

# FLASHBACK



Recensione  
Recensione  
New Games  
Speciale

GOLDEN AXE IC64 e AMIGA1  
FLASHBACK IAMIGA1  
IMPOSSIBLE MISSION 3 IC641  
C'ERANO UNA VOLTA I MANUALI



# FOLLOW US



Instagram



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

## EDITORIALE

Benvenuti al numero 25 di Commodoriani!

Il 25° numero è un traguardo piccolo ma significativo e abbiamo cercato di confezionarlo al meglio per celebrare questa ricorrenza. Il risultato, crediamo, sia uno dei numeri più interessanti che abbiamo mai pubblicato.

Si comincia così in grande stile con Golden Axe: vi parleremo sia della conversione per Commodore 64 che di quella per Amiga, così diverse e, allo stesso tempo, così interessanti da analizzare.

Sempre sul versante Amiga, vi parleremo anche di Flashback di Delphine Software, ancora oggi citato come pietra miliare dei videogame d'azione in stile cinematografico.

Dal presente arriva invece Impossible Mission 3, terzo capitolo di una delle serie più amate dell'otto bit Commodore, a dimostrazione che il C64 è tutto tranne che una macchina "defunta". Il pezzo che più di ogni altro ci ha fatto fermare e riflettere è però lo speciale dedicato ai manuali cartacei: quei libretti che trovavamo nelle scatole dei giochi e che erano parte integrante dell'esperienza ludica. Li leggevamo prima di caricare il gioco, li tenevamo aperti sulla scrivania, li rileggevamo a letto. Poi sono scomparsi, quasi senza che ce ne accorgessimo. Il nostro speciale li celebra e li analizza con il rispetto che si deve a qualcosa che ha davvero contribuito a formare il modo in cui abbiamo imparato a vivere la parte ludica dei nostri computer.

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

Massimiliano Conte

## INDICE

[C64/AMIGA]	PAG. 04 ...	GOLDEN AXE
[AMIGA]	PAG. 10 ...	FLASHBACK
[SPECIALE]	PAG. 14 ...	C'ERANO UNA VOLTA I MANUALI
[NEW GAME]	PAG. 22 ...	IMPOSSIBILE MISSION III

### LEMON

## SCORE 7.2

su 125 VOTI

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

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

### Commodoriani

## SCORE 8.0

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

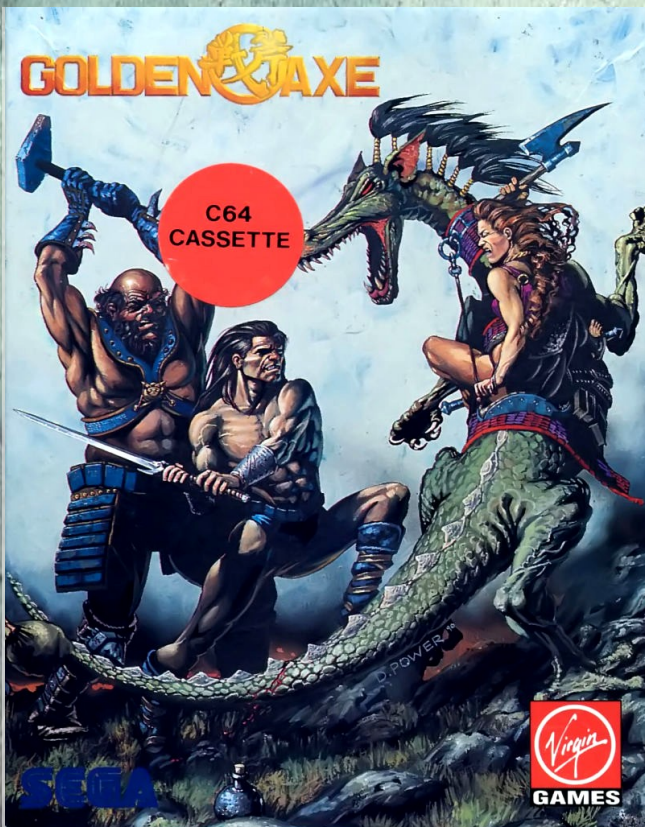
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

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

### NOTE

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

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



## SCHEDA

**Publicato da**  
**Virgin Games**  
**Sviluppato da**  
**Probe Software**  
**Anno di pubblicazione**  
**1990**  
**Piattaforma**  
**C64 / AMIGA**

Prodotto da Probe Software e programmato dal team interno che si faceva chiamare Visual FX (già responsabile dell'ottima conversione di Turbo Out Run per l'8 bit Commodore), questo porting di Golden Axe su C64 merita un discorso a parte nel panorama delle conversioni casalinghe di questo famoso arcade.

A differenza dei suoi fratellini usciti su

Spectrum e Amstrad CPC, infatti, la versione per il biscottone fu il frutto di una scelta radicale di Mark Kelly (programmatore) e Stephen Crow (grafico): decisero infatti di mantenere inalterato il mood grafico del gioco, cavando sangue dal povero C64, ma rinunciando alla fedeltà del gameplay originale.

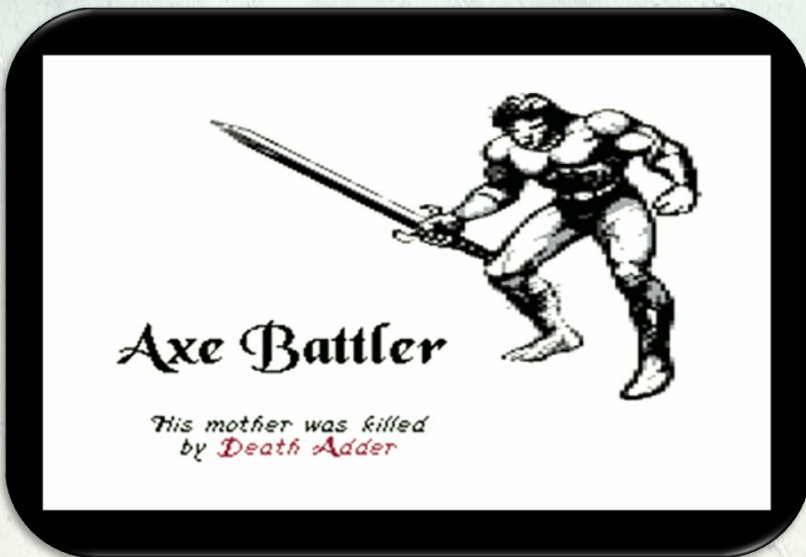
Il loro ragionamento, per capirci, fu inverso a quello che fece Melbourne House su Double Dragon che preferì mantenere la possibilità di giocare in due contemporaneamente, sacrificando però grafica ed animazioni. Il Golden Axe che sfornarono fu senza dubbio giocabile, veloce, fluido e con una grafica davvero fedelissima rispetto al videogioco che potevate trovare nel bar sotto casa.

Insomma, la strada intrapresa da Probe sul momento li premiò di certo perché il titolo così convertito fu accolto molto positivamente dalla critica (sia UK che italiana) visto che venne ricoperto di elogi per la fedeltà grafica della conversione e per la sua giocabilità, tanto che Zzap! non esitò ad attribuirgli la medaglia d'oro!

Anche il pubblico di incalliti ottobittiani restò sul momento ammaliato dalla scintillante fedeltà con cui, ad un primo sguardo, il titolo sembrava

Su C64 potevamo chiedere una grafica in game migliore di questa? Sicuramente no!





Anche la grafica statica sembrava voler dimostrare la sua totale fedeltà all'originale in ogni pixel... ma bastava davvero solo questo per trasmettere il cuore del coin-op al giocatore?

essere stato infilato nei 64K del biscottone.

Ma ora, a distanza di trentacinque anni, è lecito porsi una domanda: la conversione per Commodore 64 venne giudicata correttamente dalla stampa e dal pubblico di allora?

Quella di oggi è più una riflessione che una recensione perché prendendo in mano la versione C64 non è possibile non notare la profonda differenza nel gameplay data dalle scelte di design che il team di programmatori prese su questo computer: non solo non era possibile il gioco in coppia (presente su tutte le altre versioni per computer), ma per visualizzare personaggi così grandi e ben animati in ognuno dei cinque livelli si era scesi al compromesso di far comparire un solo tipo di nemico per stage e, soprattutto, di far combattere questi nemici uno solo alla volta. Il titolo così trasformato sembrava quasi un picchia duro ad incontri piuttosto che un hack 'n' slash.

L'unica concessione alla varietà degli avversari era data dal boss di fine livello che si distingueva dagli sgherri com-

battuti lungo tutto lo stage. I draghi (dei quali potevate trovare due delle tre tipologie originali) non venivano cavalcati dai nemici, si potevano utilizzare dal nostro personaggio ma sparivano nel nulla appena venivate disarcionati. Molto bello, invece, il comparto sonoro, realizzato da Jeroen Tel, le cui musiche realizzate per questa conversione sono ancora ricordate e apprezzate da tantissimi Commodoriani!

Ora per chiunque di voi conosca il gioco nella sua versione da sala giochi o su altre piat-

taforme, risulterà difficile immaginare questo titolo come "fedele all'originale" alla luce delle caratteristiche appena citate.

I team che convertirono Golden Axe su Amstrad CPC o Spectrum, ad esempio, intrapresero un'altra strada per trasferire l'arcade su quei computer: sì a due giocatori contemporaneamente, sì a più nemici su schermo, ma grafica e animazioni fortemente limitati (basta che cerciate i gameplay sul tubo delle altre due versioni citate per vedere le differenze).

La scelta del personaggio è talmente fedele all'arcade che ci sarebbe anche lo spazio per il secondo player, non previsto però nella versione C64!





Il drago si trovava direttamente dormiente e pronto da cavalcare... ma al primo colpo si perdeva del tutto (un pochino diverso dall'arcade, anche perché quasi sempre entrava in gioco cavalcato dai nemici).

Quindi, alla fine, quale dei due approcci tradiva maggiormente l'idea alla base di una conversione?

E' una domanda meno scontata e banale di quanto potrebbe sembrare.

Perché su macchine del genere, i computer a 8 bit, era necessario un compromesso.

E visto che una scelta si doveva fare, ne esisteva una "più giusta"?

Meglio sacrificare elementi del gameplay per mantenere grafica e animazioni, o meglio grafica ridotta ma elementi della versione originale mantenuti il più possibile uguali all'originale?

Probabilmente le riviste dell'epoca si lasciarono sopraffare dalla grafica così ben riprodotta sul C64 da dimenticare cosa definiva il titolo da bar, perché "l'essenza" del titolo arcade sembrava davvero assente nel porting per C64 e tutti gli elementi sacrificati allontanavano molto questo Golden Axe dall'originale. Avrete intuito che la mia personale risposta alla domanda è che la scelta operata su C64 tradì il coin op, privandolo di gran parte della sua anima... quindi sì, la scelta di Probe su C64, per quanto mi

riguarda, fu sbagliata.

Ma per non farsi mancare nulla questa versione per il piccolo Commodore fu vittima di un altro grosso problema: il primo (numeroso) lotto di originali arrivati nei negozi di tutta Europa (sia in versione cassetta che disco) mancavano totalmente del quinto e ultimo livello!

Finito il quarto stage si caricavano i titoli di coda.

Ma i fan dell'originale quel quinto livello se lo aspettavano, anche perché le foto comparse su Zzap! lo mostravano (il ponte con la testa d'aquila)

e i programmatori avevano più volte spergiurato che la trasposizione sarebbe stata completa, al netto dei tagli già citati.

Questa mancanza privava i giocatori anche dell'iconico scontro con Death Adder, il boss finale.

Inutile dirvi che la redazione italiana della rivista 8 bit per antonomasia venne letteralmente sommersa dalle lettere dei videogiocatori che si accorsero di questa mancanza, anche perché esisteva un semplice trucco per saltare i livelli e scoprire in pochi minuti

Nell'ultimo stage chi non ricorda questo sfondo nella versione da bar?

Qui la fedeltà della resa su C64 rasenta la perfezione!

Peccato solo che tutti gli acquirenti della "prima ora" non potessero arrivare a questo punto del gioco.





In questa immagine l'aspetto della cassetta prodotta successivamente e completa di tutti i livelli. In alto a sinistra potete notare il simbolo che identifica questa versione "corretta" di Golden Axe. Piccola nota: nella scatola avreste potuto trovare una cassetta bianca invece che nera, ma il colore non identificava comunque la versione. Solo la presenza o meno dell'auto sbarrata indicava se il gioco era completo.

la magagna.

Purtroppo in questa occasione Zzap! Non si comportò in maniera molto corretta: prima la redazione si giustificò dicendo che la recensione era una traduzione della versione inglese e quindi loro non avevano dettagli a riguardo. Poi in un numero successivo della posta, ancora intasata dai reclami, uno dei redattori liquidò le proteste in modo sbrigativo e scocciato indicando di rivolgersi a Leader o Virgin per avere informazioni a riguardo.

Essendo Zzap! la rivista videoludica che aveva spinto all'acquisto del gioco molti lettori, sarebbe stato opportuno che fosse la redazione stessa a prendere contatti con i distributori per confermare poi in un apposito box sulle loro pagine il problema di quel primo lotto e le modalità per richiedere la sostituzione delle copie fallate.

La loro reazione stizzita e poco professionale impedì invece a molti acquirenti della versione incompleta di conoscere in quale modo avrebbero potuto reclamare una sacrosanta sostituzione dal distributore.

Una delle poche informazioni utili circa questa situazione arrivò proprio all'interno della posta di Zzap!, ma da un altro lettore che indicò come poter riconoscere esternamente le copie corrette che includevano il quinto livello: sia sul dischetto che sulle cassette doveva essere presente il logo di un'auto

modello Maggiolino con una croce sopra, immagino come simpatico gioco di parole relativo all'assenza del "bug" (insetto). Se siete collezionisti o puristi del retrogaming con i supporti originali, considerate questo dettaglio se dovesse capitarvi a tiro una copia del gioco per C64 in qualche mercatino. Sappiate comunque che il bug era presente solo nell'edizione con la scatola in cartone. Le successive copie budget con il classico involucro di plastica rigida erano al 100% complete. ■

Massimiliano Conte

LEMON 64

SCORE 6.7

137 VOTI

A giudicare dal voto poco più che sufficiente, molti dei giocatori dell'epoca sono allineati alla mia idea che Golden Axe su C64 sia una appariscente delusione, incapace di restituire le vibrazioni dell'arcade originale, piuttosto che il capolavoro che alcune riviste dell'epoca dipinsero. Per carità, il titolo è comunque giocabile e molto bello da vedere, ma rimane un'esperienza molto (ma molto) diversa rispetto all'arcade.

I delusi non mancarono all'epoca e il tempo ha sicuramente accresciuto la schiera degli scettici, dei quali io (come avrete capito) faccio parte. Confermo il voto di Lemon64, ritenendolo più che coerente con l'effettivo valore di questa conversione "tanto fumo e poco arrosto".



Riprodurre al meglio la schermata iniziale del cabinato era parte della "esperienza" richiesta a queste conversioni.

Quando nel 1990 Golden Axe arrivò sugli scaffali dei negozi in versione Amiga, la domanda che tutti si ponevano era una sola: la macchina Commodore sarebbe riuscita a fare quello che i possessori di home computer si aspettavano, ovvero portare a casa qualcosa di dignitoso riproducendo un coin-op amatissimo?

La risposta, come spesso accade con i port dell'epoca su questo computer, non fu del tutto positiva.

Sul fronte grafico, la versione Amiga si difendeva con una certa dignità, soprattutto se la si confrontava con la contemporanea versione Atari ST, che appariva meno colorata, meno rifinita nei dettagli e con una schermata di gioco drammaticamente tagliata dall'interfaccia.

I fondali di Golden Axe su Amiga, poi, sfruttavano una palette azzecata che rispettava i toni del mondo fantasy originale.

I personaggi erano riconoscibili e mantenevano le loro caratteristiche estetiche anche se inferiori all'arcade sia nell'aspetto che nel numero di frame di animazione. I movimenti risultavano per questo "scattosi", con un numero di fotogrammi che tradiva in maniera evidente i limiti della conversione. Sia chiaro, non era un disastro visivo, ma chi

aveva in testa gli sprite del cabinato originale doveva scendere rapidamente a patti con la realtà.

Rispetto alla versione C64, ovviamente, il divario era abissale: su Commodore 64 il gioco era quasi irriconoscibile, mentre qui era lui, sia da un punto di vista visivo che, soprattutto, di giocabilità.

Il comparto sonoro era invece il punto dove l'Amiga avrebbe potuto fare molto di più. Il chip Paula aveva infatti le potenzialità per restituire una colonna sonora convincente, e invece il team di Probe che si occupò del gioco (chiamato Dementia) si limitò a un campionamento mediocre dei temi originali, con effetti sonori poco incisivi e una musica che girava in loop in modo piuttosto monotono. Non era orribile, ma era la classica occasione mancata che caratterizzava molte conversioni arcade su questa macchina. Riguardo la giocabilità, su Amiga la risposta ai comandi era buona, la gestione della magia funzionava, pur perdendo gran parte dell'impatto visivo, mentre le sequenze a dorso delle creature cavalcabili, pur presenti, risultavano un tantino legnose.

A complicare le cose ci si metteva qualche rallentamento di troppo quando la situazione si faceva più caotica, cosa che strideva con l'hardware dell'Amiga, teoricamente capace di gestire situazioni ben più impegnati-

Il numero di colori è necessariamente ridotto, ma il titolo è riconoscibile e molto simile all'originale. Ovviamente se la confrontate con una immagine dell'arcade noterete le riduzioni operate dal punto di vista grafico, ma era anche difficile pretendere molto di più da questo punto di vista.





La scelta del personaggio che, a differenza del C64, poteva anche includere il secondo giocatore sulla destra.



A livello grafico le magie c'erano tutte, anche se risultavano meno coreografiche di quelle del coin-op.

ve.

Degna di nota comunque la presenza della opzione per due giocatori contemporanei e il fatto che l'area di gioco fosse a pieno schermo.

Ricordiamo però un dettaglio: queste conversioni venivano realizzate per essere utilizzate sulla stragrande maggioranza dei computer Amiga in circolazione e quindi si limitavano ai 512K di base dell'A500. Certamente se si fosse voluto (o osato) utilizzare il MegaByte delle macchine espanso il risultato sarebbe potuto essere ancora migliore. Quello che però all'epoca fece percepire a noi Commodoriani una conversione molto più riuscita del suo effettivo valore fu, a mio avviso, il risultato di molte altre conversioni arcade di quel periodo che, nonostante le capacità della macchina, erano spesso mediocri o indecenti: titoli come Strider, Ninja Spirit, Ninja Gaiden (qui da noi Shadow Warriors) o Black Tiger su 16 bit Commodore erano di fatto un insulto al materiale originale e una continua delusione per i fan appassionato di coin-op.

Insomma, nel contesto del 1990 Golden Axe su Amiga era un prodotto che per lo meno riusciva portare l'esperienza dell'arcade nelle nostre case con una buona approssimazione. Oggi per noi è forse più difficile comprenderlo, ma le aspettative dell'epoca erano diverse e molti giocatori videro in questa conversione della Probe esattamente quello che cercavano: un beat 'em up

fantasy riconoscibile, giocabile, capace di intrattenere qualche pomeriggio e, perché no, anche bello da mostrare agli amici che ancora non conoscevano l'Amiga per impressionarli. E tanto bastava. ■

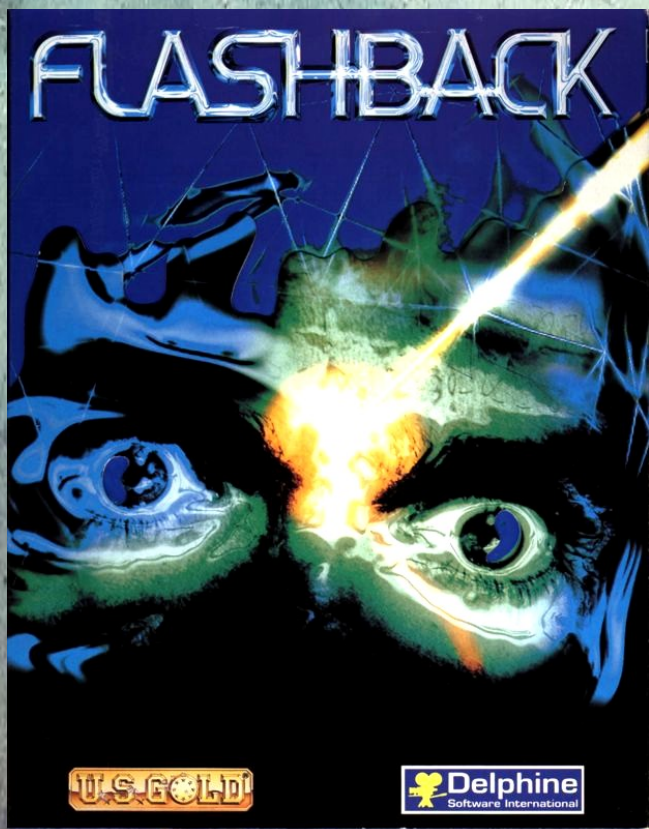
Massimiliano Conte

LEMON

SCORE 7.9

286 VOTI

E' evidente come il voto qui sopra premi il lavoro della Probe forse anche oltre i suoi meriti che sono, principalmente, quelli di non aver offeso il gioco originale con una conversione sciatta e incompetente. Si sarebbe sicuramente potuto fare meglio, ma anche molto peggio, e per questo possiamo "tollerare" qualche decimale in più sulla media di apprezzamento del popolo di Lemon Amiga. Stando strettamente al voto scolastico forse un 7.5 sarebbe stato più corretto, ma in considerazione di tutti i limiti di tempo e di materiale che il team ha avuto per convertire il gioco (che all'epoca erano una costante in questo tipo di programmi) anche il voto che vedete può andare bene. Il gioco su Amiga, alla fine, faceva quello che doveva fare: dare l'illusione al giocatore di avere il suo coin-op preferito disponibile a casa, senza bisogno di inserire una moneta o un gettone per potersi divertire, motivo per cui in tanti lo ricordano con affetto.



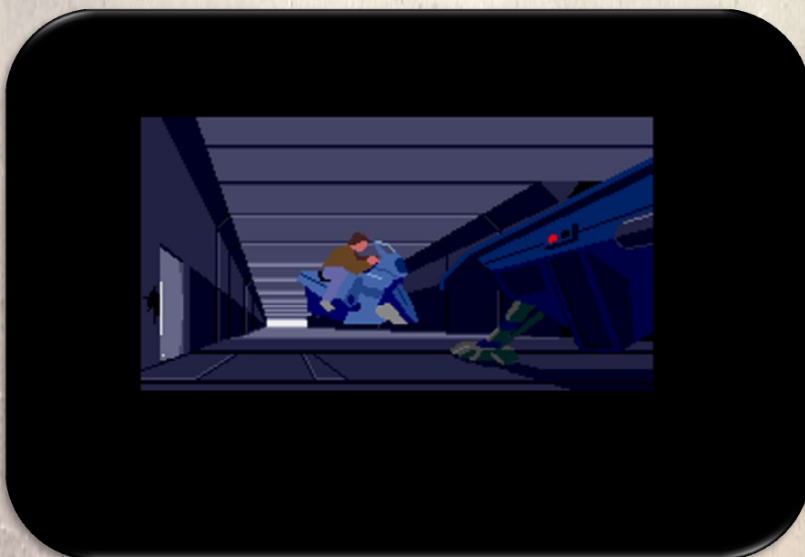
**SCHEDA**

**Publicato da**  
**U.S. Gold**  
**Sviluppato da**  
**Delphine Software**  
**Anno di pubblicazione**  
**1992**  
**Piattaforma**  
**AMIGA**

È giunto il momento di inchinarci di fronte ad un gioco che ha lasciato ricordi indelebili in molti Commodoriani amighisti... è giunto il momento di parlare su queste pagine di Flashback!

Realizzato per Delphine Software da Paul Cuisset, il creatore dell'avventura grafica Future Wars, all'epoca venne erroneamente

Scena tratta dalla spettacolare introduzione che, anche con poche inquadrature, riusciva a coinvolgere subito il giocatore nella storia.



accostato ad Another World perché prodotto dalla medesima software house e perché dotato di una grafica molto simile. In sede di preview qualche rivista dell'epoca lo indicò, con molta sufficienza, anche come il seguito dello stesso AW, a dimostrazione che non serviva certo internet per dire emerite scemenze e far circolare notizie fake anche in quel periodo.

In realtà la trama di Flashback era totalmente scollegata dal già citato predecessore di Delphine ed era, a dirla tutta, quanto di più classico si potesse trovare in un libro/ gioco/film di fantascienza: avevamo infatti un protagonista (Conrad B. Hart) che si risvegliava senza memoria dopo una rocambolesca fuga e che, nelle prime fasi di gioco, doveva trovare il modo di recuperare la sua identità.

Ovviamente una volta ricostruito il suo passato, scopriva di essere venuto a conoscenza di un'invasione aliena già in atto e decideva di fermarla tutta da solo!

Insomma... ordinaria amministrazione per noi videogioicatori incalliti.

Il gioco, un action game con qualche piccolo enigma da risolvere e sottotrame da portare avanti per proseguire



L'importanza di un primo livello di qualità è sempre stata fondamentale in questo genere di giochi. Flashback lo aveva... ma sapeva mantenere lo stesso (alto) livello anche nella prosecuzione dell'avventura.

nella storia principale, era dinamico e divertente, dotato di sequenze di intermezzo realizzate con uno stile essenziale, ma molto evocativo.

La grafica in game, creata con sfondi dipinti a mano e personaggi animati con la tecnica del "rotoscope", risultava d'effetto e capace di immergere il giocatore in un mondo davvero ben tratteggiato.

Ancora oggi il suo aspetto è iconico e molto affascinante, con uno stile che ha superato in maniera eccellente la prova del tempo.

Passando al gameplay vero e proprio l'area nelle schermate di gioco rispetto ad Another World (al di là di quanto detto un paragone è comunque lecito) era maggiore a causa di personaggi più piccoli, un dettaglio che ne aumentava l'aspetto di videogame a piattaforme e ne diminuiva leggermente la forza narrativa.

Ma ciò non toglie che la voglia di vedere come proseguiva la storia, unita ad una giocabilità eccellente, abbia reso l'esperienza vissuta con questo titolo unica e meravigliosa per tanti di noi.

Il sonoro era, anche per esigenze tecniche, minimale: pochi effetti e qualche stacco musicale a sottolineare i momenti topici, ma funzionava decisamente alla grande e riusciva ad essere molto evocativo e funzionale.

Credo che ancora oggi Flashback sia appagante e divertente da giocare anche per i videogiocatori un po' più giovani di noi tipici Commodoriani "originali". Questo non è affatto un dettaglio scontato, perché, diciamo così, molti titoli di quel periodo sono invecchiati maluccio (come è giusto che sia), ed è sempre bello trovare capolavori che sono rimasti tali nel tempo.

Oltre a quella Amiga, Flashback vide la luce su molte piattaforme diverse e credo sia giusto parlarne: per quanto riguarda la parte "in gioco" sono tutte estremamente simili tra di loro, ma va segnalato che quelle per PC e Atari Jaguar eccellevano in termini di fluidità (mi risulta inoltre che quella per la sfortunata console Atari fu l'ultima conversione ad essere rilasciata, correva l'anno 1995).

Il gioco prevedeva l'interazione con alcuni personaggi non giocanti: il loro numero ridotto faceva a pugno con certi scenari cittadini da "megalopoli", ma in quel periodo era comunque un dettaglio che aumentava (e non di poco) l'immersione nel mondo di gioco.





La pubblicità del Death Tower Show lì in alto non è casuale perché alla fine avremmo dovuto parteciparvi anche noi... un bel livello del gioco che richiamava alla memoria il film *The Running Man* (la prima versione anni ottanta).

Nella versione PC Ms-Dos invece vennero aggiunte delle "cut scene" inedite e furono estese quelle già presenti su Amiga, cosa che ne rafforzò l'impatto visivo e narrativo.

Curiosamente tali estensioni non vennero inserite in nessuna delle altre versioni, Jaguar inclusa.

Segnaliamo invece che nelle versioni su supporto CD per 3DO, CDI, Win95 e SEGA CD vennero modificate le scene cinematografiche, sostituendole con video render tridimensionali in linea con la tecnologia di quel periodo. Il risultato finale fu molto deludente: è opinione comune (e io la sposo in pieno) che quelle cinematografiche rinnovate avessero in realtà una minor personalità delle originali e, ancora peggio, al giorno d'oggi risultino invecchiate decisamente molto di più rispetto alle prime.

Ah.. Per rimanere in tema di modifiche, la versione SEGA CD era anche doppiata in inglese, ma non fu una aggiunta molto apprezzata dai giocatori perché la qualità dell'interpretazione di chi prestò le voci al gioco non fu di altissi-

mo livello, al punto da rendere alcuni dialoghi quasi comici per la loro pessima interpretazione.

Aggiungiamo, prima di passare al commento finale, un paio di curiosità su Flashback:

- A seconda della versione giocata la maglietta del protagonista poteva essere bianca (Amiga, Megadrive e Mega CD) o rossa (tutte le altre), il motivo? Del tutto sconosciuto.

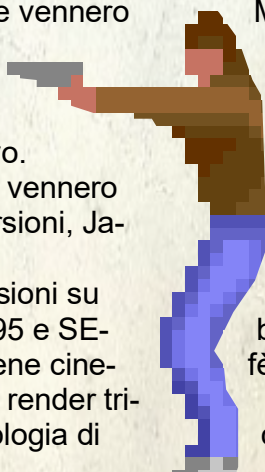
- A differenza di quanto suggerirebbe la logica, il titolo non venne sviluppato su Amiga, prima piattaforma di pubblicazione, ma su Sega

Megadrive. Il titolo uscì solo in un secondo momento su quella macchina.

Non ho trovato però indicazioni sicure in rete sul motivo di questo scambio.

- La conversione SNES subì qualche leggera modifica edulcorando alcuni dettagli: ad esempio la Death Tower fu rinominata Cyber Tower e il bar di New Washington divenne un caffè.

- In America il gioco venne pubblicato con il (forse) superfluo sottotitolo di



Il sistema di trasporto cittadino (funzionante) ci permetteva di spostarci nelle varie sezioni della megalopoli di New Washington.





Alieni mutaforma si sono infiltrati tra le nostre fila e tramano contro l'umanità!



Poteva mancare la visita al pianeta alieno verso la fine del nostro viaggio? Ovviamente no!

## Quest For Identity.

- Potrebbe esservi sfuggito, ma nel 2013 su Xbox 360, Playstation 3 e PC è stato rilasciato un completo remake di Flashback (con il medesimo titolo) dotato di grafica moderna e qualche modifica al gameplay (ad esempio nel sistema di mira della pistola). Onestamente l'ho giocato tutto, ma è risultato - a mio parere - un gioco piuttosto insipido. Molto meglio l'originale... e non per un discorso di ottusa nostalgia, ma proprio di qualità e giocabilità oggettiva delle due versioni.

In conclusione Flashback fu un significativo passo avanti nell'evoluzione del medium video ludico perché riuscì ad unire i punti di forza di Prince Of Persia e Another World, inserendoli in un contesto più complesso, con una trama articolata, aggiungendo interazioni con i personaggi non giocanti e missioni secondarie necessarie a completare quella principale.

Insomma, anche se da un punto di vista di enigmi ambientali si andò forse a perdere qualcosa, il lato narrativo venne notevolmente arricchito e segnò la strada per i successivi arcade adventure, sempre meno "giochi" e sempre di più "strumenti narrativi". ■

Massimiliano Conte

LEMON

SCORE
8.9

482 VOTI

Per quanto mi riguarda questo è forse uno dei pochissimi giochi a cui darei 10 e, credetemi, io raramente sono convinto che assegnare il massimo dei voti sia giusto. Detto questo è chiaro che (il pur buono) 8.9 di media di Lemon Amiga risulti ai miei occhi troppo severo e meriti una correzione verso l'alto.

Storicamente infatti Flashback non solo è stato un titolo fuori parametro per il suo tempo ma, cosa davvero rara, risulta ancora oggi bello da giocare, appagante e al passo con i tempi. Quanti altri titoli di quel periodo possono dire lo stesso senza quella (come dico sempre) nostalgia canaglia che a volte ci rende meno obbiettivi?

**Pochissimi.**

Perciò, cercando di essere il più equilibrato possibile, Flashback meriterebbe a mio avviso un 9.5 (minimo), a dimostrazione che i veri capolavori nel videogame non invecchiano davvero mai!

**NB:** per quanto siamo tutti Commodoriani convinti, permettetemi di consigliarvi di provare questo gioco su Megadrive, console sulla quale il progetto è stato sviluppato. Sarà per questo, sarà per la presenza di due tasti di fuoco separati, ma il titolo risulta ancor più soddisfacente da giocare della (ottima) versione Amiga!

**Provare per credere.**

# C'ERANO UNA VOLTA I MANUALI

Esiste un momento che noi Commodoriani di vecchia guardia abbiamo ben impresso in mente: quello nel quale si apriva la scatola del gioco appena comprato e si scartabellava il manuale di gioco. Potevamo incominciare a leggerlo su un autobus, di rientro dal negozio, sul sedile posteriore dell'auto di famiglia o, di nascosto, durante una lezione a scuola.

Poi si continuava anche a casa, una volta che il disco o la cassetta caricavano il gioco e, caso per nulla raro, anche mentre il gioco lo si giocava.

Eh sì, per noi il manuale rappresentava la prima finestra su un mondo che non si era ancora visto in movimento. Quelle pagine introducevano i personaggi, spiegavano le

regole, mostravano illustrazioni che l'hardware dell'epoca non avrebbe mai potuto riprodurre con quella fedeltà.

Il manuale era, a tutti gli effetti, parte integrante dell'esperienza ludica tanto quanto il gioco stesso. Contribuiva a costruire l'atmosfera, ad alimentare l'attesa, a stabilire un legame emotivo con qualcosa che ancora non si era toccato con mano (nel senso videoludico del termine).

Una tradizione che oggi si è totalmente persa ma che, come vedremo, merita di essere ricordata e, in qualche modo, anche celebrata, per quanto — me ne rendo conto — sarà davvero difficile per le nuove generazioni afferrare appieno l'importanza di questo elemento dei videogiochi del passato.

Il manuale di *Impossibile Mission*, un gioco d'azione e piattaforme, aveva nelle sue pagine l'antefatto della storia, gli obiettivi della missione e la biografia delle "ragioni" dello scienziato Elvin Atombender: in sostanza gran parte dell'universo narrativo del gioco andava letto... e per noi era assolutamente normale.

DO NOT ACCEPT IF SEAL IS BROKEN.  
Courier is required by law to obtain proof of identity before releasing this document.  
Unauthorized possession of these materials is a criminal offense punishable by law.  
RETURN TO: I.M.A., Washington D.C. 20024

## AGENT'S EYES ONLY! OFFICER COURIER ONLY!

TO: Special Agent 4125  
Mission Briefing

**1. Subject:** Mission of vital importance to national and global security. Operations to begin immediately. Utmost urgency.

**2. Situation:** During the past three days, key military computer installations of every major world power have reported security failures. In each case, someone gained access to a primary missile attack computer.

Only one person is capable of computer tampering on this scale:

Professor Elvin Atombender  
(hereafter referred to as "Elvin")

We believe that Elvin is working to break the computers' launch codes. When he succeeds, he plans to trigger a missile attack that will destroy the world.

**3. Mission:** You must penetrate Elvin's underground stronghold and stop him. To succeed, you will have to evade the scientist's robot guards, break his security code and find his control center. Your predecessors, Agents 4116 and 4124 (may they rest in peace), were able to send back some information about Elvin's installation. It is detailed in the following pages. Your only weapons will be your keen analytical mind and your MIA9366B pocket computer. Good luck. The world is depending on you.

## DOSSIER: Elvin Atombender

**Sex:** Male **Age:** 62  
**Race:** Caucasian  
**Height:** 5'4"  
**Weight:** 120 lbs.  
**Hair:** No **Eyes:** Yes  
**Traits:** Avoids people, hates animals, likes M&M's



Last known picture of Elvin.

**Childhood:** Elvin was a nice boy—his mother loved him. In school, he loathed sports but excelled in mathematics. He seldom caused any problems (at least, none with any global consequences). At home,



**Giant Rats.** Natural agility and sharp teeth are rats' chief advantages. They are not strong and do not hit very hard. The mortal danger rats pose to knights comes from their capacity for passing on noxious germs and substances. Seldom do knights tangle with rats without someone in the group becoming ill with poison. At worst, the result of such an encounter is infection with plague.



**Slimes.** In appearance, slimes are gooey green splats. They are weak, clumsy, and not very damaging, individually. But they almost always travel in schools and, when a slime is hit, it is apt to split into two healthy, hostile slimes. If the slime does not split, it succumbs quite easily. Slimes carry no booty.



**Giant Spiders.** Although weak and slow, spiders take their toll: they poison, both on touch and by spitting venom from a distance. Spiders have been known to carry a few goods.



**Snakes.** Extremely poisonous and quite accurate when shooting their poison even from a distance, snakes are otherwise relatively harmless. They are easy to destroy, once engaged directly.



**Orcs.** Orcs are often more annoying than dangerous to the seasoned adventurer, but they can be a grave threat to the novice, especially when they travel in large groups or accompanied by a giant or two. Generally, they are fairly easy to defeat, do a modicum of damage if they hit, and carry meagre belongings.

Page 26

Warriors of Destiny

Una piccola parte del "bestiario" di Ultima V: gli orchi raffigurati come scimmioni mi mancavano proprio!

## COSA CONTENEVA UN MANUALE?

Un manuale di un videogame degli anni ottanta e novanta aveva quasi sempre una struttura fissa: istruzioni per l'avvio, schema dei controlli, descrizione più o meno lunga dell'antefatto della storia... ma intorno a questo scheletro essenziale ogni casa produttrice si divertiva ad arricchire e personalizzare questo elemento del prodotto pacchettizzato.

I giochi di ruolo erano forse i più generosi in termini di "fantasia": decine di pagine dedicate alla "lore", alla descrizione dei personaggi, alle tabelle di statistiche, con mappe del mondo di gioco e bestiari illustrati. Leggere il manuale di un GDR elettronico equivaleva (quasi) a leggere un libro fantasy: ci voleva impegno, certo, ma ogni pagina aggiungeva profondità a quello che si sarebbe

poi vissuto sullo schermo.

All'estremo opposto, almeno in termini di complessità, c'erano i picchiaduro, i platform e gli shoot'em up che contenevano manuali più snelli ma spesso arricchiti comunque da illustrazioni dei livelli, biografiche di personaggi o dettagli tecnici della navicella spaziale di turno.

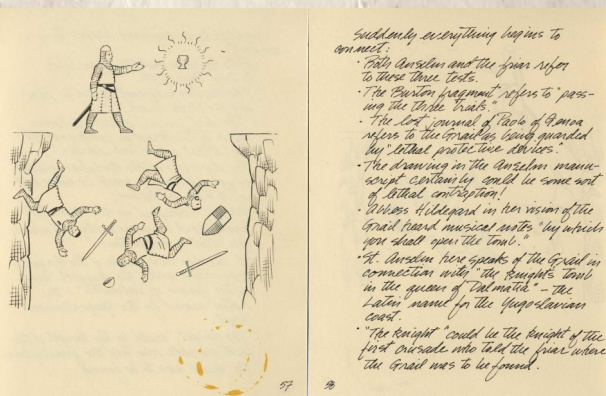
Non era poi raro che le illustrazioni fossero opera di artisti diversi da quelli che avevano lavorato al gioco, con risultati a volte sorprendentemente belli e, altre volte, curiosamente distanti dall'estetica del prodotto finale.

Tutto questo, è innegabile, arricchiva l'esperienza che avremmo vissuto sullo schermo, aggiungendo elementi che la nostra immaginazione avrebbe poi espanso sia di fronte allo schermo, sia distanti da esso, magari sognando ad occhi aperti quei mondi durante una noiosa lezione di italiano o di geografia.

La qualità, bisogna comunque riconoscerlo, non sempre era eccellente: si trovavano anche libretti in bianco e nero, rilegati con una cucitrice, corredati da descrizioni scarse e contenenti il minimo sindacale per far iniziare la partita al giocatore, specie nei giochi budget e in certi titoli di piccole etichette.

E quando questo avveniva, quando un libretto di istruzioni ci "deludeva", era già un punto negativo che quel gioco si portava a casa... e questo ancora prima di averlo provato anche solo un minuto.

Un estratto del diario di Henry Jones contenuto nella avventura Lucas "Indiana Jones e l'Ultima Crociata"



## INDIZI

Per utenti Commodore 64, Amiga e Atari ST

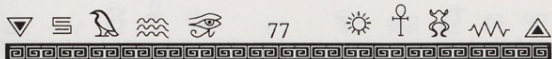
SPADA non fare storie con quello che hai per le mani.

FULMINI non continuare a pizzicarci sopra, falli verdi di invidia.

TRIDENTE stana il demonio uccidendo lo scheletro, buttandone il teschio nel fuoco. Una volta stanato, uccidi il demonio con i fulmini raccolti. Questi sono scarsi, quindi usali bene. Il tridente può essere usato solo una volta, per cui stai attento!

NINFA se chiama, avvicinati con cautela, dovresti uscire più forte di prima.

SCUDO messi i Greci in ginocchio, i loro idoli crollano a terra.



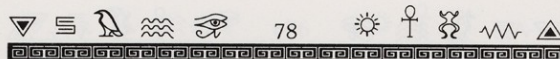
TRIDENTE fai il guastafeste, due in pochi, tre in troppi.

MEDUSA taglia nelle direzione giusta e apri gli occhi su tutto.

TIZZONE modificati di conseguenza e dagli una battuta.

CAPPELLINO utile quando c'è la mamma, ma se lo sbagli, tut, tut, tut.

VASETTI A CALOTTA se vuoi continuare, devi conservare l'ordine



Gli indizi presenti nel manuale di Myth - History in The making - erano dei suggerimenti, nemmeno tanto criptici, su come affrontare certi passaggi del gioco. Il bello è che diventavano più chiari solo quando si raggiungeva il punto nel quale dovevano essere utilizzati.

## LE CATEGORIE "SPECIALI"

C'erano poi delle categorie di videogiochi che meritano un approfondimento e alle quali mi sembra doveroso dedicare un paragrafo a parte.

Tra queste cito subito le avventure grafiche e testuali che, nei loro manuali, includevano a volte elementi narrativi veri e propri (racconti introduttivi, lettere fittizie, documenti in-world) che servivano tanto a far ambientare il giocatore quanto a scoraggiare la pirateria, dal momento che certi codici o informazioni necessarie erano nascosti proprio tra quelle pagine.

Basti pensare al "diario del Graal" allegato all'avventura "Indiana Jones e l'Ultima Crociata" della Lucasfilm Games che riproduceva in maniera efficace il diario di Henry Jones, papà di Indy, con tanto di appunti scritti a mano, disegni abbozzati e ritagli di documenti vari: leggerlo serviva ad immergersi nell'ambientazione, aiutava a risolvere alcuni enigmi del gioco e fungeva anche da sistema anticopia, senza appesantire

l'esperienza o risultare fuori luogo, ma anzi riuscendo ad immergere il giocatore ancor più nell'ambientazione.

Un altro genere che divenne esempio di grande accuratezza in fatto di manuali fu quello degli strategici e dei simulatori di mezzi militari: questi titoli includevano quasi sempre appendici molto dettagliate dedicate al tema, con riferimenti storici e approfondimenti degni di un testo che avreste potuto trovare nella sezione di storia di una biblioteca.

In questi casi era automatico che giocare significava anche un po' studiare, ma era uno studio che non ci accorgevamo fosse tale e che, quindi, non ci pesava. Arrivo perfino a dire che, per alcuni dei giovani giocatori di allora, fu anche uno stimolo ad approcciarsi alla lettura in maniera molto più efficace di quanto potesse fare la scuola che frequentavano.

## STRUMENTO NECESSARIO

Oggi siamo abituati a essere guidati per mano fin dal primo secondo di gioco: tutorial interattivi, suggerimenti contestuali, indicatori visivi che compaiono sullo schermo ogni volta che ci avviciniamo a qualcosa di rilevante. Negli anni ottanta e novanta niente di tutto questo esisteva.

Non per pigrizia creativa: era semplicemente impossibile, o quasi, implementare certi aiuti in gioco. La memoria disponibile era una risorsa preziosa da destinare al gioco stesso, non alle spiegazioni su come giocare e la risoluzione dello schermo non era così dettagliata da permettere finestre e pop up grandi e chiaramente leggibili.

Il manuale era quindi una soluzione logica e, in un certo senso, anche molto elegante

nei confronti di vari limiti tecnici reali.

Senza quel libretto, certi giochi erano letteralmente incomprensibili. Non è un'esagerazione: c'erano titoli che non spiegavano nulla una volta avviati, dando per scontato che il giocatore arrivasse davanti allo schermo già preparato. I comandi di un'avventura testuale, le combinazioni di tasti di un simulatore di volo, il sistema di combattimento di un GDR... tutto questo viveva nelle pagine del manuale e perderlo (o non averlo) significava brancolare nel buio.

Capitava così di passare ore a tentare combinazioni di tasti a caso quando avevamo a che fare con i giochi copiati in maniera artigianale o prestati senza il libretto di istruzioni. Non il modo migliore per godersi un bel videogame.

C'era però qualcosa di più sottile in campo,

Un estratto del manuale di Red Baron, nel quale era possibile leggere, tra le altre cose, anche la storia dei maggiori assi della prima guerra mondiale. Di solito chi si avvicinava a questi giochi era già interessato all'argomento, ma non escludo che in certi casi possa essere avvenuto il contrario.

## ALBERT BALL

*"It must be fine to have the sort of guts Ball had, to be completely without fear, to attack regardless of the odds, not giving a damn whether you're killed or not."*

— British pilot Arthur Gould Lee

Albert Ball was one of a new breed of aerial warriors who was drawn to the fight by news of the first aces. He was the first British ace to be elevated to widespread hero status by his "glorious" exploits. Ironically, the man who received such publicity was a recluse. While on the ground, he kept to himself in his ramshackle hut, playing his violin and breeding rabbits. In the air, he tolerated formation flying, but preferred to hunt alone.



©Imperial War Museum, London

*"His favorite after-dinner amusement," wrote fellow aviator Cecil Lewis, "was to light a red magnesium flare outside his tent and walk around it in his pajamas, fiddling."*

Once in the air, however, his eccentricities vanished. Ball exhibited absolute fearlessness in combat flying and set the standard for aggressiveness. Often, he would throw himself headlong into formations of German planes even though they outnumbered him five to one. During one such fight, his engine sputtered to a halt after a bullet damaged it. Ball dove out of the fight, but unholstered his pistol and shot at the Germans still on his tail.

■ Albert Ball, Britain's first fighter-pilot hero.

al di là della pura necessità pratica di superare un limite tecnico. Il game design dell'epoca era costruito attorno all'idea che il giocatore portasse con sé una conoscenza di base acquisita altrove e quell'altrove era quasi sempre il manuale.

I livelli di difficoltà, la curva di apprendimento, persino certi enigmi erano calibrati su un utente che aveva letto le istruzioni.

Il manuale non era un supplemento opzionale aggiunto in fase di confezionamento: era una componente strutturale del game design, pensata e scritta in parallelo allo sviluppo del gioco, non una aggiunta superflua per "fare volume".

Questo creava un rapporto diverso tra il giocatore e il prodotto. Arrivare al gioco dopo aver letto il manuale significava avere già una mappa mentale di quello che si stava per affrontare, un vocabolario condiviso con chi lo aveva creato. Era una forma di patto tra sviluppatore e giocatore: io ti spiego le regole qui, tu poi arrangiati là.

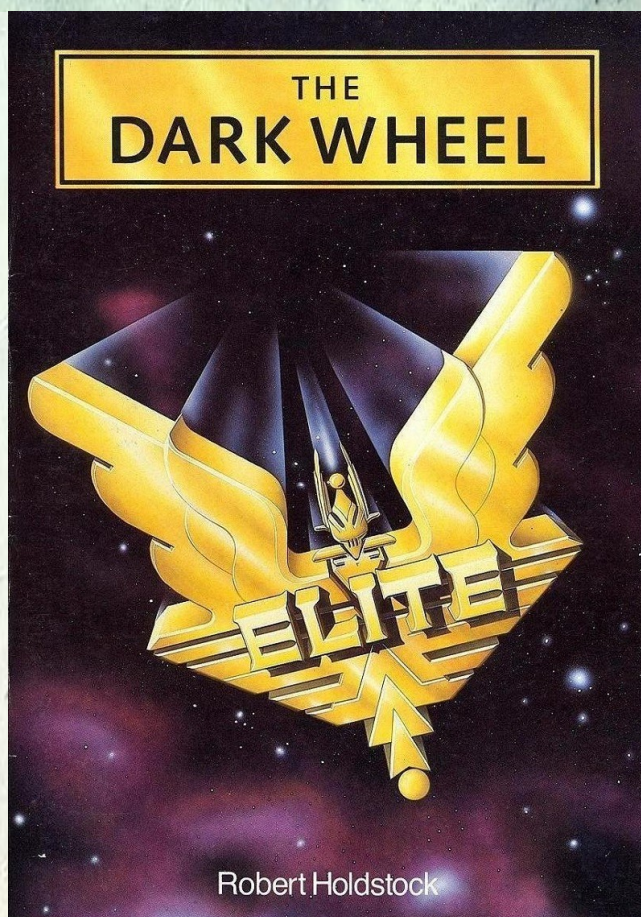
Un patto che, guardandolo oggi, aveva una sua poesia, valicando i limiti dello schermo sul quale veniva riprodotto il gioco.

Ed è proprio questo patto che certi giovani content creator, oggi, tradiscono quando si avvicinano a quei titoli in alcuni loro video: sentenziare che un gioco di quegli anni è incomprensibile, difficile, cervellotico o complesso dopo averlo provato senza aver letto una riga di manuale denota un'ignoranza di quel periodo storico che non dovrebbe esistere in una persona che si dichiara "appassionato" o, peggio ancora, "esperto" del medium dei videogame.

Scusate lo sfogo... ma questo è sempre un punto che mi manda ai matti quando lo vedo succedere in certe live.

#### FENOMINI E CASI DI CULTO

Se la maggior parte dei manuali assolveva il proprio compito con diligenza e si fermava lì, alcuni andavano molto oltre, trasformandosi in oggetti con una vita propria, indipendente dal gioco che accompagnavano. Sono questi i casi che i collezionisti cercano ancora oggi, quelli che vengono fotografati



La copertina del racconto che aiutava i giocatori ad entrare nell'universo (è proprio il caso di dirlo) di Elite.

e condivisi sui forum specializzati con una reverenza che dice molto su quanto certi libretti di istruzioni abbiano lasciato il segno. Il fenomeno più affascinante in questo senso è quello dei cosiddetti feelies, termine coniato da Infocom (la software house americana che negli anni ottanta dominava il mercato delle avventure testuali) per indicare tutto ciò che veniva incluso nelle confezioni dei loro giochi oltre al software. Non semplici manuali, ma oggetti fisici accuratamente scelti per rafforzare l'immersione narrativa: una replica di un documento investigativo in *Deadline*, o un fumetto 3D in *Leather Goddesses of Phobos*. Infocom aveva capito prima di chiunque altro che il coinvolgimento emotivo del giocatore poteva essere costruito anche attraverso la fisicità degli oggetti, e i suoi packaging erano piccole esperienze sensoriali prima ancora che ludiche.

Ma i feelies erano solo la punta dell'iceberg. Ci sono manuali diventati oggetti di culto

per ragioni diverse: quello di Ultima IV conteneva una mappa in tessuto e un libro di mitologia del mondo di gioco che molti consideravano più bello del gioco stesso. Il libretto di Elite per Commodore 64 includeva un romanzo di fantascienza di trentasei pagine scritto appositamente per contestualizzare l'universo del gioco.

In Italia questo fenomeno era filtrato, come spesso accadeva, da una distribuzione che privilegiava la praticità all'esperienza. Le edizioni locali raramente includevano i contenuti extra delle versioni originali, e i fee-likes erano quasi sempre un privilegio riservato a chi ordinava dall'estero o frequentava le fiere di settore. Eppure anche così, anche nella versione ridotta, certi manuali riuscivano ad avere una personalità che andava oltre la funzione. C'è chi li ha conservati per decenni, impilati in scatoloni o custoditi in buste di plastica, non per nostalgia

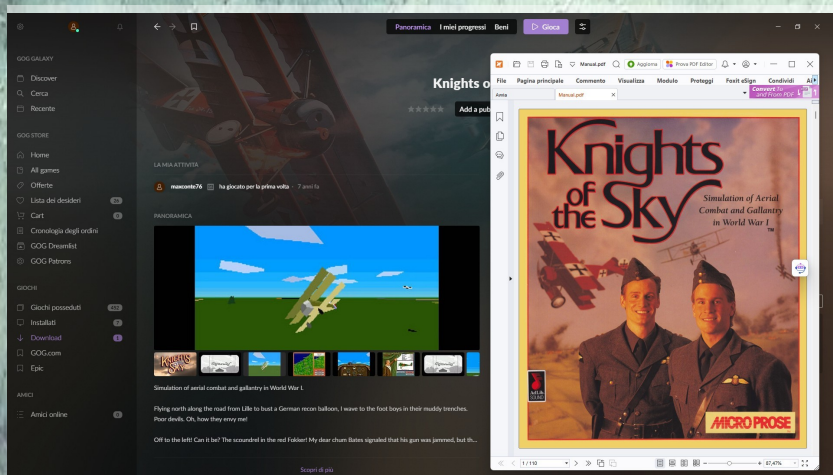
La metà degli anni novanta, con la quinta generazione di console e i contemporanei progressi grafici dei PC, coincide con l'inizio del declino dei manuali cartacei. Si trovavano ancora in certi titoli, ma in alcuni casi l'apprendimento si cominciò a delegare ai primi livelli di gioco. Inoltre l'evoluzione grafica e la presenza di contenuti multimediali iniziarono a raccontare in maniera efficace a video ciò che prima potevamo solo leggere su carta.

ma perché in quelle pagine c'era davvero qualcosa che valeva la pena tenere.

## IL DECLINO

Non c'è stato un momento preciso in cui i manuali sono morti. È stato un processo lento, quasi impercettibile, fatto di assottigliamenti progressivi e rinunce silenziose che si sono accumulate nel corso di un decennio abbondante. Chi ha vissuto la transizione dagli anni novanta ai duemila se ne è accorto quasi senza rendersene conto: un giorno avevi in mano un libretto di quaranta pagine a colori, quello dopo un foglietto piegato in quattro con su scritto "per le istruzioni, consulta il file readme.doc/pdf sul disco". Il primo colpevole, almeno in senso tecnico, è stato il CD-ROM. Quando i giochi hanno iniziato a essere distribuiti su disco ottico, lo spazio non era più un problema: c'era tutto il posto del mondo per includere tutorial, video introduttivi, sezioni di aiuto contestuale direttamente nel software. In teoria, il manuale cartaceo diventava ridondante. In pratica, molte software house hanno colto l'occasione non per migliorare l'esperienza complessiva ma semplicemente per tagliare costi di stampa e produzione. Il risultato è stato spesso peggiore in entrambe le direzioni: manuali cartacei ridotti all'osso e tutorial in-game





Nella ricerca costante della preservazione, gog.com include anche i PDF dei manuali originali e, molto spesso, anche delle appendici o delle eventuali schede allegate. Non è come averli in cartaceo (certo se vi va potete sempre stamparli), ma è comunque un modo per preservare questo aspetto dei titoli di un certo periodo storico.

ancora acerbi e approssimativi.

Con l'arrivo di internet e poi della distribuzione digitale il processo si è completato rapidamente. Steam, lanciato nel 2003 e diventato dominante nel decennio successivo, ha normalizzato l'idea del gioco come puro file scaricabile, senza scatola, senza disco e ovviamente senza manuale. Le case produttrici hanno abbracciato il cambiamento con entusiasmo comprensibile: stampare e distribuire un gioco fisico costa denaro e, in un mercato sempre più orientato al digitale, quella voce di spesa era difficile da giustificare. I manuali PDF allegati ai file di gioco hanno resistito qualche anno, sempre più rari e sempre meno curati, fino a sparire quasi del tutto nei primi anni dieci. Ci sono anche ragioni che vanno al di là dell'economia. Il game design stesso è cambiato profondamente: i tutorial interattivi sono diventati sempre più sofisticati, capaci di insegnare meccaniche complesse senza togliere il controllo al giocatore, e l'idea di dover leggere un manuale prima di poter giocare è diventata incompatibile con le aspettative di un pubblico abituato all'immediatezza. Non è necessariamente un regresso (certi tutorial moderni sono piccoli capolavori di design) ma qualcosa si è perso lungo la strada, e non riguarda solo la carta.

Quello che è sparito insieme ai manuali è una certa idea di rapporto tra chi produce e

chi gioca. Un rapporto che prevedeva tempo, attenzione, una forma di comunicazione che non era puramente funzionale. Il manuale diceva implicitamente: questo gioco merita che tu ti sieda e lo conosca prima di iniziare. Era un invito alla pazienza in un'industria che oggi ha fatto della immediatezza il suo valore principale. Se sia stato un progresso o un sacrificio dipende da cosa si cerca in un videogioco, ma è difficile negare che qualcosa, in quella transizione, sia andato per-

duto per sempre.

## COSA RESTA OGGI

Sarebbe facile concludere con un epitaffio malinconico, una di quelle chiusure retoriche che celebrano il passato e compiangono il presente. Ma la realtà è più interessante di così, perché il manuale cartaceo non è semplicemente scomparso: si è trasformato, si è rifugiato in certi angoli del mercato e, in alcuni casi, è tornato con una consapevolezza nuova che lo rende qualcosa di diverso rispetto all'originale (né meglio né peggio, ma diverso).

Il segnale più vivace viene dal mondo dei giochi indipendenti e delle produzioni finanziate tramite crowdfunding.

Su piattaforme come Kickstarter non è raro trovare campagne che includono tra le ricompense principali proprio un manuale cartaceo illustrato, trattato esplicitamente come oggetto di valore aggiunto. Gli sviluppatori indie che scelgono questa strada sanno esattamente cosa stanno facendo: si rivolgono a un pubblico che quella cultura l'ha vissuta in prima persona e che è disposto a pagarla, non per nostalgia ma perché riconosce in quell'oggetto fisico una qualità che lo schermo da solo non riesce a restituire. Alcuni di questi manuali moderni sono tra i più belli mai prodotti, realizzati con una cura artigianale che le grandi produzioni

POSSIBLE LOCATION OF NEW ATOMBENDER HEADQUARTERS.  
ALL PRECAUTIONS MUST BE TAKEN.  
AGENTS WITH PARACHUTE TRAINING REQUIRED.



WE BELIEVE BEFORE YOU DEFEATED HIM, ELVIN WAS WORKING ON A NEW PIECE OF CIRCUITRY THAT WOULD ENABLE HIS MIND TO LINK DIRECTLY TO HIS MISSILE LAUNCHING SYSTEM. THIS WOULD ALLOW HIM TO ADJUST THE MISSILE'S FLIGHT IN REAL TIME AND ENABLE HIM TO HIT HIS TARGETS PERFECTLY. IF WE CAN SOMEHOW STUN ELVIN AND, AT THE SAME TIME, RECREATE THIS PIECE OF CIRCUITRY THE MISSILES WOULD LAUNCH WHILE THEIR LAUNCH TUBES ARE CLOSED. THIS WOULD DESTROY THE MISSILES AND HIS FACILITY.

## DOSSIER: ELVIN ATOMBENDER

Sex: Male Age: 64  
Race: Caucasian  
Height: 5'4"  
Weight: 120lbs.  
Hair: No Eyes: Possibly  
Traits: Avoids people, hates animals,  
likes small chocolates.



Last known picture of Elvin.

**Childhood:** Elvin was a nice boy - his mother loved him. In school, he loathed sports but excelled in mathematics. He seldom caused any problems (at least, none with any global consequences). At home, Elvin spent most of his time gazing into his computer screen, and this did not prove harmful to anyone, either.

Oh, there was the time Elvin broke into the phone company's computer system and changed the records. Angry at his parents for some real or imagined crime, the playful youngster added a long distance call to their monthly bill. A five-and-a-half hour call to Afghanistan. His parents were tolerant. They were sure he would eventually grow out of his passion for tinkering with other people's computers. "Let him have his fun," his mother would say. To which his father would reply, "Kids will be kids."

There was, of course, no way for them to know what the future would bring.

**Turning point:** It was during his days as a college student that Elvin was transformed from a promising young man into a snivelling evil-doer. He had become obsessed with a new computer game, "Giggling Penguin Invaders From Outer Space In The Vicinity Of Ursa Minor." (Elvin had always hated penguins from Ursa Minor.)

The game's score counter went up to 100-billion, and Elvin was determined to "max it out." After playing the game for several days without sleep, he had vaporized enough penguins to pile up 99,999,999,765 points. One more tuxedoed avian and he'd have it.

Elvin shook out his joystick hand. A 250-point penguin waddled onto the screen. Elvin's eyes lit up. He took aim. And then, at that precise moment, the power failed. Elvin's game was lost; he'd never get a score that high again. In that instant, something snapped in Elvin's mind.

He was consumed by a single maniacal obsession. He would repay the world for the injustice it had dealt him.

For many years, Elvin waited. He became a distinguished professor, a renowned expert in computers and robotics and eventually a maniac. The agency thought he was defeated. \_\_\_\_\_

It seems however, that he may have survived.

Un esempio di manuale appena pubblicato per il redivivo Impossibile Mission che, con il suo terzo capitolo di Psytronic, ripropone il buon vecchio libretto in uno stile del tutto simile a quello che avremmo potuto avere negli anni ottanta.

degli anni novanta non sempre raggiungevano. Anche il mercato del retrogaming ha contribuito a mantenere viva questa cultura. I manuali originali in buone condizioni sono spesso la parte più ricercata (e più costosa) di una confezione completa, e la comunità dei collezionisti ha sviluppato una vera e propria competenza nella loro catalogazione e conservazione. Non si tratta solo di feticismo per gli oggetti: c'è una dimensione storica e documentale in quel lavoro di preservazione, perché certi manuali contengono informazioni, scelte stilistiche e testimonianze di un modo di fare videogiochi che altrimenti andrebbero perdute. Le grandi software house, dal canto loro, si sono accorte che c'è mercato per la fisicità. Le edizioni da collezione dei titoli più attesi includono sempre più spesso libretti illustrati, artbook o compendi relativi all'universo di gioco che riprendono esplicitamente il formato e lo spirito dei manuali di una volta.

Non sono la stessa cosa, sono prodotti pensati per essere esposti più che letti, oggetti decorativi prima che strumenti, ma il fatto che esistano dice qualcosa su quanto quell'esperienza abbia lasciato il segno. Quello che rimane, al netto delle mode e delle operazioni commerciali, è la consapevolezza che il manuale cartaceo è stato qualcosa di più di un accessorio tecnico. È stato un linguaggio, un modo specifico di comunicare tra chi creava mondi e chi li abitava. Un linguaggio che appartiene a un'epoca precisa e che non tornerà nella sua forma originale — e probabilmente non dovrebbe. Ma conoscerlo, ricordarlo e ogni tanto sfogliare quelle vecchie pagine ingiallite non è nostalgia: è memoria. E la memoria, anche quella videoludica, vale la pena di essere tenuta in vita. ■

Massimiliano Conte



Quarantadue anni fa, su un Commodore 64, una voce sintetizzata sussurrava al giocatore qualcosa di agghiacciante: "Another visitor. Stay a while... stay forever!". Era il 1984 e Impossible Mission, opera di Dennis Caswell pubblicata da Epyx, stava ridefinendo il concetto di platform game con una formula che mescolava platforming acrobatico, raccolta di indizi e una tensione quasi da spy-thriller.

A tutto questo aggiungeva anche il parlato digitalizzato, una caratteristica tecnica straordinaria per l'epoca.

Il sequel, Impossible Mission 2, fu sviluppato invece da Novotrade nel 1988, portando avanti la saga con un'ambientazione più ampia ma una struttura simile.

Una delle prime stanze che incontrerete nel corso della partita.



Poi venne un tentativo di Microprose di riproporre il franchise su Amiga nel 1994 con Impossible Mission 2025, titolo abbastanza dimenticabile, al quale si aggiunsero poi vari homebrew negli anni successivi, a testimonianza dell'impatto che i primi due giochi della serie avevano avuto sull'immaginario dei videogiocatori di allora.

Oggi, a quasi quarant'anni dal secondo capitolo, ecco arrivare il terzo capitolo.

Impossible Mission 3 chiude un gap di 38 anni rispetto al secondo, rendendolo uno dei sequel più lontani nella storia del videogioco. A crearlo questa volta è ICON64, team britannico guidato da Trevor Storey alla grafica e design con Stuart Collier alla programmazione e Saul Cross alla musica. A differenza della maggior parte dei sequel odierni per C64, Impossible Mission 3 è un prodotto ufficiale e non un semplice fan game. Un progetto che ha preso forma a partire dal 2022, quando sui social comparve il primo screenshot di sviluppo, e che ha attraversato anni di aggiornamenti, preview e video in progress prima di arrivare sugli scaffali (digitali e fisici) nel maggio 2026. Dal punto di vista grafico, il gioco cerca di inserirsi nel solco della tradizione ma provando a proporre qualcosa di nuovo. Sembra evidente, ad esempio, il tentativo di migliorare l'aspetto del personaggio principale

per quanto il risultato, almeno a mio gusto personale, non convinca appieno: il protagonista è ben animato, ma è proprio il suo aspetto a non conquistarmi. Allo stesso modo la grafica delle stanze è ben fatta e varia, ma meno bella e definita del secondo capitolo della serie (confrontate gli sprite dei robot nemici, giusto per fare un esempio).

Il controllo invece è ottimo grazie al fatto che l'agente 4125 si controlla molto facilmente, con un'ottima risposta ai comandi.

Il titolo include sequenze ani-



AGENT 4125 THIS IS THE AGENCY.  
WE HAVE REASON TO BELIEVE THAT  
CLVIN ATOMBENDER  
HAS SURVIVED HIS FALL.



IMPOSSIBLE MISSION III ®

Una scena tratta dalla introduzione del gioco. Lunga il gusto e gradevole, anche se non particolarmente impressionante rispetto a quelle viste in altri titoli usciti alla fine degli anni novanta.

Prima di lanciarsi nella missione ci verrà richiesto di scegliere il livello di difficoltà tra i tre che vedete nella immagine.

mate di introduzione e di fine gioco, un effetto del pavimento in 3D quando vi muovete in ascensore, e oltre 30 campionamenti vocali che includono le frasi "classiche" del primo (e secondo) capitolo oltre a tutta una serie di nuove digitalizzazioni anche se orecchie nemmeno troppo raffinate noteranno chiaramente la differenza di voce tra le due.

Lato audio gli effetti sonori sono in linea con la tradizione della serie, mentre la musica presente durante la presentazione non mi ha fatto gridare al miracolo

Il gioco è distribuito come file cartuccia da 512K, una dimensione generosa che ha permesso la varietà audio sopra indicata, difficilmente raggiungibile nelle versioni na-

stro e disco (pur comunque disponibili come file nel pacchetto offerto da Psytronic quando si acquista il gioco al prezzo di 6.99 Dollari).

Sul fronte del gameplay, Impossible Mission 3 mantiene la struttura che ha reso famosa la serie (platform+esplorazione+puzzle), introducendo però alcune novità: finalmente il nostro agente è armato di una pistola EMP capace di bloccare i robot nemici, stesso principio anche per la bomba EMP, che però riesce a bloccare tutti gli androidi di una stanza e, dulcis in fundo, anche degli esplosivi capaci di distruggere parti danneggiate dell'ambiente per creare nuovi varchi. Le stanze sono in numero fisso ma il posizionamento degli oggetti viene randomizza-

Da notare che la ricerca nel mobilio ha ora l'aspetto grafico che vedete in foto, a "triangolini", dopo la semplice barra del primo e la linea a zig-zag del secondo.

Poteva mancare un bel loading screen? Ovviamente no, anche se su cartuccia/emulatore la sua funzione di "intrattenimento" durante il caricamento viene meno.



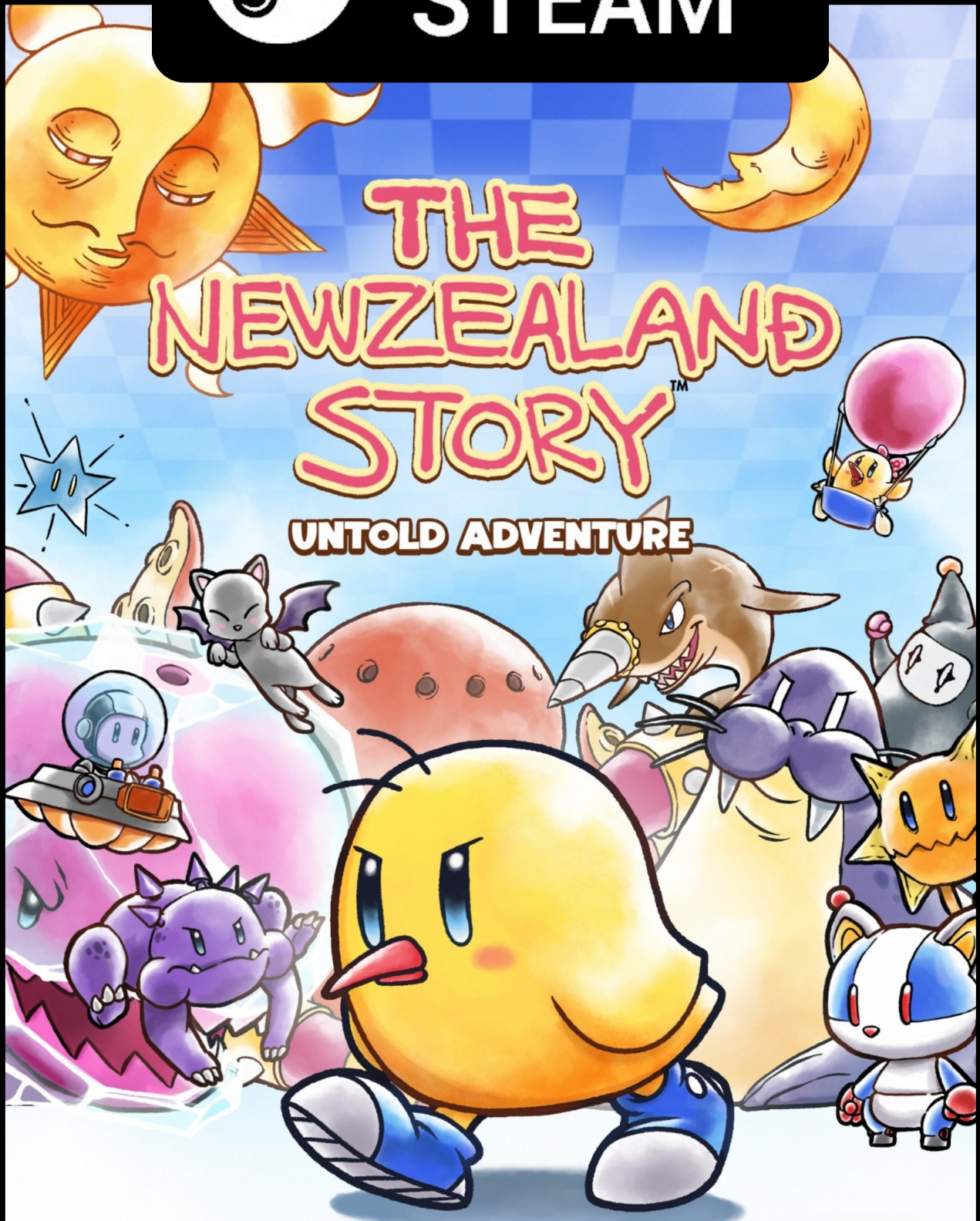




AVAILABLE ON  
**STEAM**

# THE NEWZEALAND STORY™

UNTOLD ADVENTURE



Licensed by  
**TAITO™**

© TAITO CORPORATION / Developed and Published by Commodore Industries

**bitobit**

