

Commodoriani

NUMERO

17

GENNAIO-FEBBRAIO

2025



CREATURES

CLYDE RADCLIFF EXTERMINATES ALL THE UNFRIENDLY, REPULSIVE EARTH-RIDDEN SLIME

News
Recensione
Intervista
New Games
Curiosità

LE ULTIME NOVITA' DAL MONDO COMMODORE
CREATURES IC64I
MARCO 'MA' AULETTA
ROGUECRAFT - versione finale [AMIGA]
IKARI WARRIORS - versione EU Vs USA



PUBBLICITA'





C.T.O.

Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.)
telefax 051/753418
telex 520659 CTO BO I

EDITORIALE

Bentornati, amici lettori, con questo il numero 17 di Commodoriani!

Un numero che per alcuni potrebbe essere considerato sfortunato, ma che per il sottoscritto è invece un grande traguardo dato che con esso si chiudono i primi tre anni di pubblicazione di questa rivista digitale: decisamente un bel traguardo!

Ma bando alle ciance e vediamo cosa ci riservano le prossime pagine di questa uscita.

Oltre alle consuete news dal mondo Commodore, andremo a rivedere un titolo di grande spessore del panorama C64: Creatures. Dato che il mese scorso ci siamo soffermati su un solo titolo Amiga, mi è sembrato giusto pareggiare i conti con un solo programma 8 bit questo mese. Ma gli affezionati del mondo 16 bit non disperino, in quanto potranno recuperare un bell'articolo del 1988 dedicato al Workbench 1.3 pubblicato sulla rivista Amiga Byte (interessante fotografia di come quel sistema operativo venne visto all'epoca) e la recensione con voto definitivo a Roguecraft, un nuovo videogame per il 16 bit Commodore che avevamo visto in anteprima nel numero 9 e che ora è stato pubblicato nella sua versione definitiva.

Dulcis in fundo, troverete anche una bella intervista a Marco Auletta, storica firma di Zzap! e TGM che, ne sono certo, troverete molto interessante.

Come sempre vi auguro una buona lettura e un arrivederci al prossimo numero di Commodoriani!

Massimiliano Conte

INDICE

PAG. 02 ... NEWS

PAG. 04 ... CREATURES

PAG. 08 ... INTERVISTA A
MARCO AULETTA

PAG. 13 ... IL WORKBENCH 1.3

PAG. 18 ... ROGUECRAFT

PAG. 13 ... FAN ART

PAG. 20 ... 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).

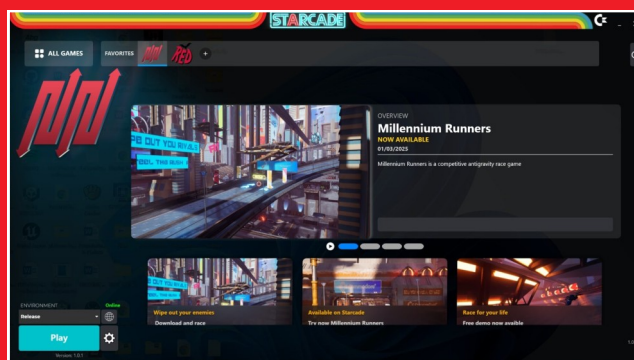
NEWS

CONTINUANO I LAVORI...

Starcade, il portale dedicato ai programmi Commodore è in avanzato stadio di sviluppo e presto verrà reso disponibile on line.

Qui a lato potete vederne una anteprima che mostra come visibilità, fruibilità e chiarezza dei contenuti siano le caratteristiche

fondanti di questo progetto. Contiamo di darvi ulteriori aggiornamenti sullo stato dei lavori e sul suo lancio quanto prima!



Passando invece alla parte ludica dei progetti in corso di realizzazione possiamo confermare che la nuova versione di **The New Zeland Story** a firma Commodore procede spedita e non vediamo l'ora di mostrarvi le prime immagini del gioco in uno dei prossimi numeri di Commodoriani.

Per quanto riguarda invece il ritorno di **Xenon**, annunciato la scorsa estate, i lavori Inizieranno a breve. Bisognerà quindi attendere ancora un po' per tornare a blastare alieni nella nuova edizione di questo classico dei Bitmap Brothers.

Non temete, siamo comunque certi che questa attesa verrà ampiamente ripagata!





CREATURES

CLYDE RADCLIFFE EXTERMINATES ALL THE UNFRIENDLY, REPULSIVE EARTH-RIDDEN SLIME

By Apex

Computer Productions

CBM 64/128 Cassette



THALAMUS

Chi ha amato il C64 sotto il suo profilo ludico probabilmente ricorda la Apex Computer Productions, casa di produzione formata da due talentuosi fratelli: John (codice) e Steve (grafica e musica) Rowlands.

Il perché è presto detto: con il loro lavoro diedero vita ad alcuni dei titoli tecnicamente più impressionanti pubblicati nel corso della vita commerciale del C64. E scusatemi se è poco.

Ecco cosa succede a bere troppi alcolici!



SCHEDA

Pubblicato da

THALAMUS

Sviluppato da

**APEX COMPUTER
SOFTWARE**

Anno di pubblicazione

1990

Piattaforma

C64

Oggi, come avrete intuito dalla immagine ad inizio articolo, si parlerà di quello che, probabilmente, è il più famoso dei loro titoli: Creatures.

Reduci dai validissimi spara e fuggi Cyberdyne Warrior e Retrograde, sempre pubblicati su C64, gli Apex decisero di dedicarsi ad un platform tenero con grafica fumettosa che, fin da subito, prese il nome di "Creatures".

Tali aspetti "coccolosi" però nascondevano una storia fatta di violenza nei confronti dei poveri Fuzzy Wuzzies, i dolci abitanti dell'isola in cui era ambientato il gioco: queste "pucciose" creature erano infatti state rapite con l'inganno durante una grande festa da alcuni sadici demoni che non vedevano l'ora di poterle torturare.

Il compito di salvare i poveri prigionieri ricadde sul povero Clyde Radcliffe, l'unico Fuzzy scampato alla cattura perché ubriaco e "collassato" in un cespuglio (giuro, la storia originale è proprio così!).

Inoltre, grazie ai postumi della sbornia, il protagonista del gioco aveva acquisito l'incredibile capacità di sparare fiamme dalla bocca, arma che, in alternativa, poteva anche essere caricata per ottenere un poderoso



La schermata iniziale, accompagnata da un'allegria musicchetta e un sacco di colori!

"rutto di fuoco".

Con questi invidiabili superpoteri non c'era dubbio che i nemici avessero i minuti contati.

Durante il suo viaggio in mondi platform densi di salti e di creature ostili da superare, il buon Clyde aveva anche la possibilità di acquistare dei potenziamenti per il proprio "alito" al termine di ogni livello, esattamente come nei giochi da bar.

Ogni due schemi superati (con relativo boss di fine livello), inoltre, si doveva affrontare una "camera delle torture".

Questa fu forse l'idea che più colpì i giocatori all'epoca: dopo livelli a scorrimento pieni di salti e nemici, si dovevano affrontare dei quadri nei quali il vostro scopo era quello di "disarmare" la cervelotica macchina di tortura ideata dai demoni e che avrebbe condotto uno dei poveri Fuzzy catturati ad una morte orribile.

Questa sezione risultò talmente particolare ed originale da colpire sia i recensori che i giocatori dell'epoca: in pratica si potrebbe dire che il resto del gioco (per quanto bello e godibile) si affrontava quasi solo per arrivare a scoprire la successiva macchina di tortura ideata dai Rowland.

Dal punto di vista audio il



Il caricamento di ogni livello vi mostrava il punto del percorso in cui vi trovavate... in pieno stile arcade!

gioco offriva dei motivetti allegri e volutamente scanzonati, uniti ad effetti sonori azzeccati e calzanti, in un connubio che funzionava alla grande e rendeva ancor più gradevole giocare a Creatures.

Da sottolineare, anche se già accennato in precedenza, che il gioco venne realizzato solo per il C64 in quanto Apex prediligeva quella macchina.

In verità una conversione per ZX Spectrum, venne annunciata dal publisher Thalamus ma mai rilasciata, probabilmente per valutazioni relative al mercato 8 bit dell'epoca.

E a proposito di conversioni... mentre i fratelli Rowlands lavoravano alacremente al seguito di questo gioco, sempre come

Clyde poteva superare laghi e fiumi a bordo di una grande foglia... agevolato da un ventilatore che providenzialmente il nostro eroe tirava fuori da non si sa dove!





E prima dello stage c'era anche una piccola preview di quello che vi aspettava... anche questo decisamente molto "coinoposo".



Era presente anche il classico negozio nel quale comprare i power up per proseguire al meglio l'avventura, qui nobilitato dalla bella signorina in minigonna (no, lei non potevate acquistarla, mi spiace!).

esclusiva C64, un'altra software house, la WJS Design, si impegnò a convertire questo primo capitolo per i 16 bit, ma con un risultato finale ben al di sotto delle aspettative. Per carità, il gioco su Atari ST e Amiga era il medesimo, ma lo stile grafico modificato e una peggior risposta dei comandi la resero una conversione ritenuta universalmente molto inferiore rispetto all'originale su 8 bit Commodore.

recensione da "Medaglia d'Oro").

In sostanza questa rubrica veniva scritta dai programmatori stessi durante la realizzazione del loro gioco e mentre in alcune occasioni spiegava molto bene i motivi di determinate scelte nel gameplay, in altre indicava anche quali dettagli fossero stati abbandonati per problemi tecnici o scelte artistiche.

Piccola nota a margine: Zzap! (anche nella sua edizione italiana) ospitò il diario di sviluppo del gioco, partito dal numero di luglio/agosto 1990 e terminato con quello di dicembre (che conteneva anche la

In definitiva Creatures è ancora oggi, consierando solo l'originale per C64, un ottimo titolo: programmato bene, giocabilissimo e con una grafica che torchia i limiti del piccolo 8 bit Commodore.

Il primo schema delle torture nel quale si deve trovare il modo di utilizzare quel cannone in basso a sinistra per fermare il cicciobombo viola che lentamente alza il pistone su cui si trova il nostro amico. Se tarderete, come si nota qui, un secondo demone farà a fette il malcapitato Fuzzy con una motosega.

Uscì poi in un periodo di transizione tra 8 e 16 bit ed essendo, in quel particolare momento, un'esclusiva del C64, fu anche visto come una delle (oramai rare) perle in grado di rincuorare i



Forse non lo sapevate, ma dentro ad ogni copia originale del gioco per C64 si poteva trovare un piccolo Fuzzy Wuzzy come questo!



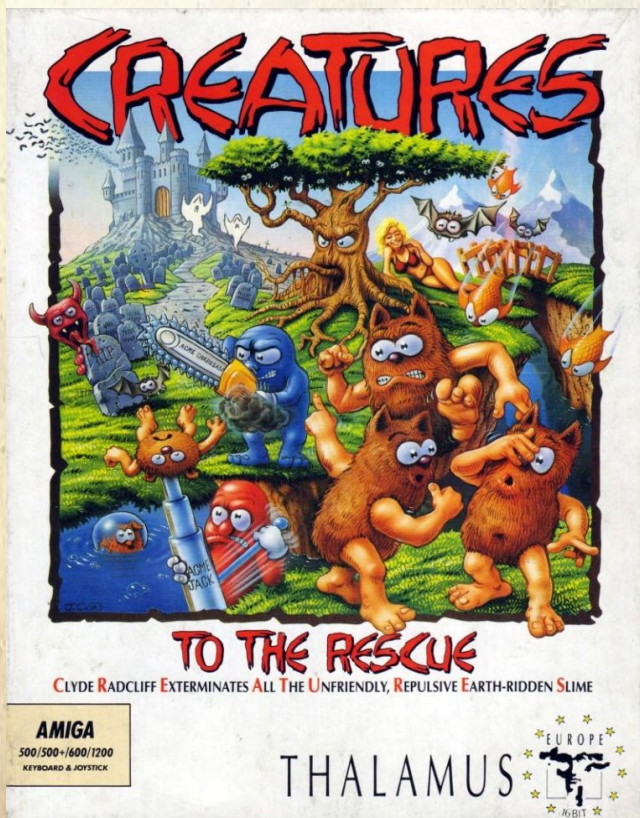


Ed ecco a voi la versione Amiga, che reinterpreta pesantemente lo stile grafico dell'originale.

possessori del "piccolo" di casa Commodore.

Io, pur non essendo un fanatico di questo genere di giochi, lo apprezzai tantissimo e, proprio come accennato sopra, fu un orgoglio averlo in esclusiva su un computer che i possessori di 16 bit davano già per morto e che, con molto ritardo, si dovettero accontentare di una conversione tutt'altro che entusiasmante.

La versione Amiga contò su di una diversa illustrazione... che, a mio modesto parere, risultò decisamente peggiore della precedente.



Va comunque riconosciuto che la definizione grafica dei 16 bit aggiungeva molti dettagli nelle "torture screen"

Ultima nota prima del box finale: il titolo in realtà dovrebbe essere scritto come C.R.E.A.T.U.R.E.S. in quanto è l'acronimo di "Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime".... ma in fondo penso che anche voi preferiate ricordarlo con il suo titolo semplificato. ■

Massimiliano Conte

LEMON

64

SCORE

8.6

249 VOTI

Il voto assegnato dai 249 utenti di Lemon64 che hanno deciso di giudicare il gioco dimostra quanti commodoriani ricordino con piacere l'esperienza vissuta con questa piccola perla di programmazione. A causa però di una difficoltà elevata dovuta alla precisione richiesta nei salti sin dal primo livello, il voto è stato comunque penalizzato da chi all'epoca non si volle applicare a fondo nella soluzione del gioco. Creatures è un titolo davvero bello, sfidante che dimostra quanto a fondo si sia arrivati a spremere l'hardware del C64, anche se in seguito gli stessi Apex Computer Production provarono a fare ancora di meglio con i loro successivi titoli. Di questi, però, parleremo nei prossimi numeri, quindi... restate sintonizzati!

QUALCHE DOMANDA A... MARCO AULETTA

Marco Auletta, per gli appassionati di Commodore e videogame di vecchia data, è un nome che dovrebbe suonare più che familiare! Le sue recensioni comparse in ZZAP! e The Games Machines (e per un breve periodo anche in C+VG), infatti, hanno coperto un numero sterminato di giochi, molti dei quali legati proprio al mondo C64 e Amiga.

Sono passati tanti anni, ma vediamo un po' cosa si ricorda Marco di quel periodo e delle nostre amate macchine Commodore!

Intervista di
Massimiliano Conte

Ciao Marco e grazie di aver accettato questa intervista con Commodoriani. Partiamo proprio dalle origini. Quando e come sei entrato in contatto con il marchio Commodore?

Parliamo di episodi talmente lontani nel tempo che potrebbero anche non essere mai accaduti! Ricordo di aver giocato per la prima volta con il Commodore 64 in campeggio al mare. Era dalle parti di Comacchio e avevamo fatto amicizia con una famiglia che girava con una roulotte principesca, gigantesca e con un arredo interno favoloso, mobiletti in legno massiccio, vetrine in cristallo, cose che non avevo nemmeno a casa. Il proprietario di questa roulotte non me lo ricordo proprio, ma ricordo che si era portato in vacanza un Commodore 64 e un televisore in bianco e nero che aveva piazzato in veranda. Una sera ci invitano per fare due chiacchiere e magari giocare a carte, ma il Commodore 64 era acceso e il pater familias stava



Marco, in vena di citazioni colte, ci ha inviato questa foto... vecchi Commodoriani, l'avete colta, vero??? [MC]

provando Falcon Patrol 2, che aveva comprato da poco. Sono rimasto letteralmente folgorato.

A questo punto è d'obbligo chiederti come riuscisti ad entrare nel gruppo di redattori di ZZAP!

Questa è più facile. Un mio compagno di classe si presenta un giorno con una copia del numero 20 di Zzap!, quello con Platoon in copertina (febbraio '88). Prima di allora avevo solo visto qualche numero di Videogiochi e

l'occasionale MCmicrocomputer, ma Zzap! aveva un'aria molto diversa, più fresca, più divertente, molto più tecnica ma allo stesso tempo anche più vivace. Inutile dire che diventa subito un'ossessione, e con il

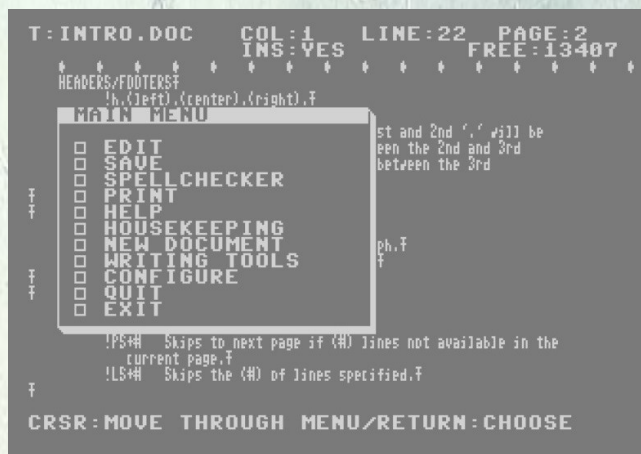


cambio della redazione avvenuto a maggio [dallo Studio VIT ad una redazione interna - n.d.MC], decido di andare a vedere dove si trova il loro ufficio. La versione breve della storia è che dopo aver girato per tutta la città (e ricordo che faceva un caldo fottuto) scopro che l'ufficio era a cinquanta metri da casa mia, in periferia, tra le officine, i parchetti spelacchiati e i parcheggi malfamati. Mi accoglie Bonaventura Di Bello, io lo annoio con le chiacchiere da ragazzino entusiasta e lui non mi caccia! Ricordo che una delle prime volte in ufficio ho spento "per scherzo" il monitor al Vecchio Faggio (Stefano Giorgi), peccato che non fosse il monitor ma un Macintosh 512k e che gli avessi quindi spento il computer mentre stava scrivendo un articolo. Lui non se lo ricorda più, e tanto meglio!

In quel contesto il C64 la faceva da padrone sotto il profilo ludico, almeno qui in Italia. Secondo te nel nostro paese è servito "solo" per videogiocare, come alcuni sostengono, o ha anche aiutato quelle persone a scoprire un mondo come quello digitale, allora sconosciuto ai più?

Il Commodore 64 era il classico cavallo di Troia. Lo compravano i genitori per tenere i conti e si finiva sempre per comprare un joystick nel giro di una settimana. L'uso che se ne faceva era davvero molto vario, i miei compagni di scuola non facevano nemmeno finta di usarlo per "lo studio", ma i loro genitori se ci mettevano mano alternavano word processor e database a cose come Power at Sea o Kennedy Approach. Per quanto mi riguarda, il primo vero applicativo (forse l'unico) che abbia mai usato su C64 è stato WordStar 64,

copiatomi da Bonaventura per farmi scrivere le prime recensioni.



WordStar 64 in tutta la sua bellezza. [MC]

[da www.dumpclub64.it]

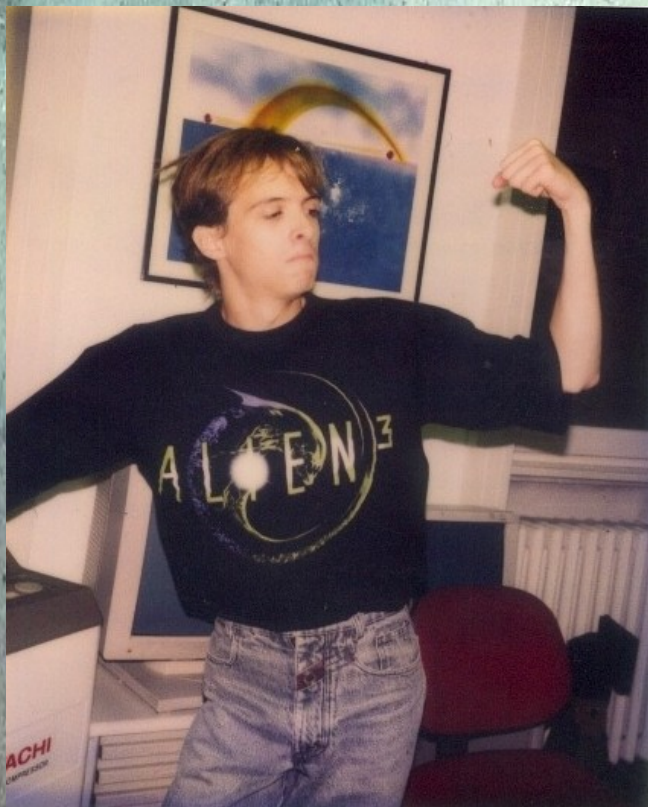
Ho sicuramente acquistato in edicola qualche specialone con programmi musicali, e ricordo che con mio fratello abbiamo digitato listati interminabili per provare programmi assortiti (ma c'era sempre qualche POKE sbagliata). Mi piace pensare che il Commodore 64 abbia creato il suolo fertile su cui è cresciuta la generazione che è passata all'Amiga prima e ai PC poi.



Poi presero piede i 16 bit e Commodore riuscì nuovamente a fare breccia nel cuore di molti con Amiga. Mi sembra però - da alcune tue dichiarazioni passate - che tu senta meno "tuo" questo computer rispetto all'amato "biscottone". Se è vero, ci puoi spiegare perché?

Ho provato ad avere un Amiga in

Marco non ha mai sopportato la sua caricatura che compariva su Zzap!. Per fargli un amichevole dispetto ho pensato bene di inserirla qui accanto! =)



Anche in considerazione della maglietta indossata, gli storici ritengono che la foto che vedete qui sopra risalga all'estate del 1993.

[Penso di dover ringraziare Carlo Santagostino per questa immagine di un giovane Auletta che, a memoria, non credo sia mai comparsa sulle riviste dell'epoca - n.d. MC]

casa, lo giuro! Ho acquistato da un noto negoziante milanese (un vero pirata, in tutti i sensi) un'Amiga 500 che si è rivelato essere guasto. Ho faticato parecchio per riavere i miei soldi e alla fine ho rinunciato del tutto, assolutamente traumatizzato (non avevo nemmeno diciotto anni e avevo sborsato quasi mezzo milione di Lire per una macchina che avrei usato solo per dei videogiochi). Da allora ho sempre paura che gli oggetti tecnologici che acquisto non funzionino! Avendo la redazione così vicina a casa, comunque, ero abituato a portarmi a casa di tutto per giocare - computer, console, televisori - e non vedevo la necessità di comprare nulla, ma l'Amiga era una vera tentazione... Dopo l'esperienza traumatica, però, ho rinunciato e ci ho sempre e solo giocato in ufficio, passando le notti su Damocles, Starglider II, F-18A Interceptor, Zarch, Zarathrusta, Dungeon Master, Populous, Lotus Turbo Challenge II, Another World, Millennium 2.2, Stunt Car

Racer... Potremmo andare avanti molto a lungo.

Purtroppo il marchio Commodore conobbe anche molti insuccessi. A tuo parere quale di queste macchine "sfortunate" avrebbe meritato un destino migliore?

E come si sarebbe potuta salvare Commodore?

Credo che gli insuccessi siano stati ancora più evidenti per colpa del Commodore 64 e dell'Amiga 500, che sono stati dei veri miracoli. Prendersela con il C-16, con il Plus/4, con il C64GS, con il CDTV, l'Amiga CD32 perché non sono all'altezza è anche ingiusto (anche se...). E poi pensiamo ai collezionisti: per strada girano persone convinte che il C64GS sia un oggetto ambito, ci pensi? E votano anche loro, spesso hanno la patente. Incredibile. Per quanto riguarda come avrebbe potuto salvarsi Commodore... forse continuando con i colpi di genio, continuando ad avere fortuna e una visione avveniristica.

Continuando a produrre cose fantascientifiche come il SID.

Continuando a fare le magie!

Grazie a foto come questa, pubblicate sulle riviste dell'epoca, Marco Auletta entrò nei cuori dei lettori.

Chi altri se non lui si sarebbe abbarbicato su un armadio della redazione per combattere a colpi di scopettone il collega Alex Rossetto? [MC]





Controcorrente con il pensiero di molti Commodoriani, Marco non ha mai apprezzato questi due titoli del Team 17 (Body Blows e Superfrog). Non perché è mio ospite... ma sono perfettamente d'accordo con lui, specie riguardo a Body Blows, uno dei titoli più sopravvalutati nel panorama Amiga, almeno a mio parere. [MC]

Ritorniamo a parlare del tuo periodo di recensore su Zzap!.

In breve tempo i lettori cominciarono a conoscerti come uno dei redattori più severi della rivista. Era davvero così o è un mito che andrebbe sfatato?

Non ho mai avuto l'impressione di essere troppo severo, ma non sono nemmeno molto attento per quanto riguarda le mie recensioni, dato che non me le ricordo proprio. So che stroncavo tanti giochi perché guardavo contemporaneamente cose su tutte le piattaforme ed ero convinto fosse necessario avere una visione di insieme. Non mi andavano giù osservazioni come "per essere su Commodore 64..." o "su Amiga non c'è niente di meglio...", non mi piacevano le conversioni fatte in tre mesi per cavalcare l'onda del successo del coin-op, non mi piacevano le operazioni alla Body Blows, in cui si approfitta dell'utenza affamata di giochi per rifilargli una pallida imitazione di quello che potrebbe avere. Detestavo Superfrog perché avevo visto come si facevano davvero quei giochi su Megadrive, su Super Nintendo, ma anche su NES, su Master System! È vero che per la maggior parte dei lettori il mio discorso perdeva un po' di significato, perché se uno ha solo una piattaforma non è che gli posso dire "guarda che l'altro gioco sull'altra piattaforma fa le stesse cose ma meglio". Comunque, ho sempre visto le recensioni

non come un giudizio finale su un gioco, ma come il mio parere su quel gioco. Stava al lettore leggere quel parere e poi decidere se era d'accordo o meno. Anche i voti alla fine della recensione mi facevano infuriare: magari capitava di scrivere giorno e notte e poi alla fine tutto quello che passava è "quel gioco ha preso 89%".

So che metto a dura prova la tua memoria... ma c'è un gioco che ti sei pentito di aver stroncato e, viceversa, un titolo che avresti dovuto trattare con maggiore severità? Per venire incontro alle tue sinapsi, ti concedo di attingere sia alle tue recensioni per C64 che Amiga.

Credo di aver ampiamente dimostrato di non ricordare né che giochi ho recensito né che cosa ne ho detto. Se non erro sono stato preso in castagna da un certo Massimiliano Conte con la recensione di Elite per NES, non ero nemmeno sicuro che esistesse il gioco e "qualcuno" ha tirato fuori proprio la mia recensione su Consolemania. Non credo di aver cambiato troppo idea sui giochi, per cui se non mi piaceva qualcosa allora, difficile che mi piaccia adesso. Per esempio, Shen Mue non mi è mai andato a genio e tutt'ora non mi dice nulla. E con questa mi sono assicurato una buona dose di hate-mail. Però oh, se a qualcuno non



Siamo riusciti a far sbottonare Marco... ed ecco qui i due giochi "perfetti" su C64 e Amiga da lui citati!

piace il pistacchio o il cioccolato, gliene puoi fare una colpa?

- Ora che abbiamo stimolato la tua memoria... se pensi di getto ad un gioco che su Commodore64 più si avvicina alla "perfezione", quale è il primo che ti viene in mente?

I giochi per C64 erano tutti deliziosamente imperfetti, perché spaziavano dalla replica dei giochi quasi tradizionali visti sulle console della generazione precedente, come il mio amato H.E.R.O., a cose lisergiche come Mad Doctor (un bellissimo gioco in cui devi costruirti il tuo mostro di Frankenstein, anche ammazzando le persone per procurarti i pezzi!), o ambiziose come Project Firestart, che è chiaramente sovradimensionato per il Commodore 64. Però forse il gioco "perfetto" ce l'ho, è International Karate +. Perfettamente giocabile anche oggi, graficamente impeccabile, la colonna sonora di Hubbard, ci puoi giocare anche in due!

E su Amiga?

Dungeon Master è il gioco che mi ha spinto all'acquisto sfortunato di cui ti ho parlato prima. Quando il distributore ci ha mandato la versione Atari ST di Chaos Strikes Back ero in lutto perché non potevo importare i miei personaggi, ma tanto era così difficile che l'ho comunque mollato subito (e comunque ci hanno pensato i "dischetti blu"

a permettermi di giocarci su Amiga). Devo dire che ogni tanto ripenso ancora a quei maledetti interruttori microscopici nascosti tra le pietre e al suono che facevano quando li premevi, e che ricordo ancora le formule usate per lanciare gli incantesimi. Forse saprei anche disegnare qualcuna delle rune.

- Per chiudere... cosa fa oggi Marco Auletta per vivere e a cosa gioca nel tempo libero?

Lavoro per una società di localizzazione di videogiochi, quella che traduce quasi tutti i titoli che vedi sugli scaffali al giorno d'oggi. Per quanto riguarda il privato, ho gusti abbastanza semplici e banali: gioco ai vari Souls dai tempi di Demon's Souls, ma sono un giocatore mediocre che deve ricorrere a tutti i trucchi più sporchi per cavarsela (e odio il PVP) – per dire, ci ho messo una settimana tonda a battere Isshin, il boss finale di Sekiro (e nemmeno la versione Inner). Non gioco più agli FPS da quando ho capito che Destiny non rispetta il mio tempo (cioè da parecchio), cado spesso nei tranelli tesi dai giochi che provocano dipendenza (come Balatro) e tutte le settimane faccio volontariato con un gruppo di anziani ex-redattori e appassionati di videogiochi, giocando con loro in VR a Walkabout Minigolf. È un'attività sfibrante ma che dà soddisfazione. ■

IL WORKBENCH 1.3

Nel 1988, il mondo dell'informatica stava vivendo una rivoluzione e al centro di questa trasformazione c'era il nostro amato Amiga, un computer destinato a lasciare un segno indelebile nella storia della tecnologia. Tra le sue innovazioni più significative ci fu il Workbench, un sistema operativo che non solo definì uno standard per l'interazione uomo-computer, ma che rappresentò anche un salto qualitativo nel modo in cui gli utenti poterono utilizzare il proprio computer.

Il Workbench, con la sua interfaccia grafica intuitiva e le sue potenti funzionalità, permise all'Amiga di distinguersi nel panorama informatico dell'epoca, dominato da macchine con righe di comando e sistemi operativi decisamente meno avanzati.

Proprio in quell'anno la rivista specializzata Amiga Byte dedicò, all'interno del suo primo numero, un articolo dedicato al rilascio della versione 1.3 di questo straordinario sistema operativo, analizzandone le caratteristiche, le potenzialità e le novità (non poche) rispetto alla 1.2. Oggi, grazie a retroedicola.com,



abbiamo l'opportunità di rivivere quell'epoca pionieristica attraverso le scansioni di quelle pagine

Un viaggio nel tempo che ci permette di apprezzare non solo l'innovazione tecnologica, ma anche lo spirito di un'era in cui l'informatica stava muovendo i primi passi verso il futuro. Buona lettura! ■

SOFTWARE

Workbench 1.3

Laceriamo qualche velo dei tanti che avvolgono la nuova versione del sistema operativo Amiga. Senza pretendere che questa sia la definitiva, né di svelare proprio tutto lo svelabile, ecco qualche primizia succosa.

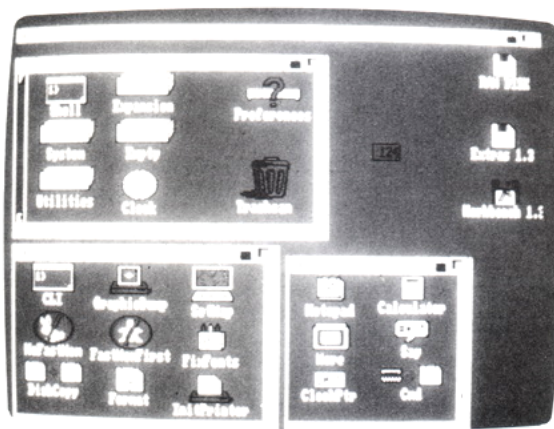
di STEFANO GALIMBERTI

Tutti ne parlano, nessuno ce l'ha, qualcuno pretende di averla. La nuova versione del sistema operativo Amiga, la famosa release 1.3, fa gola un po' a tutti. Ogni rivista pretende che la sua fonte d'informazione in proposito sia quella valida e fornisce anticipazioni sulle quali nessuno può giurare. Il tempo dirà chi è riuscito ad «annusare» davvero la novità, chi ha carpito per primo i segreti dell'1.3. Ecco quello che risulta a noi in proposito.

Molte novità nel Workbench 1.3, soprattutto per gli utenti che, con appena un po' d'esperienza, smettono con il CLI. Si inserirà il dischetto e si attenderà il caricamento. Il messaggio di Copyright della Commodore ci informerà che la versione attuale del Workbench è la 34.2. A caricamento avvenuto vedremo che le icone sono quasi tutte cambiate e nella finestra in alto a sinistra troveremo «Shell», il nuovo (e molto più potente) CLI.

WORKBENCH USERS

Salta all'occhio che, quando clickiamo sullo



Contenuto del dischetto Workbench 1.3: notare il nuovo puntatore a forma di orologio e la Shell.

schermo del Workbench, per esempio aprendo un'icona di disco, il puntatore del mouse diventa un simpatico e piccolissimo orologio digitale che indica solo ore e minuti: esso scompare quando si va a clickare dentro una finestra. Niente di eccezionale, ma con l'andar del tempo se ne scopre l'utilità.

Altra peculiarità della versione 1.3, un Preferences rinnovato soprattutto per quanto riguarda le parti relative alla stampa. Come si vede in fig. 1 la schermata principale del programma è quasi inalterata, tranne che per il fatto che la selezione «CLI On/Off» è sparita. Se selezioneremo «Change Printer», vedremo due finestre di selezione grafica: la prima è la solita con «Threshold», «Aspect» etc., la seconda contiene una quantità di nuovi parametri, come potete vedere dalla fig. 2. Cosa essi significhino è per molti versi ancora oscuro (stiamo infatti ancora provando le infinite combinazioni possibili), comunque si può affermare che la stampa finale, oltre che essere più definita, è senza dubbio

molto più veloce rispetto a quella del Workbench 1.2.

Nelle directory System ed Utilities troviamo diversi nuovi programmi:

- FixFonts: corregge i Fonts (set di caratteri) del vecchio Workbench 1.1 per un giusto uso sotto 1.3.
- FastMemFirst: rimpiazza lo SlowMemLast del WB 1.2.

Questo programma è necessario agli utenti di Amiga 500 che abbiano inserito sia l'espansione di memoria interna A501 (e compatibili) che una normale espansione RAM, come per esempio la Spirit o il Byte Box. Ecco il motivo: il Kickstart 1.2 controlla, nella procedura di inizializzazione del sistema, la presenza di eventuali espansioni di memoria e le aggiunge alla sua lista interna. Per ragioni di economicità l'espansione A501 (e compatibili) non possiede i circuiti speciali normalmente necessari per il rinfresco della memoria, ma sfrutta i segnali provenienti dal bus interno dell'Amiga. Quindi questa RAM è sotto il controllo di Agnus, che ha il potere di interrompere il 68000 quando deve occuparsi di generare l'immagine video: se quest'ultima è molto

complessa, cioè se ha per esempio 640x512 pixel per 16 colori, il 68000 rimane bloccato per un 50% del suo tempo, rallentando così il vostro programma notevolmente. Questo inconveniente non si riscontra nelle altre espansioni, poiché esse sono (in genere) provviste di rinfresco proprio quindi, non dipendendo da Agnus, non alterano la velocità del sistema. La prima espansione ad essere controllata nell'1.2 è purtroppo quella posizionata all'indirizzo \$C0000, che corrisponde alla A501: per questo si usa FastMemFirst, che non fa altro che riordinare la lista di tutta la memoria RAM dell'Amiga affinché la memoria con circuiti autorinfrescanti sia usata prima di quella dell'A501.

NUOVI TOOLS

Quindi i programmi saranno caricati normalmente nella espansione «autorinfrescante», e nella A501 qualora la memoria dovesse scarseggiare.

- ClockPtr: realizza il simpatico orologio nel puntatore del mouse: caricandolo da Workbench fa tornare normale lo sprite.

- Cmd: crea un buffer di stampa in un file. Questa utility intercetta tutti i dati che vengono mandati alla stampante, e li riscrive su di un file perché siano riletti, modificati o stampati successivamente. Grazie ad essa potrete ad esempio iniziare a stampare col vostro WordProcessor preferito un documento (Cmd penserà a ridirigere il tutto su di un file). Poiché la scrittura su di un dischetto (o meglio ancora sulla RAMdisk) è molto più veloce della scrittura su stampante, dopo pochi istanti potrete tornare a scrivere nel WP e Cmd penserà a stampare realmente il file per voi.

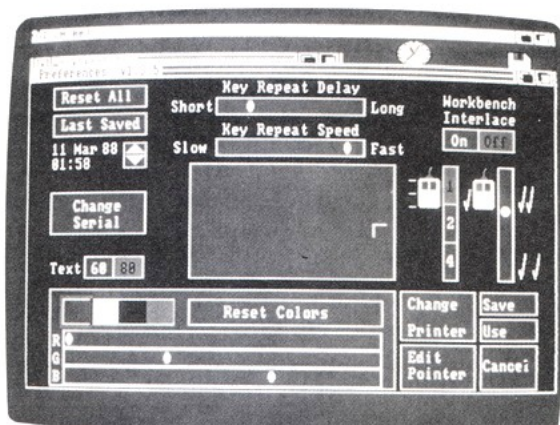


Figura 1 - Schermata di presentazione delle Preferences 1.3: come si può facilmente notare, l'unica differenza dalle precedenti versioni è l'assenza della scritta «CLI on/off».

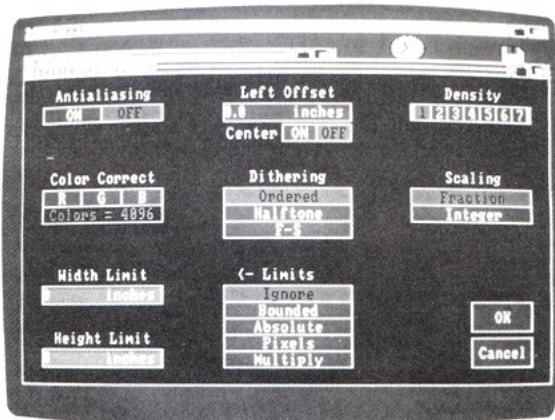


Figura 2 - Nuove opzioni per il controllo grafico della stampante contenute nel «Change printer» delle nuove Preferences.

Un'altra interessante novità è data dalla possibilità di eseguire finalmente anche da Workbench un «AmigaDOS Script», cioè un file che contiene un insieme di comandi del CLI. Precedentemente era necessario caricare il CLI e digitare «Execute...». Non che il cambiamento presenti particolari difficoltà, ma parecchi neo-utenti di Amiga sono abituati al Workbench...

Nella nuova versione bisogna, con un buon gestore di testi, creare un file che contenga la lista dei comandi che dovete ese-

guire. Se non ne avete nessuno, Notepad può andar bene, anche se lascerà alcuni caratteri strani alla fine del file, che sporcheranno un po' il video.

Scrivete per esempio:

```
Echo "Ciao, sono uno Script"
Echo "e ora ti mostro il contenuto del Workbench 1.3"
Dir SYS: opt a
```

Salvate il file, clickate una volta sulla sua icona e selezionate «Info» dal Workbench. Clickate accanto alla scritta «Default Tool», scrivete «C:Xicon» e clickate su «SAVE». In questo modo avrete detto al sistema che questo è un

file speciale, un AmigaDOS Script creato per il Workbench. Infatti, se provate a caricare questo file, vedrete sul video la frase di cui sopra e la directory completa del disco.

CLI Users

Con il Workbench 1.3 il termine CLI diventerà obsoleto: d'ora in poi si userà lo «Shell». A prima vista sembra una finestra CLI normale, ma in realtà è stato rinnovato internamente, e somiglia molto alla tipica interfaccia utente dell'ambiente Unix. Ad esempio, abbiamo ora il comando interno «Alias», che attribuisce un sinonimo ad un dato programma; è possibile caricare i nostri AmigaDOS Script non più tramite il comando Execute, ma chiamandoli direttamente per nome (come avviene per Unix e per i files «.BAT» in MS-DOS). Inoltre, se sbagliamo a digitare qualcosa, possiamo tornare indietro con le frecce sinistra e destra (non si dovrà più quindi cancellare tutto e riscrivere); anzi, con la freccia in su potremo andare a ripescare uno dei comandi precedenti per ripeterlo o correggerlo.

LA DIRECTORY C

Ma andiamo con ordine. La directory che incontriamo per prima è la C:, che contiene tutti i comandi del CLI (ops, dello

Shell). Se proviamo a digitare

LIST C:

otteniamo la lista dei nuovi comandi (vedi fig. 3) del CLI/Shell. Un particolare rilevante: le protezioni dei

files sono aumentate, indice questo di notevoli cambiamenti interni al sistema.

Brevemente diremo che ogni file nell'AmigaDOS 1.2 possedeva 4 protezioni, contraddistinte dalla sigla «RWED», il cui significato è:

- R** protezione in lettura (Read)
- W** protezione in scrittura (Write)
- E** protezione dall'esecuzione (Execute)
- D** protezione dalla cancellazione (Delete)

Se il comando LIST mostra uno dei flag «RWED», significa che quel file può essere letto, scritto, eseguito o cancellato, rispettivamente. Se invece mostra un trattino «—», il file non può essere letto etc. Questo, almeno, in teoria: attualmente solo il flag «D» è implementato nella versione 1.2, ed infatti non si può cancellare un file a meno che la «D» sia presente.

NUOVI FLAGS

L'AmigaDOS 1.3 implementa ora tutte le altre protezioni: quindi, ad esempio, se un file non avrà visibile la «R», non potrà essere letto. Sono stati anche aggiunti 3 nuovi flags: «HSP», più un quarto riservato ad un uso interno del DOS.

La protezione «H» è ancora oscura; la «S» segnala che il file è uno Script file, mentre la presenza di «P» indica una novità interessantissima: segnala infatti che il file in questione è un comando «Pure» (puro), cioè scritto in modo da essere «re-entrante». Questo termine, di uso comune nei sistemi operativi multi-tasking come quello di Amiga, indica un nuovo modo di programmare, usando solo routines con strutture di dati indipendenti da qualsiasi altra parte del programma o del sistema.

In pratica, un comando

può essere caricato da disco una volta sola e successivamente eseguito da più utenti contemporaneamente senza che le sue variabili interne e le sue strutture siano alterate.

Questa nuova finezza informatica ci introduce al comando CLI «Resident»,

il cui scopo è quello di caricare un comando in memoria e di tenerlo pronto per l'esecuzione. Se digitiamo

Resident Copy

avremo sempre a disposizione il comando «Copy» per ogni finestra del CLI/Shell presente nel sistema. Si risparmia quindi memoria perché «Copy» non deve essere più caricato ogni volta e tempo perché il comando è attivato *istantaneamente*.

Le possibilità di questo comando sono enormi: consente di Resident-are tutti i comandi dell'AmigaDOS (memoria permettendo), e di usare più CLI diversi contemporaneamente, sia su di un Network che su di un comune terminale se-

riale. Roba da computer da decine di milioni!

Molti comandi nella directory C: sono stati cambiati, ecco alcune delle principali modifiche.

- Run

Scopo di questo comando è creare un nuovo task nel sistema, cioè di caricare e lanciare un altro programma sfruttando quindi il multitasking. La nuova versione di Run risolve il problema della non chiusura della finestra del CLI facendo precedere «>nil:» al nome del comando.

- Install

Data la virus-fobia scoppiata un po' ovunque, ecco un comando che permette di rilevare la presenza o meno dei noiosissimi virus nel disco digitando

Install DF1: CHECK

Il responso sarà «OK, sembra tutto a posto» op-

pure «Mah, disco sospetto». Inoltre il parametro «NOBOOT» permette di de-installare, o meglio di non consentire più a quel disco di inizializzare il computer.

- Avail

Comando del tutto nuovo, mostra una statistica della memoria RAM presente nell'Amiga, come potete vedere in fig. 4.

- Lock

Altra novità assoluta, impedisce l'accesso ad un volume da parte di altri utenti. È uno dei pochi comandi che funziona solo con il Kickstart 1.3.

- GetEnv

- SetEnv

Questi due nuovi comandi creano delle variabili di «environment» (ambiente di lavoro) molto in stile Unix. Sono comunque sofisticatezze per



Figura 3 - Comandi Directory C.

Run	Path	Quit
Fault	Break	Why
Install	Relabel	Lab
Stack	Join	DiskChange
Prompt	Lock	Skip
Else	SetDate	GetEnv
Status	Resident	DiskDoctor
Ed	Info	Failat
Binddrivers	FileNote	SetEnv
Search	Assign	Sort
Mount	ChangeTaskPri	Execute
Delete	EndCLI	Copy
Avail	Rename	Makedir
Edit	Dir	List
Ask	Xicon	CD
Type	NewCLI	SetAlert
AddBuffers	Echo	Date

Type	Available	In-Use	Maximum	Largest
chip	384544	131320	515864	339264
fast	975352	1121768	2097120	974016
Total	1359896	1253088	2612984	974016

Figura 4 - Con il comando AVAIL si ottiene una statistica della memoria RAM presente.

programmatore, e sono usati attualmente solo da un compilatore C.

- Copy

Nella nuova versione di Copy sono presenti nuovi parametri quali «BUFFER», che specifica la quantità di memoria da usare per la lettura; «CLONE», per copiare perfettamente il file con la data ed i flag di protezione originari; «PRO», per copiare solo l'eventuale flag «P».

- List

Fornisce ora, con il parametro «BLOCK», la lunghezza dei files non più in bytes ma in blocchi (ogni blocco è composto da 512 bytes).

- Dir

A quei pochi che hanno mai usato «DIR OPT 1» diremo che ai vecchi «B», «DEL», «E», «Q» si aggiunge ora una nuova opzione, la «C» (command),

che permette di eseguire dall'interno di Dir il comando CLI che specifichiamo.

- SetClock

Cambia leggermente la sua sintassi, da «SetClock OPT load» a SetClock LOAD». Inoltre, qualora non riesca a leggere la data dal chip apposito, torna errore 5 e non più 20 (in altre parole non ferma più un AmigaDOS Script).

- Protect

Accetta, oltre che i soliti flags, anche quelli nuovi, che ora formano il noto vocabolo della lingua ostrogota «HSP-RWED».

DEVICES

Il disco del Workbench 1.3 ci fornisce una manciata di nuovi devices con i quali giocare che possiamo trovare nelle directory DEVS: e L:.

Una importante novità è data da una nuova RAM-disk, chiamata «RDO:» (da ramdrive.device), la cui peculiarità risiede nel fatto che il suo contenuto non va perso come normalmente avviene in caso di reset o Guru. Esistevano già alcune RAM-disk di questo tipo nelle raccolte di programmi Public Domain, ma «RDO:» assicura sempre i dati contenuti in essa perché usa i famosi «ROM-tag». Se infatti create una RAM-disk diciamo di 1 Megabyte, resettate il computer e caricate un qualsiasi Workbench 1.2, noterete che l'indicatore di memoria libera in alto segnerà 1 Megabyte in meno

di RAM disponibile, cosa che le concorrenti non fanno finché non la si installa con l'apposito comando «Mount». Tra l'altro ha una velocità stratosferica, ed utilizza anche il nuovo DOS per gli hard disks. Quest'ultimo è in parte contenuto nel Workbench sotto il nome di

L:FastFileSystem

che chiameremo più brevemente FFS. Che cosa fa? È più veloce? Com'è organizzato? Boh! Lo recensiremo a tempo debito, quando il mistero intorno al nuovo sistema operativo sarà diradato.

Perché il FFS sia usato in un device qualsiasi bisogna formattare l'unità con il nuovo comando

Format drive DH0: name Pippo FFS

Se l'unità è stata formattata in precedenza e siete sicuri che non presenta errori di alcun genere, oltre che il parametro FFS è possibile aggiungere QUICK (che scrive solo lo stretto necessario un paio di settori) per dire al DOS che il device in questione è vuoto. Così facendo potrete recuperare eventuali files perduti con il comando DiskDoctor o con una delle utility Public Domain.

Un altro device interessante è «PIPE:», che si occupa dello scambio di dati fra programmi; già conosciuto agli utenti di Unix o MS-DOS, funziona praticamente come un file normale su disco, sebbene sia molto più veloce. Esemplifichiamo con alcuni comandi del CLI:

```
Run List C: to PIPE:abc
Sort PIPE:abc to *
```

Il primo comando è un normale List, il cui output finisce nel device PIPE: (in

questo caso con il nome a caso «abc»).

Il secondo comando, Sort, preleva da PIPE: i dati e li mostra sul video. Avete quindi ottenuto la lista dei comandi nella directory C: ordinati alfabeticamente; se dopo l'asterisco aggiungerete «COL-START 20», avrete un cordinamento per lunghezza del file.

DEVICE

«AUX»

Per collegare in modo economico un terminale seriale al vostro Amiga potete utilizzare «AUX»:.. Questo device usa normalmente la porta seriale, chi possiede un Commodore 64 o 128 può quindi collegarlo tranquillamente all'Amiga alla massima velocità Baud possibile. Il computer esterno necessita di un comune programma per telecomunicazioni via Modem, mentre su Amiga sarà sufficiente: aggiustare i parametri seriali via Preferences, Digitare «NEW-CLI AUX:» et voilà, avrete un computer multiutente! Dall'altro capo del cavo potrete digitare «Dir», «Edit», «Type», ed ottenere i risultati sul secondo video.

Un device del quale ancora sfugge l'utilità pratica è «SPEAKER», il cui scopo è usare le capacità vocali di Amiga traducendo in parole tutti i dati che gli vengono sottoposti. Ad esempio

DIR >SPEAKER:

vi dirà in senso lato la directory del disco.

Altro, per ora, non c'è da dire. Il resto rimane avvolto nel mistero più fitto. Quando la nuova versione di Kickstart & Workbench 1.3 farà la sua comparsa ufficiale, troveremo tutti pane per i nostri denti.



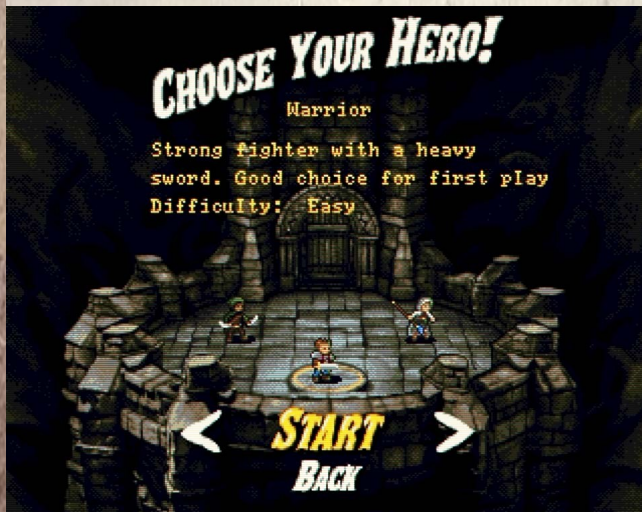
Della prima versione di questo Roguecraft ne avevamo parlato nel n.9 di Commodoriani, articolo che vi invito a recuperare, in quanto ciò che scriverò qui è a tutti gli effetti un'integrazione di quella "anteprima".

La versione "commerciale" di Roguecraft, pubblicata da Thalamus al costo di 9,99\$ su Itch.io, non si discosta poi molto da quella prima esperienza, fatta eccezione per qualche aggiunta al prodotto.

Il gioco completo infatti ha un finale al termine del decimo livello, caratterizzato da una "boss fight" da completare per uscire sani e salvi dalle infernali viscere di questo dungeon crawler procedurale.

In virtù della sua maggior lunghezza, Rogucraft adesso offre anche un maggior numero di mostri e include delle trappole che compaiono nei livelli più avanzati, senza dimenticare una serie di stanze segrete da scoprire assenti in precedenza. A fronte di queste novità, però, alcune delle aggiunte che speravo di trovare non sono state implementate: non ci sono armi diverse da raccogliere o poteri da acquisire,

La difficoltà del gioco è legata esclusivamente all'eroe che sceglierete all'inizio.



SCHEDA

Pubblicato da

Thalamus Digital Publishing

Sviluppato da

Badger Punch Games

Anno di pubblicazione

2024

Piattaforma

AMIGA ECS/AGA/CD32

(2MB)

le trappole sono tutte visibili e falliscono nel rendere meno prevedibile il gameplay (no, mi spiace, ma non considero i forzieri Mimic delle trappole invisibili). Inoltre i segreti inseriti mi sembra si limitino a qualche stanza nascosta da scovare.

A mio giudizio... troppo poco. ■

Massimiliano Conte

Commodoriani

SCORE 7.0

Non mi sento di assegnare un voto più alto a questo Roguecraft nella sua versione a pagamento. Il titolo risulta infatti abbastanza divertente nelle sue prime partite, ma una volta capite le tecniche per attirare i nemici sulle trappole ambientali, i movimenti per sfruttare il primo attacco e le conoscenze per utilizzare al meglio le pozioni disseminate nei dungeon, il gioco diventa presto, ahimè, un pochino ripetitivo.

Non bastano i tre livelli di difficoltà (rappresentati dai tre diversi personaggi selezionabili) e qualche stanza segreta da scovare per mantenere alto l'interesse nel medio periodo. Ci fosse stata qualche opzione per personalizzare ancora di più il gioco (come aggiungere il respawn dei nemici, trappole ancor più machiavelliche e piccole quest all'interno dei livelli) la sua longevità e il divertimento procurato sarebbero di certo risultati molto maggiori.

FAN ART

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/JARTPLUS/](https://www.facebook.com/jartplus/)



CONVERSIONI EU Vs USA: IKARI WARRIORS



Ikari Warriors, arcade rilasciato nel 1986 da SNK, non credo abbia bisogno di presentazioni: fu uno dei coin-op più apprezzati e di successo di quell'anno. E anche in questo caso, come avrete intuito, il C64 ricevette due conversioni diverse.

La prima arrivò in USA ad opera di Data East e il risultato fu ai limiti dell'imbarazzante: assenza totale dell'introduzione, musica scialba, grafica approssimativa e giocabilità pessima.

Una conversione talmente brutta da sembrare un esercizio di programmazione di uno studente (non tanto bravo) piuttosto che un prodotto commerciale.

In Europa invece ad occuparsi del porting fu Elite che, possiamo già dirlo, asfaltò la versione statunitense: buona presentazione a schermo, ottimo accompagnamento sonoro, grafica ridotta ma efficace, il tutto tenuto insieme da un'ottima giocabilità (anche se il livello di difficoltà era forse un po' alto). Visto che del codice se ne occupò un certo John Twiddy (The Last Ninja 1 e 2) la cosa non ci dovrebbe sorprendere.

Si può così dire che Ikari Warriors su C64 fu allo stesso tempo una delle peggiori e una delle migliori conversioni della storia di questo computer! Non male. =)



FOLLOW US



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

