

Commodoriani

NUMERO

23

GENNAIO-FEBBRAIO
2026



Recensione
Recensione
Intervista
Speciale

LAST NINJA 2: back with a vengeance IC641
PRINCE OF PERSIA (AMIGA)
MAURO ZACCARIA di TECNOPLAY S.R.L.
LA GRANDE BUGIA: "MI SERVE PER STUDIARE"



Follow Us



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

EDITORIALE

Bentornati e benvenuti al numero 23 di Commodoriani!

In questo numero ci tufferemo nelle atmosfere orientali di Last Ninja 2 per C64, un titolo che ha ridefinito gli standard di grafica e gameplay sul nostro caro biscottone.

Passeremo poi alle segrete di Prince of Persia su Amiga, dove ogni salto del protagonista ci faceva trattenere il respiro davanti allo schermo.

Ma non di soli giochi e di passato vive il Commodoriano!

Abbiamo infatti il privilegio di ospitare Mauro Zaccaria, che ci racconterà il fenomeno Race Craft Evo, un ponte affascinante tra il glorioso passato delle sale giochi e le moderne tecnologie arcade. Un'intervista che dimostra come la passione per il videogioco d'autore non conosca epoche.

E infine c'è lei: la grande, dolce, universale bugia. "Mi serve per studiare". Quante volte i più vecchi di noi l'hanno pronunciata ai propri genitori negli anni ottanta, con gli occhi innocenti e il cuore già proiettato verso il joystick?

Un articolo nostalgico e complice che ci ricorda come, in fondo, quei computer comprati "per la scuola" ci abbiano davvero insegnato qualcosa.

Buona lettura, e che lo spirito di Commodore sia sempre con voi.

Massimiliano Conte

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 disdegno 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.

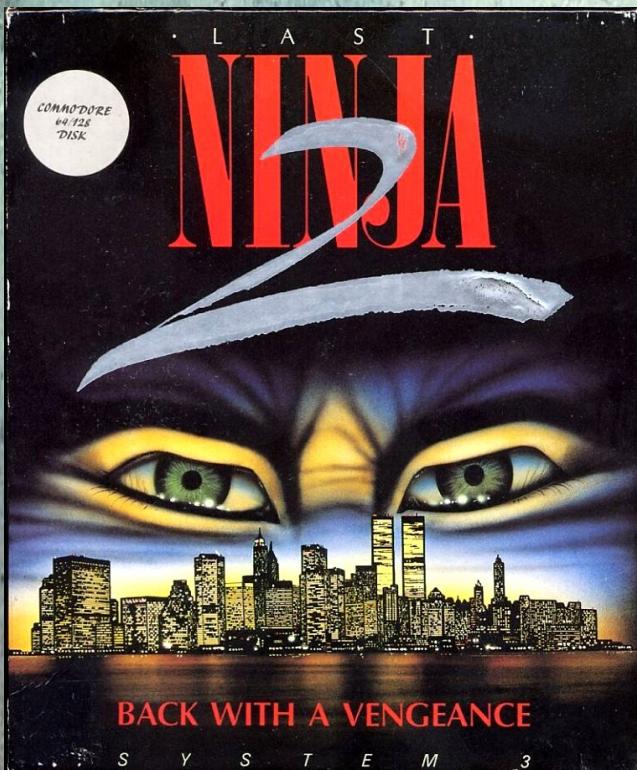
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

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

System 3

Sviluppato da

System 3

Anno di pubblicazione

1988

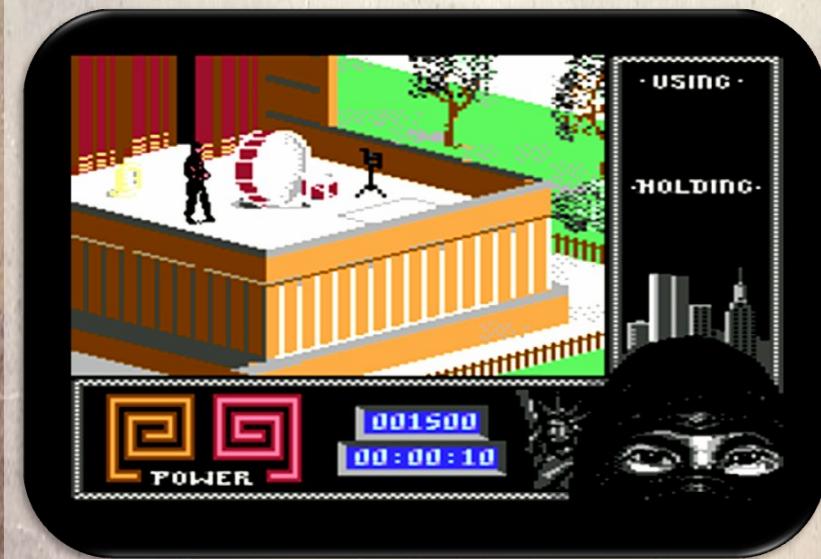
Piattaforma

C64

Terminate le fatiche sul primo capitolo e avuta presto conferma del successo di The Last Ninja, Mark Cale e John Twiddy ricevettero l'invito di Activision a produrre un seguito di quello che, a tutti gli effetti, si stava rivelando un gioco dall'incredibile successo.

I due non ci misero molto ad intuire che quella era una proposta che non si poteva rifiutare, in primo luogo perché le possibilità di fare camionate di soldi con un seguito

L'inizio di questa vostra seconda avventura parte in mezzo agli strumenti musicali...



era altissima e, elemento di non secondaria importanza, il motore del gioco era già bello che pronto.

E infatti, dopo le peripezie avute per portare a termine The Last Ninja (come descritto nell'articolo dello scorso numero), questo seguito fu, almeno relativamente, una passeggiata.

Mark Cale ricorda infatti che avendo già pronto un motore di gioco funzionante, il team si poté concentrare principalmente sull'aspetto grafico e sugli enigmi proposti, cosa che in effetti si notava abbastanza facilmente quando si prendeva nuovamente il controllo del ninja Armakuni: tutto in questo secondo capitolo sembrava realizzato con più cura.

Come detto il motore del gioco non era cambiato e, di conseguenza, anche il tipo di avventure ricalcava quanto già visto due anni prima: grafica isometrica, combattimenti, belle animazioni e risoluzione di enigmi ambientali. La storia che gli autori si inventarono era, se possiamo dirla tutta, decisamente commerciale e fortemente contaminata da tutti i luoghi comuni di un bel film sulle arti marziali di serie B (cosa che ha un accezione positiva in questo caso): attraverso una supercazzola riguardante le sacre



Il numero 2 è messo "leggermente" in risalto all'interno di questa schermata!

pergamene di Koga che avevate recuperato nel primo capitolo, il vostro ninja veniva catapultato attraverso lo spazio e il tempo, ritrovandosi nella New York del 1990 per combattere ancora una volta il suo acerrimo nemico, lo shogun Kunitoki. Ok... in teoria Kunitoki lo avevate ammazzato alla fine del primo gioco nel bel mezzo del medioevo giapponese, ma venivate a scoprire che in realtà era diventato uno spirito malvagio a capo di un'organizzazione criminale nel futuro, cioè nel nostro presente... e quindi vi toccava un bel viaggio nel tempo (senza De Lorean) per imprigionare il suo spirito una volta per tutte.

Insomma, una scusa come un'altra per vedere il nostro eroe vestito di nero tra i grattacieli di New York, alle prese con poliziotti, punk, alligatori nelle fogne e fughe aggrappati ad una scaletta calata da un elicottero! L'ambientazione fu senza dubbio una scelta

Dovete trovare il modo di aprire quel cancello! Uno dei tanti piccoli enigmi che vi venivano proposti in questo titolo.



L'inizio di ogni livello aveva una schermata simile e introduceva l'ambientazione che vi aspettava.

Ah... dimenticavo, il gioco si sviluppava in 7 livelli, l'ultimo dei quali era però composto da una sola schermata!

furbetta per spingere ancora di più le vendite... intuizione che risultò azzeccata!

Secondo Mark Cale, infatti, questa seconda puntata della serie vendette, per il solo Commodore 64, 5 milioni e mezzo di copie (CINQUEMILIONIEMEZZO!!!). Se considerate che i C64 operativi all'epoca erano circa venti milioni, vuol dire che almeno un possessore su quattro di quel computer doveva avere una copia originale del gioco in casa propria.

Figuratevi se si fossero potute contare anche quelle illegali!

Ok, diciamolo, pur avendo dei dubbi sulla precisione dei dati appena detti, vista la fonte che li ha forniti, le vendite furono davvero eccezionali, trasformando Last Ninja 2 in uno dei titoli più venduti nella lunga vita del biscottone Commodore!

Sicuramente il traino del primo capitolo, l'ambientazione azzeccata, le ottime recensioni e il momento storico in cui il gioco uscì, praticamente al culmine della gloriosa vita del C64, furono la giusta miscela che fece entrare The Last Ninja II nella storia. E questa volta è doveroso segnalare che furono pubblicate anche le versioni per Amstrad CPC e ZX Spectrum, computer orfani del primo capitolo (e lo saranno anche del terzo), ma che seppero dare il meglio di sé in questa occasione, strappando ottimi voti e giudizi lusinghieri (in particolare per la conversione sul computer della Sinclair).



L'immagine scelta per il mercato americano era più classica, ma anche più anonima rispetto alla cover europea che vedete ad inizio articolo e che era decisamente più evocativa!

Due anni dopo, nel 1990, arrivarono finalmente anche le versioni Amiga, Atari ST e MS-Dos che, pur essendo graficamente più dettagliate, non riscontrarono i medesimi favori della critica e del pubblico.

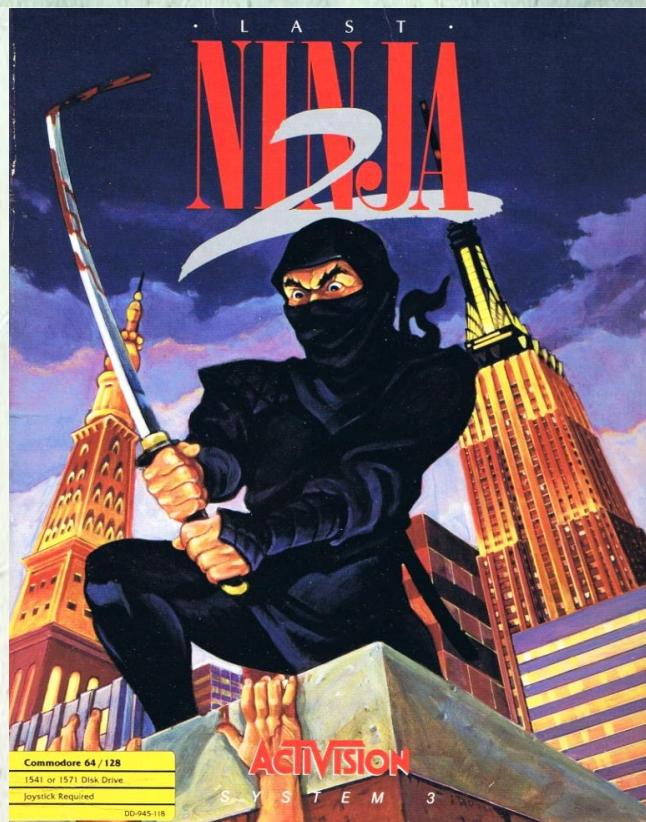
I motivi?

Prima di tutto i computer 16 bit non avevano avuto il "piacere" di far girare ancora il primo capitolo della saga (che arrivò incredibilmente dopo questo), in secondo luogo su queste macchine la concorrenza era decisamente più agguerrita e ultimo punto, ma non meno importante, questa conversione era decisamente mal fatta (ma davvero su Amiga non si poteva evitare che le schermata venissero disegnate a video?) e rognosa da giocare.

Chi la ha giocata ricorda ancora oggi che raccogliere ed interagire con gli oggetti era una sfida nella sfida, richiedendo una precisione al pixel che era tutto tranne che divertente, un difetto per la verità ereditato dalla versione C64, ZX e CPC, ma qui reso ancora più frustrante.

Ritornando nel mondo C64, sempre in quel 1990, venne pubblicato anche Last Ninja Remix. Si trattava di una riedizione proprio di The Last Ninja 2 che includeva una grafica rinnovata della cornice di contorno, una piccola presentazione animata e una colon-

La maggiore novità nel gameplay fu che i nemici non venivano uccisi, ma solo tramortiti. Appena la loro barra di energia si ripristinava, ritornavano in piedi per combattervi come se nulla fosse successo (anche se due secondi prima li avevate affettati con una katana)!



na sonora totalmente rifatta.

Questa versione venne messa in commercio anche su cartuccia per supportare l'allora esordiente (e presto morente) C64GS.

Permettetemi di approfondire però un secondo l'aspetto musicale di questa seconda versione del gioco su C64, realizzata da Anthony Lees e Reyn Ouwehand: oggi se ne legge "di ogni" su internet, con gente che dichiara apertamente di odiare le nuove musiche rispetto alle originali di Matt Gray,

La mitica edizione speciale con tutti gli ammennicoli allegati: testimonianze dell'epoca dichiarano che il cappuccio ninja avesse in realtà dimensioni adatte solo alla testa di un bambino di due anni.





Ecco un estratto della breve (ma molto suggestiva) presentazione aggiunta a questo remix.

mentre altri levano scudi in favore della "remix", elogiando proprio il nuovo accompagnamento sonoro.

Personalmente, non avendo avuto occasione di giocare a nessuna delle due versioni all'epoca (recuperate solo successivamente) devo dire che le trovo entrambe belle, anche se a gusto personale preferisco quella "remix".



Come si nota molto chiaramente il maggior restyling in questo "remix" lo ha subito l'interfaccia contenuta nella cornice della schermata!

Credo però che lo schierarsi così a favore dell'una o dell'altra dipenda, come avviene di solito in questi casi, dalla versione che si è giocata (e amata) per prima in quegli anni.

Prima di passare alle curiosità diamo un occhio a come la stampa di quel periodo accolse il gioco.

Lato 8 bit, Zzap! (in Italia) dedicò a Last Ninja 2 la copertina di settembre 1988, inserendo in quello stesso numero una recensione di due pagine tradotta direttamente dall'Inghilterra e dedicata proprio alla versione C64. Il giudizio fu ottimo, con un voto pari a 94% e l'assegnazione della medaglia di "Gioco Caldo".

La stessa rivista tornò sul gioco a gennaio 1991 con la sua versione Remix, sempre per C64: una pagina e mezza (questa volta a firma della redazione italiana) che confermò la medaglia già assegnata, anche se con un voto leggermente inferiore (91%) e l'avviso che il gioco meritava l'acquisto solo se si era sprovvisti della versione precedente.

Lato Amiga, invece, il gioco arrivò su The Games Machine a settembre 1990 con un articolo lungo un paio di pagine. Il voto fu "solo" un 77%, con critiche alla grafica, alla realizzazione tecnica e alla pigrizia di adattamento di un gioco che risulta "troppo poco" per il 16 bit Commodore.

E ora un po' di curiosità sparse:
- restando in tema di musica, la versione





La tanto bistrattata versione Amiga: si poteva fare decisamente molto meglio!

Amiga venne creata durante le vacanze da Mike Clarke mentre era ancora a scuola. Fu pagato 40 sterline per ogni brano. Non molto, ma abbastanza per uno studente.

- La versione Amiga fu un porting diretto dalla versione ST perché, da quanto dichiarato dallo stesso Mike Clarke, non c'era alcun vantaggio economico nell'utilizzo dell'hardware più evoluto presente nell'Amiga.

- Le versioni Atari ST/Amiga furono create esclusivamente giocando e copiando la versione C64. System3, infatti, non fornì mappe o informazioni riguardanti il gioco al team che si occupò della conversione.

- Era in sviluppo anche una versione per la console Konix (mai rilasciata... sia la versione che la console). Il codice sorgente di questo porting è stato recuperato e reso pubblico nel 2015.

- Venne venduta anche un'edizione limitata del gioco contenente una stella shuriken,

Ed ecco la risposta all'ultima curiosità del post: è un uccello? È un aereo? Ma nooooo... è SUPERGIOVANE!



una maschera da ninja e una mappa.

- Nel primo schermo sul cornicione del palazzo nel livello dell'ufficio se vi soffermate a guardare il cielo vedrete passare un uccello, un aereo e... nella foto accanto al voto la risposta! ■

Massimiliano Conte

LEMON 64

SCORE 8.8

506 VOTI

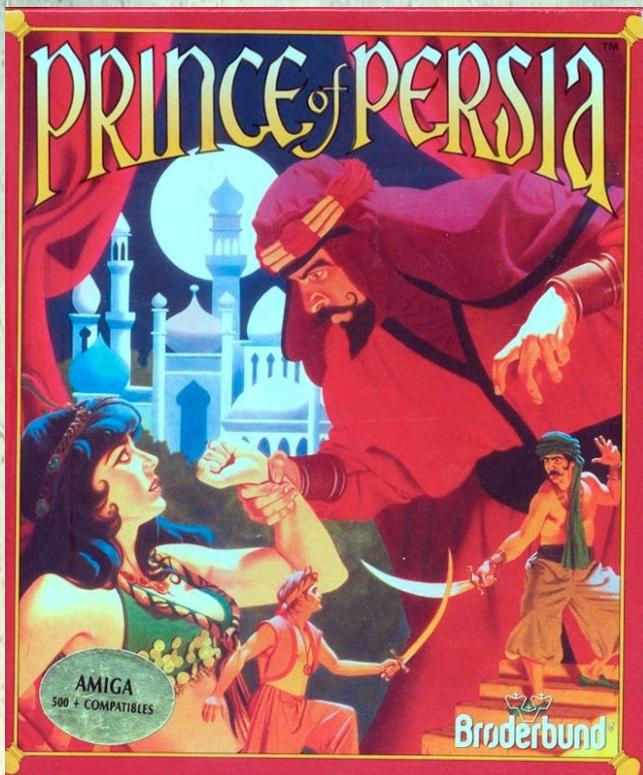
Molti voti e un punteggio decisamente alto per il secondo "Ultimo Ninja" su C64. Come anticipato nell'articolo il tempo di uscita, la trama e lo sviluppo maggiormente consapevole di questo capitolo hanno creato il terreno perfetto per renderlo uno dei giochi più amati dai commodoriani 8 bit di quegli anni. Certo, la grafica isometrica risultava (e sempre risulterà) indigesta ad alcuni, così come la necessità di raccogliere oggetti talvolta molto difficili da vedere a schermo (che richiedevano inoltre la necessità di posizionarsi "al pixel" per prenderli). Resta il fatto che The Last Ninja 2 è stato un titolo capace di catturare l'attenzione di tantissimi giocatori e di farli rimanere incollati al loro monitor/televisore nonostante i difetti citati. Mi sento quindi di confermare in pieno il voto dei lettori di Lemon64 che coglie perfettamente il valore di questo piccolo gioiello marchiato System 3!

LEMON 64

SCORE 8.8

92 VOTI

Piccola aggiunta per la versione Remix, evidentemente meno giocata e meno amata. Essendo il gameplay identico al predecessore, il minor entusiasmo è probabilmente più una critica all'operazione commerciale e alla colonna sonora modificata (ovviamente da parte di chi giocò la prima versione).



SCHEDA

Pubblicato da
Brøderbund Software, Inc.
Sviluppato da
Brøderbund Software, Inc.
Anno di pubblicazione
1990
Piattaforma
AMIGA

sperimentate in Karateka, infondendo al gioco un sapore ancor più cinematografico.

Per ottenere questo risultato il programmatore decise di dare grande importanza alle animazioni del protagonista, necessarie a trasmettere al giocatore la sensazione di assistere ad un film.

Anche i sassi oggigiorno sanno che per ottenere un risultato all'altezza, Mechner utilizzò una tecnica di animazione chiamata rotoscoping che consisteva nell'utilizzare fotogrammi di riprese reali per "ricalcare" le animazioni del protagonista.

Così, per realizzare i movimenti di quello

Finalmente arriva su queste pagine un articolo che ho rimandato a lungo, ma che ora è giunto il momento di scrivere. Parliamo infatti di un titolo che è una pietra miliare nel mondo dei videogiochi che porta con sé una storia particolarmente interessante per noi appassionati del mondo Commodore: stiamo parlando del primo capitolo della saga di Prince Of Persia.

Lo sviluppo del gioco iniziò nel 1985, anno in cui Jordan Mechner aveva già realizzato Karateka per Broderbund, titolo che ebbe un ottimo riscontro. Nonostante l'etichetta si aspettasse un seguito proprio di quel gioco, fu così intelligente da non forzare la mano e lasciò a Mechner la libertà di creare un titolo originale.

Prendendo spunto da vari generi letterari, ma rimanendo soprattutto legato al fascino medio orientale, Jordan decise di dedicarsi ad un gioco d'azione che svilupasse ed ampliasse le dinamiche già

Tutto inizia da qui... e in quel "tutto" non c'è solo questo gioco. Da notare che quella che vedete è la versione Amiga, identica a quella pubblicata anche su MS-DOS, ma mossa da un computer molto più economico!





First Video Shoot
October 1985

Cliccando [qui](#) potrete vedere 21 secondi di storia: il fratellino di Jordan Mechner si fa riprendere per permettere la realizzazione delle animazioni di Prince Of Persia.

che sarebbe diventato il protagonista del gioco, "schiavizzò" il suo povero fratellino, lo vestì di bianco e lo fece saltare e correre in giardino, riprendendolo con una telecamera. Questa tecnica, considerata all'avanguardia per l'epoca, venne in realtà scelta dall'autore perché consapevole di non essere un grande grafico e animatore: con questo sistema intuì che avrebbe ottenuto un ottimo risultato saltando a piè pari i suoi limiti artistici!

Ecco il bello di quell'epoca in cui si programmava da soli un videogioco: ci si ingegnava per superare i propri limiti oltre a quelli della macchina!

La prima versione del titolo uscì su Apple II nel 1989 e vi stupirà sapere che inizialmente fu... un buco nell'acqua!

La sua uscita in America, infatti, coincise con sole 7000 copie vendute nell'arco di nove mesi.

Ma il resto del mondo, per fortuna, si accorse del valore del gioco.

Giappone ed Europa accolsero con entusiasmo il titolo facendo letteralmente sparire tutte le copie distribuite dagli scaffali. Pensate che in Giappone vennero vendute 10.000 copie di Prince Of Persia nel giro di pochissimi giorni!

Nel 1990 arrivò finalmente la versione per

Amiga (insieme a quella per Atari ST e DOS), e fu proprio su queste piattaforme a 16 bit che il gioco rivelò tutto il suo potenziale espressivo. L'Amiga, con la sua superiore gestione grafica e sonora rispetto all'Apple II originale, offrì un'esperienza ancora più cinematografica: le animazioni del principe brillavano sullo schermo con una fluidità impressionante, accompagnate da una colonna sonora che enfatizzava il fascino orientale dell'avventura.

La versione Amiga rappresentò il perfetto connubio tra la visione artistica di Mechner e le capacità tecniche della macchina Commodore. I 32 colori simultanei su schermo permettevano di rendere al meglio le ambientazioni dei sotterranei del palazzo, con le loro trappole mortali e i giochi di luce che creavano un'atmosfera davvero unica. L'audio dell'Amiga poi faceva risaltare ogni suono: dal tintinnio delle spade durante i duelli, al rumore sordo delle porte che si chiudevano, fino al sibilo delle lame che scattavano dalle pareti.

Il successo fu tale che incominciarono a fioccare versioni per qualsiasi computer e console esistenti al mondo, incluse le piattaforme tipicamente "nippon" come FM Towns, Sharp X68000, PC-98 e Turbo-

La versione Apple II, cioè l'incarnazione originale del principe!





Senza spada il principino durerà molto poco... Forse è il caso di recuperarla prima di affrontare questa guardia.

Grafx.

Ma ecco arrivare il vero punto dolente per noi commodoriani: la matrice americana del titolo escluse i computer 8 bit da questi adattamenti ufficiali, in quanto negli USA tali sistemi erano già considerati obsoleti, tagliando così una possibile versione C64 alla fonte.

Ci fu però una eccezione: l'Amstrad CPC, di solito piuttosto sfortunata come macchina da gioco, ebbe comunque la sua conversione di Prince of Persia (di ottima fattura) effettuata da Brøderbund stessa. I motivi del perché Amstrad "sì" e gli altri 8 bit "no" restano ancora oggi avvolti nel mistero.

Questa assenza, va detto, fu particolarmente dolorosa per i possessori di C64 europei, che videro il loro amato computer escluso da uno dei titoli più importanti dell'epoca. Il Commodore 64 aveva dimostrato più volte

Tra alcuni livelli ci veniva mostrata la principessa, triste ed imprigionata dal malvagio visir. Un modo per nulla scontato all'epoca di aumentare il mood cinematografico del gioco.



Così a occhio non è questo il percorso giusto.

di poter gestire animazioni complesse e gameplay sofisticati, e l'esistenza della versione Amstrad CPC dimostrava che la conversione su hardware 8 bit non era impossibile. Come detto, furono considerazioni commerciali a bloccare il progetto: nel 1990 il mercato americano di queste macchine era effettivamente in declino, e Brøderbund, guardando agli USA, aveva tutte le ragioni di prendere una decisione del genere. La cosa veramente strana fu però che in Europa nessuna etichetta pensò di effettuare il porting del titolo su C64 e ZX Spectrum acquistando la licenza da Brøderbund stessa.

Eppure, come spesso accade nella storia del retrocomputing, dove c'è passione c'è sempre una soluzione.

Nel 2011, ben 22 anni dopo l'uscita originale, il programmatore Andreas Varga realiz-

Versione per Amstrad CPC... ben fatta e una vera chicca. Gli appassionati di questo computer poterono "bullarsi" di avere una conversione che gli altri 8 bit potevano solo sognare. Una situazione più unica che rara all'epoca!





Cosa avrebbero dato i possessori di C64 per poter giocare a questo gioco, così come lo vedete in questa immagine, nel 1990? Non lo so... ma so cosa avrebbero dovuto avere: memoria in più nel loro piccolo Commodore (che - per inciso - non si poteva installare, ma solo ottenere con cartucce aggiuntive utilizzate da una minoranza di persone). Alla fine allora perché non provare a realizzare questo porting direttamente per Commodore 128?

zò ciò che sembrava impossibile: una conversione di Prince Of Persia per Commodore 64. E non una conversione qualsiasi, ma una trasposizione di altissima qualità che catturava l'essenza del gioco originale. La conversione di Varga ha però suscitato un dibattito nella comunità: infatti per girare su un normale C64 richiede la cartuccia EasyFlash, hardware che permette di espandere la memoria del Commodore oltre i suoi canonici 64K. Il porting è stato fatto direttamente dalla versione per Apple II che nasceva su 128K e, a detta dell'autore, con la memoria base del piccolo Commodore non sarebbe stato possibile creare una conversione tanto accurata del gioco.

Giustamente qualcuno fece notare che su CPC il gioco era stato convertito su macchina base già ai tempi, e che, a prescindere da questo, non aveva molto senso creare versioni per computer d'annata che non ne rispettavano però le configurazioni standard. Si trattava (e si tratta ancora) di un dibattito filosofico interessante: è meglio avere una conversione perfetta ma che richiede hardware aggiuntivo, o accontentarsi di una versione ridotta ma fedele alle specifiche originali degli hardware?

Al di là di queste polemiche, comunque, la

versione C64 è veramente bella e rappresenta una straordinaria dimostrazione di cosa si possa fare con passione e dedizione.

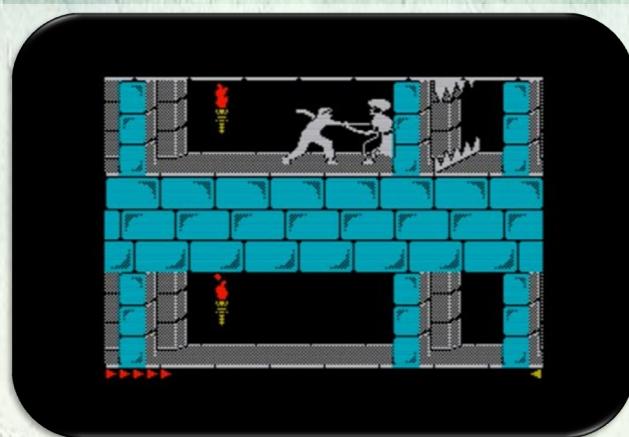
Per par condicio ricordiamo che anche lo ZX Spectrum ebbe la sua conversione non ufficiale nel 1996, dimostrando l'interesse e il numero di fan che ha questo titolo.

Ma di cosa parlava esattamente Prince Of Persia? La trama era semplice ma efficace: il Sultano era partito per la guerra lasciando la custodia della sua bella figlia al perfido visir Jaffar. Quest'ultimo, innamorato della principessa, le aveva dato un ultimatum: sposarlo entro un'ora o morire. Nel frattempo, il vero amore della ragazza, un giovane che frequentava il palazzo, veniva catturato e gettato nei sotterranei. Era proprio lui il protagonista che dovevamo guidare attraverso 12 livelli infestati di trappole mortali per salvare la principessa prima dello scadere del tempo.

Il gameplay era un mix perfettamente bilanciato di piattaforme, esplorazione e combattimento. Il principe doveva attraversare stanze piene di pericoli: botole che si aprivano sotto i piedi, lame affilate che scattavano dalle pareti, pozzi profondi, porte che si chiudevano con meccanismi a tempo.

Ogni salto doveva essere calcolato con precisione millimetrica, ogni corsa cronometrata al secondo. I combattimenti con le spade contro le guardie del visir aggiungevano tensione e varietà. Non si trattava di semplici scontri da risolvere premendo i tasti a caso: bisognava studiare i movimenti dell'avversario, parare i colpi, cercare il momento giusto per attaccare. Il sistema di duello era semplice ma efficace, con pochi comandi (avanti, indietro, para, colpo) che però richiedevano tempestività e un pizzico di strategia.

Ma l'elemento più rivoluzionario fu un altro: la totale assenza di vite. La sfida del gioca-



Il porting non ufficiale per ZX Spectrum 128K realizzato in Russia nel 1996. Al di là dell'aspetto più che buono, in rete circolano molte critiche al risultato finale, come ad esempio la mancanza del sonoro delle porte che si richiudevano, un elemento utile in molte sezioni dei livelli.

tore era infatti in tempo reale!

Nel gioco si avevano 60 minuti per raggiungere la principessa ed era quello il tempo che si aveva per completare il gioco anche nel mondo reale, scandito da un timer sempre visibile sullo schermo: un ulteriore piccolo espediente per immergere completamente il giocatore nell'avventura che stava vivendo, creando una tensione crescente man mano che i minuti scorrevano inesorabili.

Con il suo stile cinematografico, le animazioni fluide e realistiche, la risoluzione di piccoli enigmi ambientali e la dinamicità dei combattimenti, Prince Of Persia diede al videogioco una dimensione del tutto nuova. Non si trattava più solo di giocare, ma di vivere un'esperienza, di essere dentro un film d'avventura orientale. Riguardo all'impatto che ebbe sul mercato dei videogiochi, diciamo che questo titolo fu un ulteriore tassello che dimostrò come il videogioco stava cominciando a prendere coscienza delle sue possibilità di raccontare storie e coinvolgere l'utente in qualcosa di più profondo che un "semplice" record di punti.

Prima di concludere, un paio di curiosità sul titolo:

- La versione SNES del gioco in Nord America venne censurata eliminando una scena della sequenza iniziale giapponese nella quale il protagonista veniva torturato. Avendola sforbiciata di netto, senza riadat-

tare in alcun modo il sonoro, la musica perdeva totalmente la sincronizzazione con il video!

- La musica originale del gioco è stata scritta dal padre di Jordan Mechner, al quale evidentemente piaceva schiavizzare tutta la sua famiglia e non solo il fratello minore!

- Il seguito, Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1993), ebbe molta meno fortuna e, purtroppo, non arrivò su Amiga

Chiudiamo dicendo solo che per noi comodoriani Prince Of Persia resta un esempio perfetto di quel periodo storico e di quanto la piattaforma Amiga fosse in grado di farci vivere avventure inimmaginabili fino a pochi anni prima. ■

Massimiliano Conte



Il gioco ha una media molto buona, ma non raggiunge l'eccellenza e la cosa potrebbe sorprendere molti di voi in considerazione del valore storico che ha questo primo Prince Of Persia. In realtà, a ben vedere, il titolo soffriva di una certa rigidità dei controlli e chi non riusciva a "superare" questo suo difetto ha sempre trovato esagerato l'entusiasmo degli ammiratori di POP. D'altro canto chi è riuscito ad andare oltre la legnosità dei controlli, ha dimenticato in fretta (e probabilmente non ricorda nemmeno oggi) le difficoltà di movimento che il principe aveva in certi frangenti. Lo stesso discorso può vale per il gameplay, che si basava sul "die and retry" (muori e riprova): o lo si accettava o lo si odiava.

Proprio per effetto di questi opposti, che non si escludono a vicenda ma richiedono una intelligente mediazione, il voto che vedete è assolutamente in linea con valore ludico del gioco, almeno a mio giudizio (ovviamente se ci limitassimo al valore storico di POP un 10 sarebbe d'obbligo).

RACE CRAFT EVO

Abbiamo avuto l'opportunità di parlare con Mauro Zaccaria di Tecnoplay Srl, l'azienda italiana che è dietro all'ambizioso progetto Race Craft Evo, noto simulatore di guida arcade.

Tra innovazione tecnologica e tradizione del settore, tra le aspettative di un pubblico sempre più esigente e le opportunità offerte dalle nuove tecnologie, il mercato arcade sta vivendo una fase di rinascita.

La nostra conversazione con Mauro ci aiuterà a scoprire quali sono le chiavi per navigare questo mondo in continua evoluzione.

- le prime due domande sono d'obbligo: come è nata l'idea di creare cabinati arcade oggi, in un mercato che sembrerebbe (almeno esternamente) poco vivace? E quali realtà sono oggi interessate al suo acquisto?

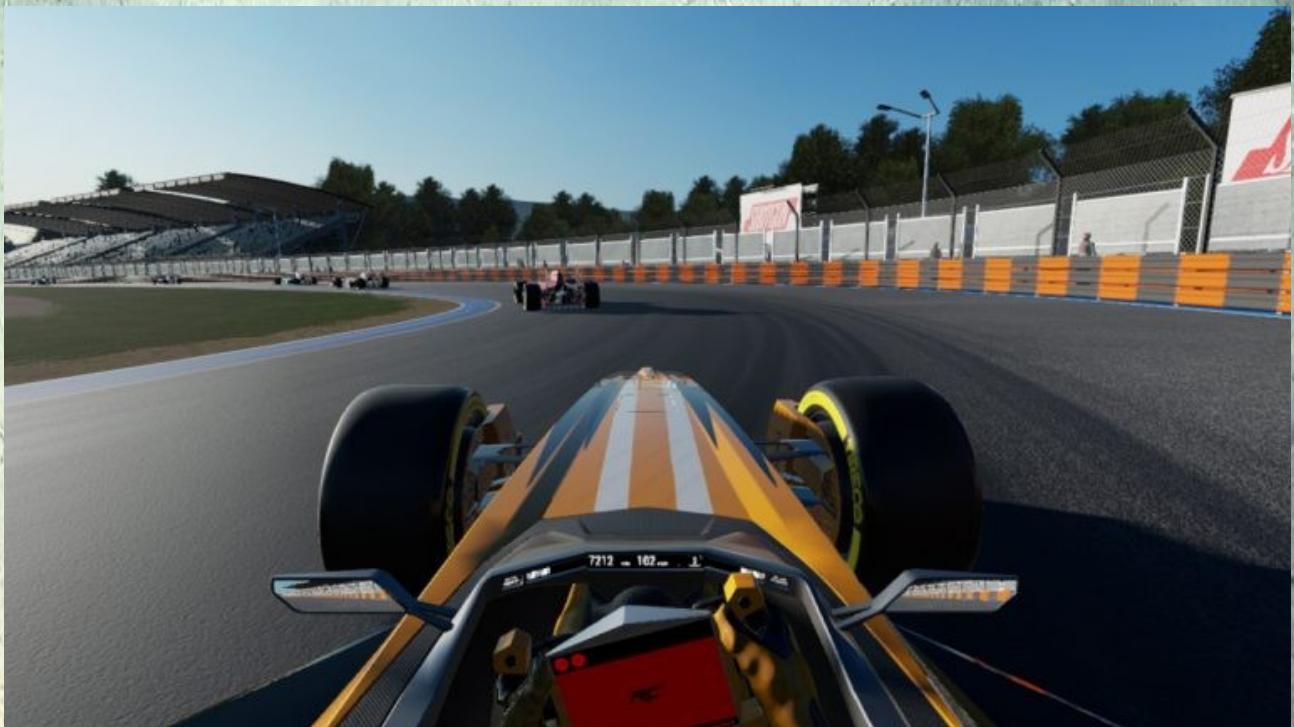
In verità il settore è ancora abbastanza attivo. Sicuramente il pubblico è cambiato in sala giochi e dove un tempo c'erano i veri videogiocatori (gli "hard core gamer") ora abbiamo un pubblico più "casual gamer". Oggi la sala giochi è frequentata più da famiglie (padre o nonno e figlio/nipote) che utilizzano i cosiddetti giochi a ticket o gru per portare a casa un premio. Ma continuano ad essere presenti prodotti rivolti a generazioni un po' più gamer e spesso il "genitore" è un ex-

giocatore che puoi trovare comunque seduto ad un sedile di guida o su una moto. C'è stata una forte selezione negli anni e le sale giochi che trovavi in giro per le città non esistono più. Ora il settore amusement lo trovi concentrato in Bowling, FEC (Family Entertainment Center) all'interno di centri commerciali, sale in zone turistiche, parchi giochi e luna park.

- RACE CRAFT EVO, titolo dedicato a competizioni in stile "Formula 1", non solo ha venduto molto bene in Italia, ma è riuscito a raggiungere il resto dell'Europa. Cosa lo ha reso un prodotto vincente?

L'idea di Racecraft nasce intorno al 2017. Nel mercato arcade mancava una guida "seria", cioè una guida dove il giocatore avesse controllo della macchina, dai tempi di Grid, la guida Sega (con software





Codemasters) del 2010. Il mercato aveva troppi giochi arcade, soprattutto quelli prodotti da Raw Thrills per Namco. Giochi troppo facili come Cruisin Blast (famosa per non avere nemmeno il pedale del freno) Batman, Moto GP e similari che potevano piacere molto ai bambini ma che non creavano voglia di consumare altri gettoni.

Dall'altro lato c'erano i simulatori estremi da prezzi alti e che presupponevano la presenza di un addetto.

Io sono sempre stato un lettore di The Game Machine e sono incorso in un articolo su un gioco online estremamente interessante: Victory: The Age of Racing. Ed ho scoperto che gli sviluppatori (allora si chiamavano "Vae Victis") erano di Cesena! Dopo averlo provato un po' ed avere scoperto che erano appassionati giocatori da sale giochi, abbiamo dato il via a questo progetto che abbia-

mo denominato "Coin-op Racing Simulator" che doveva coprire il "missing link" tra la guida arcade ed il simulatore. Direi che ha funzionato!

- Chi ha sviluppato lato software il titolo? E il design e la realizzazione del cabinet?

Il software è opera del team di Vae Victis (ora SandBox Games), mentre il cabinet è stato sviluppato da noi. Però l'interazione tra le due parti è stata molto più profonda di così: dal lato software noi abbiamo impostato le basi dell'interfaccia utente perché Sandbox non era abituata a lavorare in sala giochi, mentre il design della macchina è per molta parte opera di Sandbox che, venendo da fuori settore, ha dato un look molto più "fresco" ad un cabinet estremamente innovativo.

- Una curiosità: RACE CRAFT EVO è un





arcade modulare che parte da due postazioni fino ad un massimo di otto. In quale configurazione è stato maggiormente venduto fino ad ora?

Per la maggior parte sono stati venduti 4 sedili. Ci sono però anche moltissime coppie (e molte coppie le si possono trovare "giallo/verde" solitamente indicanti la seconda coppia – sedile 3 e sedile 4 – perché spesso da 4 sedili sono state spezzate in due per inserirle anche in una seconda sala di proprietà del cliente). A 8 sedili purtroppo la abbiamo mostrata solo in occasione di una fiera Enada Roma.

- Forse non potrai dirci quanto costa un cabinato di RACE CRAFT EVO, perché immagino possa variare da molti fattori, ma dalle vostre analisi in quanto tempo riesce mediamente a "ripagarsi" con i suoi introiti in un mercato come quello di oggi?

In generale il tempo di rientro di un arcade videogame di buon livello è di circa 18 mesi.

- Storicamente parlando, quali sono stati i prodotti di maggiore successo per le aziende Zaccaria?

Eh, qui entriamo nella storia!! Sicuramente i prodotti principe della Zaccaria, per i quali

siamo conosciuti in tutto il mondo, sono stati i flipper. Il design, i colori ed i suoni hanno creato una fanbase di appassionati che tutt'ora li loda come unici a suo tempo.

Però anche i cabinet che venivano prodotti dalla nostra azienda rappresentavano una qualità ed un design che li ha resi celebri qui in Italia. A suo tempo poi le "schede di gioco" erano gli articoli che facevano la differenza e venivano inseriti nei vari cabinet. Dovevi "acchiappare" il giusto gioco e prendere la licenza di produzione prima che venisse preso da altra azienda o venisse clonato o copiato. Ora dimenticherò di citare molti titoli ma tra gli altri ricordo le ore passate a giocare a Space invaders, Galaxia, Pacman, Circus, Frogger, Quasar, Sea Battle, Shooting gallery, ecc ecc. Alcuni di questi prodotti sono originali Zaccaria, altri sono prodotti su licenza di varie aziende (Taito, Namco, Konami, ecc).

- Ti è possibile fare un raffronto fra la distribuzione degli arcade negli anni d'oro, anche se tu personalmente l'hai vissuta da molto giovane, e la distribuzione oggi? La sfida è diventata molto più difficile?

Sono nel settore in modo attivo da circa 30 anni. Ho comunque seguito lo sviluppo del settore un po' da sempre. La prima rivolu-

zione del settore è avvenuta sicuramente con l'avvento delle console da casa. Fino a quel momento le sale erano costituite principalmente dai classici "pronto scheda" con dentro le schede di gioco più variegate. Platform, scorrimento orizzontale e verticale, puzzle game, simulatori guida con joystick erano capaci di creare capannelli di giocatori che cercavano di "battere il record" del proprio amico. Le console hanno creato mondi nuovi che hanno reso più stretto il mondo dei giochi della sala.

Per questo i produttori di giochi hanno dovuto creare nuove vie per riportare in sala i giocatori. E' nata allora quindi la via dei "giochi dedicati" in cui il videogioco arrivava già completo del proprio mobile. Il tutto ovviamente molto più costoso e quindi ha presupposto una nuova organizzazione delle vendite.

La seconda rivoluzione è quella attuale: i cinesi. Dopo una decina di anni in cui la produzione cinese è rimasta di estremo basso livello, con prezzi molto bassi ma affidabilità pari a zero, ultimamente le produzioni cinesi si stanno alzando di qualità anche se mancano di inventive vere e proprie. La distribuzione oggi è difficile a causa del fatto che i prezzi dei prodotti cinesi sono molto più bassi degli occidentali e, al tempo stesso, non cercano minimamente di avere una organizzazione seria per creare una struttura di postproduzione (ricambistica ed assistenza tecnica) valida.

Tra le due rivoluzioni poi si pone anche la regolamentazione del settore creata da ADM. Ora tutti i prodotti devono passare una disamina che li dichiara in regola oppure non vendibili in Italia. E' una rivoluzione si ma al tempo stesso ha "sistematico" certe infiltrazioni di giochi illegali travestiti da videogiochi. E' stata un male necessario...

- Parlando di arcade "classici", quali hai avuto modo di amare nella tua vita di "giocatore"?

Parlando di "vecchie glorie" ho amato alla follia Joust, Defender e Q-Bert. Il primo videogioco che ho venduto ad un cliente è stato Virtua Fighter, che comunque ho giocato alla follia, sia nelle varie versioni da

sala che poi su PC. Poi devo dire che ero innamorato anche del WCCF, che abbiamo venduto in Italia (praticamente unici al di fuori del Giappone – Inghilterra non fa testo perché la Sega england lo noleggiava) ma non andavo più in sala giochi se non per lavoro...

- Al netto di quanto già realizzato, c'è qualche altra tipologia di cabinato che sogni di sviluppare o, magari, è già in fase di realizzazione? E che futuro vedi per il mondo arcade?

So che potrebbe essere ora di lavorare su una ruota coperta su strada o fuori strada, ma al tempo stesso penso sia necessario uscire un po' fuori dal coro, anche per dare un seguito alla tua domanda successiva... una grande domanda.

Mio padre, che ha iniziato questo lavoro nel lontano 1964 (anno della mia nascita) mi ha sempre detto che da quando ha iniziato non ha mai creduto veramente che il mondo dell'amusement potesse andare avanti ancora per molto. E invece, dopo 60 anni, siamo ancora qui!!

Abbiamo avuto enormi cambiamenti, come del resto in tutte le branche della tecnologia, e ci siamo adattati. Abbiamo cavalcato le onde del VR (con scarso successo), del 3D (idem), addirittura quelle della Olografia (anche qui con scarsi risultati). Il collegamento online tra sale o comunque per contenuti extra su web esiste in varie forme ma non viene sfruttato da nessuno.

Però ora nascono i Barcade, il retrogaming è più vivo che mai e dopo il Covid le sale giochi sono tornate a riempirsi ed i bowling lavorano molto bene. Sembra quasi che la sala giochi debba rimanere ad un livello stabilito per poter continuare a fare il suo lavoro di offrire, con pochi spicci (rispetto al resto dell'intrattenimento) alcune ore di svago...

Lascio quindi un punto di domanda alla tua. Me lo chiedo anche io tutti i giorni... ■

MI SERVE PER STUDIARE...



Chi di noi, oggi quaranta-cinquantenni, non ricorda quella frase pronunciata con studiata innocenza davanti ai propri genitori? "Mi serve per studiare..." era il mantra che migliaia di ragazzini italiani ripetevano ossessivamente negli anni Ottanta, nella speranza di veder materializzarsi sotto l'albero di Natale o come regalo di compleanno il tanto agognato Commodore 64 o, magari per i più fortunati, un fiammante Amiga 500.

La scena si ripeteva in innumerevoli salotti della penisola: il catalogo della Standa o di qualche altro grande magazzino aperto sulla pagina degli home computer, lo sguardo supplichevole del giovane aspirante informatico e quella frase magica che avrebbe dovuto dissipare ogni dubbio genitoriale sull'opportunità di investire cifre considerevoli in quello strano oggetto beige con la tastiera incorporata (parliamo di 500.000-800.000 lire per un C64).

La verità, però, era un'altra. E tutti lo sapevamo benissimo. Quel computer non sarebbe servito a fare ricerche scolastiche, a scrivere temi perfettamente formattati o a creare grafici per la tesina di terza media. No, quel computer aveva un unico, vero,

irrinunciabile scopo: giocare.

Giocare a Commando, a Ghosts'n Goblins, a The Last Ninja, a International Karate. Passare pomeriggi interi a caricare giochi da cassetta o da floppy.

Del resto, in un'epoca pre-internet come quella, cosa avrebbe potuto fare davvero uno studente con un computer domestico isolato dal mondo?

Non esistevano database online da consultare, non c'era Wikipedia a portata di clic, non esistevano nemmeno i CD-ROM con le encyclopedie multimediali che sarebbero arrivati solo negli anni Novanta.

La biblioteca comunale offriva più risorse didattiche di quante ne potesse realisticamente mettere a disposizione un Commodore 64 o un Amiga 500, anche se usati allo scopo.

I ragazzi degli anni Ottanta però potevano contare su alleati inaspettati: i pubblicitari dell'epoca. Le campagne marketing di Commodore, Sinclair e delle altre case produttrici erano dei capolavori di persuasione indiretta. Sfogliando le riviste di quel periodo o guardando gli spot televisivi, il computer veniva presentato come uno strumento versatile, utile a tutta la famiglia: programmi di



"il Commodore 64 è un buon regalo per il loro studio", diceva questa pubblicità televisiva rivolgendosi direttamente ai genitori (denaro muniti) dell'epoca. Per convincerli della bontà di questa frase mostrava questo ragazzo intento a studiare di notte sul suo computer...

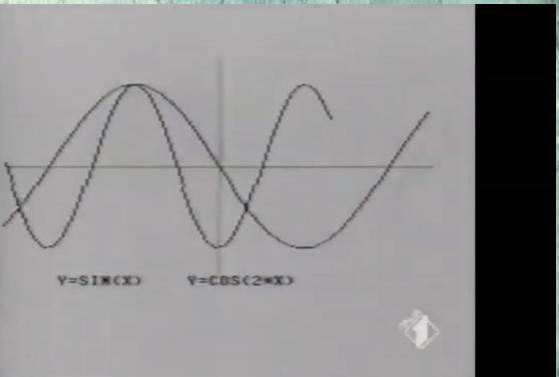
grafica per liberare la creatività artistica, fogli di calcolo per gestire il bilancio domestico, database per catalogare la collezione di francobolli dello zio e poi, sì, in fondo in fondo, quasi come una concessione marginale, anche qualche programma di "svago".

Che simpatici furbacchioni quei responsabili del marketing!

Sapevano esattamente cosa stavano facendo: fornire ai ragazzini argomenti convincenti da portare al tavolo delle trattative familiari e, allo stesso tempo, dare ai genitori la giustificazione razionale per dire di sì a una spesa importante.

E così i "grandi" abboccavano. Non tutti, certo, e non sempre alle condizioni sperate dai figli. Molti si ritrovarono sotto l'albero un VIC-20 invece del sospirato C64, oppure un Commodore 16 con la sua limitata libreria software, o ancora uno ZX Spectrum con la sua tastiera in gomma che sembrava più un giocattolo che un computer vero. La delusione era palpabile, ma anche quei sistemi più economici finivano per essere utilizzati esattamente nello stesso modo: per giocare.

La scoperta della realtà per gli adulti comunque non tardava ad arrivare. Passate le prime settimane, forse i primi mesi, i genitori iniziavano a nutrire qualche sospetto. Il caro figliolo passava ore davanti allo schermo, sì, ma sempre con un joystick in mano, mai con un libro di matematica accanto. Ad echeggiare nella cameretta era il rumore



... e nell'inquadratura successiva un bel grafico per far vedere quanto "serio e utile" poteva essere il buon 8 bit Commodore!

inconfondibile dei giochi d'azione, non il silenzioso clicchettio di una tastiera utilizzata per scrivere la relazione di scienze.

In realtà, talvolta, anche gli stessi genitori cadevano nella trappola ludica del computer. Quante volte il padre di famiglia, dopo aver rimproverato il figlio per l'eccessivo tempo passato a giocare, si ritrovava lui stesso ipnotizzato da un Boulder Dash o da un Arkanoid?

Il computer si trasformava così in un nuovo territorio di competizione generazionale, dove padri e figli si contendevano i turni al joystick per battere un record piuttosto che per utilizzare la stampante ad aghi ad esso collegata.

Le madri quasi sempre osservavano scettiche questa strana alleanza videoludica, chiedendosi dove fossero finiti i nobili propositi educativi che ne avevano giustificato l'acquisto.

E così, se volessimo liquidare il fenomeno come una semplice truffa generazionale, una bugia collettiva che ha permesso a un'intera generazione di ottenere le proprie macchine da gioco camuffate da strumenti didattici, beh... la nostra storia finirebbe qui, rimanendo un aneddoto divertente da raccontare ai propri figli nell'era degli smartphone.

Ma la realtà è molto più complessa e, paradossalmente, molto più affascinante.

Perché quello che né i genitori, né tantomeno i ragazzini dell'epoca potevano immaginare, è che quei computer, anche se utilizzati per giocare, stavano davvero facendo

studiare i loro utilizzatori!

Quei giovani videogiocatori, infatti, stavano apprendendo competenze che si sarebbero rivelate fondamentali negli anni successivi. Stavano sviluppando una forma mentis che li avrebbe distinti nelle loro carriere professionali. Stavano, senza saperlo, preparandosi a un futuro digitale che nessuno poteva prevedere con precisione.

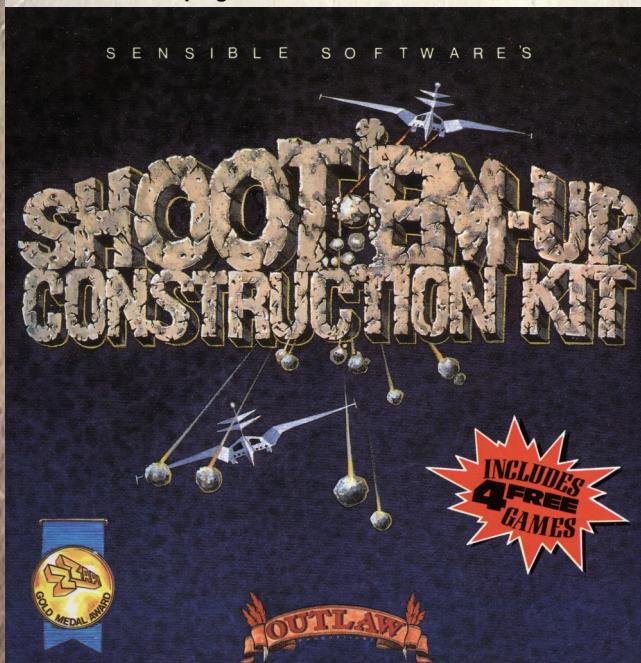
La grande bugia si sarebbe rivelata una verità inaspettata.

Ma come? In che modo ore passate a giocare a Bubble Bobble potevano costituire un percorso formativo?

La risposta a questa domanda apparentemente paradossale sta in un concetto che all'epoca nessuno aveva ancora formulato chiaramente: l'alfabetizzazione digitale. E questa alfabetizzazione cominciava proprio dalle operazioni più banali, quelle che oggi ci sembrano quasi ridicole nella loro semplicità.

Caricare un gioco da cassetta sul Commodore 64 era un'avventura in sé. Bisognava collegare correttamente il Datasette, inserire la cassetta, digitare LOAD seguito da

Programmi come SEUCK (di cui vediamo la copertina) o AMOS/AMOS 3D non vengono citati nell'articolo perché dedicati ad un pubblico già consapevole di stare utilizzando il computer per qualcosa di più "serio", ma sarebbe stato ingiusto non ricordarli nel contesto "formativo" di quegli anni.



invio, premere play sul registratore e incrociare le dita. Poi iniziava l'attesa: cinque, dieci, a volte quindici minuti accompagnati da quei caratteristici suoni stridenti che ogni Commodoriano porta ancora nel cuore.

E quando, al 99% del caricamento, appariva il temuto "LOAD ERROR", bisognava ricominciare tutto da capo. Magari pulendo le testine del registratore con un cotton fioc imbevuto di alcol, o regolando la vite di azimut con un cacciavite, interventi che trasformavano ogni ragazzino in un piccolo tecnico informatico.

Queste operazioni, che oggi possono sembrare assurdamente macchinose, stavano in realtà insegnando concetti fondamentali: la persistenza di fronte agli errori tecnici, il rapporto causa-effetto tra hardware e software, la pazienza necessaria per far funzionare la tecnologia.

Stavamo imparando che i computer non erano scatole magiche, ma strumenti che richiedono comprensione e, a volte, un po' di sano "debugging".

Questi esercizi apparentemente banali stavano costruendo competenze che si sarebbero rivelate oro puro vent'anni dopo. Perché quando, a cavallo del millennio, le aziende iniziarono a informatizzarsi massicciamente, emerse un divario generazionale impressionante. Chi era cresciuto con un computer in casa, anche solo per giocare, possedeva una naturalezza nell'interfacciarsi con questi strumenti che altri non avevano.

Ricordo i colloqui di lavoro nei primi anni Duemila dove veniva chiesto ai candidati se sapessero "usare" un computer.

Molti, anche laureati, magari mentivano ma poi si bloccavano davanti allo schermo.

Dov'è il pulsante di accensione? Come si apre un programma? Come si salva un file? In quale cartella?

Questi dubbi paralizzavano persone per altri versi competenti, mentre chi aveva passato i pomeriggi degli anni Ottanta e Novanta prima su C64, poi su Amiga, e infine su PC (migrazione compiuta quasi sempre per continuare a giocare, sia chiaro!), trovava queste operazioni totalmente intuitive.

La differenza non stava nelle competenze specifiche. Nessuno chiedeva di programmare in BASIC o di ottimizzare la memoria dei 64 kilobyte del C64. La differenza stava nella confidenza, nella familiarità con il linguaggio e la logica dei computer. Sapere che esistono file e cartelle, che i dati vanno salvati, che un documento può essere cercato, copiato, modificato: questi concetti, che oggi diamo per scontati persino nei bambini di sei anni, erano ignoti a chi non aveva mai toccato un computer.

La tastiera stessa rappresentava un vantaggio competitivo. Chi aveva giocato ad avventure testuali come "The Pawn" o "Zork", digitando comandi come "PRENDI SPADA" o "APRI PORTA", aveva sviluppato una velocità e una precisione nella digitazione che rendeva la videoscrittura naturale. Anche il mouse, introdotto massivamente con l'Amiga, non aveva segreti per chi aveva passato ore sui giochi punta-e-clicca come "Monkey Island".

Queste competenze trasversali, che gli anglosassoni chiamano "soft skills", si sono rivelate fondamentali nell'era dell'informatizzazione del lavoro. Chi aveva "studiato" gioiando aveva, senza saperlo, costruito un ponte verso questo futuro digitale.

Ma c'è un secondo livello, forse meno universale ma altrettanto significativo, in cui il computer è stato davvero strumento di studio e crescita: quello della creatività e della sperimentazione attiva.

Non tutti si fermavano al semplice utilizzo dei giochi. C'era una percentuale non trascurabile di utenti che, incuriositi dal funzionamento di quei programmi, iniziava a smanettare, a esplorare, a creare. E qui il Commodore 64, con il suo BASIC integrato accessibile immediatamente all'accensione, rappresentava una porta spalancata verso la programmazione.

Quanti di noi, dopo aver caricato l'ennesimo gioco in BASIC, hanno digitato LIST per vedere il codice? Righe e righe di istruzioni scorrevano sullo schermo, spesso incomprensibili, ma altre volte più chiare. E allora iniziava il gioco nel gioco: modificare la va-

HOME COMPUTER 77

Un esempio di listato, in questo caso per VIC 20, comparso sul terzo numero di Home Computer che prometteva di farvi giocare ad un gioco di Formula 1. Un modo come un altro per imparare i rudimenti della programmazione anche se spinti dalla voglia di "giocare".

Da www. retroedicola.com

riabile che controllava il numero di vite, cambiare la velocità dei nemici, alterare i colori dello sfondo o le scritte a schermo. Non era solo divertirsi a barare o a rompere il programma, era capire la logica sottostante, era iniziare a pensare come un programmatore.

Poi le riviste dell'epoca, come "Commodore Computer Club" o "Videogiochi", pubblicavano regolarmente listati di giochi.

Digitare questi listati era un esercizio di precisione maniacale: un solo carattere sbagliato e il programma non funzionava. Bisognava controllare, correggere, ricontrollare. E nel processo si imparava la sintassi, si comprendeva la struttura di un programma, si acquisiva dimestichezza con concetti come variabili, cicli, condizioni.

Alcuni di questi programmi erano generatori procedurali di labirinti, altri simulazioni fisiche rudimentali, altri ancora giochi arcade semplici ma funzionanti. E una volta digitato

e testato il listato, molti ragazzi non si fermavano: provavano anche lì a modificarlo, a migliorarlo, a personalizzarlo cambiando i messaggi sullo schermo o alterando le regole del gioco.

Stavano, di fatto, imparando a programmare attraverso il divertimento e la sperimentazione.

Poi c'erano gli editor di avventure testuali, come il celebre "The Quill". Questi strumenti permettevano anche a chi non sapeva programmare di creare avventure interattive funzionanti. Quanti ragazzini hanno passato settimane a costruire mondi immaginari, a scrivere descrizioni di location, a creare puzzle logici, a tessere trame narrative? Erano piccoli game designer in erba, che sognavano di vedere la loro creazione pubblicata da una delle riviste disponibili in edicola (cosa che poi effettivamente poteva accadere!).

Queste esperienze stimolavano competenze narrative, logica procedurale, capacità di progettazione. E quando qualcuno riusciva effettivamente a completare la propria avventura e a farla giocare agli amici, sperimentava il ciclo completo della creazione software: ideazione, sviluppo, testing, distribuzione, feedback. Un percorso che oggi viene insegnato formalmente nei corsi di game design, ma che allora nasceva spontaneamente dalla curiosità e dalla passione.

Guardando ad Amiga, poi, le possibilità creative esplosero ancora di più.

Deluxe Paint, con la sua interfaccia intuitiva e le sue funzionalità avanzate, trasformava chiunque in un artista digitale. Non era necessario saper disegnare bene a mano: il computer offriva strumenti come riempimenti, copie, trasformazioni, animazioni. Ragazzi che a scuola facevano fatica con matite e pennarelli scoprivano di poter creare sprite animati, loghi colorati, illustrazioni complesse in quella forma che oggi chiameremmo "pixel art".

Alcuni di questi giovani sperimentatori sarebbero poi entrati nella scena demo, quella sottocultura informatica che creava dimostrazioni tecniche artistiche spingendo

The new Commodore® Amiga® 500 is everything you never expected from a home computer. That's because we designed it to excite you. To draw out your sense with 4096 colors in stereo sound. To unleash your creativity. To allow things you never dreamed possible in a home computer. Because until now, they really weren't.

Like built-in graphic synthesis, so you'll always be able to talk to Pro-quality 3-D animation that lets even beginners put their ideas in motion. Colorful educational programs that make learning fun and memorable. A complete home office with powerful spreadsheet and database programs, even word processing with WordPerfect®. And unlike any other home computer, the Commodore Amiga 500 can do it all, so you can run several programs at the same time.

Hook it to your VCR with an optional RF modulator, and the Commodore Amiga 500 becomes a home video production center. Paint graphics over video in real time using 3-D titles. Produce your own animated feature titles. And for pure fun, enter the incredible world of stereo Amiga video games. With graphics so good, major game makers use them in their arcade machines.

AND NOW YOU CAN SEE IT ALL, FREE.
We captured the excitement, beauty, and power of the Commodore Amiga 500 on a special VHS video tape called *The Amiga Video*. Just write to us for a free copy. If you're not in the mood for a ride of your life, call 1-800-87-AMIGA or contact your Commodore Amiga dealer to find out how you can get your free video demonstration.

1-800-87-AMIGA



Only Amiga Makes It Possible.

Anche sui giornali esteri Amiga 500 veniva proposto come un sistema capace di fare tante cose... e come potete vedere il videogioco era l'ultimo della lista, giusto per far intendere che rappresentasse un elemento marginale del suo utilizzo.

Immagine da www.computerhistory.org

l'hardware al limite. Imparavano l'assembly, ottimizzavano gli sprite del chip Copper, sincronizzavano musica e grafica in effetti mozzafiato. Era arte e tecnologia fuse insieme, un'espressione creativa totalmente nuova che la generazione precedente non aveva mai conosciuto.

E poi c'era la musica. ProTracker e i suoi numerosi cloni permettevano di comporre brani digitali usando sample e tracce multiple. I "mod files" circolavano nelle BBS e nelle reti di scambio tra amici. Ragazzi senza formazione musicale classica imparavano concetti di composizione, arrangiamento, mixing. Alcuni di loro sono diventati professionisti, musicisti elettronici o sound designer, partendo proprio da quelle sperimentazioni amatoriali su Amiga.

Nei casi appena elencati non rientra la maggioranza degli utenti, ovviamente. Non tutti sono diventati programmati, artisti digitali o musicisti. Ma una fetta significativa



I programmi "tracker" su Amiga (nell'immagine una variante di Pro Tracker), furono utilizzati da molti utenti di questo computer e permisero di sperimentare e creare pezzi elettronici. Un modo come un altro per approcciarsi ad un nuovo modo di fare musica.

di quella generazione ha trovato nel computer un catalizzatore per la propria creatività, uno strumento che la scuola tradizionale non offre ancora. Un laboratorio personale dove sperimentare, fallire, imparare, creare.

Eccoci quindi al punto.

Quella frase, "mi serve per studiare", pronunciata con la consapevolezza di chi sa di star mentendo, si è rivelata paradossalmente vera. Non nel modo nel quale i genitori immaginavano, non attraverso i programmi educativi che raccoglievano polvere nelle scatole, non con ricerche scolastiche o grafici per la tesi, ma attraverso un percorso di apprendimento parallelo, non formale,

Deluxe Paint su Amiga... se oggi certe operazioni su Paint del nostro Windows ci vengono naturali e anche merito suo.



completamente diverso da quello che avveniva tra i banchi di scuola. Un apprendimento che preparava a un futuro che nessuno, allora, poteva prevedere con chiarezza, ma che si stava già profilando all'orizzonte.

La nostra generazione, quella che ha vissuto l'infanzia e l'adolescenza negli anni Ottanta e Novanta con un joystick in mano, ha acquisito un vantaggio competitivo sottovallutato: siamo in sostanza degli "adottati" digitali che però sono arrivati abbastanza presto da sentirsi "nativi". Abbiamo visto nascere l'era digitale, l'abbiamo accompagnata nella crescita, ci siamo adattati a ogni suo cambiamento perché già da bambini avevamo imparato che la tecnologia muta, si evolve, richiede continuo apprendimento. Quella che sembrava una bugia infantile era, in realtà, una verità profetica. Non studiavamo matematica o storia davanti al C64, ma studiavamo il futuro. Non imparavamo dai libri di testo, ma da una macchina che ci insegnava una nuova forma di pensiero, una nuova modalità di problem solving, una nuova lingua che sarebbe diventata universale.

E quindi, cari genitori degli anni Ottanta che ci avete regalato quei computer sperando ci servissero per la scuola e sui quali invece ci avete "solo" visto giocare, sospettando magari di averci fatto un danno... beh, sappiate che invece avete fatto la cosa giusta.

Quei computer, all'atto pratico, ci sono serviti tanto quanto i libri che trasportavamo nei nostri zaini.

Anzi, per certi aspetti sono stati fondamentali, perché ci hanno dato gli strumenti per essere pronti ad un'era digitale che mai avremmo immaginato sarebbe diventata parte integrante della nostra vita così tanto ed in così poco tempo.

Quindi grazie papà e mamma, una volta per tutte, per averci fatto giocare su questi computer! ■

Massimiliano Conte

