

Commodoriani

NUMERO

18

MARZO-APRILE

2025

MILLENNIUM RUNNERS



Recensione
New Games
Intervista
Retroedicola
Curiosità

CREATURE II : TORTURE TROUBLE IC64I
MILLENNIUM RUNNERS
VALTER PRETTE
AMIGA A CONFRONTO (da Commodore Gazette)
RAMPAGE - versione EU Vs USA



CBM COMMODORE: ~~L'IN~~ACCESSIBILE COMPUTER.

Accessibile nel prezzo, accessibile nel linguaggio.

Per professionisti, aziende, tecnici, appassionati oggi c'è CBM Commodore, il microcomputer accessibile a tutti. Accessibile nel linguaggio perché si programma in Basic, il più semplice, e bastano poche ore per imparare ad usarlo. Accessibile nell'utilizzazione, perché può essere applicato a risolvere un'infinità di problemi e installato ovunque. Accessibile nel prezzo: molto contenuto, rispetto alle prestazioni offerte.

Un microsistema completo e affidabile.

Con 8 - 16 - 24 - 32 K RAM, video display, floppy disk a doppio drive, una vasta gamma di stampanti, plotters, interfacce e tutte le apparecchiature IEEE 488 compatibili (tutta la strumentazione Hewlett Packard, ad esempio), CBM Commodore è un sistema veramente completo. E può risolvere problemi di ogni tipo: gestionale, tecnico, scientifico, statistico, finanziario, garantendo sempre la massima affidabilità, sperimentata in migliaia di applicazioni.

Fornito, programmato, assistito.

Da ABA Elettronica, un'azienda specializzata e rappresentante ufficiale. I suoi tecnici sono a disposizione del cliente per studiarne tutti i problemi, per realizzare e implementare i programmi necessari, per offrire un'assistenza completa hardware e software. Insomma, con CBM Commodore il microcomputer è davvero diventato accessibile. A tutti.



ABA
ELETTRONICA

**in Piemonte,
il primo Computer-Shop.**

Distribuzione, Programmazione e Assistenza: ABA ELETTRONICA - 10141 Torino via Fossati 5/c - Tel. (011) 332065 - 389328
Importatrice per l'Italia: HARDEN S.p.A. - Sospiro (CR)

EDITORIALE

Bentornati Commodoriani,

Numero bello interessante quello che state per sfogliare visto che non solo troverete un articolo dedicato ad un grande classico del C64 come Creatures 2, ma anche la recensione sul nuovissimo gioco Commodore, Millennium Runners, già acquistabile in "early access" su Steam.

Inoltre abbiamo una nuova intervista a Valter Prette, Chief Creative Officer di Commodore, che torna sulle nostre

pagine per riprendere il discorso iniziato sul secondo numero di Commodoriani (recuperate anche quella intervista se vi manca!) per capire come sono andati questi due anni e mezzo nel team Sinapsy e avere qualche indicazioni circa il mercato di oggi.

Potrete infine recuperare le pagine di presentazione dell'Amiga 1000, così come venne descritto in un articolo del primo numero di Commodore Gazette, uscito in edicola a febbraio 1986. Un pezzo interessante anche perché provava già a confrontare il nuovo computer 16 bit Commodore con la concorrenza dell'epoca.

Un pezzettino di storia per il quale dobbiamo sempre ringraziare retroedicola.com per le sue scansioni e per il suo intento di preservazione storica dell'editoria di settore.

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

Massimiliano Conte

INDICE

PAG. 04 ... CREATURES II

PAG. 08 ... MILLENNIUM RUNNERS

PAG. 14 ... INTERVISTA A
VALTER PRETTE

PAG. 17 ... FAN ART

PAG. 18 ... COMMODORE GAZETTE:
IL NUOVO AMIGA
A CONFRONTO...

PAG. 22 ... CURIOSITA'

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

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

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

Commodoriani

SCORE 8.0

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

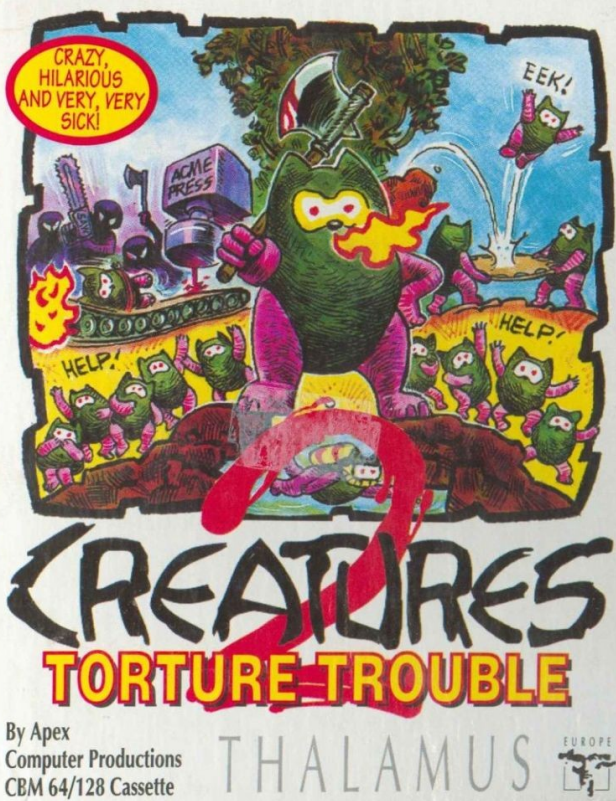
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

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

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.

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



Era il 1992 quando Apex Software, la software house composta dai fratelli Rowan (Jhon per il codice e Steve per grafica e musica), riportò sui nostri schermi Clyde, il protagonista di Creatures, con un seguito costato due anni di un complesso lavoro iniziato subito dopo la fine del precedente capitolo.

I due fratelli in effetti avrebbero potuto vivere di rendita e sfornare un secondo capitolo seguendo la linea del primo

Il primo livello... e subito una "macchina della tortura" da disinnescare!



SCHEDA

Pubblicato da

THALAMUS

Sviluppato da

**APEX COMPUTER
SOFTWARE**

Anno di pubblicazione

1992

Piattaforma

C64

Creatures (alternanza tra sezioni platform e sale delle torture), ma decisero invece di provare a variare la tipologia di gioco.

Eliminata la parte platform diedero più risalto agli schemi di tortura, inserendone due per isola e intervallandoli da schemi chiamati "interludio", nei quali bisognava far rimbalzare i figli di Clyde, lanciati nel vuoto da un mostro, dalla parte sinistra alla parte destra dello schermo.

Già... non ho accennato al fatto che in questo capitolo il protagonista doveva salvare la propria (numerosa) prole raggiungendo tre isole in ciascuna delle quali una famiglia di demoni aveva rapito i suoi figli per ucciderli nei modi più atroci possibili (ma anche fantasiosi e "divertenti"). Con questa trama si giustificava

l'alternanza di livelli che vi ho appena descritto, cioè "torture" e "interludi", nei quali bisognava, per l'appunto, salvare altri Fuzzy Wuzzies (che, se non lo ricordate, è la specie a cui appartiene il protagonista).

Terminati quattro di questi quadri (2+2) c'era la sfida contro la famiglia di demoni di quell'isola, composta da tre mostri di dimensione e difficoltà sempre maggiore.

Superato anche questo schema c'era quindi un livello denominato "Island Hoppin",



Se la presentazione iniziale rimandava a Terminator 2, questa schermata non poteva non ricordare Indiana Jones.

nel quale Clyde, attrezzato da sub, doveva trasportare i figli all'isola successiva, schivando tutti i pericoli sottomarini.

Si ricominciava poi sulla nuova isola, seguendo l'ordine e la tipologia dei vari schemi appena indicati.

Una volta terminata la terza isola, il gioco si concludeva con una sequenza finale nella quale Clyde uccideva l'ultimo demone rimasto a colpi di motosega, mentre i suoi devoti figli tenevano fermo a terra il mostro!

Certamente va dato atto ad Apex Software di aver osato, regalando a questo seguito una struttura diversa rispetto al primo capitolo, scelta coraggiosa e per nulla scontata. Come prevedibile in questa puntata "numero due" venne dato più risalto alle sezioni di "tortura" che tanto successo avevano avuto nel primo capitolo, ma la scelta di eliminare i livelli platform fu del



Il primo demone della prima isola... il vostro scopo era prendere a calci quelle creaturine verdi per spararle attraverso quei tubi laterali contro il boss di fine livello. E una volta distrutto...

tutto indolore?

A leggere le riviste dell'epoca si direbbe di sì, visto che Zzap! UK assegnò un sonoro 97% a Creatures 2 con ovvia medaglia d'oro, anche se è bene ricordare che la Thalamus, publisher del gioco, era di proprietà dello stesso gruppo editoriale che realizzava la rivista e quindi si era di fronte ad un chiaro conflitto di interessi.

Più credibile forse il voto assegnato da Commodore Format, in quanto rivista concorrente di Zzap in Inghilterra, che diede un lusinghiero 90%... ma anche qui potremmo sospettare dei favoritismi in quanto la testata aveva ospitato il diario di sviluppo del titolo nei numeri precedenti alla recensione.

E così arriviamo a Zzap! Italia che, a questo punto, potrebbe essere considerata la più attendibile recensione tra quelle a nostra disposizione. Beh, anche qui da noi il gioco

... ecco arrivare il secondo demone della famiglia...



... ed infine pure il terzo, tra l'altro di dimensioni davvero generose.





Una ulteriore "Torture screen", questa volta molto più fredda! Scoprire come superarle non era sempre così facile ed intuitivo, ma in effetti era una gran bella sfida.

[da ready64.org]

prese un bel 93% (ma senza medaglia d'oro) per quanto, non smetterò mai di ripeterlo, negli ultimi due anni di vita dello Zzap! Italiano - periodo nel quale questa recensione ricade pienamente - la crescente carenza di titoli per il "biscottone" portò ad un "allargamento" di manica generale.

Quindi questo gioco valeva davvero questi voti così alti elargiti all'epoca dalle riviste di settore?

Da un punto di vista squisitamente tecnico la risposta è assolutamente "sì", perché Apex Software era davvero in grado di far funzionare il C64 al limite delle sue capacità e di proporre grafica e programmazione di qualità molto superiore alla stragrande maggioranza della concorrenza.

A livello di giocabilità e di bilanciamento dei

Queste sezioni, definita anche come "scuba" erano solo due, ma ciò nonostante non vennero apprezzate molto e per tanti giocatori furono davvero frustranti e difficili da superare.



Le discusse schermate "con il telo"... effettivamente potevano risultare noiose e un po' slegate dal resto del gioco.

livelli, però, la scelta di alternare stili di gioco così diversi venne altrettanto apprezzata dal pubblico?

Questa verifica è possibile grazie ai commenti degli appassionati che, negli anni, sono comparsi su internet e che fanno da utile contrappeso alle recensioni appena citate.

Andando a leggere queste valutazioni scopriamo che le sezioni "Interludes" e "Island Hoppin'" erano state mal digerite da molti commodoriani dell'epoca: le prime venivano considerate troppo noiose e ripetitive, mentre le seconde risultavano frustranti. In molti, pare, avrebbero preferito ancora più schemi delle torture, arrivando anche ad affermare che sarebbe stato meglio se ci fossero stati solo quelli!

Un'impostazione simile avrebbe reso il titolo un action puzzle game... ed in effetti non è una posizione troppo criticabile perché quei quadri erano davvero il punto forte della produzione.

Considerando queste critiche, che personalmente condivido, forse il gioco avrebbe meritato un voto leggermente più basso, in linea con quello dato da un'altra rivista dell'epoca, cioè C+VG, la quale gli diede un 83%.

Sembrerebbe un voto coerente con i difetti citati, ma andando a leggere nel dettaglio le motivazioni in realtà per loro questo Creatures 2 era troppo simile al predecessore ed era basato troppo sulle torture screen... (cioè l'opposto di quanto ci saremmo aspettati)... mah!



Qui sulla destra potete notare cosa accadeva se mancavate il Fuzzy lanciato dal mostro: un bello spapolamento ricco di sangue.

[da ready64.org]



La nostra avventura è giunta ad una prematura fine, come ci informa questa schermata di "game over"!

Riguardo alle curiosità sul titolo, ecco quello che possiamo riportare circa "Creatures 2: Torture Troubles":

- Thalamus chiuse poco tempo dopo la pubblicazione di Creatures 2, motivo per cui sembra non ne se siano state prodotte molte copie originali. Il gioco boxato è quindi oggi decisamente più raro rispetto ad altre produzioni per C64 dell'epoca.

- Proprio a causa della chiusura di Thalamus venne cancellata la versione per Amiga, che era stata già affidata ad una software house esterna. Questo fatto rese Creatures 2, a tutti gli effetti, una assoluta esclusiva per l'8 bit Commodore.

- Alcuni siti indicano un trucco piuttosto curioso per avere vite infinite nel gioco: durante i titoli iniziali, quando compare la schermata con i realizzatori del gioco (e con i sei Fuzzies che ballano in alto), bisognerebbe sfregare un dito bagnato (giuro) nella Porta Joystick 1 vuota. Dovrebbe apparire così un'immagine di Maximus Mouse, che poi è un altro personaggio protagonista di giochi della Thalamus. Continuate a sfregare il dito e Maximus diventerà grigio, dandovi vite infinite. Non esistono immagini o video di questo cheat e non ho un vero Commodore 64 funzionante per provarlo.

Suona molto strano a leggerlo, quindi prendete quanto ho riportato con il beneficio del dubbio.

- L'introduzione vera e propria di questo Creatures 2, prima del caricamento del

primo livello, era una parodia della grafica del film Terminator 2.

- Concluso questo gioco i fratelli Rowan, rendendosi conto della oramai vicina morte commerciale del C64, programmarono il loro omaggio a questa piattaforma, dal titolo Mayhem in Monsterland (che presto vedremo su queste pagine). ■

Massimiliano Conte

LEMON
64

SCORE
8.6

226 VOTI

Per quanto all'epoca il gioco avesse ricevuto alcune critiche per i motivi espressi nell'articolo, bisogna ammettere che con il tempo - evidentemente - il gioco ha saputo farsi accettare arrivando ad avere, su Lemon64, un giudizio pari a quello del predecessore (e con un numero di voti di pochissimo inferiore).

Un risultato per certi aspetti inatteso dal sottoscritto, ma che alla fine mi sento di confermare.

Creatures 2 è diverso dal predecessore (sale delle torture escluse), ma riesce comunque ad essere un ottimo gioco, tecnicamente eccelso. Quale sia il preferito dei due dipende davvero solo dai gusti personali di ciascuno di noi. Pareggio meritato.



SCHEDA
 Pubblicato da
Over The Game
 Sviluppato da
Commodore Sinapsy
 Anno di pubblicazione
2025
 Piattaforma
STEAM per PC
 Prezzo
9,75 Euro

Ed eccoci finalmente a parlare di Millennium Runners, italianissimo titolo di corse futuristiche realizzato da Commodore Sinapsy e pubblicato su Steam in "accesso anticipato"

Vi sarà bastato un rapido sguardo alle foto di queste pagine per tornare con la mente al bellissimo WipEout, storico titolo Psygnosis della seconda metà degli anni novanta.

Millennium Runners ne è, a tutti gli effetti, un erede spirituale e ne segue rigorosamente gli insegnamenti, proponendosi però di offrire quel solido gameplay con una veste al passo con i tempi (in fondo parliamo di un gioco uscito ben trenta anni fa, al netto di varie riedizioni successive) e con qualche interessante

variazione.

La domanda che ora immagino vi starete ponendo è se il piccolo (ma talentuoso) team italiano sia riuscito in questo intento, per nulla facile.

Beh, ve lo dico subito, la risposta é... sì!

Infatti, anche se con qualche piccola sbavatura che andremo ad analizzare nel corso dell'articolo, il gioco realizzato dal team Commodore si è rivelato una bellissima sorpresa.

Ma andiamo con ordine e spieghiamo a chi di voi non conoscesse questo genere di giochi, che cosa dovrete fare in Millennium Runners.

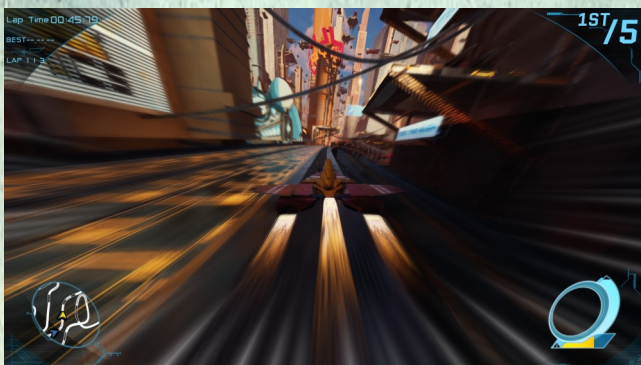
Il titolo Sinapsy non è altro che un gioco di corse che vi mette ai comandi di veicoli a levitazione in gare di velocità all'interno di circuiti futuristici.

Proprio la caratteristica a "volo radente" di questi mezzi permette loro di avere una maneggevolezza aumentata grazie a dei flap laterali che consentono di ottenere curve più strette e traiettorie altrimenti impossibili con i normali controlli.

A ciò si aggiunge anche un boost alla velocità attivabile per un tempo limitato (ma che si ricarica altrettanto in fretta), il cui uso risulta fondamentale

Questa è la nave che più evoca gli originali mezzi antigravitazionali di WipEout... ed è anche quella più facile da pilotare, ma senza eccellere in nessun campo specifico.





In basso a sinistra trovate una mini-mappa del tracciato. Utilissima per sapere cosa aspettarvi dalla curva successiva!



Guardate un po' che salita ci attende in questa pista! La profondità visiva offerta dal motore grafico consente di vedere con anticipo intere porzioni del tracciato.

per riuscire a tenere il passo con gli avversari.

E proprio qui sta il bello del gioco: imparare, giro dopo giro, a padroneggiare sia i flap che il boost, sperimentando e memorizzando in quali punti del tracciato sia più opportuno utilizzarli.

Tutto ciò rende appagante gareggiare e, cosa ancora più importante, offre al giocatore una sensazione di progressione delle proprie abilità al termine di ogni corsa, lasciando però in lui anche la convinzione di poter fare molto meglio.

Ed è proprio questa persistente volontà di migliorarsi che porta a dire "faccio un'altra gara!"... entrando in un loop di sfide da cui è difficile staccarsi.

Ma non solo di tecnica di guida si nutrono le gare di questa disciplina motoristica del futuro.

Sul tracciato infatti è possibile raccogliere vari bonus come mine, missili a ricerca, turbo, scudi e un sistema di "auto pilota" a tempo capaci di sparigliare le carte e rendere ancora più imprevedibili gli esiti di

una gara, sia nel bene che nel male.

È poi possibile, attraverso l'esecuzione di traiettorie ben precise, sorvolare degli acceleratori sparsi sulla pista capaci di darci un boost temporaneo oltre quello già disponibile sul nostro veicolo.

Il gioco, come da tradizione del genere, offre poi la possibilità di affrontare le gare a bordo di uno dei quattro "team" disponibili, ciascuno dotato di un mezzo con caratteristiche diverse, cosa che impone al giocatore uno stile di guida adatto a sfruttarne al meglio i punti di forza.

Certo, con ogni probabilità una volta che avrete trovato il veicolo a voi più affine, difficilmente lo abbandonerete, ma anche questo è un grande classico di questo genere di giochi.

Passiamo ora ad analizzare più nel dettaglio che cosa offra questo Millennium Runners allo stato attuale dello sviluppo: al momento sono disponibili tre modalità di competizione, tre classi di "cilindrata" e cinque circuiti sui quali gareggiare.

Per quanto riguarda le modalità di competizione abbiamo la classica "race" che vede vincere chi taglia il traguardo per primo dopo un determinato numero di tre giri, la gara "time attack" che prevede di correre senza avversari alla ricerca del miglior tempo sul tracciato e la competizione "last standing" che contempla invece l'eliminazione ogni 30 secondi dell'ultimo pilota in pista... fino ad arrivare ad un unico sopravvissuto.

Riguardo alle tre classi disponibili,

La selezione dei circuiti nel primo pianeta, tutti molto "cittadini" e tremendamente cyberpunk!



SHIP SELECTION OBSIDIAN REAVER



Il veicolo Obsidian Reaver non è esattamente il più aggraziato del lotto, ma spicca per la sua estrema maneggevolezza.

la seconda e la terza (sempre più veloci) devono essere sbloccate riuscendo a primeggiare nella "cilindrata" inferiore, non un'impresa così facile considerata l'agguerrita IA degli altri piloti che vi troverete ad affrontare sin da subito.

Riguardo le piste, la grafica dei menù mostra già ora tre pianeti, ciascuno dei quali prevede di ospitare tre circuiti.

Ad oggi sono selezionabili solo i primi due e sono presenti in totale sei piste.

Questi tracciati risultano tutti molto lunghi, vari, graficamente appaganti e divertentissimi da percorrere, una ulteriore nota di merito al lavoro svolto da questo team.

Piccola parentesi anche sull'aspetto audio, visto che l'originale WipEout poteva contare su di una track list di tutto rispetto.

Bene, sappiate che anche qui troverete ben dieci brani di musica elettronica incalzanti, perfetti per accompagnare le gare adrenaliniche a cui prenderete parte, opere musicali originali realizzate per l'occasione.

Convincenti ed in sintonia con l'ambientazione anche gli effetti sonori.

Trattandosi comunque di un titolo ad accesso anticipato verranno aggiunti nuovi tracciati, così da completare anche terzo mondo, quest'ultimo ad oggi non

ancora selezionabile.

Allo stesso modo anche alcuni aspetti del gameplay e vari altri dettagli potrebbero subire variazioni in funzione dei consigli che, con molta solerzia, il pubblico sta già fornendo al team di sviluppo.

Io stesso ho avuto modo di notare alcuni particolari sui quali credo che il team debba fare una riflessione più approfondita e che mi sembra giusto evidenziare.

Ad esempio ho trovato scomodo il fatto di poter guardare alle proprie spalle tramite lo stick di destra del controller, scelta molto scomoda quando il controllo di velocità avviene con i tasti del controller (A, B, X) e non con i dorsali (qui deputati all'uso dei flap e delle armi).

Sul versante grafico, invece, rivedrei la rappresentazione a schermo dello scudo in quanto la bolla energetica che si crea intorno al veicolo, per quanto bella da vedere, a volte va ad interferire con la visibilità della pista.

Non guasterebbe anche schermate di spiegazione dei vari power up e una immagine che mostri la configurazione dei tasti del controller, ad oggi assenti.

Altro punto che mi ha lasciato perplesso è stato quello della configurazione grafica del gioco, limitata ad un solo parametro (qualità

Forse dalla foto non si nota molto, ma in questa gara abbiamo optato per il dettaglio basso, soluzione che riduce drasticamente la definizione di tutto ciò che appare a schermo, evocando nei più vecchi di noi certi "pixelloni" dei giochi DOS di metà anni novanta.



NEW GAMES



Qui sopra potete vedere la Blue Icarus nella sua estetica iniziale, quella del primo livello...

bassa, media, alta), opzione che poi sembra andare a lavorare esclusivamente sulla definizione dell'immagine.

Purtroppo se doveste avere la sfortuna di avere un sistema che richiede di abbassare questo parametro, dovrete abituarvi ad una minor "nitidezza" dell'immagine.

Non mi è stato poi possibile andare ad agire

sulla risoluzione, nel mio caso bloccata sul Full HD del monitor da me utilizzato, a meno di non selezionare anche l'opzione "in finestra" e diminuire al contempo il parametro di qualità citato pocanzi.

Converrete con me che l'assenza di opzioni per eliminare/abbassare dettagli specifici (come effetti di luce, ombre, profondità della

... mentre qui la potete ammirare nella sua versione potenziata "livello 2". Il "3" scopritelo voi giocando!



visuale) rischia di essere limitante per i videogiocatori PC più smanettoni, abituati a settaggi molto approfonditi e sempre alla ricerca della configurazione ottimale per il proprio sistema.

Peraltro colgo l'occasione per segnalarvi che il rilevatore di frame integrato in Steam deve avere dei problemi con Millennium Runners (almeno per quanto mi riguarda), in quanto il dato rilevato in termini di FPS risultava sempre lo stesso con qualsiasi opzione di qualità e risoluzione impostata... e tutto questo nonostante, a video, fosse evidente che il gioco girasse molto più rapidamente in alcuni frangenti rispetto ad altri.

Un altro piccolo fastidio, questa volta sotto l'aspetto del gameplay, l'ho percepito quando il nostro veicolo si gira di 180 gradi e comincia a correre nel verso "sbagliato" della pista: oltre a non venire avvisati della direzione errata, né a video né con un avviso sonoro, l'ulteriore inversione di marcia necessaria per riportarci sulla "retta via" fa perdere preziosissimi secondi faticosamente guadagnati. In altre parole avere la sfortuna di incappare in una situazione simile rischia di compromettere troppo spesso la vostra corsa.

Infine (lo ammetto, questo è una mia personalissima fissa nei "racing game") apprezzerai che venisse introdotta una modalità "campionato" con punti assegnati a seconda dei risultati ottenuti su ogni pista, così da rendere più organica e "sportiva" l'esperienza di gioco.

Forse non tutti questi dettagli verranno rivisti, ma conto sul fatto che almeno una parte di queste (e altre) piccole migliorie verranno implementate entro ottobre di quest'anno, quando, nei piani del team, il gioco uscirà dall'accesso anticipato e sarà a tutti gli effetti completo.

Ci tengo comunque a sottolineare come queste piccole magagne che vi ho elencato siano inezie se paragonate a tutto ciò che di buono ha già da offrire Millennium Runners che, è bene sottolinearlo, è arrivato sul mercato in questa forma (già ampiamente godibile) dopo soli SETTE mesi di lavoro,

frutto dell'impegno di un team di appena VENTI persone che per fare ciò ha anche utilizzato un motore di gioco per la maggior realizzato "in casa"!

Ora ditemi voi se non dovremmo elogiare il lavoro svolto da questo team italiano e sostenerli in questo progetto acquistando Millennium Runners ad un prezzo così conveniente! ■

Massimiliano Conte

PS: con la prima patch pubblicata dopo questa recensione sono già state apportate molte correzioni. Ad esempio ora il sistema avvisa se si corre in direzione errata! Brava Sinapsy!!!

Commodoriani

SCORE 8,0

Se il buongiorno si vede dal mattino...

E no, qui non si tratta di elogiare un prodotto Commodore su una rivista Commodore! Qui si tratta di rendere giustizia ad un lavoro davvero ben fatto di un "piccolo" team talentuoso che ha saputo lavorare lontano dai riflettori e che è riuscito a realizzare un piccolo miracolo!

Millennium Runners è già adesso un bellissimo gioco che vale i soldi spesi per acquistarlo... immaginate quindi quando ad ottobre avremo il prodotto finito tra le mani!!!

Purtroppo, in un mercato sovraffollato come quello di oggi è raro che il grande pubblico riesca a conoscere piccole perle come questa.

Se siete cresciuti a pane e WipEout, vi piacciono le corse futuristiche e da un po' di tempo vi sentite orfani di questo genere di giochi, buttatevi a capofitto su Millennium Runners... a questo prezzo e con questa qualità sarebbe un delitto capitale lasciarselo sfuggire!

E già che ci siete parlatene in giro... perché il passaparola potrebbe spingere molto il suo potenziale (e meritatissimo) successo.

MILLENNIUM RULERS



DOWNLOAD NOW!

ON



STEAM®

QUALCHE DOMANDA A... VALTER PRETTE

Dopo l'intervista comparsa sul secondo numero di questa rivista, torna sulle nostre pagine Valter Prette, Chief Creative Officer di Commodore, per rispondere ad un sacco di domande inerenti a questi due anni e mezzo trascorsi e, già che ci siamo, anche per parlare un po' del mercato attuale dei videogiochi

- Ciao Valter... Iniziamo subito con il tracciare un bilancio di quanto già fatto dal team che dirigi.

Da quanto hai questo incarico e quali sono i lavori pubblicati di cui sei più orgoglioso?

Lavoro con questo team ormai dal 2021 e in questo tempo ho visto crescere con continuità il numero dei collaboratori e dei progetti. Al mio ingresso nel dipartimento c'erano solo due programmatori al lavoro su titoli mobile, oggi lavoriamo su engine Unreal e copriamo tutte le piattaforme.

Il primo successo del team in termini di distribuzione, con oltre 35mila download, è stato Elektrosoul per mobile e PC, un remake del classico Amiga Exstase. Il progetto più ambizioso che ho portato sul mercato ad oggi è Millennium Runners, dichiaratamente ispirato a WipEout.

Abbiamo sin dall'inizio mantenuta molta attenzione alla riscoperta di cult Amiga perché sono in linea con la storia e la vision di questa azienda.

- Per un team lontano dalle dimensioni dei colossi del mercato è più difficile realizzare un buon gioco o, una volta realizzato, riuscire a farlo conoscere al pub-



blico?

Io ritengo che le major siano molto sovradimensionate e che un team affiatato e ben diretto possa realizzare prodotti di qualità, naturalmente in termini di durata e dimensioni delle mappe non si può produrre la stessa mole di contenuti di un team di grandi dimensioni, ma questo non centra sostanzialmente con il concetto di qualità dell'esperienza ludica. Credo anzi che sia un obiettivo necessario per le aziende ridurre la scala dei team e dei tempi di produzione.

La distribuzione è un discorso molto diverso e complesso: farsi conoscere quando sei una startup è molto difficile e occorre tempo e pazienza, oltre a esperti della comunicazione incentrata sui videogiochi che in Italia latitano, anzi sono introvabili.

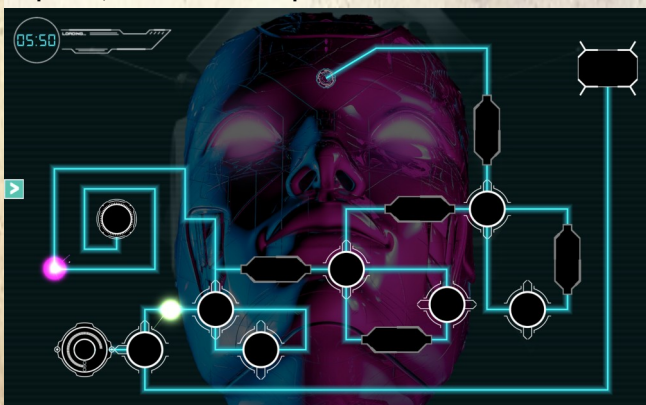
- In Italia è davvero così complesso creare giochi? Se sì, è un problema culturale

di chi dovrebbe intuire il potenziale di questo mercato (politici, imprenditori) o è un problema strutturale (burocrazia, pressione fiscale & simili)?

La risposta è sì, è molto difficile portare avanti una crescita aziendale in Italia in questo settore. I motivi sono entrambi quelli citati: culturalmente è ancora forte e radicata l'impostazione "localizzata" delle aziende e la crescita dal basso. Non esiste la cultura della collaborazione che può portare a crescita condivisa, e tantomeno la pazienza di pianificare investimenti a lungo termine che sono necessari in questo ambito. Il risultato è che nel nostro paese nascono molte piccolissime aziende di videogiochi che poi in un paio di anni vanno in crisi o comunque non emergono.

Dal punto di vista politico gli aiuti sono inesistenti e fortemente legati alla politica, ovvero distribuiti con metodi inadeguati se sei nel posto giusto o conosci le persone giuste, e finiscono col diventare fonti di autosostentamento per qualche professionista improvvisato senza creare opportunità di lavoro per il sistema. Il confronto con le politiche viste in Spagna, Polonia o Bulgaria solo per citarne alcune è impari, e sostanzialmente le aziende che vogliono creare videogiochi devono cavarsela da sole, così come è difficile che le major internazionali investano nel nostro paese a fronte di grandi spese burocratiche e di tasse (nonostante gli stipendi sia i più bassi in Europa, ora superati anche dalla Spagna e Polonia che era l'ultima a inseguirci).

Elektrosoul è stato un ottimo successo in termini di diffusione su Windows e mobile. Speriamo che Millennium Runners possa ottenere risultati paragonabili se non superiori, anche se solo su piattaforma PC!



- Facciamo un gioco: se domani avessi risorse economiche praticamente infinite per creare il gioco dei tuoi sogni... che gioco avresti in mente?

Sicuramente un nuovo gioco di calcio, scervro da contenuti a pagamento ed anche di licenze, e incentrato sul divertimento e la varietà di interazioni realistiche in campo. Inoltre sono un fan di Dragon's Lair e vorrei vederne una versione 3D, che abbiamo tentato di portare alla luce negoziando la licenza tempo addietro, scontrandoci però su vari impedimenti.

Sono anche appassionato di fantascienza e vorrei realizzare un titolo ispirato a Resistance, rigorosamente non open world, ma invece basato su regia coinvolgente e anche reintegro di full motion video con attori veri.

Per ultimo, un gioco arcade di pallavolo, che una volta nelle sale giochi potevi trovare.

- Torniamo alla realtà... quali sono i progetti su cui sta lavorando Commodore e il team Sinapsy che puoi raccontarci (al netto dei progetti Top Secret, ovviamente)?

Stiamo lavorando con passione all'integrazione di nuove feature sul racing Millennium Runners, e sono iniziati i lavori per il remake di The New Zealand Story. Altri tre progetti sono in fase di ideazione ma al momento non c'è una roadmap definitiva per cui non sento di potermi esporre.

- Parliamo un attimo nello specifico di Millennium Runners. Il suo debito d'amore con WipEout è evidente. Di chi è stata l'idea di realizzarlo e perché è sembrato il momento giusto per offrire un simile titolo al pubblico?

L'argomento è nato durante le mie negoziazioni con Sony per le licenze di Psygnosis, che includono WipEout, ma anche Rollcage, G-Police e altri. L'idea del racing è stata

presa di cuore dal nostro CEO e nonostante la non disponibilità della licenza si è deciso di proseguire realizzando un nostro engine proprietario. I giochi di racing sono ben accolti dal mercato e Millennium si differenzia dalla giocabilità dei suoi contender principali, Redout e F-Zero, avvicinandosi di più alla sfida di WipEout.

- Per crearlo immagino che il team abbia studiato l'originale per capirne le dinamiche. Quale capitolo e quale versione avete preso in esame?

Ho richiesto personalmente al team di scaricare il remake non ufficiale del primo capitolo e giocarci per capire cosa si intendeva negli anni 90 per "giocabilità", ovvero la sensazione di esserci, di essere coinvolto nel gioco e di avere controllo, la sfida implicita di padroneggiare un titolo che oggi è molto più diluita perché i giochi moderni sono certamente più facili, e invece di farti "battere il gioco" ti spingono ad ottenere achievements.

- I più giovani del team non erano nemmeno nati quando WipEout uscì nei negozi. Lo conoscevano già o lo hanno scoperto per realizzare Millennium Runners? E se lo hanno scoperto solo ora come hai fatto a staccarli dal joypad per realizzare il gioco???

Alcuni non lo conoscevano, però conosco il genere, soprattutto grazie a F-Zero; riscoprirlo è stato un processo semplice.

- Al momento quanti programmatori e artisti conta il team Sinapsy?

A seconda del progetto, visto che diverse attività si svolgono in parallelo su più titoli e in uffici separati su Roma e Milano, superiamo le 30 persone, e il numero è in costante crescita.

- Visto che il team leggerà molto volentieri (vero???) questa intervista del loro "boss", c'è una frase che vorresti dire loro qui, nero su bianco, in modo che possano sempre ricordarla?

Siate orgogliosi quando un vostro titolo compare su Steam, è una cosa da pochi.

- A proposito del team, immagino che molti di quei giovani siano passati attraverso i tuoi "esigentissimi" colloqui di lavoro. Che cosa apprezzi delle nuove generazioni di videogiocatori che hai potuto notare nei tuoi colloqui? Viceversa, c'è qualcosa che vorresti che avessero e che spesso non vedi in loro?

Allora oggi i ragazzi sono ricchi di interessi e hobby, e questa creatività è utile per adattarsi velocemente a nuovi progetti di generi magari molto differenti. Potremmo dire che i junior oggi siano più informati e veloci ad imparare.

Rispetto al passato che ho vissuto personalmente ci sono però dei pro e contro dal punto di vista dell'azienda: le persone sono meno adattabili e meno disposte al sacrificio, questo aspetto (che non è una critica ma solo una constatazione) è radicalmente cambiato: nella mia esperienza sia universitaria sia lavorativa il sacrificio era molto superiore e culturalmente sapevi che era richiesto.

Inoltre annoto che purtroppo manca una conoscenza di base della storia del videogioco e questo è un problema che presto esploderà vista la crescente preponderanza sul mercato di realtà culturali come quella cinese o coreana che non hanno contribuito alla nascita di questo media alle origini.

Grazie delle stimolanti domande, saluto tutti con un motto che uso sempre sui social: ricordate che i giochi belli sono più belli di quelli brutti! ■

FAN ART

MOONSTONE



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



Il nuovo Commodore Amiga a confronto con IBM PC, AC, e Macintosh

Quando viene presentato un nuovo personal computer, il fare confronti risulta essere un'abitudine ormai consolidata. Nel caso dell'Amiga la comparazione più ovvia è quella con tre computers molto noti: l'IBM PC, l'AT, ed il Macintosh della Apple.

Per un confronto è necessario mettere in risalto aspetti simili e dissimili. Per quanto riguarda il «simile» non aspettatevi molto; l'Amiga infatti è figlio di una tecnologia estremamente avanzata. Gli IBM ed il Macintosh sono computers che oggi possono venir definiti relativamente «vecchi», ed entrambi possono avvicinarsi alle capacità dell'Amiga solo tramite l'acquisto di costose espansioni.

44 / **COMMODORE**
GAZETTE

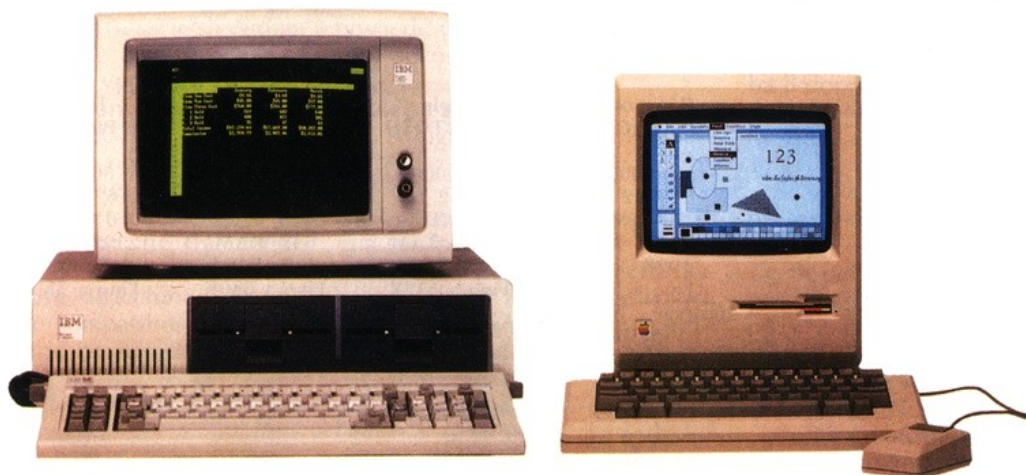
Microprocessori

L'Amiga è stato costruito sulla base del microprocessore Motorola 68000, uno dei chips preferiti per applicazioni professionali. Il 68000 è un potente microprocessore a 16/32 bit, ma per essere completamente efficiente deve risiedere in un computer ben strutturato.

Nella progettazione dell'Amiga si è tenuto conto del fatto che un microprocessore scende notevolmente di rendimento nel caso gli si affidino troppi compiti. Bastano pochi istanti di pratica su un Macintosh per accorgersi di come un 68000 possa funzionare lentamente. Per il nuovo Commodore l'apparente problema è stato superato con la creazione di

tre chips addizionali cui sono devoluti importanti compiti quali grafica, animazione, e suono. In questo modo il 68000 può essere sfruttato nel pieno delle sue potenzialità con applicazioni complesse, cosa che non avviene nel Macintosh.

L'IBM PC è strutturato su un microprocessore ad 8/16 bit, l'Intel 8088. La lentezza dell'IBM PC è stata dimostrata nell'uso dei programmi LOTUS 1-2-3, tra due Amiga quello che emulava l'IBM PC era notevolmente più lento di quello funzionante in Amiga DOS. D'altra parte possedere un Amiga permette, nell'emulazione IBM, di utilizzare anche tutti i programmi per IBM PC: è un po' come



possedere anche un PC.

Multitasking

L'Amiga è capace di un reale MULTITASKING. Il suo 68000 è in grado di eseguire più programmi contemporaneamente, i tecnici della Commodore dicono di averne provati insieme più di 50! Fino ad oggi la possibilità di eseguire più operazioni contemporaneamente non era neanche pensabile su elaboratori dal costo inferiore ai venti milioni di lire. Sia l'IBM PC che il Macintosh non sono in grado di eseguire un vero multitasking.

Struttura

I computers sono giunti ad un punto in cui sia gli utenti finali,

che i produttori di hardware e di software, desiderano trovare nell'elaboratore una versatilità tale da renderlo capace di adeguarsi a realizzazioni future.

L'Amiga è l'unico computer in multitasking realizzato in modo da essere aperto alle future evoluzioni dell'informatica. Sebbene questa macchina sia stata costruita con le tecnologie più avanzate oggi disponibili, i tecnici che lo hanno progettato sono consapevoli del fatto che un computer in pochi anni può divenire un apparecchio superato.

È per questo che l'Amiga è un sistema «aperto», il suo 68000 è infatti facilmente accessibile dal mondo esterno per eventuali migliorie ed espansioni.

Questo modello costruttivo è in completo contrasto con lo «stile» del Macintosh della Apple. Il Macintosh è un elaboratore «chiuso» in se stesso. È così ostile al mondo esterno che per questa macchina è stata anche difficile la realizzazione di software.

L'IBM PC al contrario è apertissimo alle espansioni, ma a tal punto che è come una scatola vuota. Per farlo funzionare è necessario aggiungere un numero non indifferente di schede di espansione.

Questa filosofia commerciale, secondo la quale è necessario spendere non meno di quindici milioni di lire per COMPORRE una macchina completa, non può non venire superata da un elabo-

Tavola comparativa

	Commodore AMIGA	Apple MACINTOSH	IBM PC	IBM PC AT
POTENZIALITÀ:				
Processore	68000	68000	8088	80286
Velocità	16/32 bit	16/32 bit	8/16 bit	16/24 bit
Memoria	7.16 MHz	7 MHz	4.77 MHz	6 MHz
	256K RAM	128K RAM	64K RAM	256K RAM
	192K ROM	64K ROM	40K ROM	64K ROM
Espansioni	Fino a 512K (esterne fino ad 8MB)	Fino a 512K	Fino a 640K	Fino a 3MB
TASTIERA:				
Totale tasti	89	58	83	84
Data Entry Pad	Si	Opzionale	Si	Si
Tasti funzione	10	0	10	10
Controllo cursore	Si	No	Si	Si
Tasto help	Si	No	No	No
GRAFICA:				
Testo				
Massima risoluzione	640x400	512x342	640x200	640x200
Colore	Si	No	Scheda colore sepa- rata	
	4,096 colori	(solo bianco e nero)	16.c. su uno scher- mo	
Risoluzione media	320x200	512x342	320x200	320x200
Co-processore grafico	Si	No	No	No
Interlaced Video	Si	No	No	No
RGB Analog	Si	No	No	No
RGB Digital	Si	No	Si	Si
Composito	Si	No	No	No
Sprites/Bit Planes	8/8	0/1	0/1	0/1
SUONO:				
Co-processore	Si	No	No	No.
≠ Voci/stereo	4/Si	4/No	1/No	1/No
≠ Octaves	9			
Sintesi vocale interna	Si	No	No	No
INPUT/OUTPUT:				
Bus di espansione	Si	No	Si	Si
Porte RGB/RGBI	Si	No	Opzionale	Opzionale
Porte per Video composito	Si	No	Opzionale	Opzionale
Output su TV	Opzionale	No	Opzionale	Opzionale
Porte per Mouse Joystick	2	1	Opzionale	Opzionale
Porte parallele	Si	No	Opzionale	Opzionale
Porte seriali	Si	Si	Opzionale	Opzionale
Genlock	Opzionale			
Framegrabber	Opzionale		3rd Party	3rd Party
Midi	Opzionale	3rd Party		
DISCHI:				
Capacità	880K	400K	360K	1.2MB
Misure	3.5"-5.25"	3.5"	5.25"	5.25"
Massimo # di Drives	4	2	2	2
SOFTWARE:				
Sistema operativo	Amiga DOS	Mac.Op.Sys.	PC DOS	PC DOS/XENIX
Windows	Workbench	Desktop	Top View (Opzione)	Top View (Opzione)
Commando Linea interfaccia	Si	No	Si	Si
Multitasking	Si	No	No	Opzionale
Compatibile MS DOS	Si	No	Si	Si
Supporto di Hard Disk DOS	Si	3rd Party	Si	Si

OPZIONALE-opzione disponibile attraverso il produttore.

3rd Party-opzione disponibile attraverso un altro produttore.

Tavola comparativa della caratteristiche di Commodore Amiga, Apple Macintosh, IBM PC e PC AT.

ratore completo il cui costo risulta essere notevolmente inferiore.

La Commodore sta già lavorando sulla nuova serie di Amiga che si baserà sul processore 68020. Questo vuol dire che i tre milioni-tre milioni e mezzo di lire (con monitor RGB a colori) investiti nell'Amiga non saranno stati spesi inutilmente. L'Amiga non sarà da considerarsi superato né il prossimo anno, né tra cinque anni.

Le nuove macchine saranno totalmente compatibili con i programmi e le periferiche di oggi. Questa è probabilmente la più grande differenza tra l'Amiga e gli altri personal.

Suono

Nessun altro personal computer presente sul mercato possiede quattro canali indipendenti di suono, ed una sintetizzazione vocale interna. Il Macintosh possiede un solo canale di suono. È possibile attraverso software sofisticato produrre suoni a più voci, ma questa funzione utilizza più del 50% del tempo del 68000. Comparete questo con i quattro canali dell'Amiga che non portano via alcun tempo al 68000.

L'IBM PC può produrre suoni; comunque rimane del tutto alieno alla flessibilità dell'Amiga, e possiede una sola voce. Inoltre esiste poco software musicale.

Colori e grafica

L'Amiga dispone di 4096 colori! La massima risoluzione possibile è di 620 x 400 pixels. Il Macintosh non ha colori e dispone di una risoluzione di 512 x 342 pixels. Non è possibile incrementare i pixels ed aggiungere colori. Il monitor risulta essere inoltre piuttosto piccolo.

L'IBM dispone di una buona gamma di schede di espansione. Con un «extra» di circa dodici milioni di lire potrete ottenere i 4096 colori disponibili sull'Amiga per circa due milioni e mezzo di lire.

Con l'IBM PC per dodici milioni potrete avere una risoluzione di 640 x 480 pixels: piuttosto interessante, ma questo risulta essere un prezzo assurdo.

Registrazione dei dati ed espansione di memoria

Anche se multitasking, suono, e colori, non sono importanti per le vostre applicazioni primarie, la

memorizzazione dei dati, e le espansioni di memoria, sono parametri di grande importanza per tutti gli utenti.

Il drive da 3 1/2 dell'Amiga ha il doppio di memoria di quello del Macintosh, e più del doppio di quella del drive IBM da 5 1/4.

Se avete bisogno di maggiori prestazioni il nuovo Commodore si può collegare con 3 drives esterni per un totale di 352/K. È possibile ottenere qualcosa di simile anche con IBM PC e Macintosh, il problema è che oltre ai drives è necessario acquistare anche adattatori, schede...

Come memoria l'Amiga può avere accesso a 8,5 megabytes contro i 650K dell'IBM PC, ed i 512K del Macintosh.

C'era una volta...

È finita l'era dei personal computers costosi e limitati. Con l'Amiga è possibile possedere una macchina dalle caratteristiche avanzatissime ad un prezzo fino a ieri inimmaginabile.

Applicazioni? Lasciate correre la vostra fantasia... È arrivato il momento in cui fantasia e realtà possono finalmente incontrarsi.

**NO!
NON COMPRATE
SOFTWARE COPIATO!
NON REGALATE IL VOSTRO DENARO
AI PIRATI!
NON DISTRUGGETE LE POSSIBILITÀ
DI CREARE NUOVI PROGRAMMI**

**Tutte le volte che vi è possibile
esigete del software ORIGINALE
Perché spendere del denaro per manuali
fotocopiati e programmi che non funzionano?**

**VENDERE COPIE DI PROGRAMMI COPERTI DA
COPYRIGHT È UNA VIOLAZIONE DELLE
CONVENZIONI INTERNAZIONALI**

Sostenere l'industria del software è un vantaggio anche per Voi!

CONVERSIONI EU Vs USA: RAMPAGE



sempre su etichetta Activision, ma sviluppata da Monarch Development, aveva una grafica meno convincente negli sprite, ma palazzi più vari e una giocabilità migliore per merito di controlli più reattivi. Il multiplayer era però limitato a solo due giocatori.

A livello audio, invece, i due giochi si equivalevano (nella media, ma nulla di trascendentale).

A far pendere l'ago della bilancia verso quella USA, oltre ai controlli più reattivi, bisogna anche ricordare una serie di bug che affliggevano il Rampage europeo, che, su C64, ne pregiudicarono molto la giocabilità.

Anche il famoso coin-op Rampage ha avuto la "fortuna" di vedere due conversioni distinte per il C64.

Nel 1987 uscì quella del nostro continente ad opera di Activision e sviluppata da Software Studios.

Graficamente ben fatta per quanto riguarda i mostri a schermo, risultava ripetitiva nell'aspetto dei palazzi da abbattere.

Positiva invece l'opzione di poter giocare in tre contemporaneamente (come l'arcade), anche se il terzo giocatore doveva necessariamente adattarsi ad utilizzare la tastiera. Un tantino rigida, invece la risposta dei comandi.

La versione USA, uscita nel 1989



FOLLOW US



Instagram



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

