

Commodoriani

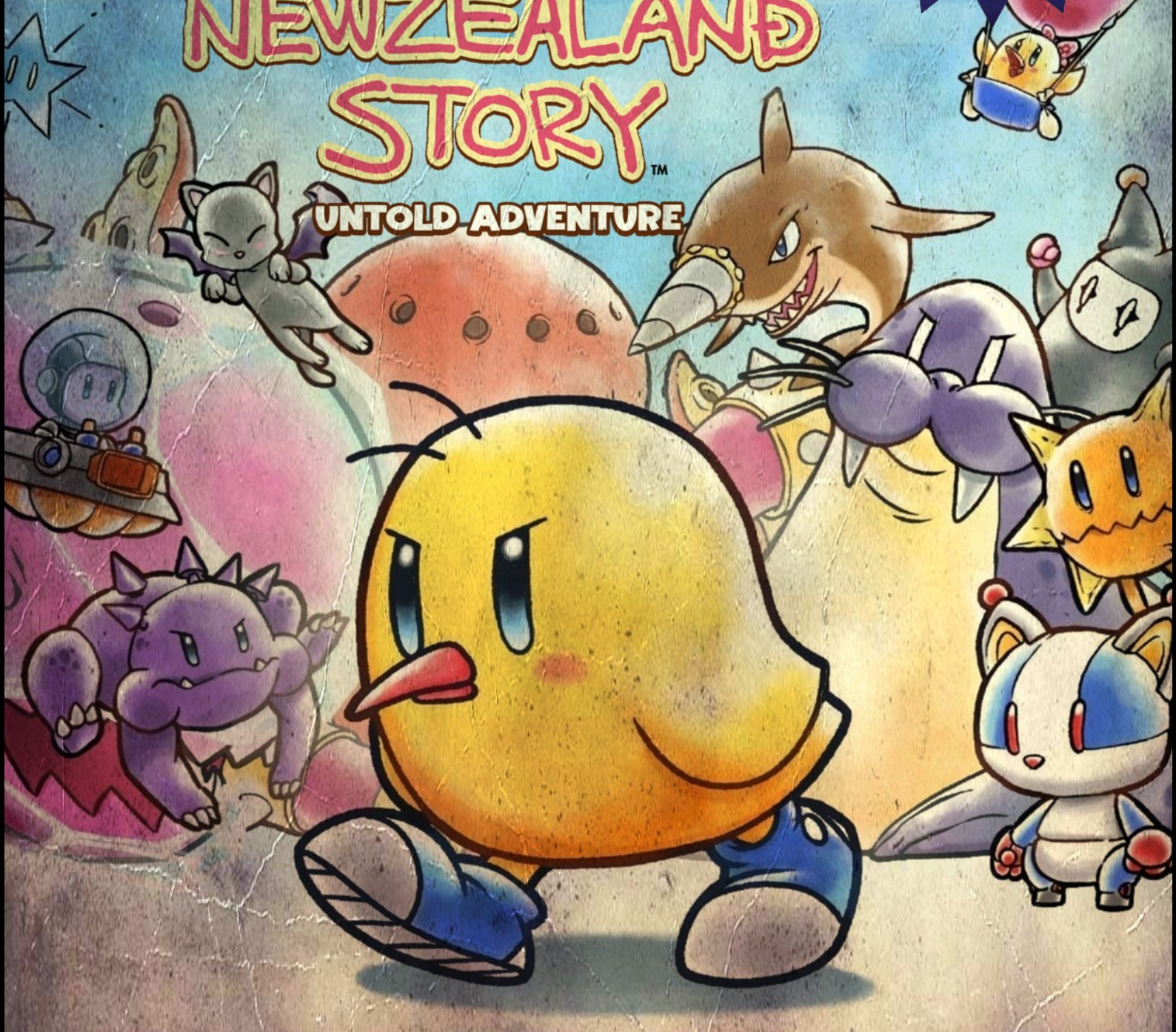
NUMERO

24

MARZO-APRILE
2026

THE NEWZEALAND STORY

UNTOLD ADVENTURE



New Games
Recensione
Recensione
Intervista

THE NEW ZEALAND STORY: UNTOLD ADVENTURE
THE LAST NINJA 3 (CG4)
SIERRA SOCCER I AMIGAI
KEVIN TOMS - IL PAPA' DEI MANAGERIALI DI CALCIO



FOLLOW US



Instagram



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

EDITORIALE

Bentornati e benvenuti al numero 24 di Commodoriani!

Partiamo dalla notizia più fresca, quella che ci ha fatto esultare come ai vecchi tempi di fronte a un loading completato: The New Zealand Story – Untold Adventure. Sì, avete letto bene. Un titolo nuovo, ispirato a uno dei platform più amati dell'era a 8/16 bit, e per di più tutto italiano.

Ma un numero di Commodoriani senza i suoi tuffi nel passato non sarebbe tale. E allora ecco le retro-recensioni di The Last Ninja 3 e Sierra Soccer. Il primo è il capitolo conclusivo di una delle saghe più iconiche mai apparse sull'otto bit di casa Commodore. Il secondo è un titolo calcistico arrivato su Amiga forse troppo tardi per essere notato e che andrebbe senza dubbio riscoperto.

E a proposito di sogni calcistici: in questo numero troverete anche l'intervista a Kevin Toms, il padre di Football Manager. Quello degli anni Ottanta. Kevin è una figura che incarna perfettamente lo spirito pionieristico di quell'era: un uomo solo, con un'idea in testa e un computer davanti che finisce per influenzare un intero genere videoludico.

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

Massimiliano Conte

INDICE

PAG. 04 ...	THE NEW ZEALAND STORY UNTOLD ADVENTURE [NEW GAMES]
PAG. 12 ...	THE LAST NINJA III [C64]
PAG. 17 ...	SIERRA SOCCER [AMIGA]
PAG. 22 ...	INTERVISTA A KEVIN TOMS

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).

THE NEWZEALAND STORY™

UNTOLD ADVENTURE

C'è un momento preciso nel quale uno sviluppatore che decide di mettere mano a un classico dell'arcade non deve semplicemente fare un gioco, ma inizia a fare i conti con la memoria di migliaia di giocatori appassionati.

Prendere in mano The New Zealand Story, quel folle platform Taito del 1988 in cui un kiwi di nome Tiki attraversava livelli surreali a dorso di papere gonfiabili, palloncini colorati o strane mongolfiere, non significa semplicemente aggiornare la grafica o aggiungere qualche livello. Significa entrare in un "santuario personale" di tantissimi vecchi videogiocatori.

Perché i giochi arcade di fine anni Ottanta non erano soltanto giochi: erano esperienze

condivise con gli amici di infanzia.

Risulta così impossibile, per i giocatori di una certa età, non avvertire ancora oggi un brivido lungo la schiena solo a sentire il motivetto originale di titoli come questo.

E qui il terreno si fa minato, perché la nostalgia è un meccanismo psicologico potente e profondamente irrazionale: tende a trasformare qualunque cosa abbiamo amato in gioventù in un'opera perfetta, intoccabile, definitiva. Poco importa che il gioco avesse controlli a tratti bizzarri, una difficoltà ai limiti del sadismo e una longevità costruita artificialmente attorno all'esaurimento dei gettoni. Nel ricordo era (ed è) perfetto.

Quindi guai a chi osa toccarlo.

D'altra parte però il nuovo The New Zealand Story esce oggi e deve necessariamente tentare di rivolgersi anche ai nuovi giocatori: una generazione cresciuta a pane e "soulslike", "roguelite" e "open world", abituata a tutorial interattivi, a meccaniche complesse, a narrazioni, storie e personaggi di una ricchezza e profondità impensabili nel 1988.

Per loro, un arcade dell'epoca nella sua forma originale rischia di sembrare arbitrario, crudele, persino incomprensibile, con logiche e meccani-

L'inizio del gioco mostra subito quanto i fondali siano stati tirati a lucido per dare al prodotto un aspetto più definito, per quanto riconoscibile.



che da museo più che un'esperienza ludica da vivere nel presente.

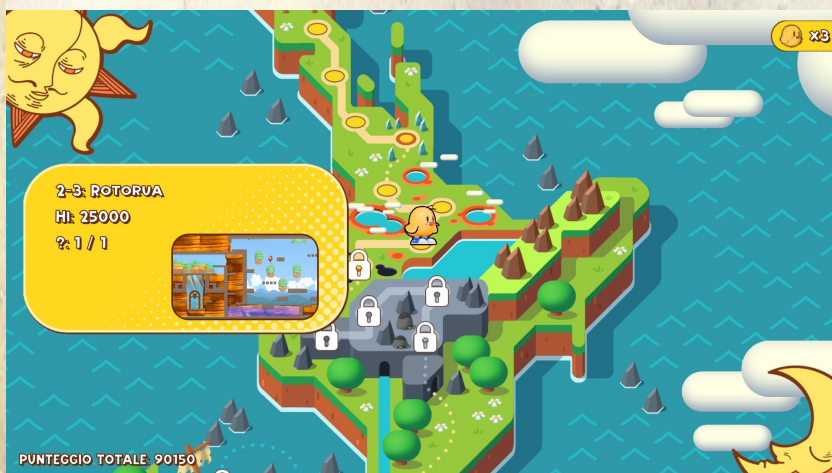
Conquistare questi giocatori significa tradurre un linguaggio di design, innegabilmente obsoleto, in qualcosa di contemporaneo ma senza snaturarlo.

Come si naviga tra queste due correnti opposte? Come si rispetta un'eredità senza diventarne prigionieri? Come si innova senza tradire, e si preserva senza imbalsamare? Sono le domande che The New Zealand Story Untold Adventure si è trovato ad affrontare e che rendono questo progetto molto interessante da analizzare.

UN VESTITO NUOVO PER UN KIWI VECCHIO

La prima cosa che salta all'occhio, inevitabilmente, è la grafica. Ed è anche la prima cosa su cui i puristi affileranno i coltelli. BitoBit, il team dietro al gioco, ha scelto di abbandonare i pixel dell'originale in favore di uno stile in alta risoluzione dai tratti cartoneschi, colorato e definito. Una scelta che, lo capisco bene, può indisporre chi considera quei pixel del 1988 un

La mappa è stata completamente ridisegnata rispetto al coin-op anche per permettere di selezionare dei livelli già superati. A mio gusto questa è sicuramente una delle modifiche esteticamente più azzeccate del gioco.



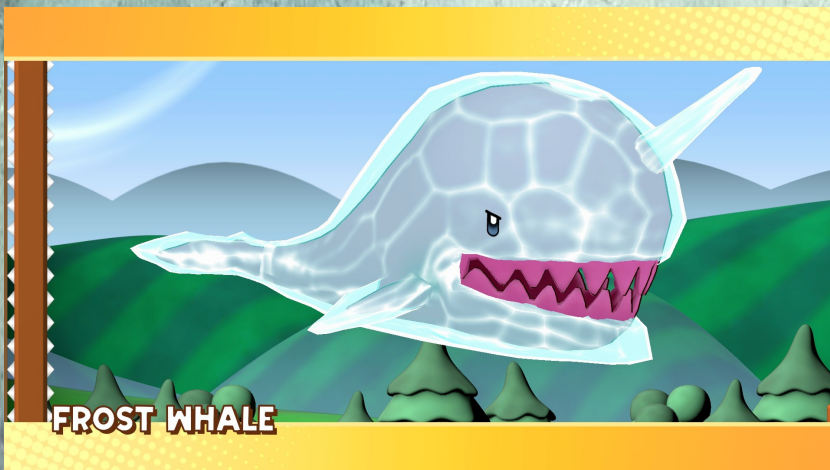
Una piccola chicca della schermata principale è data dai kiwi presenti nel cortile quando state selezionando di continuare la partita: infatti vedrete solo quelli che avete già salvato dalle grinfie del malefico tricheco Wally.

patrimonio da proteggere con la vita. Eppure è una scelta che, personalmente, comprendo e apprezzo. Certo, basta aprire un video del coin-op originale su YouTube per avvertire un primo impulso viscerale che ci fa pensare "quello era più bello".

Ma è la nostalgia a parlare, non la ragione. A mente fredda il lavoro compiuto dagli artisti di BitoBit è valido e rispettoso: i personaggi sono stati rimodellati tenendo come riferimento gli sprite originali, aggiungendo dettagli e spessore senza stravolgerne l'identità.

Tiki è ancora riconoscibilissimo e, in molti casi, i nemici che popolano i livelli risultano tanto carismatici quanto le loro versioni pixelate. Ci sono poi aggiunte che fanno piacere: Tiki cambia aspetto a seconda dell'arma che sta impugnando, piccolo tocco di personalità che funziona bene. Oltre a questo i kiwi da liberare sono ora caratterizzati e ben distinti nell'aspetto, con lo scopo di dare un'identità a ciascuno dei malcapitati che stiamo salvando.

Gli sfondi, dal canto loro, riescono a evocare quanto visto nel coin-op mantenendo una pulizia e una semplicità che, nel contesto di un platform frenetico, si rivela una virtù più che un limite.



FROST WHALE

I boss di fine livello sono stati mantenuti, ma Bitobit ha rivisto alcune dinamiche degli scontri, rendendoli più coriacei e, possiamo dirlo tranquillamente, anche molto più sfidanti degli originali.

Non mancano però le riserve. In alcuni frangenti ho sentito la mancanza di qualche animazione in più sia del protagonista che dei nemici. Non un difetto capitale, ma certamente sarebbe stato bello venire sorpresi da qualche situazione divertente in più a livello visivo.

Un altro aspetto della grafica che non ho apprezzato è relativo agli spuntoni disseminati lungo i livelli: nella loro nuova veste risultano, almeno al mio occhio, più anonimi e meno incisivi rispetto a quelli visti nell'originale.

Anche questo non è certo un difetto enorme e, ribadisco, risulta molto soggettivo, ma in un gioco in cui la lettura istantanea dello schermo è tutto, anche un dettaglio simile finisce per poter pesare.

Riguardo invece ad alcune delle prime critiche che ho letto su internet (siamo pur sempre nell'era delle recensioni istantanee di chiunque le voglia scrivere) alcuni "accusano" gli sviluppatori di aver elaborato uno svecchiamento grafico troppo convenzionale e poco personale. A questi "recensori" non posso evitare di ricordare che stiamo parlando pur sempre di una licenza Taito. Avendo avuto il privilegio di confrontarmi con chi questo gioco lo

ha realizzato posso assicurare che le idee sul piatto e le alternative erano tantissime, anche molto più fantasiose e innovative di quelle poi realizzate, ma la libertà creativa in questo caso ha sempre dovuto fare i conti con la supervisione (legittima) di Taito stessa, desiderosa che questa nuova interpretazione del suo amato arcade non si allontanasse troppo dal concetto visivo originale.

Ritenere quindi la sua mancanza di "innovazione" un difetto" senza conoscere (o verosimilmente immaginare) questo genere di dinamiche rende a mio modo di vedere molto ingenerose queste specifiche critiche.

MUSICA PER LE MIE ORECCHIE

Passando invece al comparto sonoro, quello di Untold Adventure è, a mio parere, uno degli aspetti meno controversi dell'intera produzione e, forse, il più riuscito in assoluto. Le musiche sono arrangiamenti delle composizioni originali e BitoBit ha avuto la saggia accortezza di non stravolgerne l'anima. Quelle melodie semplici, ripetitive nel modo giusto, quasi ipnotiche, tornano in una veste più moderna e orchestrata che le valorizza senza tradirle. C'è quel tema prin-

I livelli sott'acqua mantengono la necessità di trovare sacche d'aria dove poter riprendere fiato!



cipale, allegro e frenetico, che a trent'anni di distanza riesce ancora ad avere la sua forza: riascoltarlo arrangiato con strumenti più ricchi procura quella sensazione di qualcosa di familiare ma rinnovato. Chi ha vissuto l'originale riconoscerà ogni tema quasi istantaneamente e questo riconoscimento porta con sé quella piccola scarica di soddisfazione che solo la nostalgia ben gestita sa regalare. Chi invece arriva al gioco senza il bagaglio dei ricordi si troverà di fronte a musiche leggere, coerenti con l'estetica cartonesca del titolo, sufficientemente variegata da non risultare stancanti nel corso di una sessione prolungata.

Gli effetti sonori, dal canto loro, svolgono il loro lavoro in maniera efficace e senza scosse: i suoni dei colpi, dei salti, della raccolta degli oggetti e delle interazioni coi nemici sono tutti adeguati al contesto, mai fastidiosi, e contribuiscono a costruire quella sensazione di platform arcade spensierato che è nel DNA del gioco. Insomma, il confronto con il coin-op originale, su questo fronte, non spaventa BitoBit. Se sulla grafica il dibattito è aperto, sulla musica la scelta di un remix fedele piuttosto che di una reinvenzione radicale si rivela

Come detto nell'articolo, ora i kiwi che salviamo hanno caratteristiche molto riconoscibili come questo "saccente" professore dotato di farfallino e occhialini tondi.



Sono presenti anche i livelli del "paradiso", una possibilità in più per non arrivare al "game over"... ma dovrete capire come gabbare la morte! Peccato solamente che non sia presente la scritta originale se si giunge "tra le braccia della dea".

esatta ed è, tra tutte le decisioni prese nel corso dello sviluppo, forse quella che dividerà meno i giocatori di qualsiasi estrazione.

E IL GAMEPLAY?

Qui il discorso torna a farsi delicato, sempre per effetto della nostalgia e, per certi aspetti, del maniacale affetto che lega tanti giocatori attempati all'arcade di Taito.

Gli appassionati del gioco originale, quelli che conoscono a memoria ogni singola piattaforma del gioco, che hanno nelle dita la reattività del Tiki originale e possono vantare di concludere la maggior parte dei livelli del coin-op ad occhi chiusi, saranno pronti a

notare ogni piccola differenza di gameplay di questa nuova iterazione del marchio, criticandolo perché "non è come l'originale" e "funziona peggio di prima" anche quando è solo "diverso", lo, lo ammetto, non sono tra loro.

L'arcade lo conosco, lo ho giocato a suo tempo, lo ho giocato anche in anni più recenti, ma non sono mai stato un suo amante sfegatato.

Quindi certe differenze e discrepanze con il modello originale non le posso percepire





Uno schema piuttosto affollato che per fortuna stiamo affrontando a bordo di un disco volante armato di laser.

e, permettetemi di dirlo, è probabilmente anche un bene per poter giudicare questo prodotto per quello che è (e non per quello che era).

Considerate inoltre che il sottoscritto è un videogiocatore "anziano" ma che è anche molto cambiato nel tempo: se alla fine degli anni ottanta era quasi un obbligo confrontarsi con i videogiochi arcade che premiavano i riflessi e l'abilità (e pensati anche un po' come "mangia monete"), nel tempo l'evoluzione del medium (e il suo sviluppo domestico) mi ha portato ad apprezzare maggiormente titoli con una trama complessa, con uno sviluppo del personaggio da gioco di ruolo e, più in generale, prodotti pensati come esperienze da "salvare" e continuare con tutta calma.

Mi sono avvicinato perciò a questo Untold Adventure con un approccio più simile a quello di un giocatore moderno e, di conseguenza, soppesate le mie considerazioni seguenti sotto questa prospettiva, ben diversa da quella che avrebbe un appassionato del genere e del cabinato originale.

Partiamo dal fatto che non ho notato particolari difficoltà o problemi a muovere e far saltare Tiki, tanto che i primi livelli sono volati via abbastanza facilmente.

Certo, il gioco in alcuni fran-

genti richiede molta precisione ed è estremamente punitivo, ma una volta imparata l'inerzia del personaggio e le sue capacità di salto, offre un controllo degno di tale nome. Discorso un tantino diverso per la rilevazione delle collisioni da parte degli spuntoni dello scenario che, in più di una occasione, mi hanno dato l'impressione di rilevare la collisione con il palloncino del protagonista in maniera un po' troppo "generosa".

Ritengo poi doveroso segnalare che, da quanto ho potuto sperimentare, non ci sono check point all'interno dei livelli (forse in quelli più lunghi potrebbe essercene qualcuno), quindi perdendo una vita sarete costretti a ricominciare da capo quello schema. Nell'originale erano invece presenti punti di ripartenza intermedi, ma considerando che ora il gioco "salva" i vostri progressi, il protagonista ha tre cuori di energia (non muore quindi al primo impatto) e che il titolo vi consente di partire sempre dall'ultimo schema raggiunto, credo si tratti di una scelta consapevole per tarare al meglio il livello di sfida: qui insomma non sarete costretti ogni volta a ripercorrere i livelli già superati (a meno che non vogliate trovare tutti i segreti e portali nascosti).

Quello che invece ho percepito e che non mi ha convinto pienamente è stato invece un netto aumento della sfida dal terzo mondo, lasciando trasparire una curva di difficoltà, almeno per me, non così lineare e progressiva. Potrebbe essere anche dipeso della mia conclamata incapacità di coordinazione tra occhio e dita, ma in alcuni frangenti le mie "morti" sono sembrate avere origine più da un design del livello estremamente sadico piuttosto che da un mio scarso tempismo.

A questo aggiungete anche il fatto che tutto si muove con maggiore velocità rispetto al coin-op,





Il primo stage dei nuovi livelli pensati da BitoBit. Il nemico in alto a sinistra indossa un bel caschetto da minatore con tanto di luce accesa, parzialmente coperto dai cuori/energia del nostro Tiki.

specie durante le cadute del nostro Tiki, lasciando davvero poco tempo di reazione in determinati passaggi del gioco. Altro punto che non ho pienamente apprezzato è stata l'impossibilità di modificare i comandi riassegnando i tasti in maniera libera. Prendere quota sarà sempre comandato ad un tasto specifico (quello del salto): una soluzione che si adatta bene ad una arcade stick, ma che non si sposa perfettamente con un controller moderno, visto che sia il salto che il tasto di fuoco di trovano sui pulsanti frontali: utilizzarli contemporaneamente, per sparare e andare verso l'alto, non è comodissimo. Sarebbe bastata la possibilità di assegnare un pulsante dorsale o un grilletto a questo specifico comando per rendere il suo utilizzo maggiormente in sintonia con la disposizione dei tasti nei controller moderni.

Ultima criticità da segnalare: il titolo è stato pubblicato con alcuni bug che, in alcune specifiche situazioni, impedivano di proseguire il livello costringendo il giocatore a riavviarlo. Va detto però che l'intervento rapido del team attraverso patch correttive ha quasi subito eliminato tutti i più gravi bachi emersi, tanto che nelle mie ultime sessioni di gioco non ho più incontrato alcun problema simile.

Acquistandolo oggi, perciò, tutto dovrebbe filare liscio.

QUALCOSA DI NUOVO

Tra le scelte di BitoBit, una in particolare merita un discorso a sé: l'aggiunta di un quinto mondo completamente inedito, ispirato al distretto di Kaikoura, nel sud della Nuova Zelanda. Il gioco del 1988 aveva già la sua ambientazione dalla Nuova Zelanda, come peraltro il titolo stesso dichiara,

e BitoBit ha scelto di onorare questa tradizione geografica portandola un passo avanti, espandendo il mondo di Tiki con un territorio che nell'originale non esisteva. Il nuovo stage si articola in quattro livelli inediti, ambientati in un mondo sotterraneo, arricchito da nuovi nemici e una nuova arma: la trivella!

Il tutto culmina in uno scontro con un boss creato appositamente per questo remake: il gigantesco Wormageddon, che rappresenta uno degli avversari più interessanti dell'intero gioco.

La struttura di questi nuovi livelli si integra in modo coerente con il resto del gioco, senza che si avverta una frattura stilistica o di design rispetto ai mondi originali. Per i veterani del coin-op, Kaikoura offre quindi qualcosa di genuinamente nuovo da scopri-

Tiki sperimenta l'arma inedita presente nei nuovi livelli, un bella trivella portatile: potente anche se efficace solo a corta distanza.





Una foto che ha un duplice scopo: ammirare il nuovo boss inventato da BitoBit ed evidenziare che ora i nemici di "fine mondo" hanno una barra di energia visibile, del tutto assente nel coin-op originale.

re e da godere senza i vincoli della memoria, Ed è forse proprio qui, una volta che si è liberi dal peso del passato, che il remake riesce a essere più genuino ed interessante. Untold Adventure acquista così una consapevolezza di sé ed uno spessore che ci porta ad una inevitabile riflessione finale...

E SE INVECE...

C'è un pensiero che il livello di Kaikoura lascia insinuare, quasi involontariamente, mentre lo si percorre. È un pensiero che cresce con ogni nuovo nemico incontrato, con ogni kiwi liberato dalla sua piccola prigione, con ogni dettaglio che BitoBit ha aggiunto al mondo di Tiki con cura evidente e autentica: e se invece di un remake avessero fatto un gioco nuovo?

Non un rifacimento dell'originale, ma un vero e proprio seguito. The New Zealand Story 2. Nuovi livelli costruiti senza il peso della fedeltà all'arcade, nuovi nemici affiancati ai vecchi volti familiari, nuove armi accanto a quelle storiche, nuove ambientazioni ispirate alla Nuova Zelanda, paese che è una miniera di ispirazione



re i giocatori davanti al cabinato. In un'esperienza domestica del 2026 quel conto alla rovescia risulta anacronistico e, spesso, perfino fastidioso, un residuo di un modello di gioco che non esiste più. In un remake fedele, rimuoverlo significherebbe snaturare l'originale, e quindi non lo si tocca. Ma in un gioco creato senza quel timer, nato già pensando all'utente che gioca sul divano di casa propria, l'intera struttura avrebbe potuto essere ripensata e ammodernata dalle fondamenta: i ritmi, la distribuzione dei checkpoint, la pressione sul giocatore... tutto quanto, insomma.

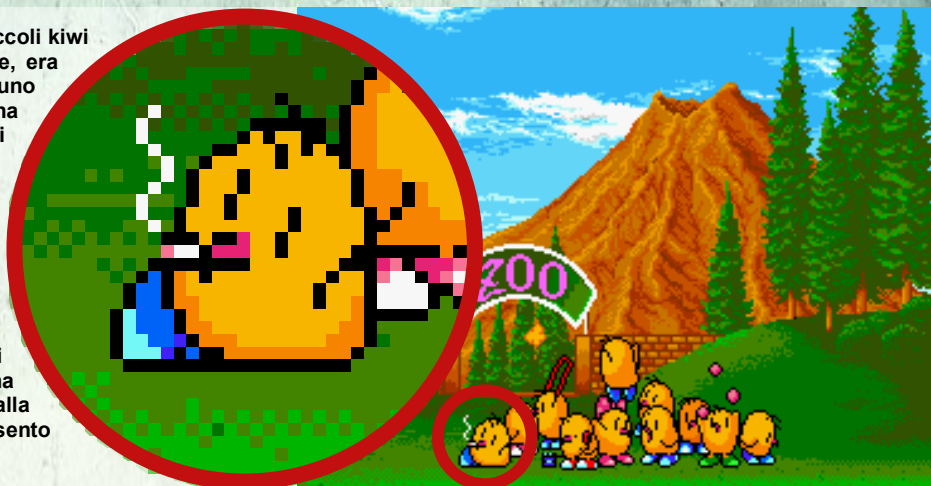
E poi ci sono i kiwi. Quei deliziosi personaggi caratterizzati con tanta cura e inventiva da BitoBit, ciascuno con il suo aspetto, la sua personalità visiva, la sua piccola storia silenziosa. In Untold Adventure sono oggetti da collezionare, obiettivi da raggiungere (e lo sono magnificamente, per carità) ma rimangono pur sempre prigionieri di una struttura narrativa e ludica che non è stata pensata per loro, che esisteva già prima che loro nascessero. In un gioco nuovo, quegli stessi personaggi avrebbero potuto diventare qualcosa di più: alleati, comprimari, motori di una storia capace di valorizzarli davvero, o elementi di un game-

visiva enorme. Un gioco libero, finalmente, di inventare e sperimentare, pur sotto la supervisione di Taito a garanzia dell'eredità del brand.

Perché il vincolo del remake, per quanto rispettabile nelle intenzioni, porta con sé catene che si fanno sentire a ogni passo. Prendete il timer, ad esempio: uno di quegli elementi che nell'arcade del 1988 aveva una logica ferrea, legata all'economia del gettone e alla necessità di far girare

Nel 1988, per caratterizzare i piccoli kiwi nella breve introduzione iniziale, era perfettamente accettabile che uno di loro si rilassasse fumando una sigaretta. Inutile dire che oggi una cosa del genere sarebbe improponibile.

Non sorprende quindi che il piccolo kiwi tabagista in Untold Adventure sia scomparso... a dimostrazione che certe modifiche sono doverose quando non vanno a snaturare un prodotto, ma si limitano ad adeguarlo ad una diversa sensibilità raggiunta dalla società (che in questo caso mi sento di sposare in pieno).



play che si costruisce attorno alle loro differenze invece di ignorarle.

La verità è che BitoBit, pur essendo un piccolo studio, ha dimostrato in questo progetto di avere talento genuino e una sensibilità rara nei confronti del materiale che tratta. E, proprio per questo, ciò che rattrista di più non è quello che hanno fatto (che resta un lavoro professionale e godibilissimo) ma quello che non hanno avuto modo di fare. La creatività si intuisce, la fantasia affiora qua e là, ma rimane imbrigliata nei confini di un'opera altrui.

Se mai Taito decidesse di concedere loro un'opportunità simile in futuro, con meno vincoli e più libertà di manovra, sarei molto curioso di vedere cosa potrebbe nascere da un New Zealand Story 2 pensato e costruito da zero da questo team. Ma anche nell'ipotesi in cui quella porta non si aprisse mai, ciò che più auspico è che l'esperienza accumulata, il "know-how" tecnico e narrativo maturato dallo studio di un classico così peculiare, non vada disperso. Che diventi invece il seme di qualcosa di completamente nuovo e originale, un titolo che non debba rispondere a nessuno se non alla fantasia di chi lo crea e che dia, finalmente, a BitoBit la possibilità di liberare tutte le idee che questo remake ha solo lasciato intravedere.

■

Massimiliano Conte

Commodoriani

SCORE 8.0

I pregi e difetti di questo nuovo The New Zealand Story, almeno per quanto riguarda la mia personale esperienza, sono stati illustrati abbondantemente nell'articolo.

Preferisco quindi soffermarmi in questo riquadro sul senso del voto che vedete qui sopra, perché una valutazione numerica, slegata dal commento, può sempre sembrare ingiusta.

Per gli appassionati dell'arcade originale più intransigenti, che si aspettavano una riproduzione 1:1 dell'originale potrà sembrare un voto esagerato visto che questo Untold Adventure non ha X e Y del gioco originale (inserite due aspetti/elementi a vostro piacere in questa frase).

Per contro ad alcuni giocatori che si sono avvicinati a questo titolo liberi da certi legami con il passato, potrebbe sembrare un giudizio perfino basso.

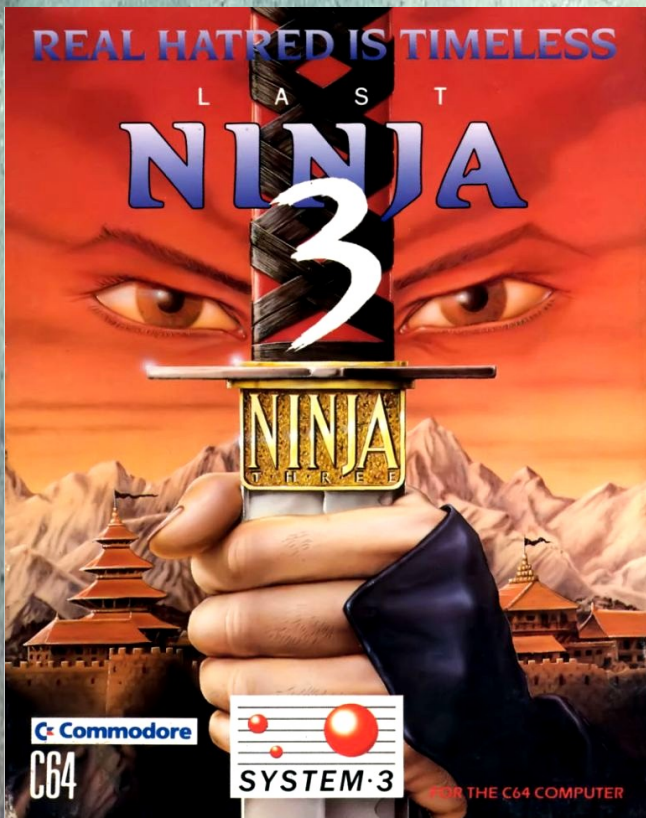
Ora... ai primi dico che se vogliono così fortemente giocare con l'originale, recuperino quello e vivano felici nel loro amarcord, mentre ai secondi ricordo che a scuola, quando prendevamo un 8, di solito eravamo felici. E' un buon voto, accidenti!

E' un voto che premia il lavoro svolto da BitoBit, ma che tiene anche conto dei piccoli difetti che ho indicato.

La vera domanda a cui però credo vi debba dare risposta è se il gioco valga gli Euro che Steam vi chiede per poterlo giocare sul vostro PC.

La mia risposta è affermativa, perché questo programma offre una buona longevità e una notevole sfida accompagnate da un comparto grafico e sonoro ben realizzati: la dimostrazione, insomma, che anche un team italiano (pur di piccole dimensioni) può produrre un gioco validissimo al netto delle mille difficoltà dello sviluppo di un videogioco.

In futuro questi ragazzi potrebbero regalarci qualcosa di magico se saremo così lungimiranti da sostenerli oggi!



SCHEDA

Publicato da
System 3
Sviluppato da
System 3
Anno di pubblicazione
1991
Piattaforma
C64

Come per il cinema, anche nei videogiochi le trilogie sono molto diffuse ed esattamente come nel cinema la qualità dei capitoli può variare molto a seconda delle circostanze.

Last Ninja non fa eccezione e questo suo terzo (e ultimo) capitolo ha diviso molto i fan del nostro eroe vestito di nero.

Innanzitutto va subito precisato che dietro a questo titolo c'è sempre System 3 e che,

La grafica fece un ulteriore passo avanti... peccato che l'ambientazione non la esaltasse limitando la varietà tra i livelli.



a produrre il tutto, troviamo ancora Mark Cale. Chi invece decise di dedicarsi ad altro fu John Twiddy, il programmatore dei primi due capitoli.

Così questa volta a scrivere il codice del gioco venne incaricato Stanley Schembri, altro programmatore di punta della software house (che ricorderete per aver lavorato su "Barbarian" e aver creato, sempre per System 3, "Vendetta"). La grafica "in game" venne invece curata da Robin Levy, l'artista dietro al meraviglioso Armalyte, mentre la straordinaria presentazione del gioco (su cui torneremo) venne realizzata proprio dalla Cyberdyne Systems (cioè Dan Phillips, John Kemp e lo stesso Robin Levy), cioè il team che aveva realizzato lo sparattutto della Thalamus appena citato.

La musica, molto bella a mio giudizio, fu invece composta da Reyn Ouwehand, che aveva già lavorato alla riscrittura dei brani presenti in Last Ninja Remix

Pur riconoscendo la bravura dei suoi collaboratori, è lo stesso Cale che in interviste successive ha indicato che qualcosa, in questo terzo capitolo, non lo ha mai convinto del tutto.

Ed effettivamente è il sentimento comune di molti appassionati della serie: un titolo tecnicamente validissimo,



Due frame tratti dalla bellissima introduzione del gioco. Zzap! ipotizzò che fosse impossibile infilarla in un supporto diverso dalla cartuccia... ma i fatti smentirono questa ipotesi.

molto difficile, ma nel quale si percepisce generalmente l'assenza di qualcosa. Ma esattamente in che cosa difettava questo gioco?

Sotto il profilo del gameplay il gioco replicava la formula vincente dei predecessori, con combattimenti ed enigmi, aggiungendo solo un elemento: il Bushido (Onore). Infatti per completare i livelli dovevate riuscire a confrontarvi contro i nemici con onore, cioè senza scappare dagli avversari e senza sconfiggerli con armi più potenti delle loro. Tale livello era rappresentato da un drago rosso o verde (cambiava colore a seconda del vostro "Bushido").

Venne inoltre aggiunto un sistema per rendere meno difficile identificare gli oggetti da raccogliere nello scenario. Una modifica

che non risolse del tutto questo problema, ma che per lo meno lo mitigò.

Furono comunque novità sufficienti per dare una svecchiata al titolo?

Non del tutto, anche se la prima fu una soluzione intelligente per aumentare il livello di sfida e impedire le "fughe" a suon di capriole che spesso si vedevano nei capitoli precedenti e la seconda certo non fece male al gioco, anzi!

C'erano allora problemi nella giocabilità? Nemmeno, anche se per molti il suo livello di sfida risultò eccessivo (non che i predecessori fossero facili, eh!).

Presentazione scarsa?

Assolutamente no! Come già accennato venne inserita una presentazione con gli attributi... una delle migliori mai viste sul C64.

Forse allora a non far impazzire i fan fu la trama, che vedeva di nuovo confrontarsi il nostro ninja Armakuni contro lo Shogun Kunitoki?

In effetti Kunitoki lo avevate ucciso nel Giappone medioevale... poi avevate sconfitto il suo spirito nella New York del 1990... e in questo terzo capitolo vi toccava pure andare nei templi del Tibet per fermare il suo nuovo piano che mirava a corrompere la fonte dei poteri dei ninja, pur non avendo ben chiaro come avesse fatto a tonare in "vita". Immaginare un avversario un

Dovevate trovare il modo di far cadere quell'enorme masso per poter passare... uno dei tanti enigmi presenti nel gioco.





In questo terzo The Last Ninja gli oggetti presenti nell'ambiente venivano visualizzati in alto a destra, rendendo più facile il loro recupero nello scenario.

pelino diverso pareva proprio così brutto? Come ben sappiamo la storia è tutto sommato relativa in questo genere di giochi, ma quella pensata in questa occasione aveva il difetto di condurci in scenari molto meno sorprendenti del precedente titolo. Essendo infatti tutto ambientato nei sopraccitati templi buddisti (5 diversi che rappresentavano gli elementi Terra, Acqua, Vento, Fuoco e Vuoto) la varietà grafica era molto minore del secondo capitolo.

Quindi ripetiamo la domanda che ci ha portato a questo lungo ragionamento: in che cosa difettava questo gioco? La risposta potrebbe essere che non mancava di nulla, ma mancava un pochino di tutto (non mi viene definizione migliore per descriverlo). Poi in realtà per alcuni giocatori fu comunque un titolo bellissimo che viene ritenuto il migliore della serie sotto molti aspetti, anche se è opinione maggiormente diffusa che il più riuscito sia il secondo capitolo.

Volete la mia opinione personale a riguardo?

Questo terzo era bello e non

aveva nulla da invidiare al secondo (varietà degli schemi a parte), quindi anche io non ho mai realmente capito l'ostilità di alcuni giocatori verso di esso.

Tra l'altro questo titolo è legato anche ad una piccola storia personale: lo comprai originale pensando di trovarci dentro la versione cartuccia in quanto Zzap! aveva dichiarato che sarebbe uscito solo in quel formato. Certo mi stupì pagarlo solo 19.000 Lire ma pensai ad una svendita, salvo poi trovare al suo interno la classica cassetta.

Questa piccola delusione iniziale, comunque, non mi impedì di giocarlo fino ai titoli di coda con tanta soddisfazione. Ed in effetti, pensandoci bene, fu uno degli ultimi titoli - forse l'ultimo - che amai sul C64 prima di passare all'Amiga.

Nel tempo mi sono convinto che a molti non piacque semplicemente perché il tempo stava passando e già in quel 1991 i gusti dei vecchi videogiocatori stavano cambiando: in poche parole questo terzo capitolo ereditava caratteristiche che incominciava-

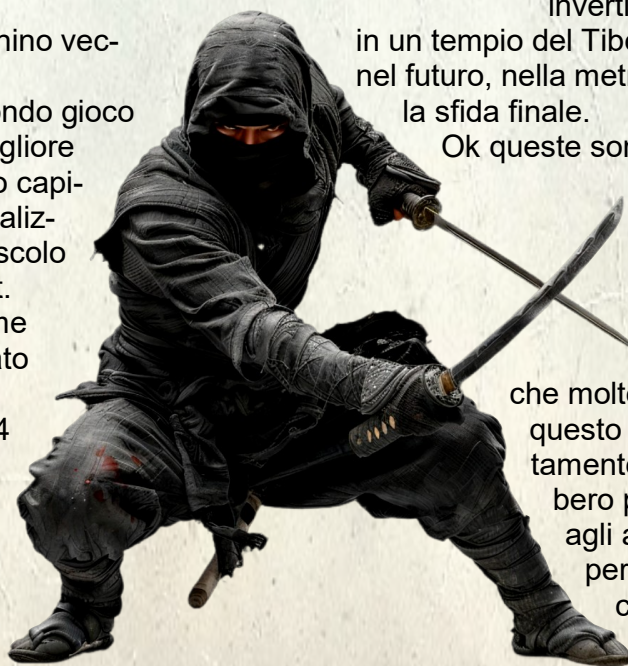
Nel corso delle tre avventure il ninja Armakuni non è mai riuscito a frequentare un corso di nuoto, pertanto anche in questo terzo capitolo è caldamente sconsigliato cadere in acqua.





Piccolo spoiler dello scontro finale del gioco... a 35 anni di distanza spero me lo concederete! :-)

no a risultare un pochino vecchie. Inoltre mentre il secondo gioco uscì nel momento migliore del C64, questo terzo capitolo venne commercializzato durante il crepuscolo del nostro amato 8bit. Insomma, secondo me alla fine venne criticato soprattutto per l'aria che circondava il C64 alla sua uscita e anche per l'ingombrante peso del suo predecessore che, come scritto



in un tempio del Tibet e terzo con viaggio nel futuro, nella metropoli di New York per la sfida finale.

Ok queste sono mie elucubrazioni mentali... ma sarebbe stato un crescendo ben diverso.

Ma alla fine ciò che mi stupisce oggi è che molte delle critiche mosse a questo "numero 3" sono esattamente le stesse che si sarebbero potute muovere anche agli altri due capitoli... quindi perché prendersela solo con lui?

Gli stessi frame della versione C64, ma questa volta su Amiga: le maggiori capacità grafiche della macchina si vedono e il risultato finale è ottimo, per quanto i Commodoriani già passati ai 16 bit fossero decisamente più abituati ad una certa qualità di immagine nelle introduzioni dei loro giochi.





In foto la versione Amiga che, purtroppo, non venne molto apprezzata da critica e pubblico.



Fiumi di lava, sangue o passata di pomodoro? Decidete voi quale preferite.

Il gioco uscì anche su Amiga, CD32 e Atari ST, ma non su Spectrum e Amstrad CPC (oramai defunti) che di questa serie hanno quindi potuto godere solo del secondo capitolo.

La versione Amiga/ST non stupì e non raccolse gli stessi voti del C64, bene o male per i medesimi motivi che l'anno prima avevano accompagnato l'uscita dei primi due capitoli su 16 bit: per quei computer c'era in giro di molto meglio e decisamente più adatto alla potenza di quelle macchine.

Piccole curiosità finali:

- Come accennato, il gioco su C64 sarebbe dovuto uscire solo su cartuccia, ma alla fine vide la luce su tutti i formati disponibili per il computer 8 bit Commodore, includendo anche cassetta e dischetto.

- Nonostante tutto, il titolo alla fine avrebbe venduto ben 3 milioni di copie, parola di Mark Cale (sarà attendibile?), il quale però non specifica quali piattaforme stia includendo nei suoi conteggi.

- Come in molti altri "porting" per CD32 anche questo The Last Ninja 3 non aggiunse nulla alla versione A500 che giustificasse il passaggio alla console Commodore e al chipset AGA. Il codice originale venne semplicemente schiaffato dentro un CD... e buona notte a tutti.

- Nel 2010 The Last Ninja 3 fu riproposto su Wii nella Virtual Console... ma dovette essere ritirato a causa di un bug non risolvibile che si verificava alla fine del primo level

lo e che bloccava completamente il gioco (alla faccia dei beta tester)!!! ■

Massimiliano Conte

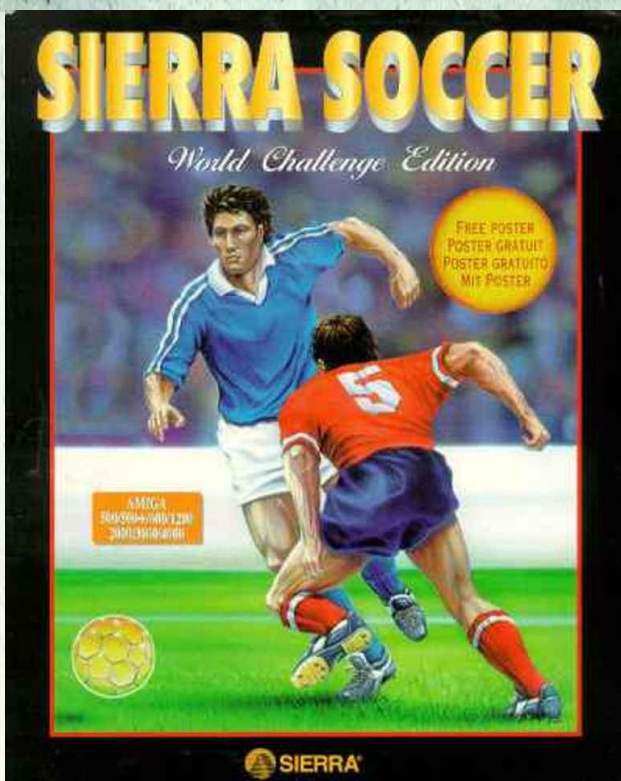
LEMON 64

SCORE 7.9

184 VOTI

Un numero di votanti inferiore ed una media più contenuta rispetto al capitolo precedente sono già la prova di quanto l'ultimo episodio della trilogia di The Last Ninja non sia riuscito a scaldare i cuori degli appassionati come i due predecessori. Come già detto nell'articolo le cause che hanno portato a questo risultato sono molteplici, ma in realtà nessuna di esse deriva da gravi carenze del gioco in sé. Ribadisco che molte delle critiche mosse a questo programma sarebbero tranquillamente applicabili anche ai due precedenti titoli (salti di una difficoltà estrema, oggetti da raccogliere al pixel, enigmi difficili da risolvere) ma per qualche strano motivo vengono evidenziati dai detrattori solo in questa occasione. In realtà a livello grafico è, almeno su C64, il migliore della serie e le modifiche al gameplay, per quanto minime, sono comunque apprezzabili.

A mio avviso qui il voto corretto dovrebbe attestarsi intorno all'8.5... un pelo inferiore al capitolo precedente solo per la storia e le ambientazioni meno varie, per quanto ben realizzate.



Ci sono giochi particolari che arrivano nella vita di ognuno di noi nel momento giusto per essere apprezzati al meglio, a volte anche al di sopra dei loro oggettivi meriti.

Nel 1994 il mio Amiga 500 era ormai un computer che guardava da lontano i meravigliosi programmi che venivano pubblicati in esclusiva su PC (triste dirlo, ma era così).

Nelle riviste di settore sempre meno titoli trovavano spazio per il mio fidato Commodore. E quei pochi titoli erano spesso concettualmente vecchi in confronto ai programmi rivoluzionari che il povero Motorola 68000, cuore di Amiga, non poteva percorrere.

Nel bel mezzo di questo scenario desolante uscì un titolo in esclusiva per Amiga dedicato ai mondiali di calcio USA proprio del '94: SIERRA SOCCER - WORLD CHALLENGE EDITION.

Io, da appassionato di giochi di calcio, fui ben felice di buttarmi su questo nuovo titolo come alternativa alle eterne

SCHEDA

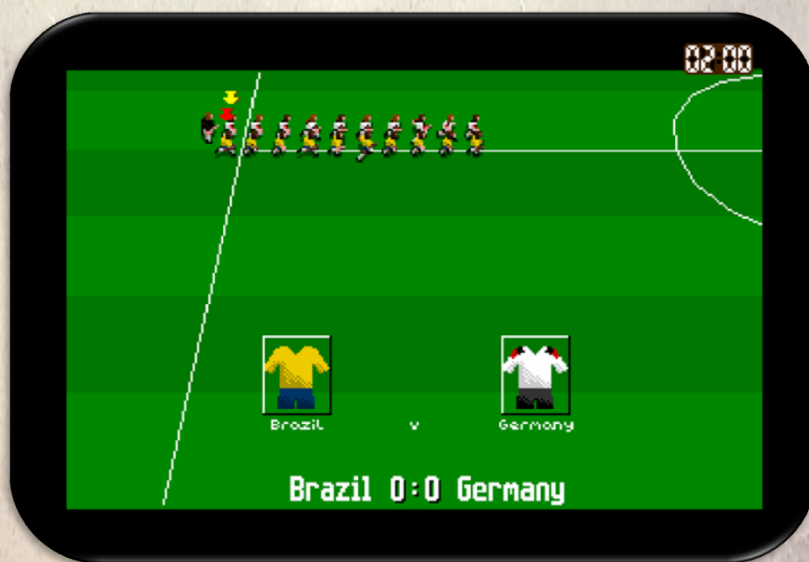
Publicato da
Sierra On-Line Inc.
Sviluppato da
Sierra On-Line Inc.
Anno di pubblicazione
1994
Piattaforma
AMIGA

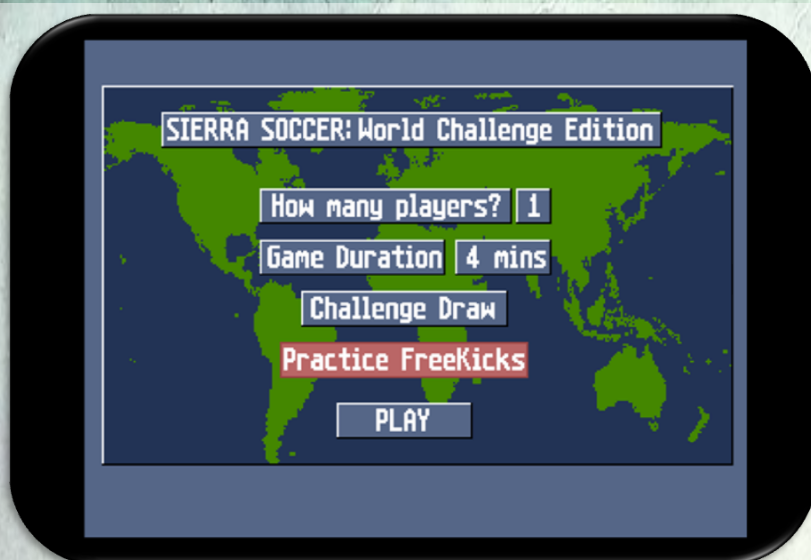
partite a Sensibile Soccer e Goal. Considerata però la grandezza dei due titoli appena citati, i dubbi di avere a che fare con un prodotto valido erano però davvero molti.

Il gioco che mi trovai di fronte però non solo mi piacque oltre ogni aspettativa, ma restò fisso nel drive del mio Amiga per molto, moltissimo, tempo!

Ciò che subito saltava all'occhio era che il campo era animato con una routine tridimensionale (porte incluse) mentre i giocatori erano sprite piccoli nelle dimensioni, ma efficaci per lo scopo che dovevano assolvere.

Brasile e Germania entrano ordinatamente in campo sotto lo sguardo vigile dell'arbitro.





Il semplice menù che vi permetteva anche di esercitarvi nelle punizioni e nei rigori (un training molto utile).

A ben vedere il connubio tra le due grafiche creava un leggero effetto di pattinamento dei calciatori, ma ci si poteva tranquillamente passare sopra perché la giocabilità era ottima.

La parte audio faceva il suo, pur attestandosi forse un po' troppo verso il minimo sindacale: simpatica musica nel menù, ma nulla di memorabile, effetti sonori durante la partita a singhiozzo, con un pubblico dormiente che sembra rianimarsi improvvisamente solo nei momenti salienti (falli, parate e gol) e qualche frase digitalizzata dell'arbitro a sottolineare il motivo del suo fischio.

Il gameplay era un classico "palla incollata al piede", aspetto che permetteva al titolo, paradossalmente, di diventare un'ottima alternativa alle due serie di calcio simulato realizzate dai team di John Hare e Dino Dini, divenute famose proprio per aver tolto quella colla dagli scarpini virtuali dei calciatori.

Il gioco prevedeva la simulazione solo dei mondiali del 1994, con gironi e tutto il resto, utilizzando una delle 24 squadre presenti al mondiale (nota storica: fu l'ultimo mondiale con questo numero di

nazionali in quanto dal successivo venne esteso a 32) oppure si poteva organizzare una amichevole, esercitarsi nei rigori o nei calci di punizione.

Nella partita erano presenti sostituzioni, cambi di formazione, falli, cartellini gialli/rossi, tiri ad effetto, replay, nome del giocatore in possesso di palla e perfino gli infortuni (con tanto di barellieri che portavano fuori il povero calciatore scassato).

I portieri, parametro importantissimo di valutazione di un gioco di calcio dell'epoca, al-

meno per me, erano convincenti e ben programmati, anche se a volte non erano proprio infallibili.

Molto divertenti poi le punizioni, calciate con un sistema "visivo" della traiettoria che le rendeva abbastanza intuitive, ma comunque impegnative da realizzare al meglio. Come molti titoli dell'epoca, non potendo contare su licenze ufficiali, i nomi dei giocatori erano stati modificati in maniera tale da essere differenti ma riconoscibili.

Un gioco nel gioco quello di riconoscerli pur con i nomi storpiati in maniera criminale,

Lascio a voi la gioia di leggere tutti i giocatori dell'Italia con i nomi storpiati e il divertimento di risalire agli originali.

Da notare inoltre che ogni calciatore era definito da una serie di caratteristiche che lo rendevano unico all'interno del gioco.





Tapharal... il portiere del Brasile, osserva una punizione passare poco sopra la traversa.

ancora più difficile a trentadue anni di distanza!

Insomma, se non fosse ancora abbastanza chiaro, questo gioco mi conquistò e ancora oggi lo considero uno dei titoli calcistici (e non) che più mi ha divertito su Amiga. Mi sono spesso chiesto, però, se ciò non fosse dipeso dal periodo "di magra" nel quale venne pubblicato, un declino triste nel quale ogni gioco poteva risultare molto più interessante di quello che era oppure se, effettivamente, fosse un titolo di qualità. In parte la risposta a questa domanda l'ho trovata durante le tante partite che, in tempi recenti, ho fatto con un mio amico proprio a Sierra Soccer: divertimento allo stato puro. Inoltre grazie ad internet ho scoperto alcune testimonianze di giocatori che lo avevano

Ecco la linea utile a calcolare la traiettoria della punizione. Un sistema semplice, ma che teneva conto dell'abilità del calciatore nella battuta: segnare così dava sempre grande soddisfazione!



Cartellino rosso! Non contento, l'arbitro indica anche gli spogliatoi al giocatore USA mentre glielo sventola davanti alla faccia!

apprezzato all'epoca, a prova che il valore di questo programma era reale (non credo siamo stati tutti vittime di una allucinazione collettiva!). Purtroppo, e qui viene la parte più triste della storia, non siamo in molti a ricordarlo o ad averlo giocato. Probabilmente nel 1994 già in tanti stavano abbandonando la piattaforma, mentre chi aveva ancora Amiga si era oramai schierato dalla parte dei Sensible Software o di Dino Dini, non considerando con la dovuta attenzione qualsiasi altro titolo calcistico oltre il suo preferito. Risultato: Sierra Soccer venne considerato molto meno di quello che avrebbe meritato.

Il titolo fu realizzato principalmente da Steven Dunn, programmatore che fino a quel momento aveva realizzato le conversioni

Il rigore si batteva con prontezza di riflessi: vedete quel piccolo pallino di fronte alla porta? Ecco, oscillava a destra e sinistra a velocità folle e voi dovevate premere fuoco per al momento giusto per calciare al meglio.



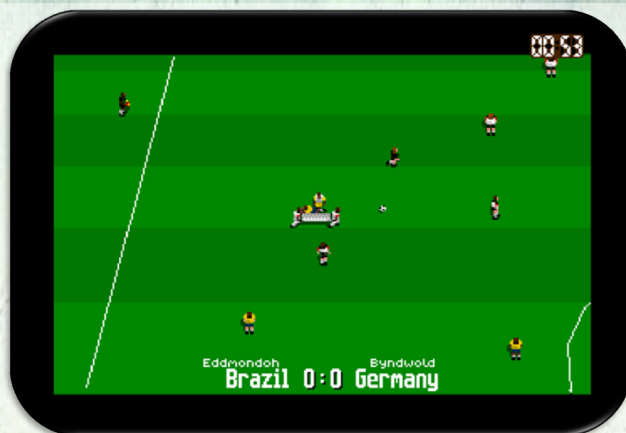


Rumareo, il cugino scemo di Romario, ha bisogno del massaggiatore a seguito di un brutto fallo del tedesco Byndwold.

per Spectrum di Virus (1988) Starglider II (1989) e Hammerfist (1990). Si dedicò poi a giochi per il Gameboy come Loopz e Days of Thunder.

Se invece su Playstation (la prima) avete giocato a "Street Racer" o "S.C.A.R.S.", sappiate che sono sempre opera sua. Sierra Soccer invece pare proprio fu l'unico

La mesta uscita dell'atleta in barella. L'arbitro invece sta correndo ad espellere il giocatore teutonico.



Il massaggiatore ha constatato che la gamba dell'attaccante brasiliano è stata svitata dal resto del corpo e chiama i barellieri per raccogliere i cocci del giocatore (davvero bello il cenno con cui chiede il loro intervento).

titolo che creò per Amiga.

Questo è un gioco che, a mio giudizio, vale parecchio e ciò che mi dispiace di più è che non abbia avuto la possibilità di "aggiustare il tiro" con un secondo capitolo.

Tra l'altro il sottotitolo del gioco "World Challenge Edition" lasciava intuire che in





Piccola nota relativa all'emulazione del gioco su WinUae: nelle vecchie versioni dell'emulatore, pur configurato per replicare esattamente un A500 con espansione a 1MB, questo Sierra Soccer si avviava sempre con una velocità maggiore rispetto all'originale. La cosa è stata risolta nelle versioni più recenti.

Se per qualche motivo doveste utilizzare una vecchia versione del programma, vi potete rendere conto se avete questo problema già dalla musica di presentazione, chiaramente accelerata.

L'unica soluzione valida che trovai allora fu quella di togliere in maniera barbara un 20% di velocità al processore, ottenendo come risultato la riproduzione corretta sia della musica che della velocità di gioco.

Se quindi doveste notare anche voi una curiosa "accelerazione", provate la soluzione che vi ho illustrato.

Sierra avessero per lo meno l'intenzione di rilasciare altre "edition"... magari con le squadre di club.

A mio modo di vedere un vero peccato perché sono certo che un Sierra Soccer 2, realizzato sempre da Steve Dunn, avrebbe potuto affinare la formula, correggendo i pochi difetti e implementando caratteristiche ancor più interessanti.

Infondo sia Kick Off che Sensible Soccer trovarono le loro migliori incarnazioni nei seguiti piuttosto che nei loro primi capitoli.

E ora, prima del commento finale, qualche curiosità su Sierra Soccer:

- Premendo C + [F2] + Fuoco quando un giocatore della squadra avversaria sta per battere un calcio di rigore dovrebbe apparire un muro bianco nella porta impedendogli di segnare. Dico dovrebbe perché in realtà io non sono riuscito mai a farlo funzionare.

- C'è un campo extra disponibile: facendo partire una partita amichevole e premendo X quando si seleziona la squadra, la schermata lampeggerà per confermare la corretta attivazione del trucco. La partita si giocherà su un campo tendente al blu (forse sintetico?) che sembra far rimbalzare maggiormente la palla.

- Quando il gioco viene messo in pausa con la barra spaziatrice potete spostare la visuale lungo tutto il campo muovendo il joystick. ■

Massimiliano Conte

LEMON 

SCORE 7.4

35 VOTI

Il bassissimo numero di voti rispetto al normale è già indice del disinteresse verso la piattaforma Amiga che c'era nel periodo di uscita del gioco. Se poi a questo aggiungiamo anche una certa chiusura del pubblico di appassionati verso nuovi titoli di calcio, perché - come detto - oramai polarizzati solo su KickOff/Goal o Sensible Soccer, ecco la tempesta perfetta cui andò incontro il povero Sierra Soccer.

In realtà questo titolo non ha solo una sua dignità, ma riesce perfino ad essere un bel gioco di calcio, con un proprio carattere ben definito e tanto divertimento da regalare a chi volesse dedicarsi al suo schema di gioco. Palla incollata la piede, scivolata chilometriche e ritmi sostenuti restituiscono una esperienza che, almeno al sottoscritto, ha ricordato il cuore del vecchio Microprose Soccer, tanto che questo potrebbe perfino configurarsi come il suo successore spirituale.

Mancano le condizioni climatiche variabili, mancano le squadre di club e manca qualche opzione per personalizzare ancora di più ogni singola partita ed un eventuale torneo tra amici, ma ciò nonostante il 7.4 che vedete qui sopra, pur buono, non rappresenta il valore reale del gioco.

Per quanto mi riguarda Sierra Soccer merita 8.5... provatelo a fondo, magari con un amico, e ditemi se non ho ragione.



Prima dell'attuale Football Manager ci fu un altro gioco a portare questo nome, un programma che molti Commodoriani degli anni ottanta ricordano. Parliamo di un gioco nato nel 1982 su computer Sinclair e poi convertito su C64 nel 1984. Proprio questa versione per il biscottone divenne famosa nel nostro paese, notoriamente affamato di prodotti calcistici di qualsiasi tipologia. Fu così che Kevin Toms, programmatore del gioco, diede il via ad un genere che negli anni darebbe diventato popolarissimo: il manageriale calcistico!

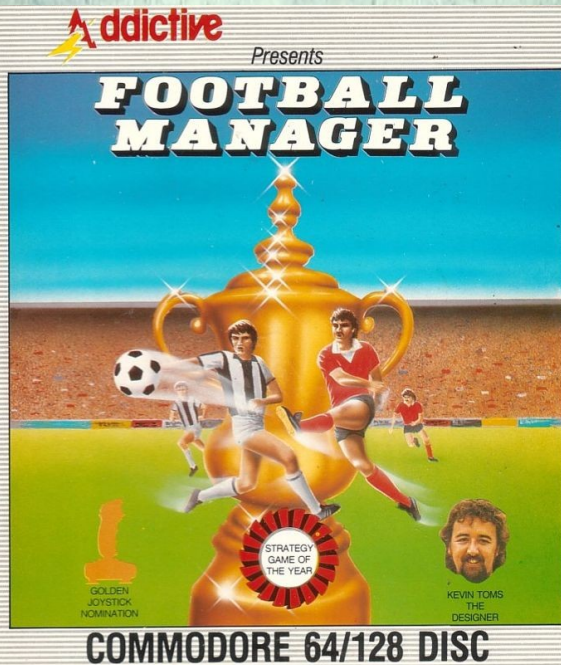
— Buongiorno Kevin, innanzitutto grazie per aver accettato questa nostra intervista, e vogliamo cogliere l'occasione per dirti "grazie" per tutte le ore di divertimento che hai regalato a tanti appassionati di calcio e di computer negli anni Ottanta. A proposito di questo, in quegli anni i giochi sportivi erano principalmente di natura "arcade". Cosa ti ha spinto a creare un gioco di gestione calcistica invece che un gioco d'azione?



K: Stavo lavorando al concept da anni, come gioco da tavolo. Poi sono diventato un programmatore informatico professionista, lavorando su grandi mainframe. A un certo punto è avvenuto un cambiamento importante: l'arrivo dei piccoli home computer. Ho visto un nuovo sbocco per il mio concept di gioco, che avrebbe potuto renderlo ancora migliore. La prima versione fu creata su un computer Video Genie, poi su uno ZX81. Rispetto al gioco da tavolo, la versione computerizzata offriva molti vantaggi, tra cui il calcolo automatico delle classifiche e la gestione automatica del calendario delle partite.

— Qual era la tua priorità assoluta nel game design: realismo, accessibilità, profondità strategica, o qualcos'altro? E a quali compromessi sei dovuto scendere a causa delle limitazioni di memoria dell'epoca?

K: Le limitazioni di memoria erano severe, e influivano sul numero di squadre e giocatori nel gioco, persino sulla lunghezza dei loro nomi. Alcuni algoritmi dovevano essere ridotti al minimo indispensabile per entrare nella memo-



ria senza compromettere il gameplay. La mia filosofia era cercare di catturare gli aspetti più divertenti dell'essere un allenatore di calcio, combinati con una certa varietà per mantenere le cose interessanti. Quindi bilanciare i punti di forza tattici contro quelli dei tuoi avversari, comprare e vendere giocatori, gestire le finanze e cercare di vincere campionati e coppe. Anche se ogni squadra ha solo 5 attributi, questi attributi provengono da parametri diversi che devi gestire, come gli infortuni e la rosa. Due sono gli elementi chiave del gioco: la varietà di situazioni per coinvolgerti e una difficoltà molto ben bilanciata tra gli eventi (che possono succedere - n.d.T.) e gli aspetti che puoi gestire.

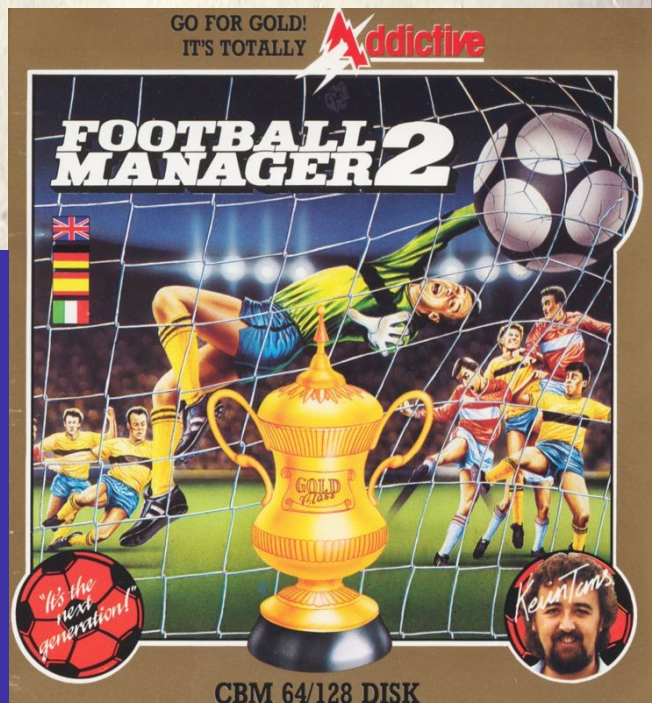


— **Football Manager** vendette centinaia di migliaia di copie, diventando un fenomeno culturale. Te lo aspettavi? C'è stato un momento in cui hai capito di aver creato qualcosa di speciale?

K: Non credo di aver mai realizzato il suo vero impatto fino a molti anni dopo, ma le vendite del gioco mi avrebbero dovuto dare indicazioni in tal senso già al tempo.

— **Quando hai iniziato a sviluppare il secondo capitolo di Football Manager, pubblicato nel 1988, sentivi di poter migliorare la formula? Eri soddisfatto del risultato una volta pubblicato?**

K: Per certi versi sì, era migliorato, e molte persone mi hanno confermato che lo ama-



no. È stato un bestseller, numero uno per tre mesi consecutivi. Ma lo sviluppo è stato stressante a causa delle circostanze.

— Il capitolo successivo, World Cup Edition, ha spostato il focus dalle squadre di club alle nazionali, ma il risultato non fu apprezzato dai fan della serie.

C'è qualcosa nello sviluppo di quel titolo che non è andato come speravi?

K: Sì, l'ambiente di lavoro in cui mi trovavo non era buono. I soci in affari che avevo in quel momento rendevano le cose più difficili invece di aiutare.

— Cosa ti ha portato ad allontanarti dal mondo dei videogiochi? E, con il senno di poi, è una decisione che rifaresti?

K: Ero esaurito dagli ultimi due giochi e dall'esperienza che ne era derivata. Non ho pianificato il cambiamento, ma è avvenuto come conseguenza. Se potessi rivivere quel periodo, mi prenderei una lunga pausa e poi troverei un ambiente di lavoro migliore.

— Possiamo dirlo con certezza: hai con-

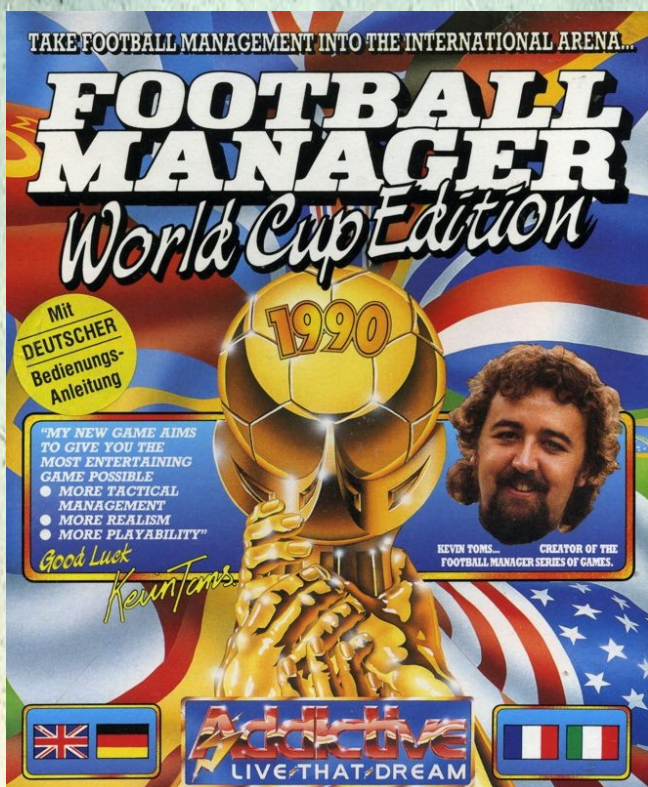
tribuito a creare il genere manageriale calcistico. Hai avuto modo di giocare ai moderni giochi di Football Manager di Sports Interactive o ad altri giochi simili che hanno seguito il tuo? E se sì, cosa ne hai pensato?

K: Tendo a scrivere il gioco che voglio giocare, quindi mi piace ciò che creo. Ma è un genere, non un singolo gioco, e ci sono molti modi per creare un gioco di gestione manageriale calcistica. Proprio come ci sono molti modi per scrivere una canzone in un particolare genere musicale. Per alcuni degli altri giochi, tendo a sentire che c'è così tanto dettaglio che rallenta tutto, e io sono troppo impaziente!

— Che consiglio daresti a un programmatore che sta iniziando a sviluppare il suo primo gioco oggi?

K: Per godersi davvero il processo, deve essere un lavoro fatto con passione e la sfida è guadagnarsi da vivere con esso. Potrebbe volerci un po'. Quindi direi: assicurati di avere le spese essenziali coperte, mantieni i costi fissi il più bassi possibile, così da poterti godere il processo creativo. Pen-





so che questo sia preferibile al dover pensare alle esigenze degli investitori o a preoccuparsi di pagare l'affitto!

— E ora un'ultima curiosità. Ricordiamo chiaramente che il tuo volto appariva sulla confezione della serie Football Manager e nella pubblicità dell'epoca, il che era piuttosto insolito per quel periodo: l'idea di legare così fortemente la serie al suo creatore era tua, o dipendeva da decisioni prese da altri?

K: È stata un'idea mia, e credo di essere stato il primo, ma pensavo che tutti avrebbero seguito questo modello. Per me, scrivere un gioco è simile a scrivere un libro o della musica. Tutti normalmente vogliono identificarsi con l'autore, non con l'editore. È nella natura umana. Quindi ho pensato che fosse ovvio ed è stata la conseguenza dell'incontrare persone alle fiere di videogiochi che giocavano al mio gioco. Si entusiasmavano quando capivano di star parlando con il creatore. Così ho pensato di fare la stessa cosa dei libri e della musica, e di pre-



sentarmi come l'autore. Sembra che sia stata una buona decisione, perché il risultato è che sono ancora ricordato! Naturalmente il gioco era ben fatto, e anche questo è un dettaglio importante.

Prima di chiudere questa interessante intervista vi ricordo che Kevin Toms è molto attivo sui social network, basta cercarlo con nome e cognome per trovarlo! Inoltre ci ricordo che ha riproposto il suo Football Manager nel 2025 con una versione chiamata Kevin Toms Football Star Manager (il vecchio titolo non era disponibile per ovvii motivi!). Potete trovare questo suo gioco su Steam (PC Windows), Google Play (Android) e App Store (iOS). Leggendo le recensioni dei giocatori è chiaro come molti apprezzino proprio l'immediatezza e il coinvolgimento che questa nuova incarnazione del vecchio Football Manager riesce a trasmettere. Visto che costa meno di 6 Euro... un pensiero all'acquisto, fossi in voi, lo farei. Se tutto ciò vi incuriosisce e volete qualche informazione in più fate pure un salto su <https://kevintoms.games/> ■

