARE**

programmazione
**E FACILE
IN BASIC**

graphics
**IL MEGLIO
PER DISEGNARE**



visto
con l'ibm
**LA TOTALE
COMPATIBILITÀ**

EDITORIALE

Bentornati Commodoriani,

In questo numero affrontiamo un tema che ha coinvolto, volenti o nolenti, tutti noi commodoriani cresciuti negli anni ottanta: la pirateria.

Nel nostro paese infatti la declinazione di questa piaga è stata molto particolare, alimentando un sistema "industriale" che ha prosperato approfittando di un vuoto legislativo piuttosto imbarazzante e prolungato.

Il tema è complesso e sicuramente avrebbe meritato ulteriori approfondimenti, ma spero che anche nella sua attuale sintesi possa essere uno spunto di riflessione su quel periodo, anche perché gli effetti di quel fenomeno sono andati ben oltre i meri danni economici, come avrete modo di leggere nell'articolo.

Per il resto in questo numero troverete una retro analisi del mitico Batman The Movie della Ocean (nelle sue versioni 8 e 16 bit Commodore), con tanto di recensione dello Zzap! di allora, e di Thunderhawk AH-73M, titolo Core pubblicato su Amiga ed ottimo esempio di un arcade che si finge simulatore (riuscendoci benissimo).

E come sempre, a questo punto, non mi resta che augurarvi... buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

PAG. 04 ...	BATMAN [C64]
PAG. 07 ...	BATMAN [AMIGA]
PAG. 10 ...	RETROEDICOLA ZZAP! 11/89
PAG. 13 ...	THUNDERHAWK AH-73M
PAG. 16 ...	LA PIRATERIA INDUSTRIALE
PAG. 21 ...	FAN ART

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.

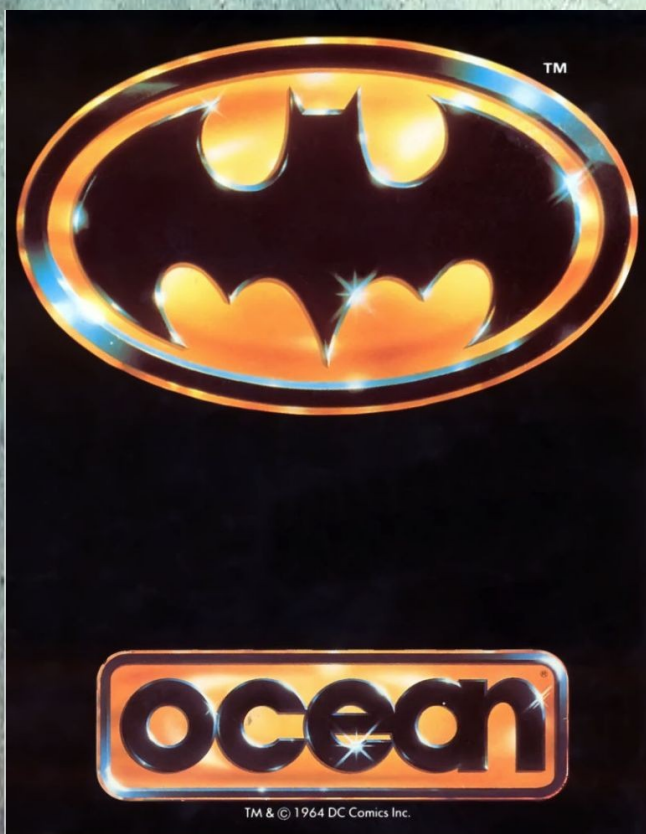
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

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).



SCHEDA

Pubblicato da

Ocean

Sviluppato da

Ocean Software

Anno di pubblicazione

1989

Piattaforma

C64 - Amiga

I lettori più attenti di Commodoriani ricorderanno che, esattamente un anno fa, arrivò su queste pagine uno speciale dedicato al rapporto dei videogiochi C64/Amiga con il cinema e, proprio in quella sede, citai il titolo di Batman (The Movie) come uno degli esempi virtuosi dei tie-in pubblicati da Ocean.

Se per qualche motivo non lo avete letto,

Ecco il primo schema, in versione C64... una bella sfida alla fine della quale Jack Napier faceva un bel tuffo nell'acido... come nel film!



recuperate quell'articolo per capire le logiche dietro ai prodotti che questo publisher realizzava con le licenze dei "blockbuster" di quel periodo.

In questa sede vi basti sapere che la riuscita di questo genere di operazioni, per l'etichetta inglese, era piuttosto discontinua, alternando prodotti sciatti (molti) a titoli davvero validi (pochi).

Non era raro, infatti, che i giochi ispirati a pellicole di grido, in alcuni casi, non riuscissero a catturare l'essenza del film, mentre in altri proponessero una giocabilità scadente o, in altri ancora, offrissero una programmazione non all'altezza.

E non è escluso che questi difetti si potessero presentare anche tutti assieme!

Nel caso del gioco dedicato al film di Batman del 1989, diretto da un (allora) giovane Tim Burton, siamo invece di fronte ad un esempio nel quale tutte le voci sopra indicate riuscivano a soddisfare pienamente le aspettative di noi videogiochisti, proponendo un titolo che riusciva a catturare il "sapore" della pellicola e, al contempo, offriva un gioco divertente accompagnato da una realizzazione tecnica più che adeguata per il nostro C64.

il programma, a dirla tutta, seguiva il classico "stile Oce-



Il loading screen su C64 mi è sempre piaciuto molto... e chi lo ha giocato all'epoca su Datassette non può non associarlo alla classico tema musicale di Ocean che accompagnava il caricamento.

an", proponendo un videogioco multilivello con tre tipologie di gameplay diverse: il primo (ambientato nell'impianto chimico AXIS) e il quinto livello (nella torre della cattedrale di Gotham City) erano platform nei quali Batman menava forte i cattivi; il secondo (a bordo della Batmobile) e il quarto (ai comandi del Batwing) erano arcade a scorrimento laterale mentre il terzo livello spezzava l'azione con una struttura puzzle alla "Mastermind", indagine necessaria per scoprire il mix di prodotti che, combinati, erano in grado di uccidere i cittadini di Gotham. Tutte queste sezioni avevano una grafica ben fatta, una buona giocabilità e un livello di difficoltà abbastanza clemente, elemento che portava il giocatore ad andare sempre

Trovare i tre prodotti che creavano lo Smilex era un piccolo puzzle in stile "Mastermind": ai piedi della colonna vi diceva quanti elementi giusti c'erano nella combinazione da voi scelta. Con undici tentativi serviva un po' di logica per riuscire ad isolarli e combinarli correttamente.



La corsa sulla Batmobile presente sul biscottone mi sembrava decisamente più facile di quella per Amiga. Sarà stata solo una mia impressione?

un "pochino" più avanti partita dopo partita, rendendo possibile il completamento del gioco ai giocatori più tenaci e attenti, anche al di là del loro livello di abilità.

La cosa che però fu ancor più convincente di questo titolo Ocean, come già accennato, fu la sua capacità di "farti sentire" Batman, dandoti la sensazione di ripercorrere le gesta dell'eroe visto al cinema.

Sembra che ciò fu possibile anche perché, a differenza di altri giochi del genere, in questo caso Warner Bros fu molto disponibile a fornire materiale di produzione al team di sviluppo, dando loro perfino accesso ai set del film (facilitati dal fatto che il film venne girato nei Pinewood Studios di Londra). Allo stesso tempo Warner, controllò con attenzione lo sviluppo del gioco, assicurandosi che il lavoro venisse svolto in maniera rispettosa del materiale originale.

Al di là di quanto ciò abbia potuto influire sul

In questo schema lo scopo era tagliare i palloni senza farli esplodere, esattamente come nel film!





risultato finale è indubbio che qui ci si trovi di fronte ad una perfetta “congiuntura astrale” che riuscì a far dare il meglio ai programmatori coinvolti.

Se infatti andiamo a scorrere gli altri lavori per C64 del coder, Zach Townsend, troviamo titoli ben distanti dall’essere “capolavori”, come STUN Runner, Renegade 3 e Cobra.

Stesso discorso vale per il grafico, Andrew Sleight, che conta più buchi nell’acqua che successi.

I due, insieme, sembrano aver raggiunto il loro apice proprio con questo Batman, anche se bisogna riconoscere che riuscirono a fare un buon lavoro in altri due tie-in: Platoon e Rambo 3, sempre su C64.

Per il comparto audio, invece, venne coinvolto Matthew Cannon, che diede buona prova di sé anche in altri giochi Ocean come The Untouchables, Navy Seals, Operation Thunderbolt e Night Breed.

Il titolo, almeno su C64, non era però esente da difetti. Le sezioni platform, ad esempio, mostravano un protagonista un po’ ingessato e non particolarmente reattivo, ma in fondo anche nel film non è che l’uomo pipistrello fosse un campione di agilità... dettaglio che, forse anche per questo, non disturba più di tanto il giocatore.

Magari si potrebbe anche discutere la grafica che, pur facendo il suo lavoro, non eccelle in nessuno dei quadri proposti dal gioco.

Non mi sento invece di criticare la scelta di “semplificare” i livelli della Batmobile e del Batwing che, sul nostro amato 8 bit Commodore, sono stati “semplificati” rispetto alla

La scalata alla torre della cattedrale su C64 era senza dubbio molto bella. Parte della bellezza del gameplay dipese dall’uso del rampino che, oltre ad aiutarci nel superare determinati punti facendoci oscillare tra le piattaforme, poteva essere sfruttato come arma per colpire i nemici “in diagonale” o travolgerli durante l’oscillazione. Questa meccanica era tra l’altro utile alla fine del gioco per far cadere il Joker aggrappato alla scaletta di un elicottero (un po’ come accadeva nel film).

controparte Amiga (che vedremo di seguito), soluzione che mi sento di condividere visto che i due livelli funzionano alla grande (anche se il quarto rende più arduo tagliare i fili dei palloni del Joker).

Chiudo invece rimandando al mittente la critica che alcuni muovono proprio alla difficoltà generale del gioco, ritenuta troppo “bassa”: la realtà è che molti giocatori oggi ricordano questo Batman positivamente proprio per la soddisfazione di essere riusciti a finirlo senza “trainer” e trucchi vari, a testimonianza che - forse - in quegli anni era il resto dei giochi a proporre una sfida troppo punitiva che impediva al videogiocatore di godersi molti dei programmi presenti sul mercato. ■

Massimiliano Conte

LEMON 64

SCORE
7.8

209 VOTI

Per molti utenti di Lemon64 è il migliore tie-in su C64 (se la gioca con Gli Intoccabili), apprezzato per la sua capacità di riproporre il film e, non meno importante, di appagare il giocatore sotto il profilo ludico. Perché allora il voto non arriva nemmeno ad un 8? Beh, perché chi ha conosciuto il titolo prima su Amiga per poi recuperarlo sull’8 bit Commodore, lo ha penalizzato con voti non particolarmente alti a causa del suo aspetto. Un grande errore, a mio modo di vedere, che danneggia una versione C64 in realtà anche migliore, a livello di difficoltà e giocabilità, di quella Amiga. Su questa piattaforma il gioco avrebbe meritato pienamente un 8,5.



Dopo aver visto la versione di Batman su C64, rivolgiamo la nostra attenzione sul tie-in di questo film comparso su Amiga.

Iniziamo dicendo subito che la struttura del programma era la medesima: gli stessi cinque livelli che seguivano grossomodo la trama del film.

Soffermandoci sul primo e sul quinto quadro, quelli di genere platform: è innegabile che le maggiori capacità del 16 bit Commodore abbiano offerto una definizione mag-

La schermata di caricamento per Amiga, pur nella sua staticità, era davvero capace di impressionare i giocatori dell'epoca, specie se abituati alla grafica dei computer 8 bit!

giore non solo del protagonista, dei nemici e dello scenario, ma anche del pannello di gioco, che qui poteva sfoggiare una digitalizzazione del volto di Michael Keaton (e del Joker) a indicazione dell'energia rimasta totalmente sconosciuti ai possessori del C64. La grafica Amiga rendeva poi molto

Su Amiga, oltre al sonoro, anche l'aspetto bicolore del rampino non mi ha mai fatto impazzire. Solo gusti personali?

La bella sezione con la Batmobile... in alto a destra la distanza da coprire per finire il livello, totalmente assente su 8 bit (ma qui non c'è l'arrivo alla Batcaverna)!



AL CINEMA



Il film di Batman, da cui fu tratto questo videogioco, ebbe una lavorazione lunga e piena di incertezze. Innanzi tutto si trattava di un ritorno del protagonista al cinema, dato che l'uomo pipistrello era già comparso sul grande schermo nel '43 e nel '48 (con due serial cinematografici) e nel '66 con una pellicola tratta dalla versione pop interpretata da Adam West nel serial televisivo più "kitsch" della storia. Proprio questa interpretazione colorata e fumettistica del personaggio era rimasta talmente impressa nell'immaginario degli addetti ai lavori da affossare i primi tentativi di far rivivere il fumetto in un lungometraggio. Il primo progetto nacque infatti nel 1979, quando i diritti cinematografici del personaggio (che attraversava un momento poco fortunato sulla carta stampata) vennero acquisiti da M. Uslan, ex sceneggiatore di fumetti, e B. Melnikerun, produttore cinematografico: il loro intento era quello di realizzare un film cupo e oscuro. Nessuna casa di produzione sembrò inizialmente credere a questa idea, con rifiuti in particolare da Columbia Pictures e United Artists. Alla fine nel 1981 Batman trovò casa presso la Warner Bros ma fu solo l'inizio di una lunghissima serie di rinvii, che associò al progetto tanti registi (tra cui Joe Dante e Ivan Reitman) e continue riscritture del copione. Fu nel 1986 che la "patata bollente" venne affidata nelle mani di un giovane di nome Tim Burton, reduce dal successo di Pee-wee's Big Adventure, suo primo lungometraggio realizzato proprio per Warner Bros. Burton ottenne subito una riscrittura del copione, che, però, non fu l'ultima, venendo rielaborata da zero almeno altre tre volte. Warner intanto sembrava aver perso interesse nel progetto che rischiava seriamente la cancellazione, se non che il successo al botteghino del secondo film di Burton, Beetlejuice, convinse Warner ad accelerare la produzione e a far arrivare Batman nei cinema alla fine del 1989. Il film fu un successo, nonostante l'iniziale scetticismo dei fan circa la scelta del protagonista, quel Michael Keaton che interpretava proprio Beetlejuice. Vale la pena di ricordare che tra gli attori valutati per il ruolo di Bruce Wayne ci furono Mel Gibson, Dennis Quaid, Kevin Costner, Harrison Ford, Charlie Sheen, Pierce Brosnan, Willem Dafoe, Tom Selleck e Bill Murray. Per il Joker invece si considerarono Tim Curry, David Bowie, Robin Williams e James Woods, ma il ruolo andò alla fine all'unico attore che, sin dal 1980, i produttori volevano come Joker: Jack Nicholson. Ora veniamo alla nota dolente da cinefilo: rivisto oggi questo Batman non è invecchiato proprio benissimo, non solo come effetti speciali ma anche come ritmo e messa in scena del film. Rimane un prodotto scritto e girato in maniera molto migliore della maggior parte dei film moderni, ma è innegabile che il suo seguito, Batman Returns, abbia retto molto meglio lo scorrere del tempo.

più distinguibile la chimica Axis dalla cattedrale.

Sul piano della giocabilità il titolo, in queste sezioni, aveva una difficoltà maggiore rispetto al C64, anche perché qui i criminali riuscivano a sparare in diagonale e si muovevano su e giù per le scale, rendendo tutto più complesso.

Nulla da dire invece per quanto riguarda il terzo quadro alla Mastermind, che a parte una differente grafica non aveva nulla di più dalla versione 8 bit.

A staccarsi invece nettamente dal C64 erano le sezioni con la Batmobile e il Batwing, realizzate con una grafica "tridimensionale" in stile Out Run che rendeva questi livelli su Amiga più spettacolari da vedere e da giocare.

Tecnicamente erano ben realizzati e in qualche modo venivano percepiti dai videogiocatori dell'epoca, anche a ragione, come

un boost non indifferente rispetto a quanto visto su 8 bit.

Erano però in assoluto migliori da giocare? In realtà la loro giocabilità era talmente diversa da quanto programmato sul Biscotto-ne che preferire l'una o l'altra dipendeva dai

Ovviamente molto più bello da vedere su 16 bit, il terzo livello era comunque identico nella struttura a quanto disponibile su 8 bit





Questa interpretazione 3D del Batwing su Amiga rendeva forse un tantino più difficile tagliare i palloni.

gusti di ciascun giocatore.

Una cosa che non mi piaceva di questa interpretazione del livello della Batmobile era che il tutto non finiva nella Batcaverna, ma si stoppava al raggiungimento di una certa distanza percorsa, nel bel mezzo della città (dove invece su C64, da un certo punto in poi, si cominciava a vedere la campagna di Gotham). Sembra una sciocchezza, ma sono quei dettagli che alla fine si notavano e dispiaceva venissero persi nella versione "maggiore".

Buono invece l'accompagnamento musicale che sfruttava i più performanti chip Amiga per offrire musica ed effetti sonori più puliti, anche se il suono assegnato al rampino ancora oggi mi sembra davvero brutto, ma potrebbe trattarsi solo di una mia paturnia personale, anche per effetto della frequenza con la quale si sente.

Nel suo insieme Batman su 16 bit è quindi migliore o peggiore della sua controparte C64?

In tutta onestà devo dirvi che ancora oggi, se proprio devo avvicinarmi a questo gioco, preferisco dedicare il mio tempo alla versione 8 bit. Nonostante sia tecnicamente più arretrato per grafica e sonoro, trovo la sua grafica più dark, in linea con il personaggio e con il film che vuole evocare. Anche la difficoltà, decisamente più abbordabile, è più vicina ai miei gusti.

Certo, il livello della Batmobile e del Batwing qui sono più belle, ma - come si suole dire - almeno per me il gioco non vale la candela.



La cattedrale su 16 bit era più colorata e riconoscibile, ma forse per questo anche meno "gotica".

Detto questo capisco anche il pensiero di chi è cresciuto con questo Batman per Amiga e "respinge" la versione C64, scelta legittima perché alla fine sono entrambi bei titoli e, ciascuno per la propria piattaforma di riferimento, tra i migliori tie-in dell'epoca.

Massimiliano Conte



SCORE 7.6

244 VOTI

Più voti, ma un giudizio leggermente inferiore rispetto al C64, per Batman - The Movie - di Ocean su Amiga. Tra i votanti di Lemon Amiga, chi ha provato entrambe le versioni conferma che il livello di difficoltà risulta meglio tarato nella versione 8 bit, per quanto le sezioni Batmobile/Batwing vengano apprezzate molto di più in questa loro incarnazione (forse anche con un pizzico di eccessivo entusiasmo, a dirla tutta).

Per quanto mi riguarda, come già espresso nell'articolo, credo che su 16 bit questo sia un gioco molto buono, ma al contempo riesca in qualche modo ad essere meno evocativo e gotico rispetto a quanto visto su C64, oltre ad essere un po' più ostico da completare.

Alla luce di queste riflessioni, vi confermo comunque che su Amiga un voto pari a 8 sarebbe senza dubbio più veritiero.



BATMAN

64 THE MOVIE

OCEAN, cassetta e disco

● Se i criminali fossero biancheria, si chiamerebbe Bat-Pann...

Un gigantesco uomo pipistrello è stato coinvolto ieri notte in una sparatoria con la polizia alla Axis Chemical. Per qualche settimana il Gotham Globe ha riportato segnalazioni di una creatura simile a un pipistrello che minaccia la gente di notte. Mentre viene cercato da tutti i giornali e dalle forze di polizia sembra ormai accettata l'ipotesi che

questo individuo sia una specie di vigilante notturno. Molti poliziotti coinvolti nell'operazione hanno affermato che era alto circa due metri, poteva volare ed era immune ai proiettili. Questi drammatici eventi sono cominciati quando l'ufficiale di polizia Eckhardt, colpito nel corso della sparatoria, fece un raid nello stabilimento a capo di un gruppo di poliziotti. La polizia e i criminali si scon-

trarono presto: la polizia armata di pistole e i criminali con delle granate a gas.

Dal momento in cui Batman entrò in scena era chiaro che era sulle tracce di Jack Napier — il braccio destro di Carl Grissom, un pericoloso boss criminale — e si nascose nei meandri del labirintico stabilimento cominciando da lì la caccia. Per difendersi dai criminali e dalla polizia Batman ha usato una scorta apparentemente infinita di batarang. Poteva anche colpire la gente ap-

pendendosi con una corda a una trave e dondolarsi. Anche se un singolo proiettile gli faceva ben poco, è stato supposto che poteva sopportare un limitato numero di colpi e cadute prima di cedere. Anche sbattere contro il muro mentre si dondolava poteva risultare fatale. Inoltre, nella fabbrica erano presenti molti tubi rotti da cui usciva vapore e gocce d'acido a rendere il tutto più difficile. Il commissario di polizia Gordon ha assicurato che entro un massimo di sei minuti lo avrebbero certamente arrestato.

Successivamente Batman è riuscito a prendere Napier e lo ha scaraventato in una vasca d'acido con l'intento di disfarsi definitivamente del suo nemico... Attenzione! Sembra che il fantomatico Batman abbia avuto un ulteriore scontro con la polizia! Nella sua ul-

Con Indy che sbatte fuori Robocop dalle classifiche, questa è la grande speranza della Ocean per tornare al top. Mentre il nome lo rende praticamente inevitabile, il gioco lo merita. I livelli della cattedrale e dello stabilimento chimico sono molto simili a Robocop ma l'idea della Batcorda sta a significare che si gioca in tutt'altro modo — specialmente più veloce. I livelli della Batmobile e del Batwing sono molto belli e vi inducono un serio terrore se perdetevi e dovete ricaricare il tutto. Nonostante ciò penso che sia un giochino facile e la storia dei punti bonus significa che avrete sempre un incentivo per migliorare. Per la miseria, Batman è forte!





TEST



tima azione ha sottratto la fotografia Vicky Vale dalle grinfie del Joker. Il criminale buffone stava distruggendo il museo Fleugenheim quando Batman ha salvato la signorina Vale. E' scappato a bordo di una velocissima quanto strana vettura soprannominata "Batmobile".

La Batmobile sfrecciava per le strade di Gotham City, passando tra macchine dei civili e della polizia. Per curvare rapidamente Batman ha usato la sua speciale Batcorda che sparava ad ogni incrocio segnalato dal computer dell'auto. Se Batman non girava in tempo si sarebbe imbattuto in un posto di blocco finendo la sua car-

riera. Ancora una volta il commissario Gordon asserisce di aver avuto quasi in pugno il misterioso vigilante...

● Batman salva Gotham City!

Il caso degli avvelenamenti apparentemente casuali è stato risolto da Batman. Secondo un rapporto di Vicky Vale non sono solo uno

o due prodotti ad essere contaminati, ma ben tre. Da soli non hanno alcun effetto ma se usati in combinazione possono risultare letali.

Batman ha trovato gli oggetti con un processo alla Mastermind. In un minuto di tempo limite ha esaminato tre oggetti alla volta. Con le varie combinazioni è riuscito a venire a capo del dilemma.

● Il Batwing sventa i piani del Joker!

La sfilata di questa notte organizzata dal Joker, che aveva promesso forti donazioni si è quasi trasformata in una tragedia a causa degli enormi palloni riempiti con il letale gas Smylex. Ma prima che il gas fosse fatto uscire Batman è arrivato a bordo del suo Batwing e con le ali di quest'ultimo ha tagliato i cavi che tenevano a terra i palloni. Se il Batwing avesse urtato troppi palloni la festa si sarebbe trasformata in lugubre luogo di morte, e così sarebbe successo se avesse lasciato andare troppi palloni.

Il Joker però è riuscito a scappare nella cattedrale di Gotham City e Batman è andato a cercarlo in un confronto molto simile a quello svoltosi nella Axis Chemical Works.

Secondo alcuni rapporti una software house inglese è rimasta così impressionata da questo personaggio che ha deciso di farci un videogioco con la fabbrica Axis in un caricamento, la sezione della Batmobile, della batcaverna e del Batwing in un secondo caricamento e uno scorcio della cattedrale in un terzo. Da quello che abbiamo visto, sarà un signor gioco!



C'era per caso qualche dubbio che il gioco sarebbe stato un fiasco? Beh, finalmente è arrivato e lo si può considerare il tie-in del 1989 per qualità, presentazione e bellezza globale. Batman è uno sprite scuro con un meraviglioso effetto di sfumature sul costume. Oltre all'uomo pipistrello c'è anche da segnalare la presenza di un'ottima Batmobile e uno stupendo Batwing.

Avevo alcuni dubbi sulla longevità delle scene di guida/volo ma sono praticamente un gioco diverso e richiedono un diverso stile di pensiero. Anche l'ultima sezione è sufficientemente diversa dalla prima per giustificare un cambio di tecnica di gioco. L'effetto del dondolio della corda è quello che mi è piaciuto di più ed essere capaci di controllare l'ascesa e la discesa è magnifico.

Uno stupendo pezzo di software con una tremenda atmosfera.



Appena questo gioco è arrivato in redazione c'è stato un coro di "BUUUH!" "ABBASSO!" rivolti al primo quadro. Il giorno dopo lo è un altro redattore ci siamo trovati completamente d'accordo sul fatto che non era poi così male. Dopo averci giocato un bel po' (e dopo averlo praticamente finito) devo ammettere che è uno sballo. Ok, ok, lo sprite non è il massimo della vita ma ho visto di peggio. La combinazione di arrampica-ammazza è molto bella e ricorda in qualche modo Bionic Commando però con più particolari. Il controllo della corda è realizzato molto bene ed è un sacco divertente tirare pedate sulle gengive dei vari sprite. Il secondo quadro è realizzato molto bene con una stupenda Batmobile ben animata e definita senza contare il traffico esasperante. Quello però che mi fa veramente incavolare è l'ultimo quadro che attualmente (5-10-1989) non riesco a superare con la sua brava tonnellata di cadute pericolose e criminali assortiti.

Mi è piaciuta inoltre la musica iniziale che anche se suonata male mi sembra molto "cinematografica". Niente male.



PRESENTAZIONE 94%
Adesivo omaggio e simpatiche info prima di ogni quadro
GRAFICA 94%
Cattivoni non molto ben definiti nei livelli uno-cinque ma il resto è perfetto.
SONORO 92%
Colonne sonore diverse per ogni livello ed effetti OK.
APPETIBILITA' 96%
Molto facile iniziare...
LONGEVITA' 97%
...difficile smettere.
GLOBALE 96%
Il film dell'anno riceve il gioco che si merita.



SCHEDA

Pubblicato da

Core Design

Sviluppato da

Core Design

Anno di pubblicazione

1991

Piattaforma

AMIGA

Si poteva realizzare un gioco di elicotteri tridimensionale realistico senza dover per forza programmare un simulatore? Si poteva dare ai videogiocatori qualcosa di divertente, veloce e adrenalinico senza farlo sembrare un gioco arcade?

Core Design sembrò proprio farsi queste domande e diede loro risposta con questo "Thunderhawk AH-73M

", un gioco che per molti amanti dell'Amiga di inizio anni 90 fu un pilastro dei loro pomeriggi ludici.

Già nella scelta del mezzo che pilotavate, il totalmente inventato AH-73M Thunderhawk, si denotava la voglia della Core di staccarsi da quei seri simulatori che richiedevano una laurea in fisica per portare a termine una missione. Questo elicottero era infatti un "simil-Apache", ma molto più avanzato, resistente e facile da pilotare. Chi voleva il realismo era quindi pregato di accomodarsi fuori.

Nella presentazione, lunga e

molto di impatto per l'epoca (praticamente un cartone animato), venivamo presentati come un pilota con gli attributi, selezionato per riportare l'ordine in alcuni "punti caldi" del globo a bordo di questo fantascientifico mezzo bellico.

Il nostro team MERLIN veniva quindi catapultato in varie parti del mondo con lo scopo di riportare la pace a suon di bombe e missili (quale miglior modo per far trionfare la serenità e l'armonia?): questo girovagare garantiva al gioco molteplici scenari: dalle missioni nella giungla al deserto, dai ghiacci agli oceani.

Come detto pilotare l'AH-73M era facile ed intuitivo. Con il mouse, grazie alla pressione dei due tasti disponibili, si poteva manovrare l'elicottero, sparare, aumentare e diminui-

Missione compiuta... si può tornare alla base!





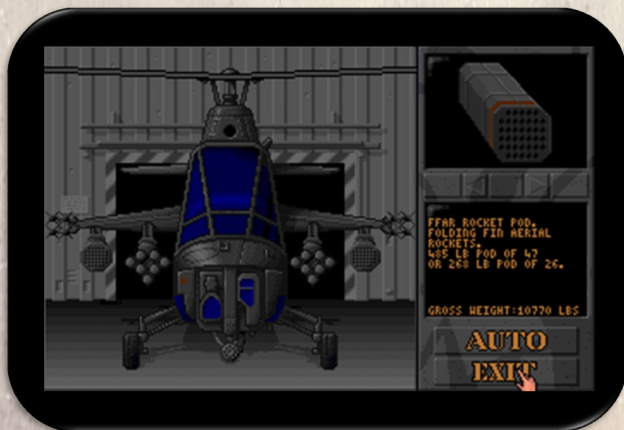
Ecco qui le sei zone in cui dovrete intervenire. Da questa schermata si selezionava la campagna che volevate giocare (ognuna con una difficoltà diversa che veniva evidenziata portando il cursore su di essa)

re l'altitudine e far "scivolare" il velivolo a destra e sinistra. Tutto veniva fatto, quindi, con una sola mano. L'altra restava libera per impartire i pochi comandi rimasti sulla tastiera (o per scorrere tra le visuali esterne).

La grafica era veloce e fluida, sicuramente una delle più efficaci viste su Amiga nella sua vita commerciale. Il dettaglio era quello che era, ma sappiamo che da questo computer non ci si poteva aspettare un numero di poligoni troppo elevato.

Le missioni, come da copione, avevano un obiettivo principale da portare necessariamente a termine e altri secondari, del tutto opzionali. L'armamento veniva automaticamente scelto dal computer, ma era sempre possibile personalizzarlo (eccezion fatta per eventuali armamenti necessari a portare a termine la missione)

La selezione delle armi: semplice, veloce ed indolore.



Tutti ad ascoltare il briefing. Anche se quello in prima fila a destra secondo me sta dormendo.

Ciò che rendeva questo gioco "magnetico" era la sua capacità di dare "soddisfazione": lanciare una salva di razzi contro dei carri, distruggere una nave con un missile o mitragliare un convoglio con il cannoncino del Thunderhawk regalava un grande appagamento.

Sembrava davvero di avere il sedere poggiato su potente elicottero da guerra... nonostante poi il tutto fosse, a ben vedere, molto poco realistico.

Anche il comparto suono faceva la sua figura e se nella presentazione abbondava un parlato digitalizzato molto ben fatto per gli standard dell'epoca, durante il gioco gli effetti sonori "bellici" facevano da (ottima) cornice al nostro passaggio distruttivo contro i "cattivoni" di turno (non a caso questo aspetto venne curato da Martin Walker).

Piccola nota personale: all'epoca giocai parecchio a questo gioco, riuscendo ad andare piuttosto avanti nelle varie campagne.

Poteva mancare la visuale notturna? Certo che no!





Questa sembra una missione sulla neve. Bersagli multipli sullo schermo... e anche parecchio ostili a giudicare dagli allarmi delle contromisure accesi sul display di sinistra.

Ricordavo quindi una curva di difficoltà piuttosto dolce, almeno fino a quando non ho ripreso in mano recentemente il titolo e mi sono fatto abbattere in zero secondi durante la primissima missione.

Guardando fuori dall'ecosistema 16 bit di Commodore, segnalo che nel 1993 questo gioco fu convertito anche per lo sfortunato MegaCD, periferica per MegaDrive che aggiungeva alla console Sega un bel lettore CD. Le virgolette sono d'obbligo, perché in realtà si trattò di un titolo completamente diverso sia nel nome (AH-3: ThunderStrike) che nella realizzazione.

Di questa "interpretazione" fu rilasciata anche una versione PC (che nulla aveva a che fare con quanto visto su Amiga).

Da segnalare inoltre che il gioco ha fruito di ben due seguiti: Firestorm: Thunderhawk 2 (uscito su MS-DOS, Saturn e Playstation) e

In volo sul mare all'imbrunire, diretti verso una piattaforma petrolifera e pronti a combattere.




Un bel decollo con visuale esterna. E noi Commodoriani, al solo guardarlo, gongolavamo felici!

Thunderhawk: Operation Phoenix (solo per Playstation 2).

Thunderhawk AH-73M rimane oggi un titolo emblematico, capace di evocare il fascino di un'epoca in cui la sperimentazione e la passione guidavano lo sviluppo videoludico. È un gioco che merita di essere riscoperto, non solo per il suo valore storico, ma anche per la sua capacità di offrire un'esperienza ludica ancora godibile, intensa e sorprendentemente moderna. Un piccolo capolavoro che ha saputo volare alto, nel vero senso della parola. ■

Massimiliano Conte



SCORE 8.4

52 VOTI

A sorprendere non è tanto la media voto offerta da Lemon Amiga, che in effetti è abbastanza in linea con il valore del prodotto (anche se, a mio parere, potrebbe tranquillamente meritare un 9 tondo tondo), ma il numero di voti che questo gioco della Core Design ha saputo raccogliere: solo 52??? Tutto ciò mi fa pensare che Thunderhawk non abbia avuto tutta questa diffusione e ciò è un peccato perché fu davvero un piccolo gioiello nel ricco e variegato catalogo del tanto amato 16 bit Commodore. In tutta sincerità, se avete amato FA/18 Interceptor e gli elicotteri non vi fanno schifo, dovrete recuperare questo gioco!



LA PIRATERIA INDUSTRIALE: UN CASO ITALIANO



All'inizio degli anni '80, l'Italia stava vivendo la sua piccola rivoluzione digitale. Nelle case cominciavano a fare capolino i primi computer domestici: ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX... ma, diciamo così, il vero re del salotto era spesso un Commodore. Che fosse il glorioso C64, il "vecchio" VIC-20, il "piccolo" C16 o il più "professionale" C128, è innegabile che molti italiani cominciasse- ro a richiedere sempre più software.

L'utenza era invece un mix curioso: ragazzini che sognavano di diventare programmatori (o almeno di battere la squadra avversaria ad International Soccer), studenti che scoprivano il potere del BASIC e genitori convinti di aver comprato uno strumento "educativo", salvo poi ritrovarsi il figlio incolato a The Last Ninja.

Le edicole si riempirono di riviste con listati da digitare e cassette allegate, mentre i negozi di elettronica diventavano luoghi di pellegrinaggio per scambiare dritte, trucchi e, talvolta, qualche nastro "alternativo".

Era un'epoca particolare, nella quale il software era merce rara e costosa, e la legge non aveva ancora capito bene come regolamentare questo nuovo mondo.

Un terreno quindi fertile per un fenomeno tutto italiano: una pirateria che non era solo "da cantina", ma che seppe organizzarsi su scala industriale e che, per molti, fu il modo più naturale per riempire la propria casset- tiera di giochi mentre per altri fu un metodo scorretto di sfruttare il lavoro altrui per arricchirsi, creando dei danni che, come vedremo, andarono ben oltre il mancato guadagno dei legittimi creatori di quel software.

Il vuoto legislativo

Negli anni '80, in Italia, il software era un oggetto giuridico non identificato. Le leggi sul diritto d'autore proteggevano libri, musica e film, ma non avevano ancora inquadrato con precisione i programmi per computer. Così un nastro magnetico con al suo interno, da esempio, Impossible Mission o Ghostbusters non era pienamente tutelato, e la duplicazione dei videogiochi si muoveva così in un limbo "quasi" legale.

Tale vuoto normativo spalancò le porte a una "pirateria industriale" che andava ben oltre lo scambio tra amici che duplicavano qualche programma con un doppio Datas- sette: vere e proprie attività commerciali replicavano e vendevano giochi in quantità, spesso con tanto di etichetta stampata e istruzioni.

Bastava davvero poco per "ripulire" un titolo: era sufficiente cambiare il nome visualizzato all'avvio o alterare una schermata di caricamento perché il prodotto diventasse "diverso" e, almeno sulla carta, sfuggisse a eventuali contestazioni legali.

Contestazioni che, è doveroso ricordarlo, in quel "buco nero legislativo" sarebbero comunque state difficili da far arrivare in un tribunale anche con una copia 1:1 del software, motivo per il quale talvolta si lasciava perfino il titolo del gioco originale.

Il risultato fu un mercato parallelo di "falsi" che diventò, praticamente, quello principale e che prosperò alla luce del sole: edicole e negozi di informatica potevano proporre compilation multigioco o cassette



Special Program, edita dalla SIPE, fu una delle "uscite da edicola" più note e la più longeva, proponendo un lato della cassetta dedicata al C64 e l'altro allo Spectrum.

"alternative" senza temere blitz delle forze dell'ordine o multe salate.

Per quasi tutti i proprietari di un C64 divenne un rito condiviso: uscire di casa con poche lire e tornare dalla propria edicola di quartiere o dal proprio negozio di fiducia con una manciata di giochi "nuovi" pronti ad essere scoperti tra un PRESS PLAY ON TAPE e l'altro.

Le raccolte da edicola

Per chi visse l'epoca d'oro degli 8 bit, l'edicola non era solo il posto dove comprare il giornale o le figurine: era una miniera di tesori magnetici. Tra una rivista di videogiochi e un fumetto, spuntavano infatti cassette multigioco che promettevano ore di divertimento a prezzi irrisori. E non parliamo di un fenomeno ristretto ad un solo sistema: c'era di tutto, dal Commodore 64 al VIC-20, dal C16 al C128, passando per ZX Spectrum,

MSX e Amstrad CPC.

Naturalmente, in Italia i formati più diffusi erano quelli Commodore, e le compilation per C64 dominavano le bacheche dei giornali, tanto da occuparne intere pareti. Edigamma, Sipe Software, F.S.N. o Alga Soft si spartivano questo ricco mercato, alcune di esse erano reperibili in determinate province o regioni, di fattura palesemente artigianale e con etichette stampate in maniera dozzinale, mentre altre vantavano una diffusione nazionale ed erano realizzate in maniera professionale, con tanto di libretti allegati (un esempio su tutti la serie Special Program).

Queste "raccolte" rappresentavano un vero e proprio rito a cadenza mensile: cassette piene di giochi che venivano caricati uno dopo l'altro senza nemmeno un menu di selezione, tanto che di solito il "primo caricamento" non serviva solo a provare i titoli, ma anche ad annotare i giri ai quali si potevano caricare i vari programmi (spesso scritti sugli stessi libricini allegati alle cassette). E, va detto, per noi ragazzini "tecnologici" di quegli anni: non c'era nulla di più esaltante che tornare a casa con queste compilation per poi scoprire i titoli che contenevano al loro interno.

La pirateria con lo scontrino

Se per le edicole è oggi un tantino più facile immaginare un mercato "illegale", ciò che

Le loading screen di Special Program (e simili) firmate da Gil sono a loro modo entrate nella storia. Per la cronaca dietro a questo Unit si celava Robocop.



invece sorprende di più è che tale pratica si estese anche ai negozi di informatica, coloro i quali - in teoria - avrebbero invece dovuto avere molto più a cuore il software originale.

In queste attività la pirateria ebbe due volti distinti, entrambi paradossali se visti con il senno di poi e che dipesero dal supporto piratato: cassetta o disco.

Sul versante 8 bit, il metodo di distribuzione del software degli home computer più diffusi era ancora la cassetta, un sistema piratabile, ma non così comodo da gestire "in loco". Aziende con pochi scrupoli cominciarono così a copiare e produrre le loro versioni di famosi software ludici con le quali rifornivano i negozi di computer e di elettronica in maniera "legittima", ma con costi (e margini di guadagno) decisamente più appetibili degli originali.

Fu così che in molti negozi di informatica, accanto ai titoli originali, si potevano trovare anche confezioni pirata (e talvolta solo queste ultime): esemplare il caso di Armati Software, diventata un vero e proprio brand parallelo, capace di vendere copie non autorizzate con la stessa disinvoltura di un prodotto ufficiale.

Bastava cambiare titolo e copertina per "ripulire" il gioco e farlo passare come "originale".

Parallelamente c'era poi la duplicazione su disco, inizialmente per Commodore 64 e poi per Amiga, che si rivelò molto più agevole

Ironico che i loading screen di Armati Software sottolineassero di diffidare dalle imitazioni.

Fonte: www.dumpclub64.it



Le cassette della Armati Software, specie nei titoli fantascientifici, avevano spesso artwork bellissimi ma assolutamente generici, come questo scelto per Impossible Mission. Si trattava di opere originali di artisti del genere, ovviamente utilizzati senza alcun permesso o diritto.

Fonte: www.dumpclub64.it

da gestire direttamente all'interno dei punti vendita, tanti che il livello di sfacciataggine con questo supporto raggiunse vette memorabili: in molti negozi era normale trovare il commesso che duplicava direttamente dischetti su richiesta del cliente. Sopra il bancone o appesi al muro campeggiavano elenchi stampati con decine (a volte centinaia) di titoli disponibili, venduti a poche migliaia di lire l'uno. Bastava indicare i giochi desiderati e, in un tempo relativamente breve, si usciva con i nuovi giochi "freschi di copia" e perfettamente funzionanti.

Da notare che in questi casi i programmi erano effettivamente software "sprotetti" da team di pirati che mantenevano il loro titolo originale e, spesso, contenevano anche dei "cheat" attivabili per avere, ad esempio, vite o energia infinite.

Successivamente, verso la fine degli anni ottanta e con la diffusione di Amiga, non fu raro vedere in questi negozi file di computer Commodore dotati di drive esterno in bella vista e con l'X-Copy sempre in funzione! Il tutto avveniva alla luce del sole, con tanto di scontrino fiscale, in un clima in cui la pirateria non era percepita come un reato grave ma come un normale canale di approvvigionamento software.

Per molti utenti C64 e Amiga era semplicemente "il modo in cui si faceva" e non un subdolo e insapore danno al mondo videoludico che tanto amavano.

Un danno culturale...

E qui veniamo ad uno dei "danni collaterali" che questo genere di approccio illegale causò nel nostro paese.

La pirateria industriale degli anni '80 e '90 in Italia, infatti, non fu soltanto un fenomeno commerciale: fu un imprinting culturale. Per un'intera generazione di appassionati - in gran parte cresciuti davanti a un Commodore 64 e un'Amiga, ma anche su tanti altri sistemi del tempo - il software arrivava quasi sempre da canali "alternativi".

Non era un atto clandestino, ma un gesto quotidiano.

Questa normalità ha avuto un'onda lunga che si è propagata ben oltre la fine dell'era 8 e 16 bit. Per molti ragazzini di allora, diventati poi adulti, l'idea che la duplicazione fosse un reato restò per molto tempo attenuata, filtrata da un ricordo collettivo del "così fanno tutti" e "non c'è nulla di male".

È una percezione latente ancora oggi, ogni qual volta si parla di diritti d'autore, di DRM o di prezzi del software: un retaggio di quando il videogioco era un bene accessibile a tutti, indipendentemente dal portafoglio, e la legge sembrava lontana e distratta.

In questo senso, la pirateria di quegli anni non ha solo plasmato il mercato, ma ha modellato il rapporto stesso tra l'utente italiano e il concetto di proprietà intellettuale.

Ha creato una sorta di "zona grigia mentale" nella quale il confine tra lecito e illecito è sfumato, e dove la legittimità di un'azione non si misura tanto sulla legge, quanto sulla consuetudine.

... e un danno imprenditoriale

Se la pirateria "industriale" italiana degli anni '80 e primi '90 ha avuto un impatto notevole sulla cultura e sul pensiero comune di molti di noi, per l'industria videoludica nazionale è stata a dir poco devastante. La combinazione di un vuoto normativo, di un pubblico abituato a considerare il software come "bene duplicabile" e di una distribuzione capillare di copie non autorizzate ha impedito alle software house italiane di cre-

scere e consolidarsi nel primo paese nel quale avrebbero dovuto ricevere un riscontro tangibile.

Realtà come Simulmondo, Idea Software, Genias, Lightshock Software o Holodream Software - che avevano dimostrato talento e creatività paragonabili a quelle di studi esteri - si sono trovate schiacciate da un mercato in cui il prodotto originale non riusciva a competere con la copia pirata. Molti sviluppatori, grafici e musicisti digitali, privati di un ecosistema sostenibile, hanno dovuto reinventarsi in altri settori o emigrare all'estero per trovare sbocchi professionali, contribuendo così alla perdita di un intero potenziale creativo nazionale.

In questo modo, la pirateria non solo ha eroso i margini economici, ma ha anche soffocato sul nascere una filiera industriale che avrebbe potuto dare all'Italia un ruolo di primo piano nel panorama videoludico internazionale.

Non credo sia un caso che le più vecchie software house italiane oggi attive, Milestone (ex Graffiti) e NAPS Team, siano nate solo nel 1993, dopo la fine della pirateria industriale di cui stiamo parlando e solo grazie ad un iniziale coinvolgimento di editori esteri (già solidi ed affermati) che hanno potuto credere ed investire sul loro talento.

E all'estero?

In quegli anni è innegabile che la pirateria di videogiochi fosse un fenomeno globale, ma assumeva sfumature molto diverse a seconda del contesto legale, culturale e tecnologico di ciascuna nazione.

Nel Regno Unito, patria di molte software house 8 e 16 bit, la duplicazione casalinga era diffusa, ma la "pirateria industriale" alla luce del sole era molto più rara. Le leggi sul copyright informatico arrivarono prima e furono applicate con maggiore severità: già dal 1985, la Copyright, Designs and Patents Act includeva esplicitamente il software.

Questo non impedì la nascita di reti di scambio informali - i famosi "tape swapping clubs" - ma rese rischioso per un negozio vendere copie pirata in vetrina.



X-Copy rese così facile duplicare un software su Amiga, anche con un solo drive, da danneggiare gli stessi negozi "pirata": un amico "acquistava" il gioco copiato e dieci lo copiavano a casa propria dividendosi la già minima spesa iniziale.

Negli altri paesi del nord Europa la situazione era simile: la pirateria esisteva, ma più in forma "amatoriale" che commerciale.

Negli Stati Uniti la pirateria casalinga esisteva, ma la vendita organizzata di copie pirata era perseguita con decisione già dagli anni '80. Le software house americane, sostenute da associazioni di categoria come la SPA (Software Publishers Association), avviavano cause legali e campagne di sensibilizzazione che culminarono, nel 1992, con il famigerato "Don't Copy That Floppy", un video rimasto iconico e oggi diventato un meme di quell'epoca. Questo non fermò il fenomeno, ma lo spostò su canali più sotterranei e meno visibili al grande pubblico.

Discorso a parte per l'est Europa: in molti paesi del blocco sovietico il software occidentale non era ufficialmente importato e la pirateria era praticamente l'unico modo per accedervi. Non c'era nemmeno la pretesa di legalità: era un mercato nero tollerato, spesso con copie distribuite persino da istituzioni statali o scuole.

Solo in Spagna il quadro era più vicino a quello italiano: leggi poco chiare, controlli scarsi e un'ampia tolleranza sociale.

Anche lì, ad esempio, le edicole vendevano compilation su cassetta molto simili alle nostre, e nei negozi non era raro trovare

dischetti duplicati, dove il prezzo elevato degli originali e la scarsa disponibilità di titoli ufficiali alimentavano un mercato parallelo ed illegale.

La fine di un'epoca

Il tramonto della pirateria industriale italiana ha un anno di riferimento, il 1992.

Infatti, con il recepimento della direttiva europea 91/250/CEE, il software entrò ufficialmente a far parte delle opere protette dal diritto d'autore, equiparato a libri, musica e film. Da quel momento, duplicare e vendere videogiochi senza autorizzazione non fu più una "zona grigia", ma un reato vero e proprio, perseguibile penalmente.

L'impatto fu immediato: le cassette "multigioco" sparirono rapidamente dalle edicole e nei negozi di informatica i cataloghi di titoli duplicati lasciarono il posto a scaffali di originali (o, talvolta, ad un vuoto imbarazzante). Le attività che fino al giorno prima operavano alla luce del sole dovettero chiudere, riconvertirsi o spostarsi nell'illegalità sotterranea. Sul fronte 16 bit, la stagione dei dischetti duplicati con X-Copy in bella vista si chiuse bruscamente: niente più duplicazioni "su ordinazione" davanti al cliente.

Naturalmente, la pirateria non scomparve: si trasformò. I canali pubblici e sfacciati cedettero il passo a reti private, scambi tra appassionati e, più tardi, alle prime forme di distribuzione digitale clandestina. Ma la stagione in cui si poteva comprare un gioco pirata con tanto di scontrino fiscale era finita per sempre, lasciando dietro di sé un ricordo vivido e un'eredità culturale che, come abbiamo visto, avrebbe continuato a influenzare il percepito degli utenti per molti anni. ■

Massimiliano Conte



FAN ART

LEMMINGS



<https://www.deviantart.com/jackchickengravy/gallery>

MILLENNIUM RACERS



DOWNLOAD NOW!

ON



STEAM®

FOLLOW US



Instagram



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

