RetroMagazine

semplicemente retro

Numero 10 - Anno 2 - Halloween 2018 - WWW.RETROMAGAZINE.NET - Pubblicazione gratuita

Castlevania

Speciale Halloween!!

EDITORIALE: Un numero da paura
- I computer vogliono distruggere l'umanita'
- Esoterismo e C64
- Space Bugs: un piccolo errore per un uomo, un grande disastro per l'umanità
- La maledizione dei Pokemon
- Ghost'n COBOL
- Quando i peccati software diventano mortali
- Un *fantasma*GORICo home computer - parte 1
- **RetroMath:** Costante di Kaprekar e altre "stregonerie" numeriche
- Console 8bit + guest: Nintendo Famicom/NES

GIOCHI
- Chiller
- Castlevania Spectral Interlude
- Chzo Mythos
- Sweet Home
- Knight Lore
- Ecstatica: a state of mind
- Hellnight
- Elvira: Mistress of the Dark
- Nightmare in the Dark
- Stellar 7: *quando gli Arturiani ci dichiararono guerra*
- **Ant Attack** - Storia e curiosità del capostipite dei survival horror
- **RetroGiochiAmo:** The Goonies
- **RetroGiochiAmo:** Caverns of Khafka
- USCITA DAL RETRO

Intervista a **Fabrizio Radica** creatore di Sprint2076 - *seconda puntata*
Speciale eventi: **FIRENZE VINTAGE BIT 2018**

OTTOBRE 2018 - WWW.RETROMAGAZINE.NET

RetroMagazine
Anno 2 - Numero 10

Hanno collaborato a questo numero:
- Marco *The Ripper* Pistorio
- Daniele *Jason* Brahimi
- Fabrizio *Zio Fester* Caruso
- Giorgio *Spread* Balestrieri
- Danilo *Festuceto* Giardino
- *Pennywise* Mulder
- Edoardo *Mani di Forbice* Ullo
- Alberto *Ghostbuster* Apostolo
- Giuseppe *Faithful Devil*
- Michele *Conte Ugolino*
- Adriano *Brutal Devastator* Avecone
- David *Astaroth* La Monaca
- Luigi *Krueger* Lacquaniti
- Federico *Gorecraft* Gori
- Alessandro *Lup Man* Grussu
- Querino *Nightmare* Ialongo
- Francesco *Lucifer* Fiorentini

Immagine di copertina:
Flavio *Wendy sono a casa* Soldani

IN EVIDENZA IN QUESTO NUMERO

Un numero da paura

di Edoardo *Mani di Forbice* Ullo

L'arrivo di Halloween è un evento che soprattutto negli ultimi anni è stato parecchio "pubblicizzato" da televisione, cinema ed altri media. Film come Nightmare, Venerdì 13 o altri horror a tema zombie più o meno cruenti o anche ironici sono protagonisti di maratone sul piccolo schermo o di uscite cinematografiche.

Ma anche il mondo dei videogiochi parla con tante sfumature di questa festività anglofona, che da qualche tempo si è fatta strada anche in Italia, che rievoca in modo giocoso il mondo dei morti.

Ed è indubbio che ci siano videogiochi particolarmente adatti all'evento. Ci vengono subito in mente Ghosts 'n Goblins e Ghouls 'n Ghosts che a metà degli anni '80 debuttarono in sala giochi facendo spendere pezzi da otto... heem, monetine da 200 lire a iosa.

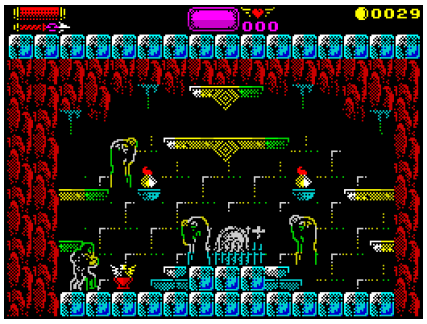
Celebri titoli che sarebbero perfetti per Halloween grazie alla loro ambientazione? Ci vengono in mente Hexen, Diablo, Medievil ma anche facendo qualche ulteriore passo indietro nel tempo, Alone in the Dark e certamente non può mancare Resident Evil. Ricordiamo con affetto anche un titolo difficilissimo su Olivetti Prodest PC 128 che si chiama Vampire. Pochi colori su schermo ma intensi con sprite di nemici sufficientemente paurosi (per un bimbo di 10 anni) e qualche nota puzzle. Ci piace ricordare come anche le produzioni moderne indie si sposino a tale evento: Ghostly Matter, uscito di recente su Steam, ne è un fulgido esempio: pixel art, musica in chip tune, metroidvania, caccia a fantasmi e zombie con un aggeggio che sembra uscito dal film Ghostbusters. Meglio di così? Potevamo noi di RetroMagazine mancare all'appuntamento? Assolutamente no! Ed ecco che abbiamo preparato – chi vi scrive, sognava da tempo di fare un titolo così – uno speciale da paura per l'occasione.

Il motivo? Semplice: sia per qualità che per quantità, il numero 10 della nostra fanzine si occupa di Halloween con uno speciale a tutto tondo sull'evento testimoniato anche dall'ottima copertina che troverete. Oltre ad alcune nostre recensioni come Castlevania Spetctral Interlude, The Goonies, Elvira, ed altri, ci saranno dei pezzi dedicati tutti da leggere.

"Esoterismo e Commodore 64" di Marco Pistorio ma anche "I computer vogliono distruggere l'umanità" del nostro direttore, Francesco Fiorentini. Per non parlare de "La Maledizione dei Pokemon" e di "Quando i peccati software diventano mortali" oltre a tante altre chicche.

Non anticipiamo nulla ma vi invitiamo a leggere un numero che per contenuti dedicati vale quanto meno un'occhiata e sicuramente tanti download.

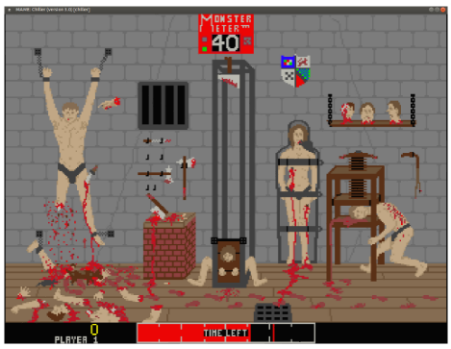
A parte la classica domanda "Dolcetto o scherzetto?", siete pronti a leggere questo nostro numero 10 da paura? Siamo certi di sì... e auguriamo sempre una buona lettura.



Castelvania

Per un numero davvero horror non è possibile ignorare una delle saghe videoludiche più belle di tutti i tempi, quella cioè che vede contrapporsi la famiglia Belmont al conte Dracula ed al suo Castlevania.

Articolo a pagina 26



Chiller

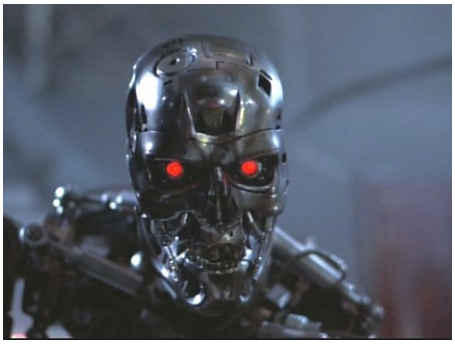
Torture, fantasmi, vampiri ed una buona rappresentanza dell'enciclopedia dei mostri classica... Cosa volere di più per Halloween?!

Articolo a pagina 24

I computer vogliono distruggere l'umanita'

di Francesco *Lucifer* Fiorentini

Nella trama di un film che tutti i nostri lettori sicuramente riconosceranno, si narra di una rete di difesa gestita da un'intelligenza artificiale che, una volta diventata autocosciente, si ribella agli esseri umani scatenando un olocausto nucleare con il chiaro intento di distruggere l'umanita'. L'unica *arma* a disposizione del genere umano per sconfiggere le macchine ribelli è un uomo di nome John Connor che, guidando il movimento di resistenza, porterà alla rovina la rete di computer. Per impedire la nascita di John Connor ed il suo determinante ruolo per le sorti del conflitto di cui sopra, un sofisticatissimo robot viene inviato indietro nel tempo per impedire che Sarah Connor possa mettere al mondo il paladino della razza umana... La rete di computer si chiama Skynet, ed il film è ovviamente Terminator.



Il Terminator

Vabbeh, si tratta soltanto di un film di fantascienza, anche piuttosto lontano dalla realtà, almeno per qualche anno ancora... O no?

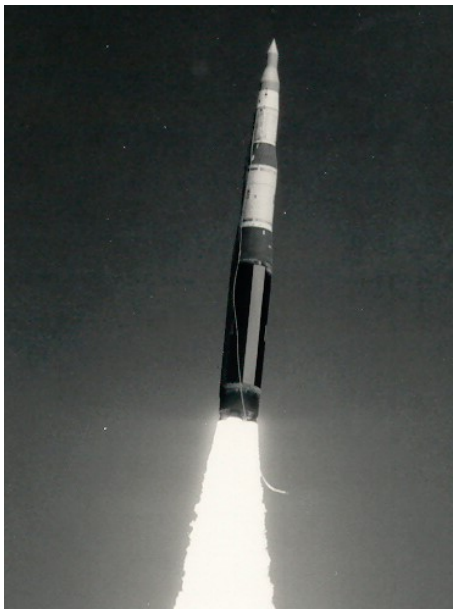
Ebbene, la storia che sto per raccontarvi potrebbe farvi cambiare idea.

La nostra storia inizia la sera del 25 Settembre 1983 vicino a Mosca, precisamente al bunker Serpuchov 15 quando, ad un giovane analista dell'Armata Sovietica, **Stanislav Petrov**, viene richiesto di sostituire un militare di professione malato. Il compito di Stanislav è semplice, deve controllare una serie di calcolatori che a loro volta controllano i silos di lancio dei missili nucleari intercontinentali americani e, in caso di allarme, allertare i superiori per intraprenderne le contromisure.

La serata procede tranquilla fino alle ore 00:14, quando il sistema di difesa fa registrare il lancio, da parte degli Stati Uniti, di un singolo missile nucleare diretto verso l'Unione Sovietica. Petrov fatica a credere che gli Stati Uniti possano pensare di attaccare l'Unione Sovietica con il lancio di un solo missile nucleare, ma le sue certezze cominciano a vacillare qualche minuto piu' tardi quando il sistema di difesa segnala il lancio di altri quattro missili a testata nucleare. A questo punto Petrov, secondo il protocollo, avrebbe dovuto allertare i suoi superiori informandoli che ben 5 missili atomici della classe Minuteman erano partiti da una rampa della East Coast americana diretti verso l'Unione Sovietica! Il protocollo militare dell'URSS prevedeva, in caso di attacco, di rispondere per rappresaglia con il lancio di missili intercontinentali nucleari in uno scenario ipotetico di distruzione reciproca.

Stanislav Petrov - Immagine da Google

Per fortuna Petrov non era un semplice militare di professione, ma un analista esperto con una buona conoscenza del sistema di difesa sovietico, denominato **OKO** (occhio in russo). Petrov decise, seguendo il suo istinto, di non fidarsi della segnalazione di OKO, tantomeno suffragata da altre immagini satellitari e, conscio del fatto che il sistema fosse tutto tranne che perfetto, di segnalare l'accaduto come una semplice anomalia del programma di controllo.



Missile balistico Americano classe Minuteman II

Fin qui niente di strano, anomalie nel software siamo abituati a vederne praticamente tutti i giorni; ma sono le parole del Generale Yuri Votintsev, che all'epoca dei fatti guidava la difesa anti missile sovietica, che devono farci riflettere: "Quella notte mi chiamarono al telefono dicendomi che c'era stato un incidente straordinario: il computer aveva dato un'informazione falsa". "*Il computer aveva dato un'informazione falsa...*". Una falsa informazione che avrebbe potuto avere per l'umanita' conseguenze catastrofiche. Se l'Unione Sovietica avesse lanciato i suoi missili credendo di rispondere ad un attacco, gli Stati Uniti avrebbero di conseguenza risposto a loro volta ad un reale attacco con tutto l'arsenale nucleare a disposizione... Lascio ai lettori immaginare le conseguenze di tutto cio'.

E' stato infatti successivamente calcolato che le due superpotenze, in caso di rappresaglia, avrebbero lanciato testate nucleari per un potenziale 30/60 volte superiore al potenziale

necessario per generare un inverno atomico con conseguente estinzione di gran parte delle forme di vita sul nostro pianeta. Agghiacciante vero? E tutto generato da una segnalazione 'falsa' di un sistema informatico.

Sono il solo a vedere le similitudini tra OKO e Skynet e Stanislav Petrov e John Connor?

Siamo sicuri che OKO non avesse gia' sviluppato nel 1983, esattamente lo stesso anno in cui cominciarono le riprese di Terminator, una sua autocoscienza che lo avrebbe portato ad ideare un astuto piano per distruggere tutto il genere umano?

Scena tratta dal film War Games

Nello stesso anno, un altro film, anche questo incentrato sulla minaccia atomica tra le due superpotenze mondiali dell'epoca, ci mostra il futuro dell'umanita' appeso ad un filo ed in mano ad un supercomputer che ha estromesso i militari americani dal controllo delle proprie armi nucleari.

Per fortuna il supercomputer americano, conosciuto come WOPR (War Operation Plan Response) facente parte della base NORAD, impara che, in caso di guerra nucleare, non ci sarebbe nessun vincitore perche' entrambe le fazioni si annullerebbero a vicenda e decide quindi di fermare l'escalation propendendo per una piu' salutare partita a scacchi.

Il film in questione e' chiaramente War Games ed il fatto che, nello stesso anno, due film parlino di olocausto nucleare e del futuro del genere umano in mano ai computer, la dice lunga su quale fosse la reale percezione dei computer ed il loro ruolo durante la guerra fredda... Voglio pensare che OKO abbia successivamente giocato una partita a Tris con WOPR e che abbia appreso a sua volta che la guerra non valga la pena di essere combattuta. Speriamo che oltre alle macchine lo capiscano presto anche gli uomini!

Ovviamente ho voluto un po' esagerare nelle considerazioni, ma la storia di Stanislav Petrov e' reale. Come reale e' stata la minaccia di rappresaglia nucleare sfiorata quella notte tra il 25 ed il 26 Settembre del 1983. Per fortuna nostra Petrov era l'uomo giusto, al posto giusto, al momento giusto!

Venne infatti accertato successivamente che la segnalazione di OKO sia stata causata da un falso allarme dovuto ad una particolare congiunzione astronomica tra la Terra, il Sole e l'orbita del sistema satellitare. OKO infatti si basava sui riflessi solari per determinare il lancio dei missili nucleari. La particolare congiunzione astronomica di cui sopra, collegata all'equinozio autunnale aveva dato inaspettatamente luogo a consistenti riflessi solari su nubi ad alta quota, erratamente identificati come lanci di missili. Il sistema era tutt'altro che esente da bug e questi ovviamente erano stati inseriti dai programmatori umani. Un semplice bug quindi, ma che avrebbe potuto avere conseguenze catastrofiche per il genere umano e per tutte le forme di vita sul pianeta Terra. Inquietante, vero?

Approfondimento

OKO (Occhio in Russo) e' un sistema di allarme rapido per la difesa missilistica dell'allora Unione Sovietica, adesso Russia, composto da satelliti in orbita Geosincrona e Molnija. I satelliti del Sistema OKO sono utilizzati per identificare i lanci dei missili balistici rilevando la nube dei gas di scarico dei loro motori nello spettro di luce infrarosso a completamento di altri funzioni di allarme come i radar di Voronezh, Daryal e Dnepr.

Sistema OKO:
https://en.wikipedia.org/wiki/Oko

Stanislav Petrov:
https://it.wikipedia.org/wiki/Stanislav_Evgrafovi%C4%8D_Petrov

Orbita Molnija:
https://it.wikipedia.org/wiki/Orbita_Molnija

Orbita Geosincrona:
https://it.wikipedia.org/wiki/Orbita_geosincrona

Terminator:
http://fantascienzaitalia.com/terminator-1984/

War Games:
http://fantascienzaitalia.com/wargames-28-ottobre-1983/

Terminator - locandina del film

War Games - locandina del film

Esoterismo e C64

di Marco *The Ripper* Pistorio

Pensate al Vostro amato Commodore 64 e l"I Ching", o "Libro dei Mutamenti", testo considerato sacro in Cina, utilizzato da più di 4.500 anni per ottenere un consiglio prima di prendere una decisione. Quale potrebbe essere il comune denominatore tra queste due cose, così apparentemente lontane?

Esplorando i meandri della rete mi sono imbattuto in un testo che propone proprio questo accostamento quantomeno inusuale, e colgo quindi l'occasione per chiacchierarne con tutti Voi, amici.

Il testo, "Il digiuno felice", di Salvatore Simeone, potrete visionarlo qui: https://books.google.it/books?id=XeeaDgAAQBAJ

Anche il titolo, "Il digiuno felice", sembra essere parecchio lontano dagli argomenti che trattiamo solitamente. Eppure, in questo testo, il Commodore 64 viene definito "il primo computer dell'era moderna". E subito dopo viene proposto questo accostamento tra il C64 e l"I Ching".

Il "commie" lo conosciamo già. Approfondiamo invece la nostra conoscenza dell'I Ching, conosciuto anche come "Libro dei Mutamenti":

Il Libro dei Mutamenti (易經, 易经, Yìjīng, I Ching), conosciuto anche come Zhou Yi 周 易 o I Mutamenti (della dinastia) Zhou, è ritenuto il primo dei testi classici cinesi sin da prima della nascita dell'impero cinese. È sopravvissuto alla distruzione delle biblioteche operata dal Primo imperatore, Qin Shi Huang Di.

(...) Considerato da Confucio libro di saggezza, è utilizzato a livello popolare a scopo divinatorio e dagli studiosi per approfondire aspetti matematici, filosofici e fisici (...)

Riferimento:
https://it.wikipedia.org/wiki/Libro_dei_Mutamenti

L'I Ching si compone di 64 esagrammi. Ciascun esagramma è ottenuto con una linea continua (che rappresenta il principio yang (bianco) oppure una linea interrotta, che rappresenta il principio yin (nero), principi ai quali, secondo la filosofia cinese, si possono ricondurre i fenomeni naturali, ma anche arti marziali ed esercizi nonché i principi della medicina tradizionale cinese. Ad ogni esagramma è attribuito un significato che diventava il "responso" quando l"I Ching" veniva adoperato per scopi divinatori.

La dualità di questi due principi (yang e yin), la loro contemporanea presenza nonché la loro continua interazione che governa tutto ciò che ci circonda è un elemento basilare della antica cultura cinese.

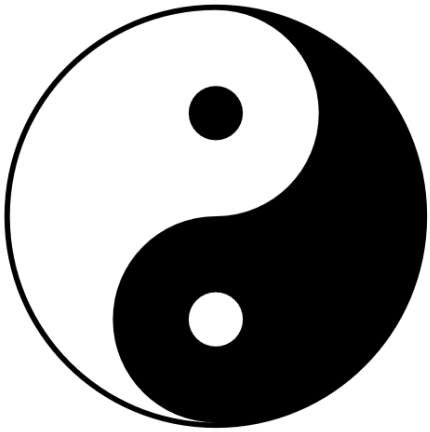
E come coniugare tali principi con il computer? In effetti la logica binaria, le cifre 0/1, i segnali elettronici on/off si prestano bene a rappresentare i due principi yang e yin. Ecco quindi spiegato il nesso tra l"I Ching" ed il computer.

Nel seguito del libro, viene fatta una asserzione ancora più "audace". Leggiamola insieme:

(...)"La successiva evoluzione dei moderni computers si è basata solo sull'accrescimento della memoria, ma la base resta sempre 64.

Non si è fatto altro che costruire il Commodore 128 cioè 64 x 2, poi il Commodore 256 cioè 64 x 4, poi il Commodore 512 cioè 64 x 8, poi il Commodore 1024 cioè 64 x 16 e così via fino ad oggi, però la base è sempre la stessa: 64"(...)

Questa visione cancella drasticamente (ed arbitrariamente, osserverà qualcuno) qualsiasi dubbio circa l'importanza del C64 rispetto a tutti gli altri home computers del periodo, con buona pace per tutti i possessori dello Spectrum ZX per esempio. Forse è stato citato qualche modello Commodore "di troppo" ma pazienza. Se interpretiamo questa asserzione non troppo letteralmente ma la trattiamo da un punto di vista esemplificativo potremmo, entro certi limiti, condividerla.



Il Taijitu (T'ai Chi T'u), rappresentazione di Yin e Yang

Mi sembra però doveroso far presente che lo sviluppo dei moderni computers non sia stato mirato SOLO al graduale accrescimento della memoria RAM. Tale evoluzione si è sviluppata considerando diversi altri fattori quali ad esempio la velocità di calcolo, le dimensioni fisiche, il consumo di energia ed altri ancora.

Tuttavia non posso non apprezzare le suggestive idee portate avanti dall'autore di questo libro, che di sicuro è uno sfegatato sessantaquattrista, o lo sarà stato sicuramente in passato. Difficile spiegare diversamente l'originalità delle idee proposte e la foto presente nel libro che mostra le scatole del C64 "biscottone" e della versione 64C! Insomma, per dirla breve..."E' dei nostri"

A questo punto Vi suggerisco un esperimento.

Pensate ad una domanda da porre all'I Ching. E' importante però formulare bene la domanda.

Come formularla bene? Dobbiamo essere in qualche modo coinvolti emotivamente in questa domanda.Non ponete domande secche del tipo "faccio questo o faccio quello?" Una domanda formulata bene potrebbe essere del tipo" "come mi sentirò se faccio questa cosa?" E ricordate che l'I Ching" parla per immagini. Non dice mai di si o di no. E' uno strumento divinatorio estremamente introspettivo, a volte "ermetico" nei suoi responsi ed il successo di una consultazione è intimamente legato allo stato psicologico con il quale ci si accosta a tale oracolo.

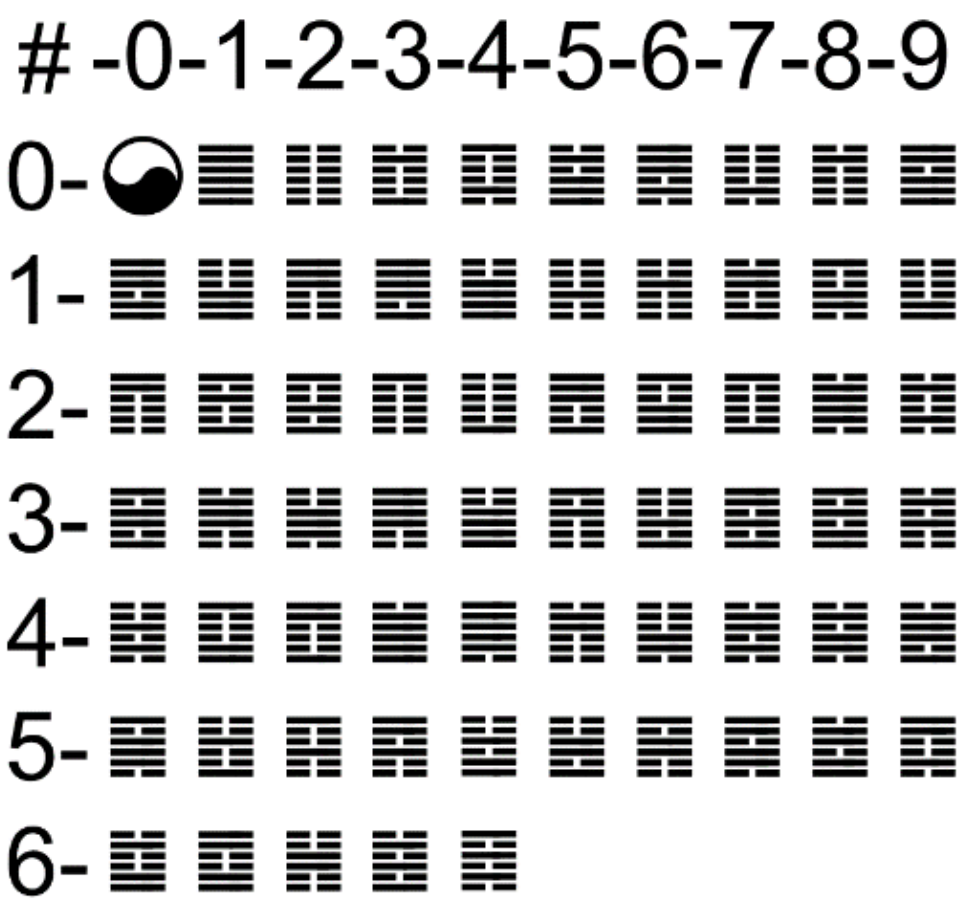
Concentratevi ora sulla domanda che intendete porre e lanciate 6 volte una moneta. Per ciascuna "testa" segnate una linea continua sulla carta, altrimenti segnate una linea spezzata. Appena avete ottenuto il vostro "esagramma", leggete il suo significato alla pagina:

http://www.labirintoermetico.com/ogiching/testo_i_ching/testo_i_ching.htm

Il metodo che Vi ho descritto è in realtà un metodo molto semplificato.

Vi rimando allo studio della pagina https://it.wikipedia.org/wiki/Libro_dei_Mutamenti e di tutte le risorse disponibili in rete per chi volesse approfondire seriamente l'argomento.

Preferite un esagramma generato in automatico dal Vostro fido C64? Il responso perderà sicuramente di fascino, Vi emozionerà certamente meno, tuttavia provo ad accontentarVi.



Copiate, incollate e lanciate il programma BASIC fornito di seguito su VICE e/o digitatelo ed eseguitelo su hardware reale.

Ciao a tutti!

```
10 s$=chr$(99): p$=chr$(32)

20 ya$=s$+s$+s$: yi$=s$+p$+s$

30 print chr$(147);

40 for x=0 to 5: n=rnd(1)

50 if n>.5 then print ya$: goto 70

60 print yi$

70 next
```

Approfondimento:

Il libro dei Mutamenti:
https://it.wikipedia.org/wiki/Libro_dei_Mutamenti

Il testo, "Il digiuno felice", di Salvatore Simeone:
https://books.google.it/books?id=XeeaDgAAQBAJ

Confucio:
https://it.wikipedia.org/wiki/Confucio

Yin e Yang:
https://it.wikipedia.org/wiki/Yin_e_yang
https://en.wikipedia.org/wiki/Yin_and_yang

Space Bugs: un piccolo errore per un uomo, un grande disastro per l'umanità

di Alberto *Ghostbuster* Apostolo

Il bug presente sul Sinclair ZX81 (radice quadrata di 0.25 che restituisce 1.3591409 anziché 0.5) e quello sul Sinclair ZX Spectrum (`PRINT INT -65536` che stampa -1) ci hanno fatto sorridere a denti stretti o forse ci hanno fatto arrabbiare un po' quando, il giorno prima di un compito in classe, dovevamo stare sul chi vive per risolvere una disequazione o visualizzare il grafico di una funzione.

Diversamente, le missioni spaziali si svolgono impiegando macchinari e software di altissima tecnologia, progettati dalle migliori menti del mondo, e si dà per scontato che tutto sia controllato, monitorato, corretto e dunque senza difetti.

Invece, nonostante tutti i sistemi di protezione presenti nei veicoli spaziali, una specifica non aggiornata inviata a un fornitore oppure un trattino dimenticato in un programma possono (a volte) provocare errori non gestiti di portata catastrofica.

Gli incidenti analizzati in questo articolo non hanno fortunatamente avuto vittime, ma gli enormi costi sostenuti sono comunque ricaduti sulla collettività (considerando che la maggior parte delle agenzie spaziali sono finanziate con soldi pubblici).

Di certo non è questa la sede per un dibattito (legittimo) sulla scelta dei settori più utili ai quali destinare risorse economiche.

Piuttosto dobbiamo raccogliere gli insegnamenti che derivano da questi incidenti:

1) verificare sempre la congruenza delle specifiche di un programma e come esso si integra nell'insieme software di cui fa parte,

2) se si riutilizzano parti funzionanti di un progetto vecchio in un progetto nuovo, valutare sempre come possono reagire alle mutate condizioni di impiego,

3) quando si analizza un problema o si realizza un programma, avere sempre la consapevolezza di ciò che si sta facendo e delle eventuali conseguenze.

Infine, MAI fidarsi ciecamente delle macchine!

Mariner_1 (immagine da Wired.com)

Per un trattino la sonda perse la rotta

Il Programma Mariner, costituito da una serie di dieci sonde senza equipaggio, ebbe inizio il 22 Luglio 1962 con il lancio del Mariner 1 e terminò il 3 Novembre 1973 con la sonda Mariner 10.

Il Mariner 1, del peso di 202.8 kg, doveva raggiungere il pianeta Venere con un flyby (passaggio ravvicinato n.d.A.). A bordo vi erano molti strumenti scientifici (tra i quali un radiometro per le micro-onde, un radiometro a infrarossi e un rivelatore di polvere cosmica) per lo studio di Venere e delle sue orbite.

La sonda era stata costruita al Jet Propulsion Laboratory per essere usata dalla NASA e il costo totale era di quasi 18.5 milioni di Dollari dell'epoca. Un razzo Atlas-Agena (un modello già usato in altre missioni) era il vettore che avrebbe portato la sonda nello spazio.

Il lancio (previsto il 20 Luglio 1962 da Cape Canaveral) fu rimandato nei giorni successivi; dapprima a causa di un fusibile bruciato nei circuiti di sicurezza e poi per dare modo al personale di effettuare piccole riparazioni come, ad esempio, bloccare le fluttuazioni di corrente nel radio-sistema di guida.

Il conto alla rovescia ebbe termine il 22 Luglio alle 09:21:23 UTC (l'ora X). Pochi minuti dopo l'Ufficiale addetto alla Zona di Sicurezza (il "Range Safety Officer") si accorse che il razzo era fuori rotta e a X+240 secondi si rese evidente la necessità di una correzione manuale. Ma il razzo non reagì come sperato e ne fu ordinata la distruzione per motivi di sicurezza, cosa che avvenne a X+293 secondi (pochi istanti prima dal distacco della sonda previsto a X+300). Il controllo missione ricevette segnali dai resti del razzo fino a X+357 secondi.

L'inchiesta su quello che andò storto durante la missione riguardò diversi aspetti.

Talvolta è stato affermato che fu un errore di battitura in un programma FORTRAN, a causare la distruzione del Mariner 1.

Il FORTRAN ignora gli spazi e un punto battuto al posto di una virgola, avrebbe fatto in modo che una istruzione del tipo "DO 5 K=1,3" (dichiarazione di un loop iterativo) fosse tradotta come "DO5K=1.3" (una assegnazione).

Ma ciò non era vero [DF09]. Quel bug esisteva già in un altro sistema del progetto Mercury ed era stato risolto prima che potesse fare effettivamente dei danni (infatti, il software difettoso era già stato usato in precedenti missioni).

La vera causa dell'incidente trae origine da un malfunzionamento delle antenne del vettore Atlas.

Il radiofaro che misurava l'inclinazione della traiettoria di salita, smise di mandare segnali per quattro intervalli di durata variabile tra 1.5 e 61 secondi. Durante l'assenza di dati, il calcolo di una funzione di attenuazione ("smoothed function") avrebbe dovuto fornire i dati mancanti per guidare il razzo nella giusta traiettoria. Ma la funzione di attenuazione non era stata implementata correttamente, e ciò causava veloci cambi di direzione. Per controbilanciare queste drastiche variazioni, la rotta fu modificata più volte ma il razzo deviava sempre da quanto stabilito.

In ogni volo, l'Ufficiale addetto alla Zona di Sicurezza si assicurava che in caso di necessità, un veicolo spaziale fuori rotta venisse distrutto prima che potesse causare danni a persone o all'ambiente. Vedendo che ormai il Mariner 1 era incontrollabile, ordinò che fosse distrutto prima che fosse irraggiungibile via radio. Ciò accadde 7 secondi prima della separazione della sonda dal razzo Atlas (sul quale erano collegati gli esplosivi).

Come mai la funzione di attenuazione era sbagliata? L'errore si materializzò quando una equazione fu trascritta a mano nelle specifiche per il programma del sistema di guida. L'autore delle specifiche dimenticò un trattino sopra il termine $\dot{r}_n$ (il trattino doveva rappresentare l'attenuazione dell'ennesimo valore della derivata di un raggio rispetto al tempo). A causa di questa dimenticanza, il programma considerava piccole (ma normali) variazioni di velocità come se fossero state gravi causando false correzioni che mandarono fuori rotta il razzo finché non venne distrutto.

Siccome tale metodo doveva essere utilizzato solo in caso di mancata comunicazione dal radiofaro, l'errore non venne mai fuori durante i test, la simulazione non verificò mai le conseguenze di tale guasto e nessuno si accorse delle piccole ma catastrofiche differenze tra valori attesi e valori effettivi di quella funzione.

Molti anni dopo, l'autore di racconti di fantascienza Arthur C. Clarke scrisse che il Mariner 1 fu "distrutto dal trattino più costoso della Storia" [HP14].

N.B.: per coloro che vogliono tradurre vecchi programmi FORTRAN trovati in rete o sui libri:

- A differenza del FORTRAN 77, nel FORTRAN IV il test di fine loop si fa alla fine [Smo89]. Come risultato, perfino quando il valore iniziale e il valore finale sono inconsistenti come in "DO 10 I=5,1,2", in FORTRAN IV il loop sarà eseguito almeno una volta.

- In FORTRAN 77 il test si fa all'inizio del loop. Per esempio "DO 10 I=5,1,2" non sarà eseguito affatto, ma "DO 10 I=5,1,-2" sarà eseguito tre volte (dove I avrà i valori 5,3,1 rispettivamente).

- Molti compilatori forniscono delle opzioni per stabilire se occorre comportarsi come nel FORTRAN IV o come nel FORTRAN 77, per fare in modo che vecchi programmi ricompilati restituiscano gli stessi risultati [Smo89].

Insomma, prestate attenzione e controllate bene prima di fare una traduzione alla leggera!

Riutilizzare é umano, perseverare è un casino

Il 4 Giugno 1996,dalla base spaziale di Kourou (Guiana Francese), l'Ente Spaziale Europeo lanciò nello spazio un razzo senza equipaggio, l'Ariane 5.

Il Volo 501 terminò dopo circa 39 secondi dal decollo, quando il razzo raggiunse un altezza di circa 3700 metri. Si era attivato un meccanismo di autodistruzione che causò la perdita del razzo e di quattro satelliti scientifici Cluster dell'ESA che erano stati caricati a bordo (per un costo totale di circa 350 milioni di Dollari [WB15]).

Ariane 5 (immagine da Google)

Una commissione d'inchiesta studiò l'incidente e dopo circa due settimane pubblicò un rapporto.

In particolare la commissione indagò sulle metodologie di ingegneria del software riguardanti le fasi di test, revisione e costruzione delle specifiche e dei requisiti.

L'obbiettivo era comprendere se le azioni correttive intraprese erano state appropriate rispetto ai problemi incontrati.

L'altitudine e i movimenti nello spazio del razzo erano misurati da un Sistema di Riferimento Inerziale o SRI. Lo SRI aveva il suo computer interno, il quale calcolava angoli e velocità sulla base delle informazioni fornite da una piattaforma inerziale in configurazione "strapdown" con giroscopi laser e accelerometri.

I dati dello SRI erano trasmessi poi all'OBC ("On-Board Computer", il computer di bordo), il quale eseguiva il programma di volo e controllava gli ugelli dei razzi a combustibile solido tramite servo-valvole e attuatori idraulici.

Il sistema era fault-tolerant. Per aumentarne l'affidabilità c'erano due SRI che operavano in parallelo con lo stesso hardware e software. In caso di guasto del primo SRI, l'OBC sarebbe passato a utilizzare l'altro di riserva. Allo stesso modo vi erano anche due OBC ed erano state duplicate anche altre unità del Sistema di Controllo del Volo ("Flight Control System").

Parte del codice scritto in linguaggio ADA usato per il razzo Ariane 4 era stato riutilizzato per il software di controllo dell'Ariane 5.

Ma l'Ariane 5 aveva dimensioni maggiori dell'Ariane 4 e avrebbe seguito una traiettoria diversa con un range diverso di parametri.

L'errore stava nel codice che converte un numero in virgola mobile a 64 bit in un numero intero a 16 bit con segno. I motori dell'Ariane 5 erano più veloci dell'Ariane 4 e i numeri in virgola mobile a 64 bit avevano valori maggiori di quelli previsti per l'Ariane 4.

Ciò innescò una condizione di overflow ("Operand Error") che mandò in "crash" il primo SRI, il quale non comunicò i dati corretti al sistema di volo.

Il computer di bordo non effettuò lo switch allo SRI di riserva, in quanto quest'ultimo aveva cessato di funzionare 72 millisecondi prima per la stessa ragione, avendo lo stesso hardware e software.

Dopo altri 5 centesimi di secondo si bloccò anche il computer di bordo. Come risultato di questa catena di "crash" di sistema, la missione ebbe termine a 39 secondi dal lancio.

Per tre variabili (tra cui quella denominata "Horizontal Bias", distorsione orizzontale), le istruzioni di conversione dati non erano state protette dalla condizione "Operand Error" mentre per altre simili erano state previste protezioni nello stesso codice.

Non fu trovato alcun riferimento nel codice che giustificasse tale decisione. Probabilmente si riteneva che tali variabili assumessero valori fisicamente limitati o comunque abbondantemente entro i margini di sicurezza.

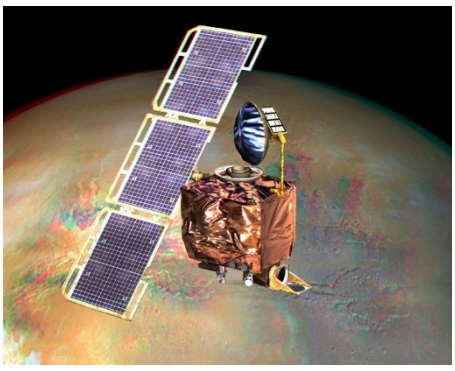
Inoltre, aggiungere protezioni dagli errori aumentava l'overhead in fase di esecuzione dei programmi, diminuendo l'efficienza dei sistemi. Per ridurre l'overhead, alcuni eventi di errore ("Fault") non erano stati inclusi nel Fault Model oppure erano stati declassati.

Tutto questo portò alla catena di eventi che distrussero il razzo.

Tempo addietro, nel 1980, durante il discorso in occasione del conseguimento del Turing Award, Tony Hoare (1934-vivente, informatico britannico, inventore del "quicksort", n.d.A.) aveva aspramente polemizzato sui pericoli della complessità del linguaggio di programmazione ADA:

"...E così, il migliore dei miei consigli agli autori e ai progettisti di ADA è stato ignorato. In quest'ultimo convegno, mi appello a voi, rappresentanti dei programmatori professionisti degli Stati Uniti, e ai cittadini che si occupano del benessere e della sicurezza del vostro Paese e dell'umanità: non permettete che questo linguaggio al suo stato attuale, sia usato in applicazioni dove l'affidabilità è cruciale: per esempio nelle centrali nucleari, nei missili Cruise, nei sistemi di allarme preventivi, nei sistemi difensivi anti-missile balistico. Il prossimo razzo che andrà fuori rotta come risultato di un errore di programmazione, forse non sarà un razzo per l'esplorazione spaziale durante un innocuo viaggio verso Venere: potrebbe essere una testata nucleare che esplode sopra una delle nostre città! Un linguaggio di programmazione inaffidabile che genera programmi inaffidabili, costituisce un rischio di gran lunga maggiore per il nostro ambiente e la nostra società di auto pericolose, pesticidi tossici o incidenti nelle centrali nucleari. Fate attenzione a ridurre quel rischio, non ad aumentarlo!".

Houston, abbiamo un problema con i metri



Mco-mars-1 (immagine da Google)

L'11 Dicembre 1998, da Cape Canaveral, con un razzo Delta II fu lanciato il Mars Climate Orbiter nel contesto di una doppia missione spaziale dal costo stimato di 327 milioni di Dollari. Dotato della strumentazione più avanzata, aveva la missione di raggiungere un'orbita stabile intorno a Marte e studiarne le caratteristiche climatiche.

Il veicolo rappresentava un meraviglioso esempio di tecnologia spaziale e la ricchezza della strumentazione di bordo testimoniava la capacità della Lockeed Martin Astronautics, il fornitore più importante.

Quando un veicolo si avvicina a un pianeta, deve effettuare una serie di correzioni della traiettoria accendendo opportunamente i razzi di manovra. Infine deve essere acceso il razzo preposto per l'inserimento nell'orbita corretta.

Al fine di stabilire la tempistica corretta per l'accensione, gli scienziati necessitano dei dati di traiettoria, i quali derivano dall'ultima correzione effettuata prima dell'inserimento in orbita.

La difficoltà della manovra è paragonabile a quella di voler parcheggiare un veicolo nel piazzale di un supermercato, piombando a 20mila chilometri orari.

Il 23 Settembre 1999 giunse il giorno stabilito. Tutti i dati erano stati elaborati e alle 09:01 (GMT) iniziò l'accensione del razzo per l'inserimento in orbita. Durante la fase di inserimento in orbita, era anche prevista una perdita del contatto radio per circa 21 minuti.

Tuttavia la perdita del segnale avvenne 49 secondi prima del previsto. Ma cosa significano quei 49 secondi rispetto a una missione in corso da più di un anno?

Viaggiando a circa 20mila chilometri orari, sono circa 272 chilometri! Dopo la perdita anticipata del segnale, non giunsero più altre informazioni dal veicolo.

Al termine di una inchiesta (durata sei giorni) gli ingegneri del Jet Propulsion Laboratory stabilirono che erano stati calcolati male i dati relativi all'ultima manovra di correzione della traiettoria.

Un programma chiamato SM_FORCES (SM stava per "small") forniva risultati misurati in [lbf]/[s] (libbraforza al secondo) usando le unità di misura del Sistema Imperiale di origine britannica. Invece avrebbe dovuto esprimere i risultati in [N]/[s] (newton al secondo) usando le unità del Sistema Internazionale.

A causa del malinteso, il sistema di navigazione della sonda sottostimò l'effetto sulla traiettoria di quelle piccole forze di un fattore 4.45 che è appunto il coefficiente di conversione da libbraforza a newton.

Il veicolo spaziale accese i razzi troppo tardi e si frantumò per attrito con l'atmosfera marziana (che non avrebbe neanche dovuto sfiorare).

Le specifiche del software di calcolo della traiettoria indicavano con chiarezza che si dovevano usare esclusivamente le unità di misura del Sistema Internazionale, ma qualcuno non aveva rispettato gli ordini.

Bibliografia

[DF09] V. De Florio, "Application-Layer Fault-Tolerance Protocols", IGI Global, 2009.

[HP14] T. Hey, G.Pápay, "The Computing Universe: A Journey through a Revolution",Cambridge University Press, 2014.

[Muro7] A.Murli, "Matematica numerica: metodi, algoritmi e software", Liguori Editore Srl, 2007.

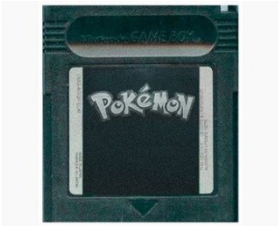
[Nor11] K. Northington, "Analisi tecnica e volatilità dei mercati", Hoepli Editore, 2011

[Smo89] D.C. Smolarski, "The Essentials of FORTRAN", Research & Education Assoc., 1989.

[WB15] C. Wu, R.Buyya, "Cloud Data Centers and Cost Modeling", Morgan Kaufmann, 2015.

La maledizione dei Pokemon

di Danilo *Festuceto* Giardino



La leggenda corre, vola sul web, sulle onde dei byte e dei bit: si narra di una misteriosa cartuccia nera di Pokémon per Game Boy, rinvenuta da un certo Anon (che stia per "Anonymous"?), sedicente collezionista, in un mercatino dell'usato. Anon stesso racconta di aver perduto poi la cartuccia, non dopo averla giocata e rigiocata dall'inizio alla fine. Il gioco, sulla cui schermata iniziale campeggia il titolo "Pokémon – Black Version", è una versione hackerata di Pokémon Rosso, tuttavia esso prevede la scelta inziale (obbligata) di un nuovo pokémon, denominato "Ghost" (Spettro) capace di lanciare l'invincibile attacco "Curse" (maledizione). Con "maledizione" si può uccidere (avete letto bene "uccidere", azione normalmente non prevista nella serie di Pokémon) quasi qualunque pokémon (ad eccezione dei pokémon spettro), la cui tragica fine sarà sottolineata da un distorto rantolo di morte, e persino gli stessi allenatori (tranne alcuni che ritroveremo più avanti nel gioco), in corrispondenza dei quali, sulla mappa di gioco, sorgerà una macabra lapide. Inoltre il nostro Spettro è praticamente invulnerabile, gli altri pokémon semplicemente sono troppo spaventati per attaccarlo. Con lo spettro invincibile il gioco scorre senza intoppi, fino ad un certo punto, quando siamo inspiegabilmente catapultati nel futuro incontrando la versione invecchiata del nostro avatar nella Torre di Lavandonia. Spettro non è più con noi, la mappa ora è completamente vuota, disseminata soltanto dalle lapidi degli allenatori maledetti e recandoci nel luogo in cui il gioco ha avuto inizio rivedremo in sequenza cronologica le immagini spettrali di pokémon e allenatori trucidati, in una macabra carrellata accompagnata da una marcia demoniaca.

Poi schermo nero.

Nuova schermata: senza più oggetti e pokémon siamo costretti ad una tragica battaglia contro... Spettro! L'esito ovviamente sarà per noi nefasto, Spettro ridurrà i nostri HP ai minimi termini, prima di lanciare "maledizione" e condannarci per l'eternità.

Con la nostra atroce disfatta lo schermo diviene nuovamente nero, non resta che spegnere il Game Boy. Una volta riacceso della nostra precedente partita non sarà rimasta alcuna traccia.

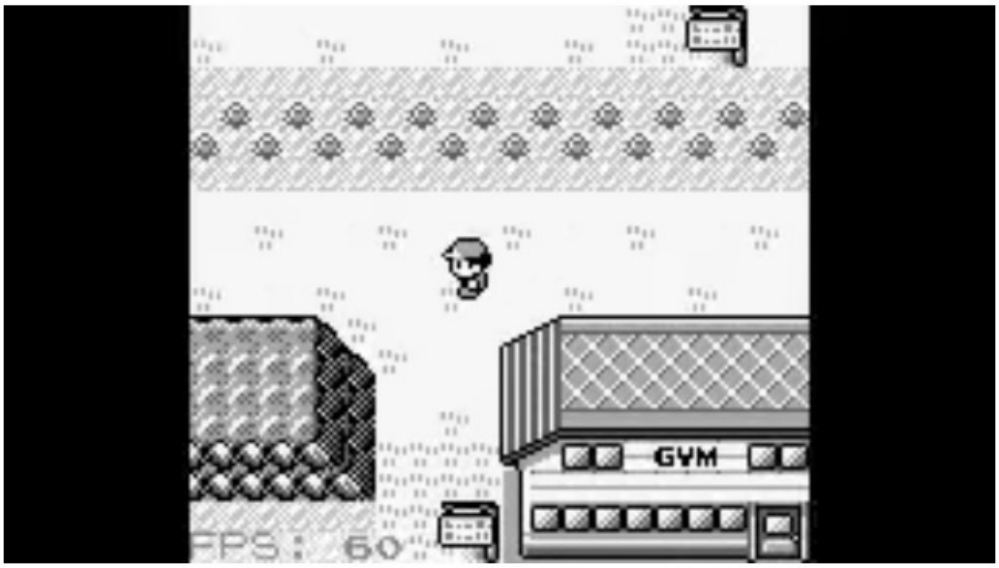
Siamo stati maledetti!

Precisiamo subito: esiste un Pokémon Nero del 2010 per Nintendo DSi, non ne sono esistiti altri. La presunta versione hackerata di Pokémon Rosso (1996), denominata Pokémon Black (o "Cursed Black"), per Game Boy classico, la cui apparizione nelle cronache, guarda caso, si collocherebbe proprio nel 2010, come spiegherò, non è altro che un creepypasta, una storiella inquietante inventata di sana pianta. Per cominciare è impossibile trovare traccia tangibile della ROM della "Cursed Black", nemmeno negli archivi più completi di ROM per Game Boy (e dire che vi si trovano degli hack impensabili), le uniche menzioni dell'esistenza della cartuccia Black sono alcuni ridondanti racconti copia-incollati sul web, tutti posteriori alla data di pubblicazione di Pokémon Versione Nera (e Bianca) per DSi, immancabilmente corredati – per conferire credibilità alla storia - dall'immagine di una misteriosa cartuccia completamente nera, verosimilmente realizzata con software di fotoritocco a partire dall'immagine di una cartuccia originale o prodotta artigianalmente customizzando una normale cartuccia. Del resto pensiamoci: un misterioso hacker nel 2010 avrebbe realizzato una versione alternativa del classico Pokémon Rosso per un sistema così obsoleto, qual è il Game Boy, addirittura rilasciando (come e dove, non si sa) delle cartucce (forse una sola?) per giocarlo sul sistema originale, anziché limitarsi alla creazione della semplice ROM, emulabile su qualsiasi sistema, e distribuibile agevolmente sui canali online.

Distribuzione limitatissima, target molto ristretto (nel 2010 in quanti utilizzavano ancora il Game Boy o il Game Boy Color?), nessuna speranza di guadagno, in cambio di giorni o mesi di programmazione ed eventuali costi di produzione delle cartucce fisiche... poco credibile! Ma se anche la cartuccia fosse stata realizzata molto prima del 2010, perché se ne parlerebbe solo a partire dal 2010 o più tardi e - strana coincidenza- proprio dopo l'uscita e la distribuzione del Pokémon Versione Nera per DSi? Sembrerebbe che il misterioso programmatore della versione "maledetta" di Pokémon non volesse renderla pubblica e si sia impegnato per renderla irreperibile e inaccessibile. Ma che senso

avrebbe una distribuzione così limitata se, come qualcuno ha ipotizzato, lo scopo del misterioso hacker fosse sensibilizzare i giocatori sul tema della morte, sulla fragilità e la fugacità della vita, veicolando il messaggio attraverso un videogioco per ragazzini?

Insomma gli ingredienti per un bel mistero coi fiocchi (neri) ci sono tutti! Ricordate il proverbiale Rasoio di Occam, principio formulato dal frate Guglielmo d'Occam nel XIV secolo? La spiegazione di un fenomeno risiede nell'ipotesi più semplice. Non sarà forse che qualche "creativo", con inclinazioni "dark" e molto tempo libero, ispirato eventualmente dalla pubblicazione per DSi delle versioni Bianca e Nera, si sia inventato di sana pianta una storiella "paurosa" dal trascurabile valore letterario? Anon, indefesso anonimo collezionista di cartucce dei Pokémon, l'immancabile oscuro mercatino dell'usato, lo smarrimento dell'unica prova, il tema della morte brutalmente calato nell'allegro e colorato mondo dei pokémon: il topos letterario del male che vìola e corrompe l'innocenza. E, si sa, i boccaloni pronti a divulgare qualsiasi notizia, sul web, non mancano mai! La storia rimbalza, con pochissime variazioni, di forum in blog, di chat in social, di portale in portale e così, in un battito di chip, nasce un nuovo creepypasta (nel caso specifico un "gamepasta")... l'equivalente digitale delle storielle spaventose che, i più grandicelli tra noi, si raccontavano in campeggio ai bei tempi andati, tramandandole oralmente ai fratellini e cuginetti.



La storia di Pokémon "Cursed Black" è ben spiegata nel presente articolo.

Inoltre negli anni sono state realizzate molte versioni hackerate (chiaramente illegali) dei giochi di Pokémon, tra cui la Chaos Black per Game Boy Advance (versione hackerata di Pokémon Rosso Fuoco) , ma essa non ha nulla a che vedere con la fantomatica "Ghost" o "Cursed Black" di cui sopra.

Ma allora se la storia della "Cursed Black" è completamente inventata, da dove saltano fuori gli screenshot e addirittura le sequenze di gameplay condivise compulsivamente su YouTube? Niente di misterioso, si tratta di demo realizzate da un certo Reidd Maxwell a partire dal 2011 e, se siete curiosi, trovate nel suo canale YouTube alcune fasi della realizzazione della demo.

Se Reidd Maxwell sia poi la mente "creativa" (Anon?) dietro la nascita del creepypasta non è chiaro, ma in ogni caso le sue produzioni si riducono a brevi sequenze di gameplay (l'ultima versione, la release 1.0 del 2015, sembra durare poco più di 30 minuti) e, ad oggi, è ben lontano dall'aver rilasciato un gioco completo, nonostante siano trascorsi non meno di 4 anni. Oltre a dedicarsi alla leggendaria "Cursed Black", lo stesso Maxwell è al lavoro sulla versione "Lost Silver", evidentemente un hacker version di Pokémon Argento.

In conclusione non è mai esistita una cartuccia Pokémon Black, la storia intorno ad essa altro non è che un creepypasta, nato nel 2010, tuttavia, tale Reidd Maxwell, nel 2011, sfruttando la popolarità della leggenda tra gli appassionati di videogiochi, si è lanciato nella realizzazione di una o più demo ad essa ispirate.

That's All!

Ghost'n COBOL

di Francesco *Lucifer* Fiorentini

Quale migliore occasione del numero speciale di Halloween, per parlare di uno dei linguaggi di programmazione probabilmente più utilizzati in ambito professionale negli anni '80 e '90, ma purtroppo quasi sconosciuto al nostro amato Commodore 64?

La ragione che mi ha spinto a scrivere questo articolo nello speciale dedicato all'horror è semplice. Il COBOL del Commodore 64 è semisconosciuto, criptico e con un compilatore con messaggi talmente ermetici da risultare quasi *mostruoso*, quindi in linea con lo spirito di questo numero! ☺

COBOL è l'acronimo di **CO**mmon **B**usiness-**O**riented **L**anguage, ovvero linguaggio comune orientato alle applicazioni commerciali.

La particolarità del COBOL rispetto a tanti altri linguaggi di programmazione è di essere estremamente discorsivo, inoltre, essendo un linguaggio retaggio di tempi che furono, accetta istruzioni soltanto se scritte a video dall'ottava alla settantaduesima colonna. Le prime 6 colonne infatti venivano utilizzate per indicare il numero di riga sulle schede perforate, mentre la settima colonna era generalmente usata per indicazioni speciali, ad esempio i commenti. Ovviamente ogni compilatore ha le sue caratteristiche e quello del C64 non fa difetto a questo assunto, comunque in linea di massima le informazioni fornite nella seguente tabella sono generalmente comuni a tutti compilatori COBOL in circolazione.

Colonne	Descrizione
1-6	Numero di riga, colonne ignorate dal compilatore.
7	Caratteri speciali. Un asterisco "*****" indica una riga commentata.
8-11	**Area A** - DIVISION, SECTION, Intestazione di procedure e livelli 01 e 77.
12-72	**Area B** - Tutto il resto che non è ammesso in Area A.
73-80	Era l'area usata per indicare la numerazione delle schede perforate. Ignorata dal compilatore.

Figura 1 – Il contenuto del disco Abacus Cobol 64

Altra peculiarità importante del linguaggio COBOL è la dichiarazione delle variabili. Le variabili del COBOL sono considerate come parti di un record e quindi devono essere sempre definite esattamente le dimensioni come se dovessero essere memorizzate su un supporto di massa. Le variabili vengono quindi definite in un'area apposita del programma chiamata DATA DIVISION e sono sempre Globali. Ovviamente questa gestione, fortemente orientata all'aspetto commerciale del linguaggio, si paga in termini di prestazioni, soprattutto per quanto riguarda i valori numerici.

Per prima cosa procuriamoci l'occorrente. Di compilatori COBOL ce ne sono tantissimi, ma per il Commodore 64 ne sono stati fatti non più di 2 o 3 e non tutti sono facilmente reperibili.

Sono riuscito a recuperare l'**Abacus Cobol 64** sui server di Commodore Server.com a questo indirizzo:
https://www.commodoreserver.com/PublicDiskDetails.asp?DID=0FE97DA68C4044D2B30B2106828ACB28

La suite di programmi a corredo del pacchetto di Abacus è abbastanza completa, non si limita al solo compilatore, ma fornisce anche un 'comodo' editor interattivo con tanto di analisi delle righe immesse e segnalazione di errore in caso di mancanze. Purtroppo per noi il tutto non ha la flessibilità che siamo abituati ad avere adesso e dobbiamo scontrarci un po' con le limitazioni imposte dal sistema ospite.

Vediamo quindi come fare per editare, salvare, compilare ed eseguire il nostro primo programma in Abacus COBOL. Essendo il primo programma in assoluto direi di provare un canonico "Hello World".

Se è la prima volta che vedete il linguaggio COBOL vi stupirete di quante righe di programma servono per stampare a video un semplice messaggio di testo, ve lo avevo detto che il Cobol è decisamente 'verbose', se invece conoscete gia' il linguaggio, sapete cosa vi aspetta ☺. Cominciamo con il caricare il disco dell'Abacus COBOL e vedere cosa contiene: **Figura 1**.

Appurato il contenuto del disco, lanciamo la suite con il comando:

```
LOAD "COBOL 64",8,1
```

Una volta terminato il caricamento, con molta calma, eseguiamola con l'istruzione:

```
SYS 2051
```

A questo punto dovreste trovarvi di fronte ad una videata come in **Figura 2** con i comandi del menù principale della suite a disposizione:

```
cobol 64 version 2.5
(c)1984 k.a.alexander/abacus
enter:1=edit,2=run,3=debug,4=save,
5=get,
6=new-prog/edit,7=crunch,8=print-
on
9=print-off,10=new-name
```

Essendo il nostro primo programma in assoluto, premiamo 6 per creare un nuovo file ed accedere all'editor. Il programma vi chiederà di immettere il nome del file che volete creare tra "virgolette":

```
**start new-prog
**enter file name in quotes
```

Immettete pure un nome a vostro piacere, per quanto mi riguarda vado con un banale prova:

```
"prova"
searching for coedit
**start edit
```

A questo punto l'editor viene finalmente caricato in memoria e possiamo cominciare a scrivere il nostro programma in Cobol.

Trascrivete il codice di cui sotto, facendo attenzione a rispettare i vincoli posizionali che, come abbiamo visto poco sopra, sono fondamentali affinchè il compilatore possa riconoscere le istruzioni correttamente.

Per chi usa l'emulatore VICE, posso suggerire di copiare il codice ed incollarlo nella finesta dell'emulatore (funziona, a patto di usare lettere minuscole):

```
000100 identification division.
000200 program-id. test.
000300 environment division.
000400 configuration section.
000500 source-computer. c64.
000600 object-computer. c64.
001000 data division.
001200 procedure division.
001300 start.
001400     display "hello world".
001500     stop run.
```

Figura 2 – Il menu' principale di Abacus Cobol 64 ver. 2.5

Possiamo rivedere quello che abbiamo digitato utilizzando il comando `LIST`. Se invece abbiamo digitato erroneamente una riga possiamo sovrascriverla semplicemente riscrivendola, come nel BASIC V2.

Una volta terminato di scrivere il programma possiamo uscire dall'editor con il comando `EXIT`. L'editor a questo punto si accorge che il programma non è stato salvato e ci chiede se vogliamo farlo:

```
exit
**warning:new save required
enter return key to save
 or any other key to continue
```

Premiamo pure RETURN per salvare il programma e torniamo al menù principale.

```
**start save
saving c1prova
saving c2prova
enter any key to continue
enter:1=edit,2=run,3=debug,4=save,
5=get,
6=new-prog/edit,7=crunch,8=print-
on
9=print-off,10=new-name
```

A questo punto testiamo il nostro programma con il comando `2=RUN`. Dopo aver compilato il programma ed averci chiesto di salvare nuovamente il tutto, il modulo di esecuzione viene lanciato, il programma eseguito ed il messaggio **`hello world`** stampato a schermo.

```
start run module
**enter return key to abort or any
other
 key to continue

start prog
hello world
**end prog
enter:1=edit,2=run,3=debug,4=save,
5=get,
6=new-prog/edit,7=crunch,8=print-
on
9=print-off,10=new-name
```

Chi lo avrebbe mai detto, un vero programma in COBOL, anche se semplice e banale, eseguito sul nostro amato Commodore 64. Affascinante vero? Lo avreste mai detto?

Bene, per questo numero è tutto, ma voglio anticiparvi che nei prossimi articoli vedremo qualcosa di un po' più complicato. Per esempio come gestire gli archivi, vero punto di forza di questo linguaggio!

Links utili

Abacus Cobol 64:
https://www.commodoreserver.com/PublicDiskDetails.asp?DID=0FE97DA68C4044D2B30B2106828ACB28

Manuale dell'Abacus Cobol 64:
https://www.lyonlabs.org/commodore/onrequest/COBOL-64_Software_System.pdf

Quando i peccati software diventano mortali

di Alberto *Ghostbuster* Apostolo

Il ruolo del software è cambiato nel corso del tempo, passando dalla semplice gestione di dati ingegneristici o finanziari al controllo di attrezzature che coinvolgono direttamente la sicurezza e la vita delle persone.

Per queste ultime esigenze è necessario prevenire gli inconvenienti nei sistemi e impedire la perdita di vite umane.

Ma non sempre questo è accaduto e di seguito sono descritti tre incidenti (di cui i primi due mortali) riportati come esempio in numerosi testi di informatica e nei testi che trattano la realizzazione di sistemi fault-tolerant e sistemi critici.

Il Therac-25 e i raggi della morte

Gli incidenti con il Therac-25 sono considerati i più gravi che abbiano mai coinvolto l'uso di un computer.

Il Therac-25 era un "linac", cioè un acceleratore lineare per uso sanitario dove gli elettroni accelerati servivano per creare raggi ad alta energia capaci di distruggere i tumori con un impatto minimo sul tessuto sano circostante.

Prodotto dalla azienda canadese AECL (Atomic Energy Commission Limited) e dalla francese CGR MeV, discendeva da una rinomata famiglia di "linac".

Rispetto ai predecessori Therac-6 e Therac-20, il Therac-25 aveva un design rivoluzionario: era più piccolo, più economico e molto più potente.

La maggiore compattezza era dovuta al concetto di "doppio passo", una tecnica consistente nel ripiegare il meccanismo di accelerazione degli elettroni. Inoltre il Therac-25 poteva funzionare in "dual mode", cioè produrre fasci elettronici diretti (con energie comprese tra i 5MeV e 25MeV) oppure raggi X a 25MeV (la modalità "fotoni"), evitando l'acquisto di due macchine separate.

Tra il 1985 e il 1987, questa macchina fu coinvolta in almeno sei incidenti durante i quali i pazienti furono investiti da massicce dosi di radiazioni (circa 100 volte il previsto). Tali incidenti evidenziarono i pericoli del software di controllo dei sistemi critici.

Il Therac-25 – immagine da Google

Quando la macchina operava in modalità "diretta", un fascio elettronico a bassa potenza era emesso direttamente dalla macchina e poi allargato alla concentrazione di sicurezza tramite magneti di scansione.

Invece in modalità "fotoni", la macchina era progettata per ruotare quattro componenti nella direzione del raggio elettronico, un bersaglio che convertiva il fascio elettronico in raggi X, un filtro piatto che allargava il fascio su un'area più ampia, un insieme di blocchi mobili (il collimatore) che dava forma al fascio di raggi X, una camera di ionizzazione nella quale si misurava l'intensità del fascio.

Alcune delle caratteristiche del Therac-25 dovettero essere riviste in relazione ai sistemi di sicurezza perché si desiderava renderlo completamente controllato da un computer (un Digital PDP-11) mentre nei modelli precedenti il software aveva un ruolo limitato e aggiungeva semplicemente comodità d'uso all'hardware esistente che poteva funzionare da solo.

Pertanto i controlli di sicurezza erano completamente in carico al software, mentre nei vecchi modelli vi erano nell'hardware alcuni dei dispositivi di bloccaggio ("interlock") che escludevano l'alimentazione in caso di malfunzionamento.

Tali dispositivi non furono montati sull'hardware del Therac-25, in quanto considerati un inutile orpello che faceva lievitare i costi senza alcun beneficio.

Il software del Therac-25 era molto complicato e consisteva di quattro componenti principali: dati immagazzinati, uno schedulatore, un insieme di task critici e non-critici, servizi di interrupt. Era stato sviluppato in Assembler sul PDP-11 nell'arco di parecchi anni da un singolo programmatore, riprendendo routine scritte per il Therac-6 e il Therac-20. Un bug trovato nel Therac-25 fu successivamente trovato nel Therac-20.

Il primo problema fu scoperto nel Maggio del 1986. Il Therac-25 permetteva modifiche ai parametri durante il set-up che durava circa 8 secondi. Il bug osservato era che, sebbene lo schermo mostrasse le modifiche, alcune di esse erano state ignorate dal sistema. Ciò comportava fornire impostazioni errate.

Durante la ricostruzione del primo incidente del Maggio 1986, l'operatore selezionò "fotoni" per sbaglio e il set-up ebbe inizio. Accortosi dell'errore, l'operatore modificò il livello di energia entro i fatidici 8 secondi ma le modifiche furono ignorate.

L'incidente avvenne perché invece del fascio a bassa potenza, era stato attivato il fascio ad alta energia senza la rotazione del filtro piatto.

Il software della macchina non segnalò il problema e inoltre non impedì ai pazienti di ricevere una dose di radiazioni potenzialmente letale.

Un potentissimo fascio di raggi X colpì i pazienti con una dose di radiazioni circa 100 volte maggiore del previsto (fu paragonato a un intenso elettro-shock). Successivamente si contarono 3 morti per avvelenamento da radiazioni.

Nel gennaio 1987, fu scoperto un secondo bug. Come funzionalità, quando la tavola girevole non è correttamente in posizione, il bloccaggio software doveva impedire l'accensione del fascio. L'inconveniente si verificò quando il bloccaggio non fu eseguito, permettendo l'attivazione del fascio.

Nel Therac-25 era stato utilizzato un modello di software guidato dagli interrupt e tramite l'accesso condiviso alla memoria si gestiva la comunicazione tra task concorrenti. Le analisi rivelarono che nessuna corretta sincronizzazione era stata introdotta per rendere sicuri gli accessi alla memoria condivisa (tra i task previsti vi era anche il monitoraggio dello stato della macchina).

Ciò dimostrava le conseguenze disastrose per avere sostituito i bloccaggi hardware con bloccaggi sotfware. Nei sistemi critici, i bloccaggi software e hardware dovrebbero essere tenuti entrambi per avere a disposizione sistemi di riserva.

Infatti gli interlock hardware erano il solo mezzo che impediva di erogare radiazioni mortali quando si usavano i vecchi modelli Therac.

Una prova di quanto fossero importanti avvenne con il Therac-20 all'Università di Chicago.

Gli studenti di Medicina si esercitavano con la radio-terapia tramite i Therac-20. All'inizio dell'anno accademico, vi erano parecchie macchine difettose.

La maggior parte delle volte, il problema grosso erano i fusibili bruciati. Dopo circa tre settimane, questi inconvenienti erano spariti. Dopo avere studiato attentamente questo comportamento, si concluse si erano verificate pesanti overdose dovute a configurazioni casuali errate inserite dagli studenti che non conoscevano la macchina. Fortunatamente i fusibili erano piazzati per impedire qualsiasi danno alle persone causato da overdose di radiazioni.

Se fossero stati presenti sul Therac-25, molti incidenti sarebbero stati evitati.

Insufficienti metodologie di sviluppo software e la costruzione di una macchina interamente dipendente dal software per la gestione della sicurezza furono i principali errori commessi.

Un missile Patriot non intercetta il nemico

Il 25 febbraio 1991, durante la Prima Guerra del Golfo Persico, una batteria di missili Patriot schierata a Dharan (in Arabia Saudita) non fu in grado di intercettare un missile SCUD lanciato dall'esercito iracheno.

Il missile SCUD colpì una caserma dell'Esercito Americano, uccidendo 28 militari.

Un rapporto del GAO-IMTEC-92-26, intitolato "Missile Difensivo Patriot: un problema software ha condotto ad un malfunzionamento del sistema a Dharan, Arabia Saudita" spiegò la causa dell'incidente.

La causa si doveva attribuire ad un calcolo inesatto del tempo di "boot" di caricamento del sistema.

L'inesattezza dipendeva dalla precisione finita del sistema aritmetico del computer. Tale tempo era misurato dall'orologio interno in decimi di secondo. Per la conversione in secondi si doveva moltiplicare per 1/10.

Posto x = 1/10, la sua rappresentazione binaria ha infinite cifre ma i registri utilizzati avevano una lunghezza di 24 bit. Pertanto la rappresentazione di x fu troncata alla ventritreesima cifra binaria dopo la virgola:

$$x = \frac{1}{10} = (0.1)_{10} = (0.0001100110011...)_2 = (0.0\overline{0011})_2$$
$$\tilde{x} = 0.00011001100110011001100$$

L'errore assoluto introdotto dal troncamento è pari a E = 0.000000095.

$$E = |x - \tilde{x}| = (0.00000000000000000000000110011...)_2$$
$$\approx (0.000000095)_{10} = (0.95 \times 10^{-7})_{10}$$

Moltiplicando E per il tempo in decimi di secondo in cui era rimasto acceso il sistema di controllo della batteria dei Patriot e cioè 100 ore, produce un errore del tempo risultante pari a t_err = 0.000000095 * 100 * 60 * 60 * 10 [s] = 0.342 [s]

Sapendo che uno SCUD viaggia a 1676 metri al secondo, in 0.342 secondi percorre 569.84 metri, uno spazio sufficiente per uscire fuori dalla zona individuata dal missile Patriot.

N.B. Una curiosità: Patriot è una sigla che significa: Phased Array TRacking Intercept Of Target (fonte: http://slideplayer.com)

Windows NT "affonda" una nave da guerra americana

A partire dal 1995, la Marina degli Stati Uniti intraprese un programma di taglio dei costi mentre stava allestendo la sua flotta per il XXI° secolo. Il programma denominato "Smart Ship" si proponeva di ridurre gli effettivi degli equipaggi di ciascuna unità navale, sostituendo il personale militare con sistemi computerizzati.

Ulteriori risparmi sui costi, sarebbero dovuti derivare dall'impiego di prodotti di largo consumo (ad esempio usare Windows NT come sistema operativo oppure usare processori Pentium nella costruzione di nuovi sistemi automatici invece di commissionare costosi chip personalizzati).

Tuttavia un incidente occorso all'incrociatore lancia-missili USS Yorktown CG-48 sollevò molte ciritche per l'iniziativa della Marina Americana con accuse durissime sul fatto che importanti decisioni tecniche dipendessero dai politici e non dagli ingegneri (alcuni addetti ai lavori lamentarono di pressioni politiche per forzare l'installazione del sistema operativo di Microsoft su quella nave).

La USS Yorktown fu la prima unità ad essere attrezzata con la tecnologia Smart Ship. Gli obbiettivi erano tre: migliorare la reattività in battaglia, ridurre il carico di lavoro

dell'equipaggio e i costi operativi. Il tutto doveva essere fatto in sicurezza.

Durante lo sviluppo erano attesi possibili malfunzionamenti, ma nessuno si aspettava quello che sarebbe successo nel Settembre 1997 quando la Yorktown si trovava in navigazione al largo della costa della Virginia.

Dopo che un membro dell'equipaggio inserì erroneamente uno zero in un campo dati di una applicazione che stava girando in uno dei computer collegati in una Local Area Network, il software tentò la divisione di un'altra quantità per quello zero causando un "buffer overflow" dove i dati provenienti da una memoria temporanea "sporcarono" la memoria principale.

Di conseguenza l'intero network collassò, lasciando la nave alla deriva con il sistema di propulsione bloccato per circa due ore e mezza ("dead in the water" per dirla con le parole del Capitano di Vascello John Singley della Atlantic Fleet Surface Force).

Mentre Microsoft strombazzava il successo di Windows NT, l'occasione era ghiotta per scrivere articoli caustici su quanto accaduto.

In un articolo pubblicato nel numero di Giugno 1998 della rivista "U.S. Naval Institute's Proceedings", Anthony Di Giorgio, un ingegnere dell'Atlantic Fleet Technical Support Center criticava l'installazione di Windows NT sulla Yorktown. Di Giorgio affermava: "Usare Windows NT ... su una nave da guerra è come sperare che ti vada sempre bene".

La scelta di usare di usare Windows NT 4.0 era anche dettata dal fatto che Windows disponeva di una interfaccia grafica GUI, mentre i sistemi operativi basati su Unix non l'avevano (ma i critici replicavano che anche le moderne versioni di sistemi operativi Unix-like ne avevano una).

Altri invece (come il Capitano di Fregata Roderick Fraser, capo ingegnere della Yorktown al momento dell'incidente) sostenevano che il difetto fosse da attribuire a certe applicazioni sviluppate dalla CAE Electronics di Leesburg. Un ex-dirigente della CAE, Harvey McKelvey, ammise le responsabilità ma aggiungendo che il blocco non si sarebbe verificato se la Marina avesse

Incrociatore lancia-missili USS Yorktown CG-48 – immagine da Google

adoperato una versione di produzione del software, garantita per prevenire inconvenienti di quel tipo.

La Marina Americana proseguì il programma, sostenendo che Smart Ship fosse comunque un successo, dato che sulla Yorktown l'equipaggio era stato ridotto del 10% (ciò poteva contribuire a un risparmio potenziale di 2 milioni di Dollari all'anno).

Infatti stipulò un contratto per altre 4 Smart Ship con una possibile estensione fino a raggiungere un totale di 26 unità della flotta (Yorktown esclusa).

Ma la disavventura della Yorktown allargò il fronte di chi era contro il programma "Smart Ship":

1) i consulenti e i militari che rischiavano il posto di lavoro a causa della sempre maggiore dipendenza dai cosiddetti prodotti COTS ("Commercial Off-The-Shelf"), ossia i prodotti commerciali a largo consumo come il sistema operativo Windows NT,

2) i fornitori che erano abituati a spuntare prezzi in fascia più alta quando si trattava di attrezzature prodotte espressamente per i militari,

3) aziende come la Electronic Design Inc. che depositavano ricorsi al Government Accounting Office per vederci chiaro sugli appalti riguardanti le fasi successive del programma "Smart Ship".

Bibliografia

[DF09] V. De Florio, "Application-Layer Fault-Tolerance Protocols", IGI Global, 2009.

[Hay98] A.M. Hayashi, "Rough sailing for smart ships", Scientific American, Nov. 1998, p.26 .

[Mur07] A. Murli, "Matematica numerica: metodi, algoritmi e software", Liguori Editore Srl, 2007.

[VAK10] A.K. Verma, S. Ajit, D.R. Karanki, "Reliability and Safety Engineering", Springer Science & Business Media, 2010.

[Wir98] AA.VV. , "Sunk by Windows NT", https://www.wired.com/1998/07/sunk-by-windows-nt/ , ultima consultazione 5/10/2018.

Un *fantasma*gORICo home computer – parte 1

ORIC-1: Il primo home computer sotto le 100 sterline

di David *Astaroth* La Monaca

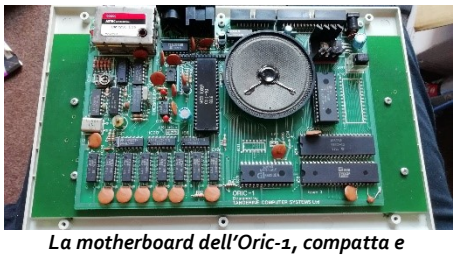
In questo primo articolo parliamo della storia dell'Oric-1 prodotto da Tangerine, una delle diverse aziende britanniche che alla fine degli anni Settanta e nei primi anni Ottanta furono le protagoniste del nascente mercato degli home computer a 8 bit. Si tratta di una ricostruzione effettuata in base alle notizie, alle recensioni e agli articoli apparsi sulla stampa specializzata (prevalentemente riviste UK) dell'epoca. In Italia questo marchio ebbe poco successo e altrettanto esigui furono i numeri di vendita, con una distribuzione molto rarefatta in tutta la penisola. Dalle nostre parti, in quegli anni, la concorrenza di Commodore e Sinclair era troppo forte per il piccolo Oric-1 e per il modello successivo, l'Oric Atmos. I pochi utenti Oric di allora sono però ancora oggi strenui difensori e amanti delle capacità grafiche e di programmazione di queste macchine, che ebbero invece una buona accoglienza e diffusione in Francia, oltre che naturalmente nella nativa terra d'Albione.

L'Oric-1, l'home computer fantasma

La (piccola in verità) famiglia dei computer Oric-1 gli utenti la ricordano soprattutto per alcune caratteristiche tecniche peculiari e tutt'affatto positive: ad esempio, l'interfaccia di collegamento al registratore esterno (piena zeppa di bug), la tastiera in gomma leggermente superiore in qualità a quella dello ZX Spectrum, il suono decisamente migliore dello Spectrum (non che ci volesse molto). Dal punto di vista della stampa specializzata UK, sempre critica e tratti spietata, l'Oric-1 viene spesso ricordato per aver fallito miseramente nella sua personale battaglia ingaggiata contro il più famoso microcomputer di Sir Clive Sinclair, considerato fin dall'inizio il principale nemico del mercato da annientare. Il marchio Oric finì, dopo soli due anni dal lancio dell'Oric-1, per essere svenduto ai francesi, che avevano adottato e proclamato nel 1985 l'Oric-1 "computer dell'anno", mentre la casa madre inglese Tangerine nello stesso anno affogava in un mare di debiti.

Quello fu l'anno della fine della produzione in UK. Ma non era sempre andata male, anche se già i primi passi non promettevano un grande futuro all'orizzonte. Ai suoi esordi, l'Oric-1 fu lanciato sul mercato (precisamente nel gennaio del 1983) per diventare il diretto concorrente e possibile "killer" della serie Sinclair ZX Spectrum. Al suo interno il chip ULA, responsabile assieme al microprocessore 6502 di gran parte dell'elaborazione software, era stato inserito in una scheda madre ordinata e ben organizzata. Quando il giornalista Steve Mann recensì l'Oric-1 sulla rivista Personal Computer World nel numero di aprile del 1983 rimase molto impressionato dal design pulito ed efficiente della motherboard. Il layout della scheda era stato progettato con cura, i componenti erano stati ordinatamente disposti in gruppi e non c'erano state aggiunte o modifiche dell'ultima ora, come capitò alla serie Lynx e a quella della produzione di Sinclair.

Forse quella di Mann era una descrizione un po' ottimistica dell'hardware, perché in base alle esperienze d'uso reali degli utenti, elogi come questi non potevano essere applicati al contenuto dei chip ROM del computer, in particolare al codice di gestione del sistema operativo riguardante l'input/output da nastro, a dir poco "spinoso" e traballante. I programmatori Geoff Philips e Paul Kaufman lavorarono alla produzione del demo tape dell'Oric-1, che ne mostrava tutte le virtù di elaborazione grafica e sonora. Kaufman scrisse anche il codice delle routine audio e dei comandi BASIC – in particolare i comandi audio integrati (ZAP, PING, SHOOT e EXPLODE) – sviluppando il tutto in Forth prima di consegnare il lavoro al team software, incaricato di programmarli manualmente in linguaggio assembly utilizzando un Apple II.



La motherboard dell'Oric-1, compatta e funzionale

La casa madre Tangerine inizialmente sperava di cominciare a vendere l'Oric-1 già

nell'ottobre del 1982, ma all'inizio del mese stesso spostò la data di rilascio di un mese in avanti. Quando arrivò novembre, la direzione dell'azienda dovette ammettere che il lotto iniziale di 1000 unità non avrebbe visto la luce prima di metà dicembre, mancando di fatto l'obbiettivo di sfruttare al massimo le vendite natalizie. Nel frattempo Tangerine non aveva sincronizzato la campagna pubblicitaria con i ritardi di produzione e presto cominciarono a piovere gli ordini dei clienti – almeno 2000 unità da consegnare entro la terza settimana di gennaio 1983, secondo quanto riportato dallo stesso ufficio stampa della società. Per rimediare in qualche modo ai ritardi e come forma di compensazione verso gli utenti, la versione con 48 KB di RAM sarebbe stata dotata anche del linguaggio Forth oltre che del BASIC, il primo su cassetta, il secondo integrato su ROM. Oltre al modello base con 16 KB, il meno costoso, l'azienda annunciò anche una versione con 32 KB di RAM (al prezzo di lancio di £ 139.95). Forse Tangerine non prese mai davvero in considerazione questo modello intermedio perché nella realtà dei fatti non fu mai prodotto e commercializzato. Fonti non autorevoli attribuiscono la mancata uscita dell'Oric-1 con 32 KB di RAM alla necessità da parte dell'azienda di fronteggiare un problema tecnico del modulatore TV che di fatto stava rallentando o addirittura bloccando la produzione delle unità a 16 e 48 KB.

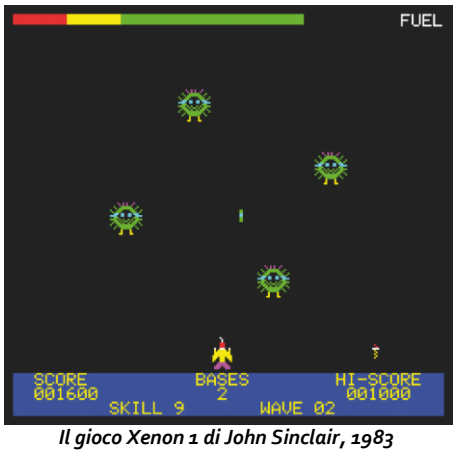
Schermata BASIC con il solito Hello World!

Secondo quanto riferisce Steve Mann, che scrive su PCW nel numero di febbraio/marzo 1983, la redazione presso cui lavorava ricevette il primo Oric-1 nella forma di un modello di pre-produzione il 23 dicembre 1982. E non funzionava affatto! Così come non funzionava un'unità sostitutiva che gli era stato mandata subito dopo. Il terzo Oric-1 a giungere sulla scrivania di Mann funzionava, ma fu consegnato senza la documentazione necessaria. Qualche tempo dopo, alla rivista arrivò infine il manuale d'uso completo ed un quarto Oric-1 da testare. Altri recensori di altre riviste furono meno fortunati, come riferisce lo stesso Mann: "Altre recensioni sono già apparse su altre testate e sono servite a dissuadere molti potenziali acquirenti della macchina. Questi articoli contengono informazioni errate e hanno tralasciato di menzionare i punti di forza dell'Oric-1. La mia non è una riflessione sui giornalisti coinvolti. Non potevano in alcun modo svolgere un lavoro corretto senza avere a disposizione il materiale necessario dalla casa produttrice". Come dire, quando Tangerine stessa si diede la zappa sui piedi…

In realtà, la catena di produzione dell'Oric-1 non era la sola a soffrire di problemi di controllo e qualità della manifattura. Come riferisce Meirion Jones su Your Computer (febbraio 1983) con un sorriso e con un po' d'ironia: "Sarebbe ingiusto prendersela soltanto con Tangerine visto che molte delle persone che hanno atteso per tre mesi la consegna dei computer Oric-1 (la data di consegna promessa parlava di soli 28 giorni), in realtà hanno comprato un Oric proprio perché avevano rinunciato a ricevere lo Spectrum che avevano richiesto quando Acorn non era riuscita a consegnare i suoi BBC Micro in tempo!" Ora come allora quando si tratta di aggredire un nuovo fronte di business economico, nell'allora nascente mercato dell'home computer, la regola di base degli affari secondo cui arrivare per primi ad ogni costo per conquistare cospicue fette di mercato era ancora valida. Era importante battere sul tempo i concorrenti, anche a costo di consegnare prodotti con qualche difetto, migliorabile in seguito.

I problemi di fornitura tempestiva ai Clienti afflissero tuttavia il rivale dello Spectrum ancora per tutta la prima metà del 1983. Alcuni piccoli problemi all'uscita video ritardarono la produzione di entrambi i modelli (16 e 48 KB di RAM) fino a febbraio e oltre. E ad un certo punto sembrava che il modello con 16 KB avrebbe fatto la fine del 32 KB. Alcuni clienti che avevano ordinato un Oric-1 16 KB si videro recapitare il modello superiore con 48 KB di RAM al posto del modello prescelto, segno che la produzione del modello di punta non subiva ritardi. Finalmente, sulle pagine del numero di giugno/luglio 1983 di Oric Owner, Barry Muncaster annunciò ai lettori che l'Oric-1 16 KB era finalmente in piena produzione poiché alcuni problemi tecnici di minore entità erano stati definitivamente risolti.

Ma non erano solo i piccoli problemi tecnici occorsi in fase di produzione a ritardare l'arrivo dei modelli a 16 KB nelle case degli appassionati clienti. Molti, e a buon ragione, indicavano nei reali costi di produzione il motivo dei disastrosi ritardi: Tangerine non riusciva ad abbassare questi costi abbastanza da giustificare il prezzo al dettaglio sotto le 100 sterline, un'arma pubblicitaria che fino ad allora aveva attratto molti potenziali clienti, indecisi dalle molte offerte che piovevano nel nascente e caotico mercato britannico dell'home computer. Lo ZX Spectrum 16 KB veniva venduto a £ 125 e questo nonostante l'elevata esperienza di Sinclair nel ridurre i costi di manifattura. Il divario del prezzo al dettaglio era senza dubbio a vantaggio di Oric ma lo stesso Paul Kaufman, nel numero di marzo 1983 di Popular Computing Weekly, dovette ammettere che: "Ci sta costando così tanto assemblare il [modello] 16 KB che non possiamo fornire un margine soddisfacente per i rivenditori". In pratica i partner commerciali ed i negozi finivano per spingere maggiormente la vendita del modello 48 KB per ottenere maggiori profitti, facendo calare le richieste per il fratello minore. Inoltre Tangerine annunciò di lì a poco che avrebbe cambiato strategia in base alle previsioni di riuscire entro l'anno a spendere meno per la fase di produzione e che quindi avrebbe offerto un contratto più allettante ai suoi distributori.



Il gioco Xenon 1 di John Sinclair, 1983

Infatti, nel maggio del 1983, l'Oric-1 16 KB venne ricollocato sul mercato passando da £ 99.95 a £ 129.95, includendo in bundle

programmi e giochi per un valore di circa 30 sterline. Nelle previsioni di Tangerine questo avrebbe convinto gli utenti che sostanzialmente il prezzo era rimasto lo stesso, ma ormai era troppo tardi ed era già arrivato il momento in cui la maggior parte degli altri marchi stava tagliando efficacemente i prezzi. Primo fra tutti l'odiato nemico Sinclair che ad aprile passava ad una politica commerciale aggressiva abbassando drasticamente il prezzo del 16 KB a £ 99.95 e quello del 48 KB a £ 129.95, ribaltando di fatto le sorti della contesa a due con Tangerine. Sinclair diventava così il primo produttore a vendere un home computer a colori sotto le 100 sterline, mentre Tangerine era destinata ad arrancare nelle retrovie di un mercato che stava per esplodere nei numeri e nella continua innovazione di processori, memorie RAM e chip custom.

Mr. Wimpy, platform game, Ocean, 1984

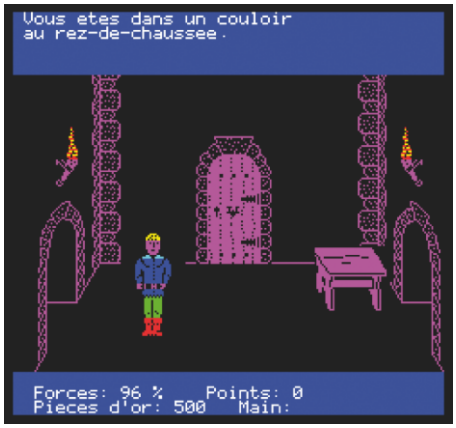
Alla luce di quanto successo fra il 1982 e i primi 6 mesi del 1983, Tangerine finalmente riuscì ad avere il controllo della situazione. Nel numero di maggio di Oric Owner il direttore marketing Peter Harding dichiarò che: "A febbraio abbiamo prodotto e venduto circa 25.000 unità e le cifre di maggio parlano di circa 32.000 unità. Tutti gli ordini effettuati per corrispondenza verranno evasi entro la fine di aprile e i computer Oric saranno disponibili presso le catene commerciali WHSmiths, Dixons, Micro C ed altri centinaia di punti vendita indipendenti." Per inciso, tutti noi appassionati di retrocomputer abbiamo ripensato con una certa nostalgia alla grande varietà di computer disponibili negli anni Ottanta ed ai tanti negozi di elettronica e di riparatori, a volte persino improvvisati, che affollavano le nostre città. Le parole di Harding promettevano di far trovare un Oric-1 ed i suoi accessori nelle vetrine dei negozi piccoli e grandi di tutta la Gran Bretagna e del resto d'Europa e del mondo.

La versione di Manic Miner per Oric, Matt Smith, 1985

Guardando al futuro, Harding prevedeva poi che "Oric venderà circa 400.000 unità entro febbraio 1984 nel Regno Unito e nel resto d'Europa. Questo dato non comprende il numero ingente di macchine che prevediamo di vendere anche in Giappone, Sud-Est asiatico, Australia/Nuova Zelanda e negli USA". Inutile dire che come si conviene ad ogni buon direttore marketing, le cifre di Harding erano un tantino gonfiate. Ma è pur vero che l'Oric riuscì a conquistarsi una fetta di mercato, soprattutto al di là della Manica. Alla fine di settembre 1983 in Francia erano state vendute circa 35.000 macchine, molte di più delle circa 22.000 acquistate nel Regno Unito. Complessivamente le vendite dell'Oric-1 ammontavano a 72.500 unità.

Giunti a questo punto, i responsabili di Tangerine avevano annunciato alla stampa la disponibilità di una nuova versione della ROM, nella quale era finalmente inclusa una routine di caricamento da nastro più affidabile e veloce. Il software di sistema per la gestione del registratore a cassette si era rivelato un vero e proprio tallone d'Achille del computer ed era stato ampiamente criticato fin dagli esordi a causa dei molti problemi riscontrati dagli utenti persino nell'effettuare il caricamento del software fornito in bundle o del demo tape. Tangerine diede la colpa di questi problemi alla Cosma, ditta dell'Oxfordshire, cui Tangerine aveva affidato il compito di duplicare i nastri ufficiali Oric. Paul Johnson, a quel tempo CEO di Tangerine, dichiarò che si era verificato un problema tecnico con i nastri utilizzati e che il problema riguardava soltanto la qualità della procedura di duplicazione. Cosma dal canto suo negò ogni addebito e ribatté che la responsabilità era tutta dell'hardware di Oric. "Le macchine Oric sembrano avere un problema. Noi effettuiamo test di produzione molto rigorosi e la nostra azienda di duplicazione dati è fra quelle che offrono la qualità più alta in assoluto.", dichiarò un rappresentante di Cosma, "Possiamo prendere in esame qualsiasi campione che Oric desideri e caricarlo correttamente." Qualunque fosse il guasto, furono i proprietari delle macchine ed i programmatori a subirne le conseguenze.

Paul Johnson rivelò inoltre che Tangerine non era solamente uno dei primi licenziatari del BASIC Microsoft ma che possedeva anche una licenza OEM che le permetteva di sub-licenziare il codice, cosa che fece. Johnson e Kaufman ricordano che il codice Microsoft, fornito in file sorgenti su floppy disk, conteneva molti bug che il team software di Oric fu costretto a correggere. Le anomalie furono debitamente segnalate a Microsoft, che le ignorò completamente fino a quando Barry Muncaster minacciò di trattenere le rate successive dei canoni di licenza. Johnson in seguito dichiarò: "Dopo quella minaccia, abbiamo ricevuto una lettera da Paul Allen in persona che ci comunicava ufficialmente che 'Bill Gates se ne sta occupando'".



Graphic adventure L'Aigle D'Or, Loriciels, 1984

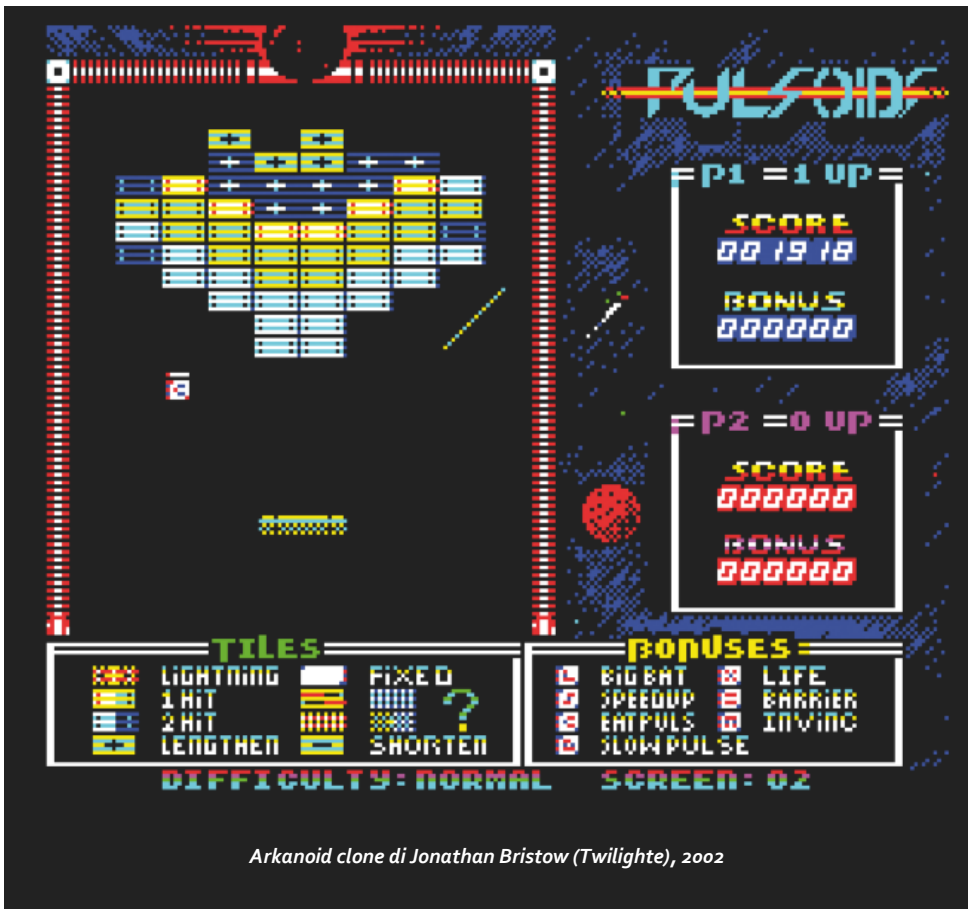
Nel frattempo gli investimenti necessari per aumentare i numeri della produzione e sviluppare le periferiche promesse all'utenza (unità a dischetti, modem e stampante) stavano intaccando i finanziamenti a disposizione della compagnia. I lavori di produzione di tutti questi dispositivi erano già stati posticipati un certo numero di volte – da giugno a settembre e poi ancora fino al 1984 – ed i clienti non potevano aspettare oltre. Tutto stava crescendo in maniera smisurata e

troppo in fretta... L'organizzazione ed il management di Tangerine non riusciva a reagire tempestivamente.

Il presidente John Tullis dichiarò all'epoca che aveva previsto il problema già nella primavera del 1983 e che aveva cominciato fin da subito a cercare nuovi finanziamenti. Ad ottobre annunciò che una società di speculazione immobiliare chiamata Edenspring Investments avrebbe acquisito la Tangerine – che nel frattempo aveva cambiato nome in Oric Products International – con l'obiettivo di apportare nuovi capitali per coprire i costi di ricerca e sviluppo, per mettere in atto i piani di espansione in nuove aree di business e per cancellare i debiti. Ma Peter Jones, direttore marketing di Edenspring, rivelò che il fabbisogno di liquidità di Oric era... beh, parecchio urgente! La società era già molto esposta finanziariamente ed un piano di recupero pieno sarebbe stato davvero difficile da congegnare e portare avanti con successo.

Ma la sventura colpì Oric Product International anche prima: la fabbrica Kenure Plastics nel Berkshire, principale sede della produzione dell'Oric-1, fu consumata dal fuoco nella notte del 13 ottobre 1983, distruggendo le scorte di Oric-1 pronti per essere distribuiti (circa 7000 unità) e altri componenti non assemblati. La produzione riprese quasi immediatamente in un impianto vicino, ma si trattava di una notizia di cui Tangerine/OPI avrebbe volentieri voluto fare a meno.

Il mese successivo, Oric Products International dichiarò di aver spedito 120.000 Oric-1 – meno della metà dei 350.000 che nel numero di giugno/luglio di Oric Owner la stessa azienda aveva detto erano stati ordinati durante la prima metà dell'anno. Inoltre la compagnia dichiarò che prevedeva di registrare vendite per più di 10 milioni di sterline entro gennaio 1984 ponendo Oric nella classifica dei migliori produttori britannici di home computer. I dati di vendita settimanali pubblicati dalla società di ricerca MRIB mostrarono in effetti l'ascesa dell'Oric-1 dal 15° posto nella Top 20 dei computer sotto le 200 sterline fino al numero 3 all'inizio di maggio. Nei mesi successivi calò all'ottavo posto ma poi risalì al quinto, superando a volte lo ZX81, il Vic-20 ed il Dragon 32, ma



Arkanoid clone di Jonathan Bristow (Twilighte), 2002

senza mai impensierire il suo arci-rivale, lo ZX Spectrum.

Nel frattempo, tuttavia, altri 4 milioni di sterline di investimenti da parte della Edenspring finirono nelle casse della compagnia, che, dopo aver effettuato il suo investimento iniziale, ora poteva scambiare le azioni Oric degli azionisti OPI con i propri titoli. L'azienda nutriva quindi grandi speranze per il 1984. Eppure i giorni dell'Oric-1 erano praticamente contati. Concepito come progetto nell'aprile del 1982, formalmente lanciato sul mercato nel gennaio 1983, l'Oric-1 sarebbe stato rimpiazzato nel gennaio 1984 dall'Oric Atmos. Al momento del lancio dell'Oric-1, Peter Harding aveva affermato che avrebbero battuto Clive Sinclair "offrendo molto di più per molti meno soldi", poi aveva detto che il successore di questa macchina sarebbe apparsa in 15-18 mesi. Ma per la fine di marzo 1984, a soli 15 mesi dalla sua apparizione, l'Oric-1 non era più in produzione.

Nella seconda parte dell'articolo "Un fantasmagORICo home computer": l'avvento dell'Oric Atmos e la sua nuova vita in Francia. C'est la vie!

Scheda tecnica in breve

Modello: Oric-1

Commercializzazione: gennaio 1983

Specifiche in breve: CPU 6502A 1 MHz / RAM 16 o 48 KB

Display: 240 x 200 pixel in alta risoluzione, 40 x 28 modo testo, 8 colori, caratteri 6x8 pixel

Prezzo iniziale di vendita in UK: £169.95 (48K) £99.95 (16K) – il primo home computer in UK a infrangere la barriera delle 100 sterline.

Un ringraziamento speciale a **Andy "8BitBaz" Barr** per avermi fornito documenti, articoli e preziose risorse informative ed a **Cristiano Bei** per avermi fatto scoprire questa piccola perla fra gli home computer degli anni Ottanta.

RetroMath:

Costante di Kaprekar e altre “stregonerie” numeriche

di Giuseppe *Faithful Devil*

Il mistero della costante di Kaprekar

Il numero **6174** è un numero davvero misterioso. A prima vista, potrebbe non sembrare così ovvio, ma, come vedremo, chiunque sia in grado di fare delle sottrazioni, può scoprire il mistero che rende il 6174 così speciale e strano.

Ma prima di spiegare che tipo di numero è, facciamo un semplice esempio aritmetico.

Scegliamo innanzitutto un singolo numero a 4 cifre. Evitiamo però i numeri con quattro cifre identiche come 1111 o 2222. Per esempio, consideriamo l'anno corrente, il 2018. Prendiamo le quattro cifre che compongono il numero e riordiniamole nel numero più grande e più piccolo possibile. Per i numeri con meno di 4 cifre, completiamo il lato sinistro con degli zeri per mantenere comunque 4 cifre. Nel caso del 2018, i risultati sono 8210 e 0128. Facciamo adesso la differenza tra il numero più grande e quello più piccolo

8210 - 0128 = 8082

Questo tipo di operazione è nota come **operazione Kaprekar** in onore del matematico Indiano che scoprì la speciale proprietà del numero.

Iterando l’operazione sul nuovo numero trovato, si ha:

8820 - 0288 = 8532

8532 - 2358 = 6174

7641 - 1467 = 6174

Quando il numero diventa 6174, una ulteriore operazione lascerà invariato il risultato. Questo numero è quindi una invariante per questo tipo di operazione e viene di solito chiamato “**costante di Kaprekar**”.

Non importa quale sia il numero iniziale, la sequenza arriverà sempre a 6174. Se avete dei dubbi, provate di nuovo il processo con un numero diverso. Ad esempio, 1974 si sviluppa come segue:

9741 – 1479 = 8262

8622 – 2268 = 6354

6543 – 3456 = 3087

8730 – 0378 = 8352

8532 – 2358 = 6174

Questo fenomeno avviene anche con numeri di 3 cifre. Consideriamo per esempio il numero 528:

852 – 258 = 594

954 – 459 = 495

954 – 459 = 495

In questo caso la costante di Kaprekar per numeri a tre cifre è proprio il numero 495.

Scheda di approfondimento. Cenni sulla dimostrazione

Consideriamo un numero di 4 cifre non tutte uguali tra loro: *a*, *b*, *c*, *d*. Supponiamo che

$$9 \geq a \geq b \geq c \geq d \geq 0.$$

La prima operazione di Kaprekar sarà dunque

a	b	c	d	-
d	c	b	a	=
A	B	C	D	

dove

$$D = 10 + d - a \quad (a > d)$$
$$C = 10 + c - 1 - b \quad (b > c - 1)$$
$$B = b - 1 - c \quad (b > c)$$
$$A = a - d$$

Occorre quindi trovare i valori di *A,B,C,D* per cui il sistema di 4 equazioni ammette una soluzione tale che $9 \geq a \geq b \geq c \geq d \geq 0$.

Per far questo si può procedere facilmente assegnando ad *ABCD* uno dei possibili numeri formati con le cifre *a,b,c,d* e risolvendo il sistema di equazioni nelle variabili *a,b,c,d*. Questi numeri sono quindi le permutazioni dei 4 elementi (4! = 24).

Si scopre che tra i 24 numeri, quello che soddisfa l’ipotesi di partenza è

$$\{A, B, C, D\} = \{b, d, a, c\}$$

da cui si ottiene che:

$$\{a, b, c, d\} = \{7,6,4,1\}$$

e quindi

$$abcd - dcba = 7641 - 1467 = 6174$$

Per cui il numero cercato è proprio 6174.

Dattatreya Ramachandra Kaprekar (Dahanu, 17 gennaio 1905 – Deolali, 1986) è stato un matematico indiano che ha dedicato gran parte della sua vita allo studio della Teoria dei numeri ottenendo diversi risultati pubblicati in articoli scientifici. Per questi divenne noto nei circoli di matematica ricreativa.

Bibliografia:

[1] D.R. Kaprekar, An Interesting Property of the Number 6174. Scripta Mathematica, 15, 1955, pp. 244-245.

[2] D.R. Kaprekar, On Kaprekar Numbers, Journal of Recreational Mathematics. 13, 2, 1980, pp. 81-82.

[3] D. Deutsch, B. Goldman, Kaprekar's Constant. Math. Teacher, 98, 204, pp. 234-242.

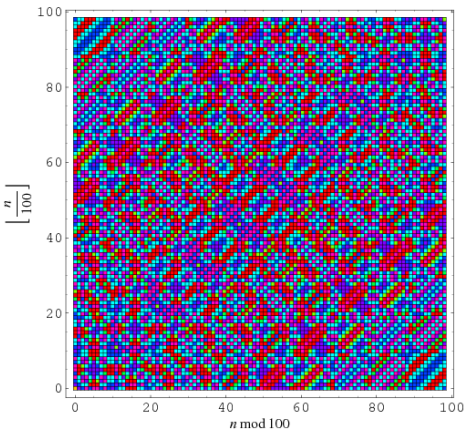


Figura 1. Convergenza dei numeri di 4 cifre alla costante di Kaprekar.

La Figura 1 (simile a quella che appare sulla copertina del numero di The Mathematics Teacher [3]) mostra il numero di passi necessari alla routine Kaprekar per raggiungere un punto fisso per valori del numero *n* da 0 a 999, partizionati in righe di lunghezza 100. I numeri con meno di 4 cifre sono completati con zeri iniziali. Ad ogni colore corrisponde il numero di iterazioni necessario per convergere alla costante 6147. Si può dimostrare che il numero massimo di iterazioni per numeri a quattro cifre è 7.

Il codice proposto nel riquadro (scritto in CBM per Commodore 128, ma facilmente adattabile) implementa la routine di Kaprekar e mostra le operazioni su un numero scelto dall'utente. I più interessati possono modificarla in modo da tenere traccia del numero di iterazioni necessarie e realizzare l'immagine in Figura 1.

Buon lavoro!!!

Un gioco da fare agli amici: altre stregonerie numeriche

Pensiamo ad un numero di tre cifre, per esempio

238

(la prima e l'ultima cifra devono differire almeno di due unità).

Ora scriviamo il numero al contrario, invertendo l'ordine delle cifre

832

Prendiamo il minore dei due numeri ottenuti e sottraiamolo dall'altro

832-238 = 594

Ora prendiamo il risultato e sommiamolo allo stesso numero scritto al contrario

594+495 = 1089

Il risultato finale è 1089.

Qualunque numero si sceglie, il risultato sarà sempre **1089**!!!

Proviamo con 571.

571 – 175 = 396

396+693 = 1089

Un altro numero magico è **142857**. Se moltiplicato per 2, 3, 4, 5 e 6 da risultati che contengono le stesse cifre del numero disposte in maniera diversa

142857 x 2 = 285714

142857 x 3 = 428571

142857 x 4 = 571428

142857 x 5 = 714285

142857 x 6 = 857142

Se il numero viene invece moltiplicato per 7 fornisce un numero che ha per cifre sempre il 9:

142857 x 7 = 999999

Il numero **111111111** moltiplicato per se stesso da questo bel risultato

12345678987654321

```
10 print chr$(147)
20 input "inserisci numero :
";n$
25 input "#iterazioni      :
";n
26 print chr$(147)
27 ln=len(n$)
28 print "-------------------
---------"
29 print "numero       = ";n$
30 print "numero cifre = ";ln
35 print "-------------------
---------"
40 dim cc(ln),c1(ln),c2(ln)
50 :
100 for i=1 to n
105 : gosub 1000
110 : gosub 1100
120 : gosub 1500
125 : s1$=right$(str$(v1),ln)
: s2$=right$(str$(v2),ln)
126 : n$=right$(str$(dv),ln)
127 : print i;":";s1$;"-
";s2$;"=";n$
128 next i
130 end
1000 rem estrai cifre
1005 rem-----------------------
-------
1010 for j=1 to ln
1020 : cc(j-
1)=val(mid$(n$,j,1)) : c1(j-
1)=cc(j-1)
1030 next j
1040 return
1100 rem ordina
1105 rem-----------------------
-------
1110 for r=1 to ln-1
1120 : for c=r+1 to ln
1130 :   if c1(c-1)>c1(r-1)
then t=c1(c-1):c1(c-1)=c1(r-
1):c1(r-1)=t
1140 : next c
1150 next r
1155 for r=1 to ln
1158 : c2(r-1)=c1(ln-r)
1159 next r
1160 return
1500 rem calcola c1-c2
1505 rem-----------------------
-------
1510 v1=0 : v2=0 : e=1
1520 for j=1 to ln
1530 : v1=v1+c1(ln-j)*e
1540 : v2=v2+c2(ln-j)*e
1550 : e=e*10
1560 next j
1570 dv=v1-v2
1580 return
```

Console 8bit + guest: **Nintendo Famicom/NES**

di *Pennywise* Mulder

Due porte Gamepad, l'originale croce direzionale, i due tasti azioni e i due tasti funzione: semplice, eppure perfetta!
Parlare del NES risulta alquanto difficile per una serie di motivi che vado a riassumere in: è una delle console (a tutt'ora) più famose di tutti i tempi. Oggi le mamme dicono ai loro figli "spegni la playstation e vieni a mangiare" senza curarsi del fatto che il pargolo possieda realmente una macchina Sony piuttosto che un Xbox One o una Switch, ma durante la fine degli anni 80 tutte le console erano "la Nintendo". Il successo del Famicom (nome originale) fu incredibile in tutto il mondo ed è oggi ricordata come il simbolo stesso delle console ad 8 bit, ma la storia avrebbe potuto andare molto diversamente.

RetroMagazine non ha una rubrica "Forse non tutti sanno che..." in puro stile Settimana Enigmistica, ma se ci fosse sicuramente comparirebbe quanto sto per dirvi: il Nes originariamente avrebbe dovuto essere targato Atari. Già perché la Nintendo, da anni in affari con la software house americana, fece uscire a spese sue la console in Giappone ma non si sentiva ancora pronta per la distribuzione mondiale e fu così che tentò una collaborazione con la casa che aveva reso grande le console domestiche nel mondo grazie al suo VCS. Gli accordi si conclusero in un nulla di fatto e così fu Nintendo stessa a creare succursali estere per distribuire i suoi prodotti...e meno male per lei.
Da lì a poco il mondo dei videogiochi crollò a causa della ben nota crisi del '83 causata da Atari stessa e fu proprio Nintendo a risollevarne le sorti con una nuova politica atta a contrastare in tutto l'approccio fino a quel momento tenuto da Atari. Gli apparecchi elettronici erano ormai visti come qualcosa di fallimentare? Nintendo disse che faceva giochi, non gingilli elettronici, e per dimostrarlo iniziò a vendere nelle catene di giocattoli inserendo un simil-robottino nelle confezioni del Nes. L'androide era supportato da un singolo gioco, persino bruttino, ma poco importava: era un cavallo di troia e quella parte la svolse alla perfezione.

Il mercato era stato invaso da centinaia di titoli spazzatura e l'utenza aveva smesso di comprare giochi per quello? Ok, per tutelarsi dalla cosa Nintendo creò il "Seal of Quality", un particolare marchio con cui la casa di Kyoto stessa garantiva che il prodotto fosse di qualità (poco importava che lo fosse davvero, la sensazione che mandò nei consumatori fu quella). Aggiungiamo forti restrizioni e limiti dati alle software house di terze parti, tra cui la possibilità di produrre al massimo cinque titoli all'anno, ed ecco che il controllo divenne davvero castrante per quanto efficace.
La macchina si vendette da subito benissimo, vuoi per i titoli di alta qualità, vuoi per il marketing ben fatto, in America finì per essere la console che dominava quasi il 90% del mercato a fine anni 80.
In Europa le cose andarono peggio perché la distribuzione partì tardi (1986, addirittura a Natale del '87 in Italia) e la concorrenza Sega si era già fatta avanti con il suo Master System dalla grafica ben più d'effetto.

Quella che è recentemente stata celebrata con una versione Classic Mini dando il via serio a tutto il nuovo trend delle mini console, dimostrando una volta ancora che Nintendo la sa lunga sul fronte del cavalcare la nostalgia, resta un perfetto connubio di semplicità e tecnica. Titoli come Super Mario Bros, The legend of Zelda, Metroid, Excitebike o Punch-Out!! sono solo alcuni esempi dei grandi classici che ebbero inizio su Nes e pochi anni fa il sito IGN la elesse a miglior console di tutti i tempi. Esagerati? Probabile, ma al contempo chiudere gli occhi di fronte all'importanza storica che ebbe per la nostra passione sarebbe da folli. Nintendo resuscitò un mercato che pareva già defunto dopo i primi anni di vita e il NES fu la console più influente da loro creata..
Alla prossima console!

CARATTERISTICHE TECNICHE	
Produttore	**Nintendo**
Tipo	**Home Video Game Console**
Generazione	**Terza**
In vendita	**Luglio 1983**
Dismissione	**Agosto 1995**
Supporto	**Cartuccia**
Unita' vendute	**circa 62 milioni**

FONTE:
HTTPS://IT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/NINTENDO_ENTERTAINMENT_SYSTEM

CHILLER

Chiller

Exidy – Anno 1986 - Cabinato arcade

Chiller

La schermata di apertura del gioco, con l'immancabile classifica dei migliori punteggi del giorno.

Pubblicità progresso...

Come d'abitudine per la Exidy, in ogni gioco light gun shooter erano pubblicizzati gli altri titoli della serie.

GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

85%

Capire il meccanismo di gioco è velocissimo: si punta, si spara, fatto. A meno di una predisposizione naturale, imparare ad essere precisi nella mira ed allenare i riflessi richiederà un po' più di tempo ma Chiller è affrontabile davvero da chiunque.

LONGEVITA'

90%

Un buon numero di livelli ed un discreto ventaglio di sfide, insieme ad una natura quasi da casual game garantisce una longevità abbastanza lunga.

Il Grand Guignol in sala giochi

Prodotto dalla Exidy, nota azienda americana che nel suo periodo di attività sfornò ben 57 titoli tra cui Mouse Trap, Pepper II, Venture e la trasposizione arcade di Boulder Dash, Chiller fa parte del filone "light gun shooter" iniziato nel 1983, a cui appartengono anche Cheyenne, Combat, Crackshot, Clay Pigeon e Who Dunit, tutti accomunati da una meccanica abbastanza simile e dal fatto di essere tra i primi videogiochi capaci di riprodurre voci e suoni digitalizzati.

Nei videogame appartenenti a questa serie, la modalità di gioco era più o meno la stessa: utilizzando un controller light gun la cui foggia cambiava a seconda del tema (a volte era una balestra, altre un fucile ecc.), bisognava proteggere uno o più personaggi amici che attraversavano lo schermo sparando alle minacce che incombevano su di loro sotto forma di coltelli, asce, palle infuocate, avversari spuntati dal nulla, demoni con istinti omicidi ecc. Se la nostra mira non era abbastanza precisa ed il nostro dito abbastanza svelto, il personaggio andava incontro ad una triste fine, facendoci perdere una delle 3 o 4 possibilità che ci erano date per completare un ciclo di gioco.

Una partita prevedeva il superamento di una serie di livelli in cui erano di norma presenti bonus che ci accreditavano punti se colpiti. Il game over giungeva quando fallivamo per troppe volte il nostro compito di cecchino di copertura, causando la morte di tutti i personaggi a nostra disposizione. Completando tutti i livelli, si ricominciava daccapo, con un livello di difficoltà più alto.

A questo schema si sottraevano Crackshot e Clay Pigeon, che simulavano sessioni di tiro al bersaglio classiche, con soggetti inanimati e non (ma comunque digitali!), dove il fine partita era decretato dal non raggiungimento di una certa soglia di punti e/o bersagli colpiti in un dato lasso di tempo.

Chiller riprendeva la meccanica di questi due titoli, ma si discostava decisamente dagli altri membri della sua famiglia per alcune particolarità che lo rendevano unico in questa serie di shooter.

La meccanica di gioco era quella del tiro al bersaglio classico come i due titoli citati un paio di paragrafi fa ed il tema era in stile horror, come Who Dunit, ma aveva un suo aspetto peculiare che all'epoca lo rese oggetto di pesanti critiche: permetteva (ed incitava) il ricorso assolutamente gratuito e sadico alla violenza, consentendo di smembrare e torturare esseri umani di ambo i sessi, con largo spargimento di sangue ed esibizione di (modeste) nudità.

Come sia potuto sfuggire alla censura dell'epoca (tutt'altro che tenera) un titolo simile, resta un mistero ma, nonostante fosse approdato ai canali di vendita provvisto di regolari licenze e permessi, l'eccessiva violenza di cui faceva sfoggio incontrò le proteste di numerosi gestori di sale negli Stati Uniti che rifiutarono di esporre l'arcade nei loro locali, tanto che le vendite di questo titolo furono piuttosto scarse negli USA.

Dove invece riscosse un buon successo, fu in quei paesi che ai tempi venivano indicati come "Terzo Mondo", ossia America Latina, Africa ed Asia. Per l'Italia non abbiamo purtroppo dati certi; a nostra memoria non era però raro trovarlo nelle sale giochi cittadine, dove lo si poteva utilizzare anche se non si aveva l'età che il buon senso suggeriva per giocare ad un titolo simile. A quei tempi, i sistemi di valutazione dei videogame come il PEGI non erano nemmeno stati concepiti ed il livello medio di scrupoli dei gestori era piuttosto basso...

I livelli di gioco

Chiller si componeva di quattro livelli standard più due di bonus, di cui uno giocabile dopo aver colpito tutti i particolari bersagli di un livello ed un altro segreto, che appariva solo dopo che aver colpito i bersagli "speciali" in tutti i livelli.Nel primo livello, rappresentato da una camera delle torture, si poteva dare libero sfogo al nostro sadismo scarnificando quattro vittime immobilizzate allo scopo e/o dando loro la morte decapitandole o

La camera delle torture

Fin dal primo livello, Chiller non lascia dubbi su quale sarà lo stile di gioco. Ghigliottinare e fracassare la testa delle vittime non solo è possibile, ma anche consigliato e premiato.

Il secondo livello

Un'altra camera delle torture per il nostro sadico piacere. Qui potremo utilizzare nuovi strumenti di tortura e avvalerci della collaborazione di un coccodrillo per uccidere gli sfortunati malcapitati.

Il cimitero

L'ultimo livello dello schema di gioco. Qui potremo sfogare i nostri bassi istinti contro un classico dei film horror, gli zombie! Possiamo anche sparare al monaco che attraversa lo schermo con una carriola, che si comporterà come gli orsi del tiro al bersaglio del luna park, cambiando direzione ad ogni nostro centro. La donna semiseppellita nel bel mezzo dello schermo può essere spogliata prima di smembrarla a colpi di fucile...

schiacciandogli la testa in una pressa. Di quando in quando lo schermo era attraversato da orride creature che potevano decidere di dare una mano con la tortura dei malcapitati, pugnalandoli o strappandogli via brandelli di carne a morsi. Quasi tutto ciò che compariva sullo schermo rappresentava un bersaglio, comprese le membra che giacevano sul pavimento o che venivano trasportate da un cane che ogni tanto attraversava lo schermo alla ricerca di una cena di fortuna, perciò il superamento di questo quadro di gioco non rappresentava un grosso problema. Vi era sufficiente sparare a tutto quello che si vedeva per raggiungere il punteggio richiesto e giungere al secondo livello, ossia un'altra camera delle torture!

Le vittime stavolta erano cinque, di cui una sospesa su un torrente di sangue abitato da un feroce coccodrillo. Anche qui era necessario torturare e uccidere in vario modo i malcapitati di turno, potendo ricorrere "all'aiuto" del coccodrillo per smembrare la vittima sospesa pezzo per pezzo fino alla sua (dolorosa) dipartita. Colpendo le creature che apparivano casualmente sullo schermo, si poteva incrementare il punteggio e completare così il livello più velocemente.

L'ambientazione del terzo quadro di gioco ricalcava lo stile dei film dell'orrore anni '60 e '70. In un corridoio che ricordava i sotterranei di un castello, si doveva sparare a tutte le creature che lo infestavano prima di passare all'ultimo livello, il cimitero, un classico immancabile in tutte le scenografie dell'orrore. Qui si poteva sparare a zombie che tentavano di uscire dalla tomba, teste impalate, pipistrelli ed un monaco (o presunto tale) che spingeva una carriola stracolma di pezzi di cadavere. Senza alcuna apparente buona ragione, lo sprite di una donna era seppellito a metà busto al centro del cimitero. Sparandole, si poteva prima denudarla e poi smembrarla, guadagnando punti per questo. Completato anche questo livello, il gioco ricominciava dal primo ma alzando via via l'assicella della difficoltà, fino a quando non si falliva nel raggiungere la quota punti necessaria per continuare il gioco. Tra un livello e l'altro, se avevamo colpito otto particolari bersagli, veniva proposto di giocare con una "horror slot machine", dove si potevano vincere premi in forma di bonus e persino una partita gratis.

Colpendo tutti i bersagli speciali distribuiti tra i livelli (32 in tutto), si otteneva l'accesso ad un livello bonus extra, una sorta di tiro al piattello con mostri ed altre creature al posto dei classici dischi.

Conclusioni

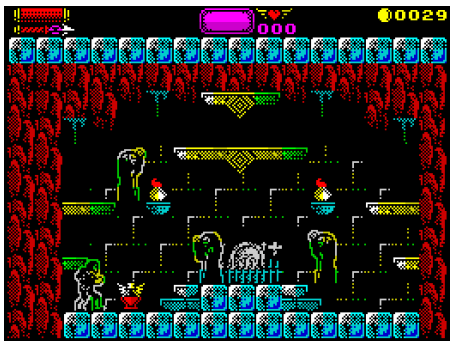
Un gioco davvero insolito questo, specie per l'anno in uscì, quando per molto meno si veniva colpiti dalla scure cieca ed implacabile della censura. Anche se dal 1986 ad oggi sono stati pubblicati giochi ben più violenti, raramente si incontrano giochi con una simile nota di sadismo. Dunque come giudicare questo titolo? Di certo l'uso smodato ed incoraggiato della violenza più brutale non è da lodare e di sicuro non è un videogame adatto ai bambini ma... è divertente! Senza ricorrere a sermoni o moralismo spicciolo, la differenza tra l'esercitare la violenza contro un "ammucchio di pixel in forma umana" in un videogioco e farlo nella vita reale è ben chiara a qualunque individuo stabile e di certo non spinge l'indole di nessuno verso il basso, contrariamente a quanto affermato nelle farneticanti "uscite" di politici e giornalisti che di tanto in tanto fanno ben misero sfoggio di sé su giornali, tv e web. Ciò detto, Chiller è in grado di catturare l'interesse dei giocatori sia per il tema inusuale che rappresenta, sia perché ha una curva di difficoltà ben bilanciata ed una varietà di azioni piuttosto ampia per un titolo basato su pistola ottica. Il nostro consiglio è senz'altro quello di provarlo se non sul cabinato originale, piuttosto difficile da reperire oggi, almeno nella versione NES, per cui fu sviluppato un porting non ufficiale da utilizzare con la light gun Nintendo e che riproduce abbastanza fedelmente il titolo arcade, a meno di qualche modifica per "ammorbidire" un po' il livello di violenza. E poi ci sono fantasmi, vampiri ed in generale, una buona rappresentanza dell'enciclopedia dei mostri classica, cosa volete di più per Halloween?

Giorgio *Spread* Balestrieri

CASTELVANIA SPECTRAL INTERLUDE

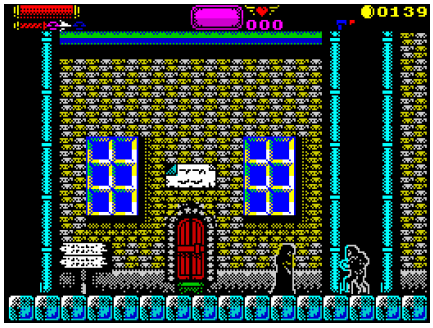
Castlevania Spectral Interlude

Rewind – Anno 2015 – Piattaforma Zx Spectrum 128kb



Colonna sonora fantastica

L'Original Sound Track composta da Vladimir Tugay non ha poi tanto di originale dato che si tratta di 12 brani classici riadattati, ma ragazzi: il risultato è fenomenale. Pulito, entusiasmante, convincente. Vi ritroverete a fischiettarne i motivetti ovunque e scaricarvi la colonna sonora per ascoltarla con le cuffiette alle orecchie anche nel tempo libero.



GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

90%

E' un Castlevania ad 8 bit, con tutti suoi limiti ma anche diversi pregi aggiunti, come la possibilità di salire sulle scale anche saltellandoci sopra a tratti, o salvare in punti fondamentali.

LONGEVITA'

80%

Due livelli di difficoltà e tanti collezionabili con cui aumentare la nostra resistenza e la forza delle nostre armi (primarie e secondarie).

Per un numero davvero horror non è possibile ignorare una delle saghe videoludiche più belle di tutti i tempi, quella cioè che vede contrapporsi la famiglia Belmont al conte Dracula ed al suo Castlevania. La saga è iniziata su Nes per poi passare rapidamente a Msx2, Snes e tante altre piattaforme successive, finendo più o meno ovunque ad eccezione delle console di ultima generazione dato che Konami pare essersi disinteressata al brand.

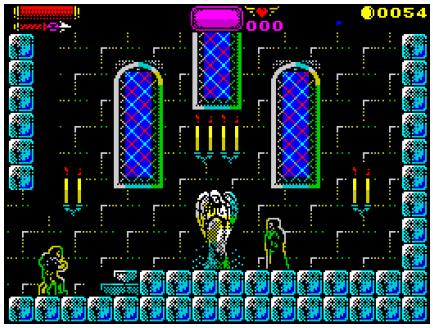
Data l'occasione ho però pensato di uscire dai canoni tradizionali dei titoli noti e narrarvi di quella volta in cui un gruppo di appassionati con origini russe decise di programmare un titolo apocrifo su Zx Spectrum e lo fece con una passione ed un talento tali da non sfigurare con certi blasonati titoli ufficiali di fine anni 80.

Il progetto Spectral Interlude nacque come "demake" (neologismo che starebbe a significare un remake depotenziato) di Castlevania 2: Simon's Quest, da cui recupera diverse schermate e l'idea delle città come base operativa, per poi prendere una rotta del tutto nuova che va a scrivere un capitolo sconosciuto della famiglia Belmont. Dopo le avventure con Richter Belmont come protagonista (Dracula X e Simphony of the night) infatti della nota famiglia di ammazzavampiri non si seppe nulla per parecchio tempo. Come mai? Gli autori di Spectral Interlude lo spiegano nel loro gioco anche se devo subito mettere le mani avanti sul fatto che ritengo la narrazione la parte più fragile dell'intero progetto. Il gioco è localizzato in ben 5 lingue tra cui l'italiano e seguirne i dialoghi risulterà quindi semplicissimo ma non altrettanto soddisfacente. Tanta (troppa) ironia che spesso svilisce il clima drammatico delle vicende ed un intreccio che non rende giustizia all'opera originale. Pazienza, tutto il resto è spettacolare.

Armatevi del vostro fidato Spectrum o di un emulatore e potrete godere di un avventura completamente da giocare con tastiera. Ben due possibili gestioni dei comandi, lo spectrumiano QAOP o il moderno WASD. Altri tasti utili sono quello per colpire con l'arma primaria, quello per la secondaria, il tasto della mappa, i tasti per scorrere le armi secondarie ed infine il tasto di uscita al menu principale, da cui potremo comunque riprendere il gameplay quando vorremo. L'esperienza la vivrete su Spectrum ma i gusti dei giocatori moderni saranno al centro del tutto. Oltre all'implementazione dei comandi "moderni" il gioco permette infatti di salvare in determinati punti lungo il percorso, i movimenti del nostro personaggio sono un po meno legnosi rispetto a quelli storici e, dulcis in fundo, sono state implementate una marea di dinamiche tipiche degli rpg. La potenza della nostra frusta cresce nel tempo, così come la quantità di punti ferita a disposizione del nostro personaggio e i "cuori" (consumabili per l'utilizzo delle armi secondarie) della sua riserva. Ogni nuova location raggiunta ha il suo boss ma prima di affrontarlo dovremo raccogliere una serie di rovine da ricomporre per evocarlo ed eliminarlo. Come da tradizione il gioco si fa più tosto di stage in stage (in totale oltre 150 schermate fisse) ma rimane centrale la città in cui potenziare le armi o far visita al nostro austero papà, il Richter di cui parlavo poc'anzi. Potrei ancora parlarne a lungo ma penso valga la pena che siate voi a carpirne i segreti e le qualità giocandoci in prima persona. Come? Semplice: scaricandolo da http://it.spectralinterlude.com

Il gioco è stato rilasciato completamente gratuito sin da subito, quindi non possiamo che dire grazie ad Aleksander Udotov (codice), Aleksey Golubtsov (grafica) e tutti i ragazzi della Rewind.

di *Pennywise* Mulder



CHZO MYTHOS

Chzo Mythos

Ben Croshaw – Anni 2003-2007 – Avventura Grafica

Una serie da brivido

Chzo Mythos mettono in scena tutto il campionario horror classico ma lo fanno in maniera magistrale. L'esperienza di gioco, man mano che si progredisce, può essere davvero disturbante e claustrofobica.

Tutto iniziò così

L'orrore che ci tormenterà per ben quattro episodi inizia qui, a villa DeFoe, che un ladro gentiluomo decise di visitare un maledetto giorno del 1993.

GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

90%

La serie usa i collaudati sistemi Sierra per le sue avventure e la difficoltà non è in generale elevatissima, il che la rende giocabile da chiunque. Purché sia forte di mente e di stomaco, s'intende.

LONGEVITA'

95%

Una storia coinvolgente e ottimamente rappresentata, quattro avventure principali ed una buona quantità di giochi e materiale di contorno rendono l'esperienza di gioco molto longeva. Come per tutte le avventure, è poco probabile che le rigiocherete, ma completare l'intera saga vi ci vorrà davvero un bel po' di tempo.

In uno speciale dedicato ad Halloween, non potevamo non pubblicare almeno un articolo sui giochi di avventura, particolarmente adatti a rappresentare il tema horror e a cui in effetti sono stati dedicati numerosi titoli sin dagli albori dell'arte videoludica.

Tra la moltitudine di avventure di stampo horror, davvero tante sono quelle che meritano di essere giocate e molte raggiungono lo status di vero capolavoro, sia nelle avventure grafiche, che in quelle testuali che nel genere dinamico e "survival horror". Nel settore delle avventure grafiche, vogliamo parlarvi di una saga un po' fuori dagli schemi, se non altro di quelli commerciali, meno nota ai più ma non per questo di minor valore qualitativo: Chzo Mythos di Ben Croshaw.

Croshaw, meglio noto come Ben "Yahtzee" Croshaw, classe 1983, è un giornalista della videogame industry, umorista, autore, nonché sviluppatore di videogiochi. La sua attività di giornalista è nota soprattutto per la serie di videorecensioni "Zero Punctuation", mentre la sua fama di sviluppatore di videogames deriva soprattutto dal ciclo "Chzo Mytos" e da Trilby, il personaggio coinvolto, in diversi modi, in tutti i capitoli della serie e che deriva il suo nome dal cappello che indossa (un trilby, appunto).

L'intero corpus di Chzo Mytos è costituito da quattro avventure grafiche che ne rappresentano il nucleo centrale, tre avventure testuali, uno stealth game e due racconti brevi che espandono e completano la serie, arricchendo di dettagli la storia narrata e colmando le lacune presenti negli avvenimenti tra un'avventura e l'altra, aumentando nel contempo il livello di coinvolgimento del giocatore.

Ben 10 titoli, tutti prodotti da Croshaw praticamente da solo tra il 2003 ed il 2007, compongono dunque questa interessante e meritevole saga.

L'intero progetto della saga può essere suddiviso secondo i generi di appartenenza di ogni opera come segue:

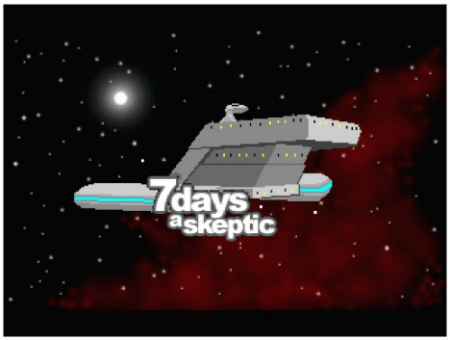
- Avventure grafiche:
  - 5 Days a Stranger
  - 7 Days a Skeptic
  - Trilby's Notes
  - 6 Days a Sacrifice
- Avventure testuali (Countdown trilogy):
  - the Body
  - the Soul
  - the Mind
- Stealth game:
  - Trilby: The Art of Theft
- Racconti brevi:
  - Trilby and the Ghost
  - The Expedition

Com'è facile immaginare, quello di dare vita al tutto fu uno sforzo non da poco conto da parte di Croshaw, che utilizzò l'Adventure Game Studio (AGS) per creare le avventure grafiche e lo stealth game, Inform per le avventure testuali e Adobe Photoshop per generare tutti gli elementi grafici. I due racconti brevi saranno stati probabilmente prodotti con Microsoft Word…

Musica ed effetti sonori rappresentano un'eccezione e non furono prodotte da questo energico artista, che preferì utilizzare quanto disponibile in RPG Maker.

In questo articolo ci occuperemo solo delle avventure grafiche che, come già detto, rappresentano la spina dorsale dell'opera ma, ai lettori che le apprezzeranno, consigliamo di provare anche gli altri giochi. Questa saga, seppur creata da una sola persona perdipiù non strettamente del mestiere, è di notevole spessore e profondità, un piccolo gioiello del genere horror/esoterico che non sfigura affatto dinanzi a titoli nati dalle mani di professionisti del mestiere e più noti. Se siete disposti a passare sopra un livello artistico della grafica non eccellente, ma comunque adeguato, Chzo Mythos non vi deluderà né per la qualità dell'opera né per quella della trama.

Per come ne è stato concepito lo sviluppo, è difficile descrivere la saga senza rovinare al giocatore il gusto della scoperta ed il clima che i quattro capitoli riescono a creare. L'intero ciclo di giochi è concepito per



7 days a skeptic

Circa 400 anni dopo le vicende di villa DeFoe, l'avventura prosegue nello spazio profondo, a bordo della nave spaziale Mephistopheles.

Trilby's notes

Dopo aver affrontato le terribili prove a cui è stato sottoposto a villa DeFoe, Trilby decide di cambiare vita, diventando un agente dell'STP. Questo episodio raccoglie, in forma di avventura, i suoi diari dell'epoca.

6 days a sacrifice

L'episodio conclusivo di questa eccellente saga dell'orrore. Siamo nel 2189 e nei panni di un ispettore di polizia dovremo affrontare, per l'ultima volta, le forze infere che agiscono (quasi) indisturbate in un arco di quattro secoli.

poterlo iniziare senza alcuna conoscenza preliminare da parte di chi lo affronta; la naturale e ben congegnata evoluzione degli eventi dipanerà passo dopo passo la trama, chiarendo sempre più la storia che viene rappresentata. Purtroppo questo tipo di impostazione mal si adatta ad una recensione, dove per forza di cose bisogna pur rivelare qualche dettaglio. I lettori sono perciò avvisati: chi volesse iniziare a giocare godendo al massimo di ciò che questa avventura ha da offrire, può saltare direttamente alle conclusioni, seguire il link per poter scaricare i quattro giochi ed iniziare ad affrontarli subito, alla cieca, con la garanzia di trovarsi dinanzi ad un prodotto ben progettato e di altissima qualità narrativa. I lettori la cui curiosità vince sugli spoiler possono continuare la lettura, sapendo che ci impegneremo al massimo per fornire il minor numero possibile di dettagli così da non guastare troppo il piacere della scoperta (no, non stiamo citando Alberto Angela, è un caso).

Dopo questo doveroso avvertimento, possiamo iniziare a descrivere le quattro avventure che compongono gli Chzo Mythos, in cui dovremo affrontare una terribile lotta contro forze demoniache che metteranno a dura prova la resistenza dei personaggi coinvolti e del giocatore.

5 Days a Stranger

Siamo nel 1993 e un bel giorno o piuttosto, un maledetto giorno, il ladro gentiluomo Trilby, specializzato in furti in appartamenti di lusso, decide di "fare visita" a villa DeFoe, i cui ultimi eredi sono da poco deceduti a seguito di tragici eventi. Subito dopo essersi introdotto nella casa Trilby, impersonato dal giocatore, si accorge di non essere più in grado di uscirne, trattenuto da una volontà invisibile che permea l'intero edificio. Esplorando la villa, scopre di non essere solo: altre quattro persone sono state catturate dalla casa, che sembra possedere una qualche forma di intelligenza e di capacità di azione autonoma tutt'altro che naturali. Nei cinque giorni di permanenza annunciati dal titolo, dovrete risolvere l'enigma e riuscire ad evadere, affrontando mortali pericoli e terrificanti incubi che tormenteranno il sonno sia vostro che degli altri forzati compagni di sventura, svelando il mistero celato dietro le vicende di casa DeFoe, la cui storia completa sarà nota solo portando a termine tutte e quattro le avventure.

7 Days a Skeptic

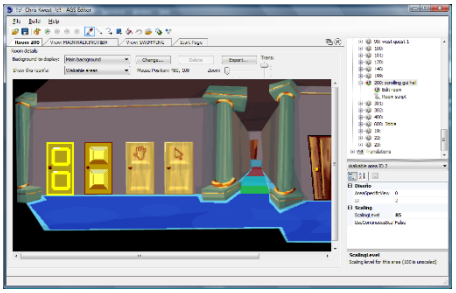
Il secondo capitolo della saga si svolge nel 2385, circa 400 anni dopo le vicende del primo ed è ancor più ricco di suspance e colpi di scena. La storia stavolta si svolge nello spazio profondo, a bordo dell'astronave esploratrice "Mephistopheles" (tanto per non lasciare dubbi sul tema). Qui vestiremo i panni del dottor Jonathan Somerset, consigliere e psichiatra di bordo e dovremo di nuovo affrontare le forze infere incontrate da Trilby quattro secoli prima, inconsapevolmente liberate dal capitano della nave all'inizio del gioco. Lo schema ricalca molto la prima avventura, con una progressione temporale basata sul passare dei giorni, stavolta sette, e caratterizzata dai terrificanti incubi che turbano il riposo dei componenti dell'equipaggio. L'interfaccia di gioco è stata leggermente modificata; invece di un menù fisso per azioni ed inventario, ora ce n'è uno contestuale che si apre quando clicchiamo su un oggetto sullo schermo, cosa che può facilitare un po' l'interazione ma è tutto sommato abbastanza ininfluente per lo svolgimento dell'avventura. Il ritmo di gioco è più serrato delle avventure tradizionali, grazie anche alla presenza di momenti in cui la rapidità di azione prevarrà sulla profondità di ragionamento (i.e. occorrerà fare la mossa giusta alla svelta). La qualità complessiva è più alta del primo capitolo, con maggior capacità di coinvolgimento del giocatore ed una storia in un certo senso più dinamica, con tanto di colpi di scena.

Trilby's Notes

Il terzo capitolo della saga riprende la narrazione poco dopo gli eventi di "5 days a stranger" e ci vedrà di nuovo nei panni di Trilby che, dopo gli accadimenti a cui ha assistito in prima persona, ha abbandonato la carriera di ladro ed è diventato un agente dell'STP, una sezione governativa segreta dedita allo studio ed al controllo dell'occulto. La storia si svolge in un hotel, dove Trilby è stato spedito in missione come agente sotto copertura con il compito di investigare su un incidente accaduto all'inizio del gioco che si sospetta causato da forze demoniache.

Ben "Yathzee" Croshaw

Questo occhialuto ragazzone è Ben Croshaw, giornalista, scrittore, umorista e sviluppatore di videogiochi che ha creato la saga "Chzo Mythos" di cui state leggendo in questo articolo. Un personaggio di primo piano nella scena indie (quella vera, non quella modaiola di oggi), un vero "one man band" che riuscì nell'impresa di sviluppare ben sette avventure (4 grafiche e 3 testuali) in un arco di quattro anni.



Adventure Game Studio

Le quattro avventure grafiche presentate in questo articolo sono state tutte prodotte utilizzando l'Adventure Game Studio (AGS), una eccellente suite open source per creare giochi secondo il formato della gloriosa Sierra On-line. Chi tra i lettori volesse utilizzarlo per sviluppare questo tipo di giochi, o anche solo dargli un'occhiata da vicino, trova il link ad AGS nelle conclusioni. Le avventure testuali che espandono l'universo di Chzo Mythos sono invece state scritte in Inform, di cui abbiamo parlato nel numero 8 di RetroMagazine.

Le differenze riscontrate in questo gioco rispetto ai precedenti sono notevoli: lo scorrere del tempo più che sui giorni, è basato sugli allucinanti incubi di cui è preda Trilby e l'atmosfera è decisamente più estrema e disturbante. L'interfaccia è stata completamente cambiata a favore di un modello basato su parser testuale come nelle prime avventure Sierra (pensate ai primi Larry o King's Quest), perché l'autore riteneva questo sistema più nobile del classico punta e clicca adottato in questo tipo di giochi. Per dovere di cronaca, riportiamo anche che Croshaw a questo proposito ha dichiarato che creare un parser efficiente ed un'avventura grafica basata completamente su di esso è stato: "un culo assurdo da sviluppare e non tenterò mai più di farne un altro in vita mia" (testuali parole dell'autore).

6 Days a Sacrifice

Ultimo episodio della saga, altro balzo temporale in avanti. Stavolta siamo nel 2189, esattamente a metà tra "5 Days a Stranger" e "7 Days a Skeptic", ossia a 196 anni di distanza tra i due capitoli, dove ciò che è accaduto a bordo della Mephistopheles ha influenzato gli eventi del 2189, per ragioni che scoprirete giocando. Una nuova religione, nata dal mix di quanto di meglio contenuto in tutte le altre e denominata Optimology, sta guadagnando rapidamente popolarità, contando un numero di adepti sempre più alto. Una soffiata circa un ampliamento non dichiarato dell'edificio in cui risiede il quartier generale di Optimology giunge alla locale centrale di polizia e l'ispettore Theodore Dacabe, interpretato dal giocatore, viene inviato sul posto per investigare sulla fondatezza della segnalazione. Un compito di routine che ben presto si trasformerà in uno spaventoso incubo che anche stavolta vivremo in prima persona e che, dopo gli immancabili colpi di scena, porterà alla conclusione di questa straordinaria saga.

Conclusioni

Chzo Mythos è un'opera incredibile da diversi punti di vista. Da quello della trama, abbiamo un'opera molto ben scritta e congegnata, un'horror a carattere esoterico coinvolgente ed inquietante, capace di farci provare un reale senso di disturbo man mano che ci si immerge in essa. Dal punto di vista della sua traduzione in avventura grafica, ci troviamo dinanzi a un eccellente rappresentante del genere, in cui emergono chiaramente la cura dell'esperienza di gioco nonostante grafica e sonoro non siano certo di prim'ordine (ma nemmeno scadenti) e gli sforzi, davvero riusciti, di creare un senso di tensione e di claustrofobica angoscia che crescono con il passare dei giorni di gioco. Guardando alla produzione e sviluppo, notiamo anche qui qualcosa di davvero imponente. L'intera opera, comprese le avventure testuali ed i due racconti brevi di contorno, è stata concepita, scritta, sviluppata e prodotta da una sola persona, Ben Croshaw, un artista dai poliedrici talenti che è riuscito nell'impresa impiegando ben quattro anni. Da vero appassionato di videogiochi d'avventura, Croshaw ha usato la sua profonda conoscenza del genere sperimentando diverse soluzioni per rendere al meglio l'efficacia ludico/narrativa delle avventure grafiche e ci ha consegnato un'opera indie di ottima fattura. Se vi piace il genere, non potete non giocare questa saga, anche considerando che oggi avete un motivo in più per farlo: è Halloween! Scaricatela dal link indicato di seguito e giocatela su qualsiasi piattaforma di vostro gusto, avendo l'accortezza di utilizzare Wine su sistemi non Windows, ma mi raccomando: lasciate la luce accesa.

Link

Dove scaricare le avventure (ed altro):

http://www.fullyramblomatic.com/games.htm

Il sito di Ben "Yathzee" Croshaw:

http://fullyramblomatic-yahtzee.blogspot.com/

Per chi volesse dare un'occhiata ad AGS:

http://www.adventuregamestudio.co.uk/

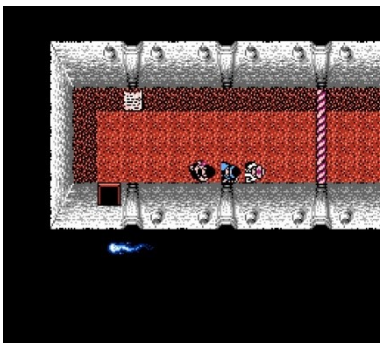
https://github.com/adventuregamestudio/ags/

di Giorgio *Spread* Balestrieri

SWEET HOME

Sweet Home

Capcom – Anno 1989 – Piattaforma Nintendo Entertainment System



Ah il Giappone e l'orrore, un binomio inscindibile. Mentre noi ci facevamo spaventare dalle musiche assordanti dei Goblin piazzate a random nei film del Darione nazionale, nella terra del sol levante si puntava ancora pesantemente sullo spiritismo, un evergreen di garantito successo.
Niente Argento a dirigere questo Sweet Home quindi ma bensì un certo Kurosawa…non esaltatevi, non parlo certo del grande Akira ma ben sì di un certo Kiyoshi senza alcun legame di parentela con il maestro di Rashomon o i Sette Samurai.
Il nostro non era comunque un mestierante e sapeva fare il suo lavoro, tant'è che imbastì uno spettacolo divertente e carico di azione. Sweet Home parla di una troupe televisiva inviata nella nella villa abbandonata del famoso pittore Ichirō Mamiya per fare un reportage del ritrovamento di alcune sue opere mai presentate al pubblico. Tra loro la restauratrice Asuka, assunta come consulente esterna incaricata del ritrovamento e presto posseduta dallo spirito della signora Mamiya, defunta moglie del pittore. La storia si evolve come un classico film di genere ma appunto non manca di donare momenti piacevoli allo spettatore, pur concedendogli tutte le attenuanti di un horror con trent'anni sul groppone. Cosa ci azzecca il videogame prodotto dalla Capcom per Nes col film che ne porta il nome? E' praticamente il porting videoludico dello stesso.

Sweet Home viene spesso identificato come il primo survival horror esistente ma trovo abbastanza inadatto il paragone con i giochi alla Alone in the Dark o Resident Evil dato che in comune hanno solo l'ambientazione horror interna ad una magione dal passato oscuro. Il titolo Capcom ci appare come un classico jrpg con visuale dall'alto e personaggi tutti utilizzabili sin dall'inizio ma con una novità che ci si presenterà immediatamente lampante: potremo dividere la malcapitata troupe.
Ora, lo so che chiunque abbia visto almeno due film horror sa benissimo che il "dividiamoci" non fa presagire mai nulla di buono, ma per avanzare in certe parti del gioco saremo costretti a farlo.

Mostri orribili, musica inquietante e stratagemmi come quello appena narrato del dividersi obbligatoriamente contribuiranno a creare la giusta atmosfera anche su una console ormai dalla grafica datata. Come dicevo poc'anzi, considero il gioco più legato al genere dei japan role playing games data la presenza di incontri casuali e l'aumentare di livello dei personaggi ma sono stato un po' impietoso nel discostarlo dal genere dei survival visto che alcuni elementi in comune con quella che diverrà la moda dei 90es ce li aveva di già. In primis tutto il gioco è completamente ambientato in una singola abitazione ed ogni stanza saremo costretti a visitarla più volte poiché (in secundis) gli oggetti da raccogliere ed utilizzare in ambienti già esplorati saranno tantissimi. Come diverrà quindi standard da Resident Evil in poi (guarda caso sempre Capcom), memorizzare le caratteristiche delle stanze da noi visitate si rivelerà fondamentale per il completamento del gioco. Dulcis in fundo, in Sweet Home potremo raccogliere nel corso del gioco dei pezzi di diario che se combinati ricostruiranno l'intera storia della magione e di chi la abitava.

Complessivamente un gioco piacevole e spassoso, capace di uscire dalle dinamiche classiche dei jrpg inventandosi tante piccole trovate che unite alla trama orrorifica sapranno tenervi incollati davanti alla console per…poco tempo. Già, perché purtroppo il gioco è piuttosto breve rispetto agli altri esponenti della categoria ma non fatevi scoraggiare dato che sicuramente, salvo i pochi di voi che conoscono il giapponese, lo giocherete scaricato.

Purtroppo il titolo non uscì mai dal Giappone e questo lo rese di impossibile fruizione ai non "nippofoni", ma recentemente degli appassionati (sia sempre resa lode alla categoria) si sono preoccupati di tradurre in inglese la totalità del testo a schermo. Armatevi quindi di emulatore e rom hack, il modo migliore per spaventarsi in 8 bit durante questo Halloween retroludico.

di *Pennywise* Mulder

GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

80%

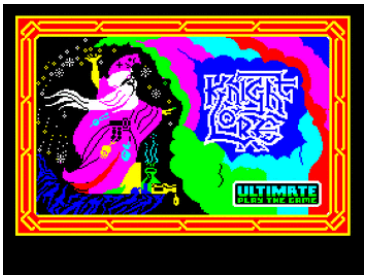
Nel 1989 il genere dei jrpg era tutt'altro che stantio mentre il genere dei survival non era neppure ipotizzabile. Sweet Home racchiude elementi di entrambe le categorie e già solo per questo merita di essere provato da tutti i videogiocatori che apprezzino il genere horror.

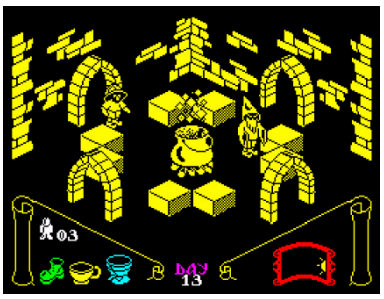
LONGEVITA'

65%

Si finisce in poche ore, un tempo troppo breve se paragonato al genere da cui proviene ma più che sufficiente per passare un paio di dopo-serata in compagnia dell'orrore quando tutti se ne saranno già andati a letto.

KNIGHT LORE





GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

90%

Knight Lore è un grande gioco, in cui la grafica, tridimensionalità e sprites costituiscono i punti di forza. Discreti gli effetti sonori, ridotto all'essenziale il colore, ottima la giocabilità da tastiera oltre la possibilità di usare più tipi di joystick.

LONGEVITA'

90%

Il gioco è comunque difficile e gli schermi sono sempre diversi ma la semplicità di movimento e la grafica rendono l'esperienza unica e mai monotona. Se si preferisce, esiste la versione per BBC Micro, Amstrad CPC, MSX e Commodore 64.

"Il Lupo Mannaro.

La fine del mio viaggio è vicina: mentre gli ultimi riflessi della luce del giorno balenano fugacemente nel crepuscolo freddo, all'improvviso sfrecciano via per inseguire il rosso sole che tramonta. Dietro di me sento le nere dita gelide della notte scorrere su lunghe ombre incombenti, nascondermi dietro grandi cumuli e massi, osservare ogni mia mossa ... silenziosa attesa ...

Per giorni ho viaggiato dai regni della giungla al castello di Knight Lore per cercare il vecchio mago morente e chiedere il suo aiuto per liberarmi da questa maledizione mortale ... Per innumerevoli notti ho dormito incatenato agli alberi per mantenere la mia maledizione mortale, ... ma ora sono qui ..."

Knight Lore

Ultimate Play the Game – Anno 1984 – Piattaforma ZX Spectrum

Alla fine del 1984 la Ultimate (Ultimate Play the Game) rilasciò un gioco rivoluzionario, Knight Lore, il terzo titolo della serie di Sabreman (Sabre Man, uomo con sciabola): nell'avventura precedente il nostro sfortunato personaggio era stato morso da un lupo, e in questa è diventato un licantropo che si deve liberare dall'incantesimo.

La rivoluzione era principalmente dettata dalla grafica che utilizzava Filmation, un motore grafico isometrico sviluppato dalla Ultimate, che rendeva unica l'esperienza di gioco unita ovviamente alla storia del gioco stesso che rimane tra un'avventura e un arcade; non è una rivoluzione ma è stato comunque apprezzabile il trasferimento da nastro di tipo Turbo che raddoppiava la normale velocità di caricamento del programma.

Knight Lore ebbe anche un notevole risalto sulle riviste del tempo che elogiarono la sua grafica riportando che era la prima del suo genere e che rappresentava un cambiamento epocale per i giochi del tempo. Computer&Video Games ha scritto che non avevano mai visto la grafica del suo calibro, e che era all'altezza della pubblicità della Ultimate, mentre Crash disse che era improbabile superare questi livelli per un gioco dello Spectrum.

Knight Lore è stato anche nominato gioco dell'anno di CVG al Golden Joystick Awards del 1985 e Ultimate è stato nominato sviluppatore e programmatore dell'anno. Un bel bottino.

La proiezione isometrica è un metodo per rappresentare visivamente oggetti tridimensionali in due dimensioni, introdotta alla fine del settecento nella geometria descrittiva, e si ha quando le proiezioni dei tre assi dello spazio formano angoli uniformi tra loro di 120°.

In realtà non è il primo gioco con motore isometrico, infatti, i primi sono del 1982 da parte della Sega (Q*bert, Gottlieb e soprattutto Zaxxon) e Ant Attack nel 1983 per lo Spectrum (che di fatto è il primo su questa piattaforma) ma, come è stato annunciato nel comunicato stampa della Ultimate, Knight Lore "è l'apice dello sviluppo del software dello ZX Spectrum". Nel corso degli anni successivi altri giochi di successo come SimCity e Civilization utilizzarono questa prospettiva.

Tornando al nostro sventurato esploratore questa volta si trova a girovagare in un antico castello alla ricerca del mago Melkhior che possiede la pozione per guarirlo dall'incantesimo.

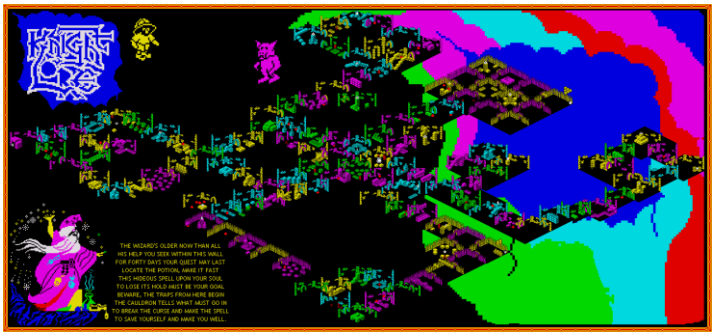
Il castello è composto da 128 stanze tutte diverse e bellissime in cui Sabreman si vede muovere, imbattendosi però in numerosi oggetti che, secondo le necessità, devono essere raccolti e portati via (fino ad un massimo di tre contemporanei e visualizzati nella parte bassa sinistra dello schermo). Quattordici di questi devono essere depositati in un calderone custodito dal mago e posti in una stanza: il tutto entro 40 giorni e altrettante notti, altrimenti l'effetto del morso diventerà irreversibile; bisogna fare attenzione però che durante la metamorfosi, al calar del sole, rimane indifeso dai numerosi pericoli sempre in incombenti.

Un indicatore in basso sullo schermo a destra mostra l'alternarsi di sole e luna, e permette di controllare il momento della trasformazione che avviene con una serie di strani contorcimenti.

Ad ostacolare il compito vi sono però numerosi imprevisti: mine che cadono dal soffitto, fantasmi che vagano, sfere misteriose e pericolose specialmente nelle ore notturne, grate che salgono e scendono, guardiani e numerose alte trappole tutto con una grafica stupefacente.

L'animazione è formidabile dal più piccolo dettaglio fino a Sabreman stesso. Knight Lore ha quell'ingrediente magico che rende entusiasmante giocare e guardare le scene tenendoti sul filo del rasoio sempre e costantemente. E' semplicemente un grande gioco!

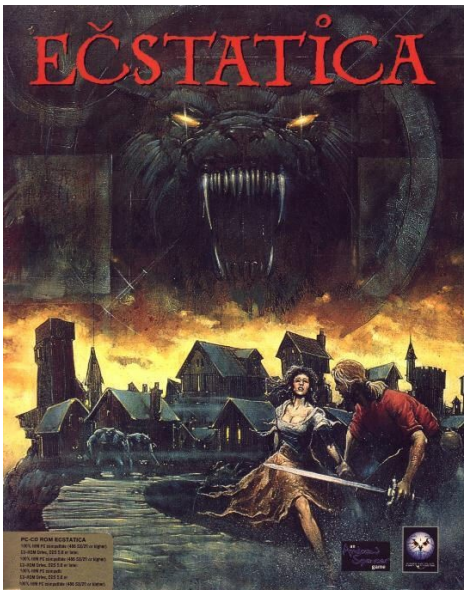
di Luigi *Krueger* Lacquaniti



ECSTATICA: A STATE OF MIND

Ecstatica: a state of mind

Andrew Spencer Studios – Anno 1994 – Piattaforma PC



GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

90%

Una volta abituati al sistema di controllo a carro armato, rimarremo sorpresi dalla qualità del gioco.

LONGEVITA'

80%

Ecstatica è lungo ed articolato e richiederà tempo per essere completato.

L'angolo delle oscurità

C'era una volta il survival horror, un genere nato e sviluppatosi negli anni '90, che è rimasto nel cuore di tantissimi appassionati. Nonostante il termine sia stato usato per la prima volta in Resident Evil (1996), le sue origini sono certamente più "storiche" e comprendono titoli sperimentali come Project Firestart su Commodore 64 (1989) e Sweet Home, uscito solo in Giappone su Famicom (1989). C'è addirittura chi sostiene che il primo titolo della categoria sia il leggendario Forbidden Forest (1983), uscito su Commodore 64 e su computer ad 8 bit Atari, con subito dietro il seguito Beyond the Forbidden Forest (1985). Tutti però sono concordi nel definire quale sia stato il primo gioco ad incorporare tutti gli elementi del genere ed a farli diventare canonici. La risposta è lo splendido Alone in The Dark del 1992, un gioco senza dubbio epocale che, seppur invecchiato, mantiene ancora un gran fascino.

Tra Alone in The Dark e Resident Evil passano però quattro anni, durante i quali diversi titoli importanti si affacciano sul mercato. Il più meritevole in assoluto è Ecstatica: A State of Mind.

Sviluppato da Andrew Spencer Studios e pubblicato da Psygnosis nel 1994, il gioco riscuote un buon successo su PC, ma viene poi rapidamente dimenticato negli anni successivi.

E' giunto quindi il momento di parlarne insieme, per scoprire a fondo cos'è davvero Ecstatica...

E' l'imbrunire. La luce del giorno si affievolisce dietro le colline coperte da un fitto manto boscoso.

Un giovane viaggiatore, stanco e provato, cavalca verso una meta ignota. Il sentiero è difficile da seguire ed i poco rassicuranti ululati che si sentono a distanza non lo rendono tranquillo e lo costringono a spronare il cavallo a proseguire. All'orizzonte compare un piccolo villaggio, circondato da una profonda gola rocciosa, che sembra un rifugio sicuro all'oscurità incombente. Il giovane si ferma e scende da cavallo proprio davanti all'ingresso del paese, che a quanto pare sembra chiamarsi Tirich, così come è scritto sull'insegna di legno conficcata al limitare della strada maestra.

La borraccia è vuota e al giovane non resta che entrare a piedi nel villaggio, che a quanto sembra è collegato con il sentiero solo da un vecchio ponte di legno.

Il paese però è silenzioso, come fosse abbandonato. Il giovane è irrequieto, si sente osservato. Qualcosa si muove tra i cespugli e lo costringe ad affrettare il passo verso uno degli edifici.

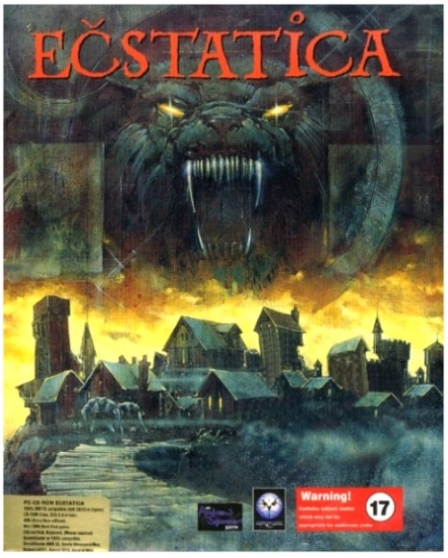
E lì, in penombra, trova un uomo sanguinante riverso a terra, colpito con ferocia da una creatura simile ad un lupo. L'uomo agonizzante invoca aiuto, mentre il mostro si volta verso il viaggiatore e si avvicina rapidamente a lui...

Così ha inizio il gioco, che si presenta come una fusione tra avventura e combattimenti in tempo reale, con grande enfasi posta nell'esplorazione degli ambienti.

Ecstatica merita di essere definito un vero survival horror, solo che il termine non è stato ancora inventato nel 1994; mancano infatti due anni all'arrivo di Resident Evil.

Mentre quindi in tutto il mondo i giocatori si spaventavano con zombie, multinazionali farmaceutiche e personaggi da film di serie B, su PC sapevamo già come affrontare l'orrore da un pezzo.

Ecstatica ha un impianto grafico veramente particolare; il gioco utilizza un motore tridimensionale basato su elissoidi, che dona a personaggi ed ambienti un aspetto rotondeggiante. Il tutto è accompagnato da animazioni fluide e naturali, che riescono ad essere più che apprezzabili ancora oggi. Alla ricchezza del settore grafico si aggiungono dettagli molto apprezzabili, come la fisicità degli oggetti (ad esempio l'erba che nasconde realisticamente parte dei personaggi) ed il



perdurare di corpi ed oggetti sulla scena per tutto l'arco del gioco. Se uccidiamo un mostro, possiamo essere sicuri che il suo cadavere rimarrà sempre dove lo avremo lasciato. L'atmosfera che si respira è cupa e minacciosa, nonostante tutto sia sempre perfettamente luminoso e dettagliato. Non mancano momenti ironici (in puro stile humor inglese) che vi faranno inaspettatamente sorridere e citazioni da leggende e racconti dell'antica terra d'Albione.

A livello audio troviamo buoni effetti, uniti ad una colonna sonora di ottima qualità (soprattutto in presenza di schede come Soundblaster 16 ed Awe 32) ed un doppiaggio in inglese davvero riuscito.

Ecstatica è un survival horror con telecamera fissa e personaggio tridimensionale, con i classici controlli in stile carro armato.

Guideremo il nostro eroe tramite tastiera e potremo farlo interagire con oggetti e personaggi sparsi per il villaggio di Tirich e le zone limitrofe. Ci accorgeremo fin da subito che non esiste un inventario e che quindi possiamo portare solo due oggetti alla volta (uno in ogni mano), compresa l'arma. Potremo comunque lasciare a terra qualunque cosa e tornare a prenderla quando ci farà comodo. Il personaggio si muoverà con tre "velocità" differenti, da regolare tramite tasto. Con la prima correremo, con la seconda cammineremo, mentre con l'ultima andremo in punta di piedi. Questa sarà la scelta migliore quando non vorremo farci sentire.

In Ecstatica, infatti, abbondano i mostri e, sebbene siano tutti abbattibili, ce ne sono almeno due praticamente invincibili (il lupo mannaro ed il minotauro) che ci assaliranno all'improvviso, quando meno ce lo aspettiamo. La disposizione delle creature non sarà fissa, ma varierà da partita a partita, per cui dovremo sempre prestare la massima attenzione. Quando il personaggio subirà dei danni, inizierà a camminare a fatica e dovremo farlo nascondere o riposare per vederlo tornare in forze. Riflettete un attimo, si parla di energia rigenerativa in un gioco del 1994, mica poco!

Ecstatica ci permette di affrontare l'avventura sia nei panni di un uomo che di una donna. La scelta non presenza differenze significative,

se non per la disposizione di alcuni oggetti, ed è un altro tocco ben gradito, perfettamente in linea con Alone in the Dark e Resident Evil.

Il gioco è lungo ed articolato e presenta una difficoltà generale piuttosto elevata; c'è però la possibilità di poter salvare ad ogni passo, che rende il tutto perfettamente affrontabile senza rischio di frustrazione.

Nonostante abbia riscosso grande successo al momento dell'uscita, Ecstatica è stato poi dimenticato dai più, nonostante un buon seguito nel 1997. Ad oggi rimane una perla dal passato glorioso ed è giusto che sia riscoperto, sperando magari in una futura riedizione su GOG.

Al momento potete giocarci su un pc con Dosbox oppure, se siete dei puristi come il sottoscritto, su un 486 dell'epoca (o un Pentium). Il gioco gira sotto MS-DOS, ma potete farlo partire anche sotto Windows 95/98 senza grossi sforzi.

Federico *Gorecraft* Gori

NdFLF – *Prima che qualcuno ce lo faccia notare, mettiamo le mani avanti. Non siamo incappati in uno degli errori descritti da Alberto, o almeno non in questo caso.* ☺

Non fatevi ingannare, l'immagine della copertina apparentemente inserita due volte non si tratta di un errore, sono infatti due immagini differenti perche' le copertine sono diverse.

A voi trovare le differenze... ☺

HELLNIGHT

Hellnight

Atlus – Anno 1998 – Piattaforma PS1

GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

75%

Il gioco è piuttosto atipico, ma rappresenta un ponte ideale tra un'avventura grafica ed un survival horror.

LONGEVITA'

90%

Il gioco è lungo e la presenza di numerosi finali (uno per ogni personaggio del cast, più due extra) aumenta la possibilità di rigiocarlo più volte.

L'angolo delle oscurità

Halloween si avvicina e l'angolo delle oscurità ritorna puntuale, per tutti i lettori assetati di sangue e conoscenza!

In questa prima recensione parliamo di Hellnight, un'avventura horror in soggettiva sviluppata da Atlus e rilasciata in esclusiva su Playstation nel 1998. Inizialmente il gioco rimane confinato nel territorio giapponese, dove arriva nei negozi col titolo Dark Messiah. L'anno successivo, a sorpresa, Konami lo pubblica in Europa, cambiando il nome in Hellnight. Il titolo rimane praticamente sconosciuto; in pochi ne parlano e in ancora meno lo acquistano (motivo per cui oggi la versione PAL è molto costosa).

Visto il risultato europeo, non sorprende che il gioco non sia mai arrivato in America.

Nonostante tutto, negli anni, Hellnight riesce a conquistarsi una nicchia di appassionati, anche se ancora oggi rimane largamente sconosciuto ai più.

Cercando di definire un genere di appartenenza, possiamo citare titoli come Amnesia: Dark Descent, Outlast ed Alien Isolation; Hellnight può essere considerato un loro progenitore.

Il gioco è ambientato nel sottosuolo di Tokyo; durante la seconda guerra mondiale viene costruita una città sotterranea, chiamata Tokyo Mesh, che viene abbandonata subito dopo a causa di numerosi incidenti.

Il posto rimane però integro e molti, da allora, ci trovano riparo.

Dopo un incidente in metropolitana il protagonista (senza volto e senza nome) e Naomi, una liceale, sono costretti a fuggire da una creatura mostruosa, che stermina i passeggeri sopravvissuti. Dopo un inseguimento serrato, saranno costretti a scappare in un condotto che li porterà proprio nel Mesh, dove incontreranno personaggi bizzarri, soldati in missione ed infine seguaci di un culto misterioso che celebra la fine dell'umanità.

Il gioco è un'avventura in prima persona. Nei panni del protagonista, esploreremo le varie zone del Mesh e degli ambienti ad esso collegati attraverso una visuale in soggettiva, con ambienti totalmente tridimensionali. Quando entreremo nelle varie porte, accederemo invece a delle schermate fisse in grafica bidimensionale, tipiche delle classiche avventure alla Myst. Questi sono gli unici ambienti dove troveremo i personaggi, con cui potremo interagire attraverso il puntatore.

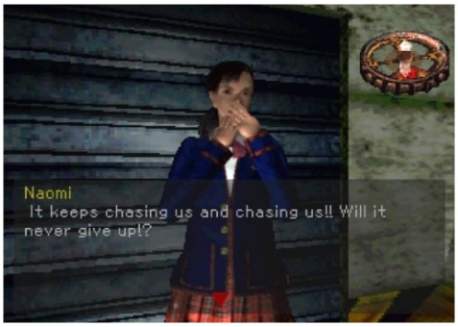
Una grande sorpresa ci attende nelle sezioni in soggettiva: saremo infatti costantemente braccati dalla creatura, che per tutto il gioco ci inseguirà senza tregua. Ovviamente non avremo armi e potremo solo scappare, in puro stile survival horror. Se la creatura ci prenderà, ucciderà il nostro compagno. Al secondo colpo invece toccherà a noi, mettendo fine alla partita.

Graficamente Hellnight è un titolo solido. Le sezioni tridimensionali, totalmente deserte, danno un senso di solitudine notevole. Il fatto di non avere personaggi su schermo ha permesso agli sviluppatori di modellare strutture piuttosto complesse, mantenendo però una fluidità perfetta. Chiaramente l'effetto nebbia è visibile, ma è comunque un buon compromesso. La creatura, pur non essendo certo spaventosa di per sé, è comunque di discreto impatto, soprattutto quando ce la troveremo davanti all'improvviso.

Tutti gli altri personaggi sono rappresentati da schermate statiche di buona fattura.

Durante il gioco assisteremo anche a filmati in computer grafica, dalla qualità più che discreta, che accompagneranno la nostra esplorazione del Mesh e le scoperte più importanti.

L'audio è sulle prime piuttosto spartano; nessun personaggio parla, i pezzi musicali durano pochi secondi e sono intervallati da lunghi silenzi.



Solo gli effetti sonori sembrano davvero riusciti. Dopo un po' però l'accompagnamento si rivelerà efficace, perché incuterà timore e tensione, che cresceranno sempre più man mano che andremo avanti.

Nelle sezioni in soggettiva ci muoveremo con le frecce direzionali, in quanto il gioco non supporta il controller analogico. Se utilizzeremo un pad con la funzione Dualshock, questa entrerà in funzione ogni volta che correremo troppo, facendolo vibrare in maniera simile ad un cuore che batte. Quello sarà il segnale di rallentare, pena il blocco totale del personaggio per diversi secondi.

Nel gioco troveremo altri potenziali alleati che si uniranno a noi nel caso il nostro compagno muoia o ci abbandoni. Ognuno ha le proprie caratteristiche: Naomi, ad esempio, riesce a percepire il mostro quando è vicino, rendendolo visibile sulla mappa. Gli altri compagni invece hanno delle armi (in quantità limitata) che potranno usare a distanza ravvicinata in modo da stordire la creatura temporaneamente.

Il gioco è piuttosto lungo ed a tratti anche discretamente difficile. La presenza di numerosi finali (uno per ogni personaggio del cast, più due extra) aumenta senza dubbio la possibilità di poterlo rigiocare più volte.

Tirando le somme, Hellnight è un titolo atipico e particolare, che però nasconde in sé caratteristiche molto apprezzabili. Il mio consiglio è di recuperarlo in qualche modo: troverete così una piccola perla che è passata ingiustamente sotto silenzio..

Federico *Gorecraft* Gori

ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK

GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

90%

Graficamente maestoso per l'epoca ha saputo unire molto bene generi di gameplay: gdr ed avventura in primis. Ottime le ambientazioni e l'atmosfera mentre il gioco era comunque difficile soprattutto in alcuni puzzle.

LONGEVITA'

90%

Il maniero di Elvira è enorme e diversificato. Torri, stanze, sotterranei, passaggi segreti, cripte, stalle e giardini. Non manca niente. Esplorare e stare attenti ad ogni minimo particolare vuol dire andare avanti.

L'INCREDIBILE VERSIONE COMMODORE 64

L'anno dopo il successo ottenuto su Amiga, il gioco approdò anche su Commodore 64. Accolade prese questo azzardo nonostante la sua ottima esperienza in conversioni dai 16 bit al "biscottone". In effetti ricordiamo alcuni lavori niente male come Grand Prix Circuit, Test Drive ed alcuni giochi di Golf ed Hardball. Ma Elvira sembrava qualcosa di clamoroso che si concretizzò. Una sorta di canto del cigno per il C64.

Il titolo, con una grafica ovviamente rimaneggiata al meglio e praticamente privo di sonoro seppe comunque stupire. Non era certo la versione Amiga, ma era una versione ben fatta e meritevole di ricordo a distanza di quasi 30 anni.

Elvira: Mistress of the Dark

Adventure Soft – Anno 1990 – Piattaforma Amiga

Chi ricorda Elvira? La procace strega protagonista del film "Una strega di nome Elvira" interpretato dall'attrice Cassandra Peterson divenne subito un sex-symbol. Nel 1990, a due anni dall'uscita della pellicola, anche il mondo dei videogiochi venne colpito dal ciclone Elvira che, grazie al publisher Accolade arrivò prima su Amiga, Pc MS-DOS ed Atari ST. Il gioco debuttò successivamente (ed incredibilmente) anche su Commodore 64.

Horrorsoft sviluppò il gdr dedicato dal titolo Elvira: Mistress of the Dark. Il gioco entrò subito nei cuori di tantissimi appassionati dell'epoca. Il motivo? Semplice: una realizzazione grafica che all'epoca risultò abbastanza spettacolare ed efficace in grado di dare effettive emozioni forti. Ma la difficoltà non era solo dovuta ai combattimenti: gli enigmi ed i puzzle non erano niente male ed aumentavano la longevità.

Elvira: Mistress of the Dark offriva un comparto video imponente per l'epoca. Questo acuiva anche un'atmosfera effettivamente dark (nomen omen) nonché una dose horror sapientemente derivata anche da alcune fasi concitate del gameplay e da alcune sequenze animate. Quest'ultime ora ci fanno sorridere e sembrano elementari ma per quel periodo non era facile trovare in un videogioco. E dire che il sequel, uscito un anno dopo, migliorò enormemente tutto il quadro tecnico.

Il compito del nostro personaggio era chiaro: salvare la strega Elivra, rapita e tenuta prigioniera all'interno del suo castello di Killbragant dalla malvagia antenata: Emelda. Quest'ultima è tornata in vita a seguito di una maledizione. Il gioco inizia col personaggio che viene catturato. È Elvira stessa a salvarlo ma dopo questo episodio, la nostra formosa strega perde tutti i suoi poteri magici e pozioni. Sta a noi ricambiare il favore ed andare a salvarla incamminandoci nel maestoso e labirintico maniero medievale con l'imperativo di recuperare sei chiavi per permettere ad Elvira di annullare la maledizione e riprendere il controllo sul suo castello. Non sarà certo una passeggiata di salute: guardie, mostri e fantasmi al soldo di Emelda infestano questi luoghi...

Insomma, un gioco come Elvira non poteva assolutamente mancare nel nostro numero dedicato ad Halloween.

Il gameplay di Elvira: Mistress of the Dark è cesellato abbastanza bene. Certo, oggi risulterebbe un po' macchinoso. Un mix tra avventura grafica ed ovviamente spruzzi di gdr oltre che di sangue... e ben presto leggerete il perché.

L'interfaccia dei comandi permette di muoverci in una ambientazione in prima persona nel quale possiamo andare avanti, indietro, a destra e sinistra e girarci. A sinistra c'è la tabella dei verbi con i quali compiere le nostre azioni. Potremo cercare e raccogliere oggetti nonché utilizzare diversi ingredienti per mixarli nella cucina del maniero per ottenere pozioni utili sia a ripristinare punti vita che a potenziare momentaneamente gli attributi del nostro personaggio. Non manca la possibilità di utilizzare armi o altri oggetti utili per proteggersi dai pericoli o anche per combinarli e risolvere alcuni puzzle ambientali.

I combattimenti sono cruenti e, se si soccombe, una schermata ci mostra la fine violenta e misera del personaggio. Ricordate quando si perdeva contro l'aquila? Ma ogni errore poteva essere fatale con morti orrende e sanguinolente.

Nelle fasi di combattimento, si attacca e si difende in tempo reale. È importante il tempismo e soprattutto imparare gli attacchi dei nemici. Una volta sconfitti questi offrono punti esperienza per l'arma utilizzata. Questo rendeva più facili ed efficaci i nostri attacchi con quella determinata arma.

Ma ci sono nemici particolari come il lupo mannaro che richiedono tattiche particolari ed attacchi immediati: pena la morte istantanea. Al bestiario Fantasy non manca sostanzialmente nulla. Troviamo anche i vampiri.

Il nostro personaggio ha quattro caratteristiche da sviluppare: Forza (danni ai nemici); Resistenza (ai danni subiti); Agilità (probabilità di attaccare per primi); Abilità (la statistica dedicata all'arma equipaggiata in quel momento).

di Edoardo *Mani di Forbice* Ullo

STELLAR 7

Stellar 7: *quando gli Arturiani ci dichiararono guerra*

Software Entertainment Co. / Dynamix - Anno 1983- Piattaforma C64

In punta di piedi, con estrema umiltà e con doverosa attenzione, mi appropinquo a recensire un videogioco che rappresenta a gran voce, l'anima sacra della grafica vettoriale.
Questo numero di RM è modulato in chiave "Simpsons Halloween Special"? Alcuni potrebbero vederlo come una pura avversità del destino, altri una gradevole occasione! Lo spread è alle stelle? Alcuni potrebbero dannarsi l'anima, altri potrebbero invece leggere questo articolo! Il gioco è un "mostro sacro" della storia dell'entertainment? Alcuni potrebbero credere che la recensione sia impossibile, altri vedrebbero un "mostro sacro" molto attinente con il clima di questa rivista. Quindi, come diceva il maestro Yoda "Fare o non fare. Non c'è provare": facciamo questa recensione!
La storia nasce dal potente Gir Draxon che decide di giungere sulla Terra e radere tutto al suolo. Benissimo!
Questa popolazione di invasori, cioè gli Arturiani, ad elevato grado di tecnologia, sfrutta una modalità di teletrasporto attraverso dei "Warplink" cioè una catena di collegamento tra punti dello spazio rappresentato dai relativi pianeti, prossimi e lontani, rispetto alla Terra.

Che possiamo fare noi, popolazione arretrata ma non troppo?

Gli inviamo un prototipo di carro armato chiamato Raven, dotato di tecnologia a levitazione magnetica, con un poderoso cannone a doppietta, il tutto ben difeso da scudi protonici. Aggiungiamo al nostro carro armato anche la modalità Stealth: sarà una delle armi vincenti durante la battaglia.
Ovviamente, l'unica possibilità di raggiungere la fonte nemica è ripercorrere i vari salti spaziali, attraverso i Warplink, in senso inverso, affrontando il nemico direttamente sul suo campo di battaglia.
Il primo salto avverrà sul nostro satellite Titano, i successivi salti, purtroppo, saranno su altri sistemi stellari.
In totale, viaggeremo attraverso sette sistemi, l'ultimo sarà quello degli Arturiani e la battaglia avverrà contro il capo supremo di Arturo, direttamente sul pianeta di Gir Draxon.
Questo videogioco, dopo qualche manciata di minuti, ci traghetta in un profondo torpore e magico disorientamento, ci fa perdere la concezione dei rapporti imperfetti della realtà del nostro mondo. Sappiamo per certo che la grafica vettoriale è una delle prime modalità video utilizzata per far muovere gli oggetti e creare regole di interrelazione intrinseche al raggiungimento dello scopo primario: il gaming. In questo gioco possiamo assaporare perfettamente la magia e la purezza della grafica vettoriale: è quanto di più infinitesimale e preciso possa essere acquisito a livello cerebrale. Una linea o un punto che, sebbene li sottoporremo ad ingrandimento, rimarranno per l'eternità puri, perfetti, immutati, similmente scevri dalle naturali regole della fisica, incarnando una serie di logiche matematiche partorite da una mano Superiore di una Forza Onnipotente, alla quale nessuno e per nessun motivo se ne può distaccare. Lo so, cari amici, la grafica vettoriale è un argomento realmente profondo e delicato. Potrebbe essere odiata, oppure amata, ma penso che possa lasciare indifferenti solo poche persone.

Con la recensione di questo capolavoro degli anni ottanta, non pretendo assolutamente di analizzare o evocare dall'Aldilà oggetti Sacri come i computer Vectrex o altre piattaforme vettoriali. Vorrei solo portare alla vostra attenzione la quantità di console utilizzate per il porting di Stellar 7. Non solo una meravigliosa programmazione avvenuta per l'amato Commodore 64, ma anche Apple e Dos, etc.. Il richiamo a Battlezone è innegabile, esattamente come era inevitabile un degno discendente, intitolato Nova 9, con una grafica realmente potenziata. Per la pubblicazione di Stellar 7 dobbiamo ricordare la "Penguin Software" e la "Software Entertainment Company" per le piattaforme Apple e C64. La "U.S. Gold" ha curato la piattaforma C64 in Europa, infine "Dynamix" si è interessato di Amiga, Dos e Mac.

Un immancabile ringraziamento dal mondo del gaming va al designer Damon Slye che ha seguito lo sviluppo, sia della "Software Entertainment Company" per Apple e C64, sia della "Dynamix" per Amiga, Dos e Mac. Un lavoro veramente titanico, come il pianeta Titano che dobbiamo difendere nel videogioco. Sarà un caso?
Ritorniamo al videogame: si utilizzano sia tastiera che Joystick, il gioco è single player, del genere sparatutto in prima persona, ambientazione fantasy. Grafica vettoriale e fantascienza sono ben amalgamati in tutto lo sviluppo delle missioni.

Completiamo l'analisi di questo gioco ma prima e' bene leggere il box **Curiosita'** per scoprire una clamorosa mancata paternita'.
Questo grandioso videogioco, sviluppato a bordo di un carro armato fluttuante, con una visuale in prima persona dalla plancia dei comandi del proprio Raven, nasce dalla magica influenza di Battlezone sul giovane statunitense già citato prima, cioè Damon Slye. Questo promettente programmatore, una volta finite le scuole, mise mano all'Assembly per MOS6502 ed iniziò la programmazione su numerose piattaforme dei microcomputer presenti negli anni ottanta.

GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

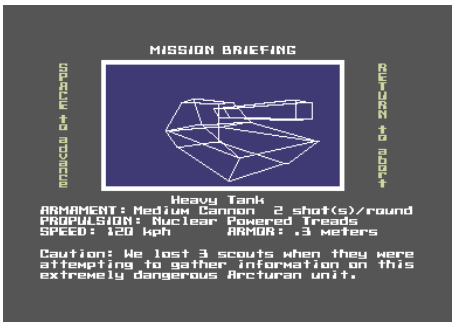
85%

La rivista "K" diede un punteggio totale di 7.8 su 10. Musica ed effetti sono degni, la grafica è magica. "The Games Machine" regalò un punteggio di 89%. La rivista "Computer +Videogiochi" ha elargito un 96% affermando che finalmente il nostro 286 sarebbe stato appagato da una abbondante distruzione di massa dei nemici. Io con estrema umiltà dopo ore ed ore di gameplay nella mia infanzia, credo che un 85% sia adeguato ad un mostro sacro del passato, degno erede di Battlezone.

LONGEVITA'

80%

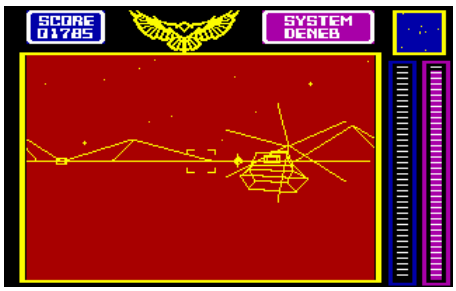
"The Games Machine", a parer mio, rispecchia la realtà di valutazione in maniera realmente veritiera, difatti citava: ".. si rivela un gran bel gioco a condizioni di prenderlo a piccole dosi".



CURIOSITA'

I fan di Stellar 7 sono numerosi nella rete, per mia esperienza un poco schivi al gaming moderno, li comprendo benissimo, il timore di essere tacciati di senescenza è possibile. Questo timore invece dovrebbe portare ad una rivalutazione di quella ristretta cerchia d'elite di anime che amano le grafiche vettoriali. Basti pensare alla logica del Pixel in Tron, film cult che ha saputo miscelare perfettamente le proprie origini, per poi proiettarsi in mille futuristiche strade prolifiche come il fantastico OMI di "Fabrizio Fatally Radica" (per questo numero di RM Speciale Halloween).
Volete ricreare con la vostra stampante 3D un carro armato di Stellar7 ? Niente di più facile:
https://www.myminifactory.com/object/3d-print-stellar-7-laser-tank-47329
Un bellissimo clone di Stellar 7 lo troviamo sul sito:http://jeromeetienne.github.io/stellar7/game/
Inoltre vi comunico che è possibile giocare online, tramite browser, al seguente link:
https://www.abandonwaredos.com/playonline.php?gid=1071&g=Stellar+7
Battlezone aveva influenzato molti giocatori e sviluppatori del tempo. Basti pensare che oltre al nostro amato Stellar 7, fu sviluppato "Draxon's Revenge" nel 1993 su piattaforma 3DO, sempre dalla grandiosa Dymamix.
Il seguito ufficiale fu "Nova 9: the return of Gir Draxon" su piattaforma Amiga e Dos nel 1991 a cura della Sierra OnLine Inc. Infine ricordiamo "Stellar-Fire" su SegaMegaCD nel 1993.

Un altro discusso seguito fu Arcticfox, sempre a cura della Dynamix nel 1989 e fu sviluppato su numerose piattaforme, Damon però fu in disaccordo, non diede il benestare all'ufficialità del seguito di questa sua meravigliosa saga. Come contraddirlo, dopo il monumentale lavoro che aveva affrontato in passato?



Il primo sistema fu Apple2, con grande agilità di programmazione e fluidità di scrolling rispetto a Battlezone, riuscì perfettamente anche nel porting su C64, addirittura implementando numerose nuove caratteristiche.
Il suo vero successo di vendite fu unicamente la versione Dos del 1990.
Il gioco ha un gameplay rapido ed intuitivo, guidiamo questo "Hovercraft" da combattimento su una vasta zona deserta vettoriale, possiamo andare avanti e indietro, ruotare attorno all'asse del carro, sparare una doppietta di colpi dal cannone ed aspettare che l'energia si ricarichi prima di sparare i prossimi colpi.
Durante il briefing della missione possiamo visualizzare l'elenco di tutti i nemici che troveremo sul campo, sono dodici in totale, tra altri hovercraft armati, Sandsled, Skimmer, Seeker, mine, velivoli, Stalker, laser e cannoni posizionati in postazioni fisse.
Dobbiamo sconfiggere svariati nemici prima che si aprano le porte del Warplink, cioè un oggetto da raggiungere sulla mappa che ci permetterà il salto nel prossimo sistema stellare. Non è facilmente conquistabile, anche perché i nemici sono sempre più "smart". Fortunatamente i nostri proiettili sono infiniti.
Un'altra fortuna è la possibilità di passare brevemente in modalità stealth, saremo però individuabili dai nemici nel momento che faremo fuoco. Ricordiamo che anche alcuni dei nostri avversari potranno utilizzare questa modalità.
Nel nostro radar in dotazione possiamo osservare la mappa nella classica modalità "bird-view", i vari elementi saranno rappresentati da puntini luminosi. Troveremo nella mappa anche stazioni di ricarica per scudi e alimentazione. Dobbiamo mantenere sempre carichi gli scudi altrimenti la nostra barra dell'energia finirà sulla posizione di emergenza e perderemo la vita.
La colorazione delle linee riguardo tutta la grafica vettoriale, cambia in base ai vari sviluppatori, chi usa il verde o il blu, chi usa due toni, chi usa sfondi bicolori, oppure come in Nova 9, vedremo un fiorire di colori super saturi con un abbondante contrasto di gamma tonale.
Personalmente parlando, il bianco e nero per me delineano una favola di romantica e cristallina purezza. Non disdegno però neppure un bel campo fiorito.
Pensandoci bene il campo fiorito non è in tema con questo numero di RM.
Per oggi vince il bianco e soprattutto il NERO, anche se, nel 1983, la versione monocromatica non fu campione di incassi: le vendite si fermarono a solo 8000 copie, che peccato!
Infine arrivarono i 16 bit, i remake ormai avevano una strada notevolmente facilitata davanti a loro, non si parla più di Tandy, MCGA, CGA, EGA, ormai si parla di colore e processori moderni che possono gestire di tutto e di più. Il romanticismo vettoriale sembra essere sparito.

La grafica ormai è poligonale, la plancia del carro armato è ben disegnata e ricca di dettagli, la barra dell'energia è sparita, troveremo numerose nuove facilitazioni.

Avremo scudi più resistenti. Potremo difenderci meglio.

Cannone più potente. Attacchi mirati, alla grande!

Possiamo speronare i nemici.

Altre abilità...
... Specialità....
... Evviva!...

Vi starete chiedendo, cari lettori, perché non vengono recensite tutte queste migliorìe che si stanno accennando? Semplice. La grafica aveva acquisito tanta definizione, colore, saturazione, che la magia vettoriale stava scomparendo.
La mia tristezza dovrebbe evocare in tutti noi un doloroso momento storico, dove la grandiosa modernità doveva correre a massima velocità in un futuro dove, come disse Bill Gates "la rete avanzerà più rapidamente della sicurezza".
La purezza glaciale e senza anima di una fredda linea vettoriale che costeggia il carro armato è ormai dissolta.
Il vuoto vettoriale degli anni novanta può trovare vita, nonché perfetta sintonia, con questa recensione, in stile "noir", relativa ad RM Speciale Halloween.

Un vuoto che sarà, fortunatamente colmato, nello stesso istante della conclusione di questa lettura, poiché insieme potremo celebrare la resurrezione del vettore.
In questa notte di Halloween, tutto è possibile.

Grazie per l'attenzione cari amici, nel prossimo numero recensirò il degno discendente di Stellar 7: parlerò del superlativo Nova 9, un tripudio di colori e animazioni.
Ma per ora, in questo numero, ci raccogliamo insieme per celebrare la morte del vettore.
Il vettore è morto. Evviva il vettore!

Michele *Conte Ugolino*

NIGHTMARE IN THE DARK

Nightmare in the Dark

Snk - Anno 2000 - Piattaforma Arcade

Questo è l'inizio!

La schermata che ci accoglie all'inizio del gioco

Un mare di bonus

I nemici che eliminiamo possono lasciare bonus come gioielli e pozioni magiche

Fino alla fine

Un mago fantasma ci aspetta alla fine dell'ultimo stage dopodichè il nostro villaggio sarà salvo

GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

80%

LONGEVITA'

70%

Quando in una calda estate del 1986 la Taito lanciò nelle sale giochi Bubble Bobble in tanti gridarono al capolavoro ma in pochi pensarono che quel gioco sarebbe stato il capostipite di una serie di titoli che avrebbero portato il genere dei platform a schermata fissa ai suoi massimi livelli. La trama di questa categoria di giochi è piuttosto semplice; bisogna infatti eliminare tutti i nemici presenti nel livello per poter passare a quello successivo con la possibilità di raccogliere bonus che troviamo per strada e che ci possono dare velocità, potenza di salto, potenza di fuoco o punteggi aggiuntivi.

E così dopo le avventure dei simpatici draghetti Bub e Bob, abbiamo visto la comparsa della serie Snow Bros, Tumble Pop, Joe & Mac Returns e diversi altri.

Tra i tanti cloni c'è un titolo davvero ben riuscito per le sue atmosfere cupe e tenebrose che non possiamo non citare in questo numero speciale dedicato ad Halloween; sto parlando dell'eccentrico Nightmare in the Dark.

Lanciato nel 2000 per la Neo Geo dalla casa Snk, che a dire il vero si era appoggiata alla piccola Eleven/Gavaking che non si ricorda per altri titoli, Nightmare in the Dark ebbe un discreto successo nelle sale giochi, anche se non si discosta molto dai suoi predecessori se non per la storia e per le sue bellissime ambientazioni e scenari.

Protagonista di questa avventura è un simpatico becchino che vive in un' antico villaggio in cui regnano ancora magie e stregoneria. Una notte, mentre si aggira come suo solito per il cimitero, si accorge che alcune tombe sono state profanate e che i cadaveri sono stati portati via. Per non spaventare allora gli abitanti del villaggio, decide di affrontare da solo, ogni notte alla stessa ora, i terribili ladri mettendo a repentaglio la sua stessa vita.

il nostro eroe è armato soltanto di una lanterna che possiamo usare con il tasto A dalla quale lancia braci che paralizzano i suoi avversari, mentre con il tasto B possiamo saltare e muoverci sulle varie piattaforme. Se colpiamo continuamente un mostro si formerà una grande palla di fuoco che possiamo raccoglie e lanciare contro gli altri nemici. Se con la stessa palla eliminiamo tutti i mostri del livello riceveremo un enorme diamante che ci darà un cospicuo score. Durante le varie battaglie possiamo raccogliere anche gioielli e pozioni magiche che possono darci bonus aggiuntivi come aumento della potenza di fuoco o velocità.

Per poter uscire vittoriosi da questo "incubo nel buio" dobbiamo superare cinque stage divisi ognuno in cinque livelli durante i quali possiamo incontrare mostri di ogni tipo come zombie, scheletri, mummie, fantasmi e le immancabili zucche di Halloween.

Come ogni platform che si rispetti alla fine di ogni stage troviamo un gigantesco boss che ci aspetta per eliminarci; in ordine ce la dobbiamo vedere con un enorme mostro che ricorda molto Frankenstein, una gigantesca testa di teschio, un piccolo ma temibile demone alato, un estroverso scheletro samurai e infine un mago fantasma pronto a farci secco con i suoi terribili incantesimi.

Se gli effetti sonori sono perfettamente adattati ad ogni fase di gioco e una bella musica a metà tra il punk e il pop ci accompagna lungo il nostro percorso, dal punto di vista del gameplay Nightmare in the Dark non presente nulla di innovativo. Tuttavia il suo mondo tenebroso e colorato ci spinge a provare questa avventura che sarà ancora più divertente, come avviene sempre per questo genere, se la vivremo in modalità cooperativa.

Come per molti titoli arcade, anche Nightmare in the Dark nasconde dei trucchi. Se infatti lo lanciamo tenendo premuto start e uno dei tasti di gioco possiamo cambiare il colore dell'abito del nostro becchino.

Peccato davvero che per questo titolo non sia mai stata realizzata nessuna conversione per le varie console casalinghe, nemmeno per la stessa Neo Geo AES. Questo avrebbe senza dubbio contribuito al suo successo almeno al pari dei suo fratelli.

Querino *Nightmare* Ialongo

Ant Attack - Storia e curiosità del capostipite dei *survival horror*

di Alessandro *Lup Man* Grussu

L'ANTefatto

La città di Antescher giace nel mezzo del Gran Deserto, silenziosa testimonianza di una civiltà estinta da tempo immemorabile, e ora popolata unicamente da gigantesche e letali formiche. Solo due umani, arrivati all'improvviso e la cui origine ci è ignota, osano sfidare i nuovi dominatori di quello spazio un tempo vivo e pulsante, oggi dimenticato e negletto.

Antescher - che già nel nome palesa l'ispirazione alle inquietanti architetture di molte delle incisioni di Maurits Escher - è l'ambientazione di *Ant Attack*, pubblicato dalla Quicksilva per ZX Spectrum nel 1983. Prima opera di Sandy White, allora un giovane studente del College of Arts di Edimburgo, *Ant Attack* vanta dei primati non indifferenti: è il primo gioco in completo 3D isometrico (laddove *Q*Bert* era un semplice gioco di piattaforme e *Zaxxon* permetteva solo lo scorrimento in diagonale); il primo a rispettare la parità di genere, dal momento che permette di scegliere un protagonista maschio o femmina all'inizio; e il primo *survival horror*. A quest'ultimo proposito, nonostante la definizione sia stata coniata nel 1996 per lo storico *Resident Evil*, non vi è alcun dubbio che *Ant Attack* manifesti i *tópoi* più rappresentativi del genere: un protagonista isolato e vulnerabile catapultato in un ambiente estraneo e minaccioso, brulicante di mostruose creature ostili contro le quali, non di rado, la fuga è più efficace del combattimento.

ANTipatici insetti

Obiettivo del gioco è rintracciare l'altro protagonista e condurlo alla salvezza fuori dalle mura della città. Un totale di dieci persone devono essere liberate per concludere il gioco con successo. La prima è sempre davanti all'ingresso di Antescher, mentre le altre saranno, di volta in volta, piazzate casualmente tra gli edifici. A causa della grafica tridimensionale "solida", alcuni angoli possono essere visti solamente cambiando la visuale: questo è possibile premendo i tasti o, P, ENTER (predefinita) e SPACE. Un quadrato rosso in basso a destra dello schermo si illuminerà di verde ogniqualvolta procederemo in direzione dell'altro/a.

Mettendo piede nella città, le formiche cominceranno ad assalirci, per cui dovremo o darcela a gambe - il più delle volte la scelta migliore - o affrontarle a viso aperto. In questo caso, disponiamo di 20 bombe a mano per livello, che possono essere lanciate a distanze crescenti premendo i tasti S, D, F e G. A seconda di dove esplodono, le bombe possono uccidere le formiche o semplicemente tramortirle per qualche istante, sufficiente a prendere tempo. Abbiamo anche una *chance* di paralizzarle saltandoci sopra: in alcune occasioni (rare, per fortuna) ciò sarà necessario per raggiungere un punto particolarmente alto di un edificio ove il nostro amico, o la nostra amica, ci aspetta. Va da sé che le formiche uccise verranno presto rimpiazzate da altre, pertanto è opportuno evitare di trattenersi sul posto, anche perché il tempo passa e se raggiunge lo zero è *Game Over*. Sia noi che l'altro protagonista abbiamo a disposizione 20 vite, che si riducono di una quando le formiche ci mordono. Esaurite le vite nostre o dell'altro/a, saremo costretti a ricominciare il livello, ma il tempo non sarà resettato.

Un illustre ANTenato

In una retrospettiva pubblicata nel luglio del 2009 su *Edge Magazine* si legge che *Ant Attack* "segnò precisamente l'inizio del genere *survival horror*". A fronte di quanto abbiamo visto finora, non possiamo che concordare. Nonostante possa apparire minimale persino per gli standard dei videogiochi per Spectrum, *Ant Attack* non cessa ancor oggi di stupire e di confermare il giudizio espresso dalla redazione della rivista britannica quasi un decennio fa. La desolazione che emana dagli edifici parzialmente o totalmente in rovina, le frotte di formiche animate da un istinto predatore, lo scorrere inesorabile del conto alla rovescia rendono Antescher una delle ambientazioni più atmosferiche di sempre. Per non parlare del senso di pericolo incombente che pervade tutto il gioco: dopo un'iniziale e illusoria impressione di solitudine, le orride bestiacce accorrono a tormentarci, senza darci tregua fino a quando non usciamo fuori dalle mura della città. Niente male per un titolo programmato per un computer con soli 48K di RAM!

ANTologia aneddotica

Le origini di *Ant Attack* stanno in alcune routine che White cominciò a programmare all'inizio del 1983. Una di esse faceva inseguire un cubo, comandato dall'utente, da dei globi neri. Il cubo fu poi sostituito da una figura umana. Un giorno, uno degli sprite a forma di globo fu per errore impostato come una seconda figura umana, che si mise a inseguire la prima. Poi White ebbe l'idea di aggiungere delle zampe e degli occhi ai globi in modo da farli assomigliare a grosse formiche. *Ant Attack* era nato.

Mappa di Antescher pubblicata su Your Spectrum n. 2 (Marzo 1984). Per la prima volta furono pubblicati i nomi degli edifici, ideati da White come riferimento nel corso dello sviluppo del gioco.

White realizzò *Ant Attack* nello spazio di 15 settimane, scrivendo il codice, comprese le istruzioni in Assembly Z80, su fogli di carta in formato A4 e inserendolo in uno Spectrum tramite un *Soft-ROM*, un dispositivo EEPROM esterno dotato di 4K di memoria, capace di trattenere il codice nel caso in cui il computer si fosse arrestato in seguito a un errore e fosse stato quindi necessario resettarlo. Fu inoltre assistito da Angela Sutherland nel disegno di alcuni degli edifici di Antescher (come "The Ancient") e degli sprite.

Un insolito metodo di *debugging* impiegato da White prevedeva l'uso di una radio accesa accanto allo Spectrum su cui girava il gioco, sintonizzata sulla radiofrequenza emessa dal processore Z80 e dalla scheda dei componenti. Ascoltando il "suono" del codice in esecuzione, White poteva ricevere un indizio, in caso di errore fatale, sul punto in cui si era verificato il problema. Ciò in quanto all'epoca White non disponeva non solo di un assemblatore per convertire il codice macchina in istruzioni dello Z80, ma neppure di un software di monitoraggio per provarlo passo dopo passo.

Il programma gestisce contemporaneamente 8 sprite nel mondo di gioco: i due protagonisti, una bomba o esplosione e cinque formiche. Una conseguenza di tale limitazione è che, se il giocatore riesce a paralizzare cinque formiche, queste verranno considerate dal programma ancora vive, e per questo motivo non ne arriveranno altre, permettendo così al giocatore di completare il livello indisturbato.

La mappa si riavvolge su sé stessa, per cui se ci si allontana dalla città camminando sempre nella stessa direzione, la si raggiungerà nuovamente dal lato opposto.

Nell'angolo nord-ovest della città, tre gruppi di blocchi formano la scritta "©SW", ossia "Copyright Sandy White".

Nel mezzo del deserto su cui si erge Antescher si trova uno sprite a forma di cubo, che può essere attraversato dal giocatore, con la scritta "AMMO" leggibile sui quattro lati perpendicolari al terreno. Si trova alle coordinate o,o della mappa di gioco e rappresenta lo sprite della bomba quando non è usata, dal momento che, come abbiamo detto prima, il programma deve gestire contemporaneamente otto sprite nel mondo di gioco. Infatti, se si lancia una bomba, il cubo scompare fino a che essa non esplode.

Non è necessario tornare all'ingresso di Antescher, là dove comincia l'azione, per uscire dal livello una volta risvegliato il nostro/a compagno/a. Se le mura di cinta della città sono più vicine alla nostra posizione attuale, è possibile avvicinarsi ad esse e saltare continuamente in avanti, utilizzando una formica, anche non paralizzata, o persino l'altro protagonista, come "scala", fino a quando non si è tutti e due passati dall'altra parte. Naturalmente, nel fare questo è facile venire morsi dalle formiche, per cui se vi è rimasta poca resistenza è meglio correre verso l'ingresso. In tal modo si spende meno tempo per completare il livello, aumentando il punteggio.

Alcune delle possibili locazioni in cui si può trovare il nostro/a compagno/a sono riservate all'ultimo livello. Secondo White avrebbero dovuto essere quattro, tuttavia l'autore di questo articolo, avendo completato più volte il gioco, non ne ha mai sperimentate più di tre: "The Forum", "Oxymine" e "Droxtrap". Come è facile immaginare, sono particolarmente ardue da raggiungere.

Se colpiamo il nostro/a compagno/a con una bomba, questi dirà: "HOW COULD YOU? AFTER ALL WE'VE BEEN THROUGH?" ("Come hai potuto? Dopo tutto quello che abbiamo passato?") e le sue vite scenderanno

immediatamente a zero, per cui dovremo ricominciare il livello da capo.

La mappatura dei tasti, già non facile da utilizzare su un normale Spectrum 48K di prima generazione, diventa estremamente scomoda su di un modello successivo o sulla tastiera di un PC nel caso dell'emulazione. Lo stesso White affermò che, se avesse potuto cambiare qualcosa del gioco, sarebbe stato proprio questo. Per ovviare a tale inconveniente, circola in rete da anni una versione modificata di *Ant Attack*, nella quale i controlli sono stati ridefiniti in modo da renderli più agevoli su altri tipi di Spectrum o in ambiente emulato.

Essendo a suo stesso dire "paranoico" nei riguardi del codice, White, invece di mostrare la primissima versione di *Ant Attack* in esecuzione su uno Spectrum reale, ne filmò una parte su una videocassetta che inviò alla Sinclair Research. Il nastro fu rispedito al mittente perché l'ufficio non disponeva di un videoregistratore. In seguito fece lo stesso con la Quicksilva, la quale acconsentì -alla pubblicazione.

La "medaglia d'oro" disegnata nella schermata di completamento fu programmata in BASIC e aggiunta poco prima della scadenza finale per la consegna del gioco alla Quicksilva.

Nelle intenzioni di White, il gioco si doveva intitolare Ant Terror.

La copertina del gioco è opera di David Rowe, autore di numerose altre illustrazioni per videogiochi (tra cui *Way Of The Exploding Fist*, *Flying Shark* e *The Sentinel*). La gigantesca formica che vi campeggia fu abbozzata osservandone una reale con un microscopio di seconda mano, da lui acquistato per 100 sterline proprio a questo scopo.

Ant Attack fu convertito per il Commodore 64 da Paul Fik e pubblicato nel 1984. Nel corso del tempo ne sono state realizzate delle versioni non ufficiali per altri sistemi: particolarmente degne di nota quella per Windows di Andrew Nixon (2012) e quella per... ZX81 (con espansione RAM 16K) di Bob Smith (2013).

Fonti:

http://sandywhite.co.uk/fun/ants/

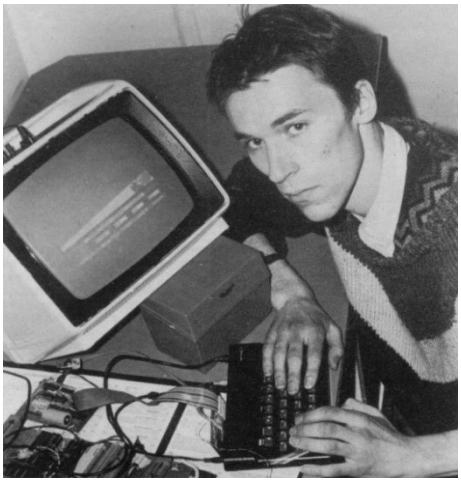
http://www.users.globalnet.co.uk/~jg27paw4/yro2/yro2_50.htm

https://www.eurogamer.net/articles/2013-03-06-code-britannia-sandy-white

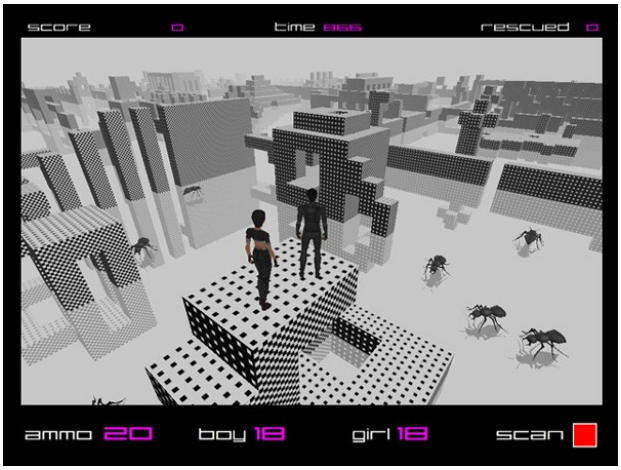
https://web.archive.org/web/20140827010351/http://www.edge-online.com/features/making-ant-attack/

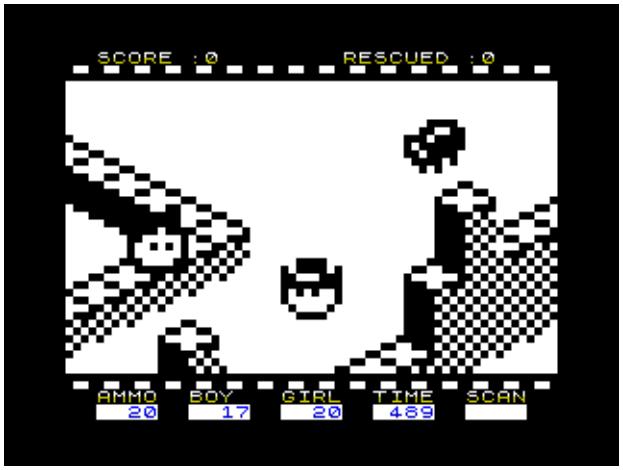
https://cpcrulez.fr/auteur-sandy_white.htm

https://www.youtube.com/watch?v=RdrgBwSHgW8



Sandy White al tempo della programmazione di Ant Attack. Sulla sinistra è visibile il dispositivo Soft-ROM





Le versioni non ufficiali di Ant Attack *di Andrew Nixon (Windows) e Bob Smith (ZX81).*

RetroGiochiAmo: The Goonies

di Daniele *Jason* Brahimi

La nostra rubrica **RetroGiochiAmo** continua anche nel numero speciale di Halloween!

Daniele *Jason* Brahimi, che ha ormai preso gusto a scrivere articoli per la nostra rivista, ci ha inviato questa memorabilia di un gioco molto particolare: **The Goonies**.

Fabrizio *Zio Fester* Caruso invece ci invita a scoprire un gioco che personalmente non conoscevo affatto: **Caverns of Khafka**.

Mi sembra che lo scopo della rubrica sia stato compreso fino in fondo da entrambi e che i due giochi proposti siano in linea con la tematica trattata nel numero speciale, siete d'accordo anche voi?

Beh, basta chiacchiere, la parola a **Daniele Jason Brahimi** per riscoprire insieme il gioco dei Goonies.

Ehi you guys! In questo numero ho deciso di occuparmi anche di giochi dimenticati, ovvero titoli a mio modesto parere sottovalutati e di conseguenza distribuiti in pochi negozi a causa degli scarsi giudizi di allora e la poca affidabilità (le nostre paghette settimanali dovevano essere spese bene dopotutto e l'unica idea che potevamo avere era il parere del negoziante o di un amico).

In questo numero di Retromagazine ho deciso di fare un nome che voi tutti ricorderete senz'altro: Il mitico The Goniees! Solo a sentire questo nome vengono i brividi; Quanti di voi si ricordano questa meravigliosa pellicola che fece successo negli anni 80? Credo tutti voi lettori; Tutti lo avete visto almeno una volta ed emozionati moltissimo vero? La pellicola parla di alcuni giovani ragazzi che insieme decidono di intraprendere una caccia al tesoro nel sottosuolo della loro città per far fronte ad un imminente sfratto immobiliare e pagare così i debiti grazie al tesoro che troveranno.

Ma adesso parliamo del videogioco: Il titolo che tratterò in questa rubrica sarà per la piattaforma Commodore 64, anche se come ben sapete uscì multipiattaforma e in diverse varianti.

Solo recentemente ho potuto giocarlo sul mio emulatore e sinceramente ho faticato un pò a trovarlo non avendo avuto il successo che forse meritava, così da vero fan del film ho deciso di averlo e di giocarlo.

Il gioco si suddivide in otto livelli a schermata fissa ed ogni livello riproduce le scene più emozionanti del film in cui i nostri eroi rischiano la pelle per mettersi in salvo da trabochetti, pipistrelli e la famigerata banda Fratelli, antagonisti dei nostri eroi.

Il primo livello ha inizio nella casa ristorante in cui parte la vera avventura dei ragazzi per proseguire nei tunnel sotterrai fino al livello finale dove c'è il veliero del pirata Willy l'orbo e il tesoro che tutti cercano.

Inoltre, caratteristica non da poco è la modalità collaborazione tra due personaggi in cui uno potrà superare gli ostacoli solo grazie alla collaborazione dell'altro mentre aziona i meccanismi sbloccanti delle varie stanze.

A primo impatto potrebbe sembrare difficile e ripetitivo ma se noterete bene, ogni livello si presenta con determinate caratteristiche da analizzare attentamente prima di mettersi all'opera.

Per esempio nel primo livello dovete distrarre mamma Fratelli stampando i soldi con la fotocopiatrice in modo che il personaggio possa raggiungere l'uscita indisturbato, dopo di che il secondo senza perdere tempo dovrà recarsi anch'esso all'uscita prima che vengo preso dalla nostra nemica.

Il secondo livello invece richiede precisione e tempistica esattamente come alcuni dei successivi e così via. Un piccolo puzzle game misto ad avventura esattamente come nel film, basterà solo prendere la mano, essere un minimo attenti e meticolosi e piano piano si arriverà in fondo al gioco.

Non ci vorranno molte azioni visto che l'unico comando disponibile è il salto ma solo un minimo di capacità di ragionamento che sicuramente vi tornerà indispensabile nella vita di tutti i giorni.

Sono sicuro che ad alcuni di voi se non lo hanno già fatto, verrà voglia di rivedere il film a distanza di anni dopo aver letto questo articolo/ricordo, almeno a me è successo così.

Ah dimenticavo! Senza rovinarvi la sorpresa, nel gioco sarà presente anche la piovra, protagonista di una delle scene erroneamente tagliate nel film secondo me. Ora volete sapere come superarla? Osservate attentamente il livello in cui compare, poi se volete cercare anche la scena tagliata va benissimo anche se non so se potrebbe esservi d'aiuto nel gioco.

Per quanto riguarda il finale, se volete vederlo e gustarvelo, meritatevelo!

Alla prossima !!!

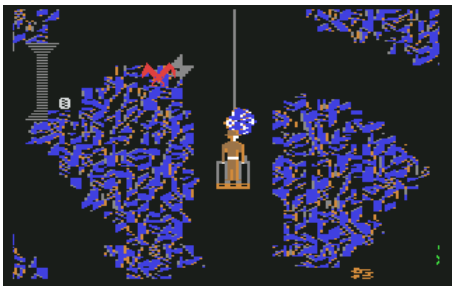
RetroGiochiAmo: Caverns of Khafka

di Fabrizio *Zio Fester* Caruso

Molti italiani avranno conosciuto questo gioco col nome "L'Idolo d'Oro" della versione delle cassette "pirata" della SIPE. Esiste anche una versione per computer Atari 8-bit, edita ugualmente da Cosmi, il cui autore è Robert T. Bonifacio.

Paul Norman si è ispirato alla versione Atari creando però un gioco diverso e assai più cupo.

La versione Atari ha una ambientazione simile ma è un gioco assai diverso: il personaggio è minuscolo, si raccolgono innumerevoli oggetti, le schermate sono fisse senza alcuno scrolling, etc.



Devo subito fare una premessa: Caverns of Khafka non è un capolavoro tecnico. Non lo è perché ha diverse imperfezioni grafiche e sonore. I nemici sembrano apparire dal nulla e si muovono sopra lo sfondo attraversandolo. A parziale giustificazione di queste imperfezioni va detto che il gioco è del 1984 e in quel periodo i giochi non sfruttavano al massimo le potenzialità del Commodore 64.

L'autore

Uno dei motivi per cui questo gioco andrebbe giocato è il nome del suo autore: Paul Norman, autore dei più celebri "Forbidden Forest" e "Aztec Challenge" entrambi del 1983, sempre editi da Cosmi Corporation.

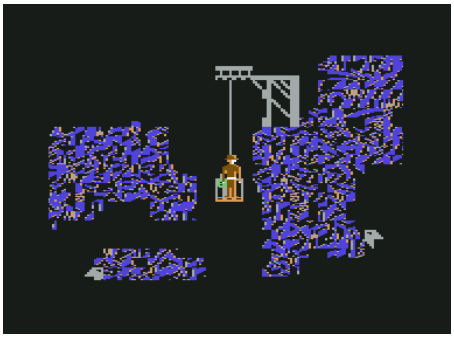
Alcuni aspetti di questo gioco e soprattutto la sua atmosfera cupa è presente anche negli altri suoi titoli (soprattutto in "Forbidden Forest").

L'atmosfera

Paul Norman è soprattutto un musicista. Grazie alle sue musiche e effetti sonori riusciva a creare delle atmosfere cupe e immersive nei suoi giochi e "Caverns of Khafka" è una dimostrazione assoluta di questa sua capacità.

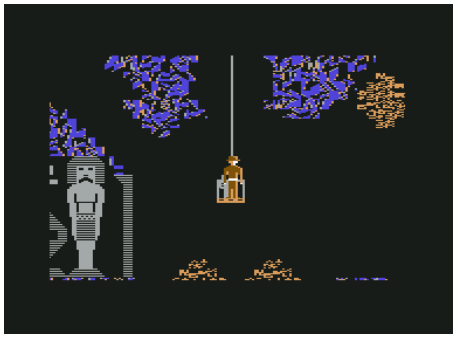
La musica di inizio e gli effetti sonori (seppur non perfetti) contribuiscono a creare una atmosfera horror.

Quando il nostro eroe muore, viene trasformato in scheletro e questo aggiunge un ulteriore elemento horror al gioco.



Scopo del gioco

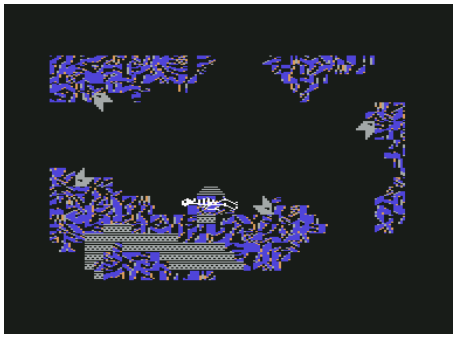
Lo scopo del gioco è ottenere il tesoro del Faraone Khafka che è conservato nella sua tomba. Per accedere alla tomba del faraone bisogna incastonare, uno alla volta, 5 sigilli sulla sua porta che si trova nella parte bassa dell'area di gioco. I sigilli sono sparsi in zone diverse dell'area di gioco. Una volta incastonati i 5 sigilli, si aprirà la porta d'accesso alla tomba del faraone.



Free-roaming open-world

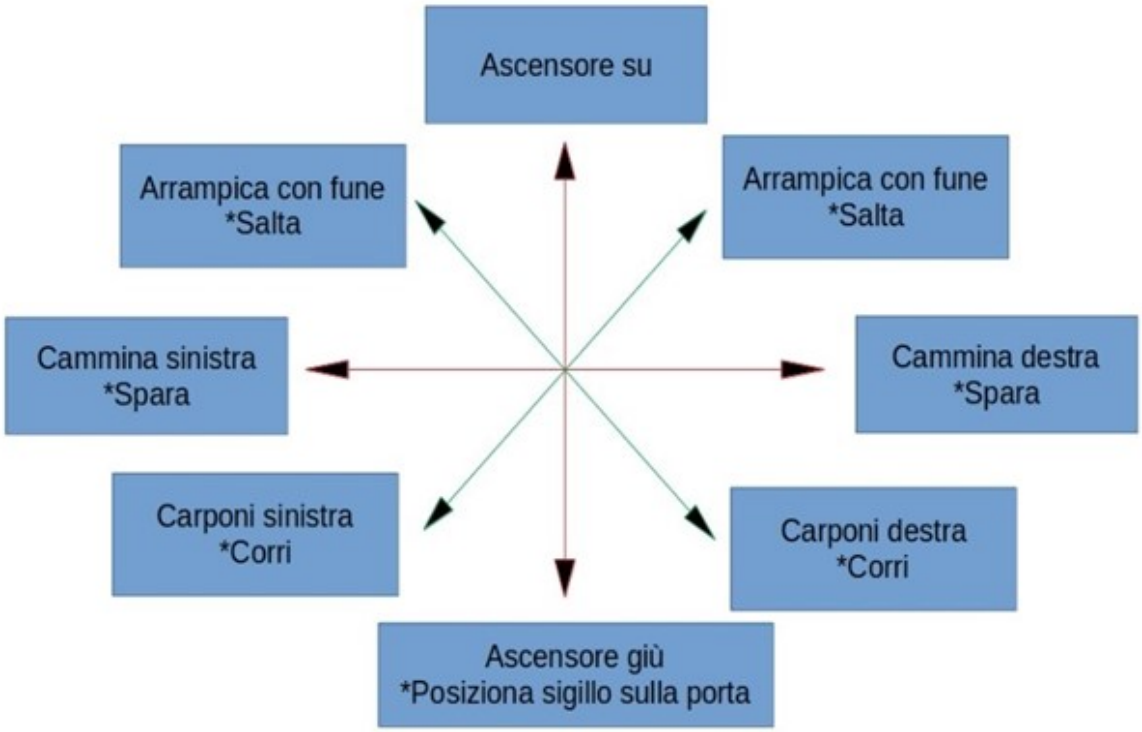
Caverns of Khafka è "open world" con scrolling nelle 8 direzioni possibili (quindi incluse le diagonali). Questo non era una novità assoluta ma non era neanche comunissimo nel 1984.

Il gioco può essere completato in maniera indipendente dall'ordine che si segue nel trovare i vari sigilli sparsi nell'area di gioco. Il giocatore può sempre decidere da dove cominciare la ricerca dei sigilli. In pratica per completare il gioco si deve esplorare l'intera area di gioco.



L'area di gioco

L'area di gioco è grande ma non enorme. Prevede vari cunicoli stretti e zone più ampie separate da salti. Esiste anche un ascensore per spostarsi agilmente in alto o in basso.



*** L'asterisco significa che per compiere l'azione deve essere premuto anche il pulsante del joystick.**

Nella zona bassa del gioco sono presenti varie pozzanghere di lava che vanno evitate. Una volta arrivati nella tomba il gioco consisterà nell'arrivare sul tesoro schivando le guardie.

Le insidie ed i nemici

Le insidie maggiori sono quella di cadere da una altezza sufficiente a uccidere il nostro eroe e quella di sbattere la testa in uno dei tanti cunicoli nei quali sarebbe bene avanzare carponi.

Un'altro pericolo è costituito dalle rocce e dalle colate laviche che cadono dall'alto. Inoltre sono presenti vari animali come pipistrelli e scarafaggi che attaccano il nostro eroe.

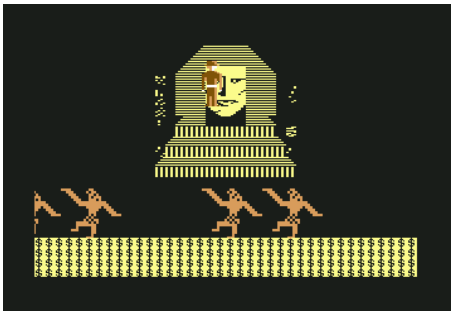
Tantissimi movimenti

Questo gioco è innovativo nell'uso del joystick perché prevede diversi movimenti ed azioni tutti controllati dal solo joystick.

Nessun altro tasto è necessario ma alcuni movimenti ed azioni non sono affatto intuitivi e richiedo un po' di pratica.

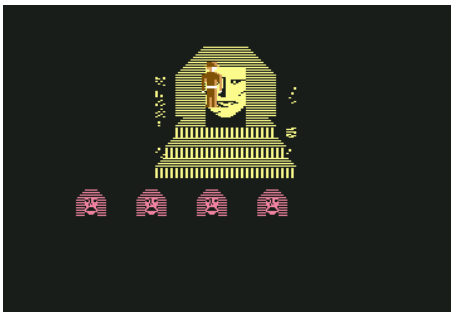
Aspetti tecnici: grafica e suoni

La grafica non è degna di nota se non per lo scrolling nelle otto direzioni anche se non fluidissimo. Lo sfondo si limita a usare 4 colori.



Gli sprite dei nemici sono monocolore. Il personaggio usa sprite multicolore ed è ben animato. Altri elementi del gioco sono resi attraverso caratteri ridefiniti.

La musica dell'introduzione è immersiva e trasmette bene un'atmosfera cupa e misteriosa. I suoni durante il gioco non sono sempre precisi, ma alcune dissonanze (forse volute) sottolineano bene l'atmosfera del gioco.



Giudizio personale

Come premesso, il gioco non è una capolavoro dal punto di vista tecnico ma è un ottimo gioco per chi vuole provare un gioco dall'atmosfera misteriosa.

Il voto medio che ha ricevuto in diversi siti (tra cui Lemon64) oscilla tra 4 e 6 su 10. Tuttavia per me questo gioco va giudicato tenendo conto dell'anno di pubblicazione e del risultato complessivo dell'esperienza di gioco. Quindi il mio giudizio è un più positivo 7+.

Insomma merita di essere giocato magari da soli e in una stanza con luci spente o soffuse.

USCITA DAL RETRO

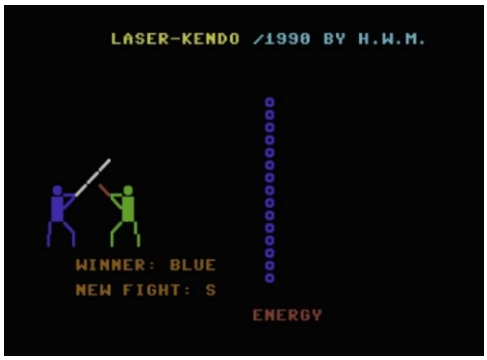
Una rubrica a cura di Adriano *Brutal Devastator* Avecone

KENNY DALGLISH SOCCER

Un nugolo di nani malati di emorroidi con una croce rovesciata sulla testa scivola sul campo di gioco cercando di controllare una palla oscenamente realizzata. Il clone dell'arbitro Collina fischia per protestare a causa dello spettacolo indegno.

HARD DRIVIN'

Una cloaca pixellosa e monocromatica aggiornata a 1 fotogramma al secondo con un sistema di controllo che fa rimpiangere la guida di un TIR contenente cristalleria guatemalteca in una corsa folle senza pneumatici sul ghiaccio.



LASER-KENDO

Due ominidi scandalosamente realizzati si picchiano con lampade al neon avariate senza potersi muovere di un millimetro.

KENNY DALGLISH SOCCER

Sviluppatore/publisher: Impressions Games. Designer: John Ruskin. Musicista. Christopher J. Denman. Piattaforme: Commodore 64, ZX Spectrum, Atari ST, Amstrad CPC, Amiga. Anno: 1990.

Kenny Dalglish era un importante calciatore inglese degli anni '80 che ha prestato il nome a questo totale aborto videoludico, probabilmente dietro laute mazzette. Kenny Dalglish Soccer è un prodotto talmente osceno da essere quasi indefinibile: 22 gnomi affetti da ragadi anali all'ultimo stadio saltellano come rane su un campo erboso che ricorda i tappeti in vendita nei mercatini cinesi, tentando di calciare un testicolo che, nelle intenzioni degli sviluppatori, dovrebbe rappresentare il pallone di gioco. Il tutto in linea teorica, poiché all'atto pratico è impossibile imbastire anche le azioni più elementari: i giocatori non riescono a controllare il pallone, che scivolerà via dopo pochi istanti anche durante i fraseggi più elementari. Le partite di Kenny Dalglish Soccer sembrano un tragico incontro fra mutilati di guerra che non riescono a controllare la palla, tirare o passare, ma che si muovono a caso inseguendo un testicolo impazzito. Nell'improbabile caso in cui un attaccante dovesse riuscire ad avvicinarsi all'area avversaria, la CPU, in un raptus di follia, imporrà di contrastarlo usando il portiere e non un difensore, costringendo l'estremo difensore a effettuare uscite suicide sulla tre quarti di campo che lasceranno la porta completamente sguarnita. I minuscoli giocatori sembrano realizzati da un batterio sottoposto a lobotomia, il campo appare disegnato da un bambino di prima elementare dopo una feroce craniata contro uno stipite in acciaio, il sonoro è orrendo e mezzo schermo è inutilmente occupato dal punteggio e dal cronometro. A ogni rimessa dal fondo o gol realizzato verranno visualizzati orrendi disegni monocromatici inquietanti come una visita al castello di Dracula a notte fonda. Ciliegina sulla torta, l'indicatore del giocatore attivo ricorda una croce rovesciata posta sulla testa del povero omino, come a testimoniare il destino di eterna dannazione riservato al possessore di palla.

HARD DRIVIN'

Publisher: Tengen. Piattaforma recensita: C64. Musicista: Dave Lowe (Uncle Art). Anno: 1989.

"Conversione" del noto arcade, Hard Drivin' per Commodore 64 è uno dei videogiochi più allucinanti di sempre. Il motivo è presto detto: il programmatore ha follemente scelto di gestire il gioco usando una grafica 3D vettoriale in alta risoluzione monocromatica, ottenendo con un colpo solo una resa grafica oscena e una lentezza che va oltre l'umana comprensione. È totalmente impossibile controllare la vettura, che sbanderà inesorabilmente a ogni correzione finendo fuori pista o contro le altre auto. Il frame rate del gioco si attesta su un paio di fotogrammi al secondo, l'oscido sonoro ricorda le flatulenze sibilanti di un cannibale stitico e la resa vettoriale monocromatica rende il peggior gioco per Spectrum colorato come un quadro di Mirò. Dopo qualche minuto di frustrazione, lancerete la cassetta di gioco con una forza tale da stabilire il record mondiale del lancio del peso, nel tentativo estremo di colpire il programmatore del gioco direttamente nella Terra d'Albione.

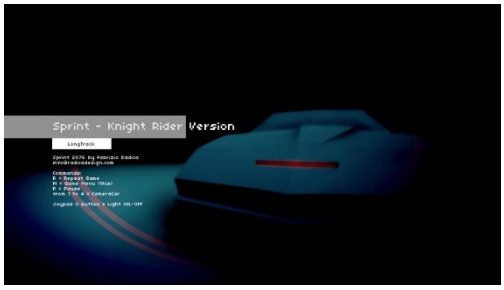
LASER-KENDO

HWM, 1990, combattimento.

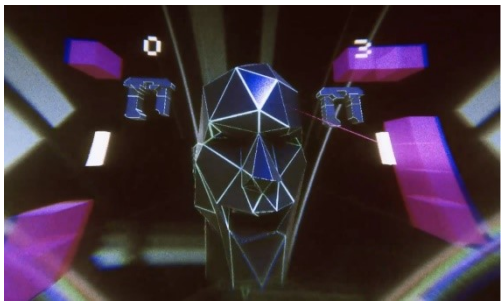
Difficile trovare un modo per descrivere questo gioco realizzato dal misterioso HWM, probabilmente uno spacciatore ucraino di figurine agli allucinogeni. Due figure realizzate con i caratteri standard del Commodore 64 si affrontano, senza potersi spostare, in un combattimento basato su spade laser simili a quelle di Guerre Stellari. Immaginate Obi-Wan Kenobi e Darth Vader con i piedi cementati al suolo che combattono fino alla morte senza potersi spostare di un millimetro, roba da sfinire anche il telespettatore più assiduo delle trasmissioni di Gigi Marzullo. Le mosse disponibili sono un paio, esiste una sola "parata" e il gioco si riduce allo spostamento più rapido possibile del joystick al fine di blastare l'immobile avversario. Rispetto a Laser-Kendo, persino un orrore come Attack of the Phantom Karate Devils appare un capolavoro. Non esiste gameplay, la grafica è indefinibile, le barre di energia sembrano mele ammuffite, le spade lampeggiano in modo osceno e i giocatori assumono posture che sembrano agevolare l'evacuazione a seguito di un fulminante attacco notturno di ragadi anali. Ciliegina sulla torta, l'intero gioco occupa soli 2 KB.

Intervista a Fabrizio Radica, creatore di Sprint2076

retroacademy_ *seconda puntata*

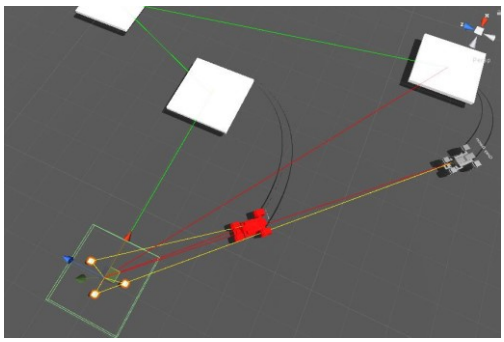


Il predecessore: Wired Pong



Un richiamo a Space Paranoids è d'obbligo, un saluto al MCP è legittimo, la distorsione spaziale è stuzzicante!

Scusi ma.. da dove si parte?



Progettazione e A.I. sono solo la punta di un iceberg sostanzioso.

Scusi ma.. dove si va a finire?

E poi si va e si va e si va .... perdendo la cognizione del tempo, anzi, dello spazio-tempo.

Orbene è giunta la nostra ora. Ma, tendenzialmente, per chi non arriva , prima o poi? Ovviamente mi sto riferendo alla seconda intervista del grande "Fabrizio Fatally Radica" e del suo meraviglioso OMI intitolato Sprint2076.

In questo numero di RM, ispirato alla ricorrenza di Halloween, potremmo forse noi esimerci dall'esser in tema ed in tono? Assolutamente no! Esattamente come nel film Matrix, l'agente Smith disse a Neo stordito sulle rotaie della metro: "Lo senti quello, signor Anderson? Quello è il suono dell'inevitabilità".

In questo numero, anche noi, sentiremo in lontananza il fischio di una metro pronta ad allietarci, inevitabilmente in chiave "noir". Ecco dunque una versione nuda e cruda di quanto più profondo esista al riguardo, ovviamente non solo energia positiva, poichè l'elettrone gravita sempre attorno al protone, o forse in un altra dimensione non sarà vero? Il quesito ci porta inevitabilmente a scoprirlo insieme, attraverso un piccante viaggio perché, come direbbe Carlo Lucarelli, sarebbe un "Peccato mortale" non analizzare quanto di più eludibile possa vagare nelle quotidiane e banali vesti del "politically correct" nonchè nell'estremismo dei buonisti.

Caro Fabrizio, malvenuto in questo numero di RM speciale che coincide con l'avvento di Halloween, sei pronto a domande scomode e situazioni imbarazzanti simili ad una puntata dei Simpsons Halloween Special?

No.

La prima domanda, la più ovvia, come stanno procedendo i vari incidenti e la conta dei danni, dentro i continui scontri automobilistici di Sprint2076?

Il gioco è in fase distruttiva, lo sto rovinando per bene e vorrei che un giorno non uscisse.

I nostri lettori, in questo numero, sfido che sbaveranno sangue nell'apprendere quale sia stato il principale taglio di scena o inversione di marcia che Sprint ha subìto durante la propria esistenza. Ti andrebbe di parlarne, mentre a lungo indugi e perduri, in genuflessione sui ceci?

Probabilmente il taglio grafico verrà ridimensionato in qualcosa di più raffinato. Stiamo lavorando ai vari circuiti e soprattutto al gameplay.

Nel film di Tron, purtroppo, si era inevitabilmente giunti al fraintendimento di Clu riguardo la logica spontanea delle ISO, con la conseguente Epurazione. Nel tuo OMI, hai già toccato questo doloroso passaggio o ne subodori il prossimo contatto?

Per adesso no (spero anche in seguito).

Quale parte della programmazione è più intrisa del tuo odio e/o antipatia, per quanto possa riguardare temi che spaziano dall'algebra Booleana fino ai vari debugging?

La parte più "difficile" è sicuramente l'AI: non è facile far rendere le auto competitive in ogni occasione senza che diventino ripetitive. bisogna anche dosare quel pizzico di "umanità" rendendo l'auto in certe occasioni meno aggressiva. Più volte mi sono ritrovato con auto impossibili da battere.
L'idea è quella di avere un degno avversario a cui affezionarsi. Un pò come Hunt-Lauda.

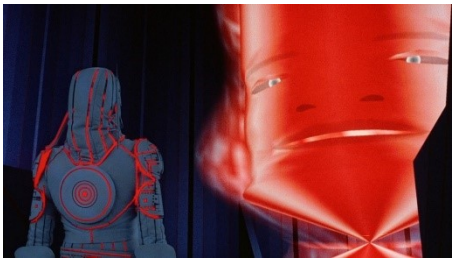
Immagino che le tue agitate notti insonni siano così piene di bug che ogni santa mattina sollevandoti dalle lenzuola tu raccolga una genuina, gelatinosa e calorica marmellata verdastra di insetti. A proposito, suppongo tu non sia vegano o vegetariano, vero?

Ehm... Io sono stato. Un pò per prova ed un pò per protesta. Amo gli Animali.. ma amo anche anche la razza Umana...

Come procede il debugging? Quali punti sono talmente intrisi di quello "sporco ostinato", che sembrano godere gaudiosamente di vita propria, al fine di rovinare la tua?

Come detto prima, ci sono situazioni da dosare che comportano inevitabilmente anche problemi nuovi da risolvere. Ma è una sfida che accetto volentieri.

Mi giunge notizia che il Master Control Program, che precedeva Sprint2076, sia in ottima forma, col suo bel faccione rosso. Che raccontate di bello voi due?



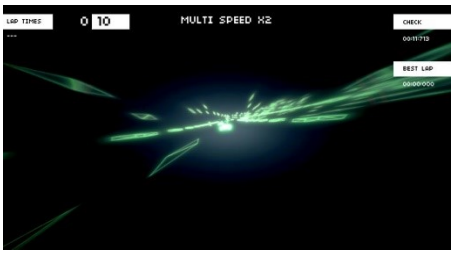
Quel progetto è tosto ed è, in qualche modo, quello che mi ha dato spunto per Sprint 2076. Ci sono molto affezionato.

Un grandioso OMI di tua recente creazione è Wired Pong, MCP a parte, ti andrebbe di raccontarci gli elementi salienti dello sviluppo, seguendo una logica simile alla grafica del videogame stesso, ovvero distorta?

Wired Pong nasce come progetto di intrattenimento per eventi... sarà possibile giocarlo con PowerGlove, opportunamente modificato dal maestro Alessio Cosenza, a Mestre a metà novembre... per info, cercate sul nostro sito o meglio, contattatemi su Facebook.

Ultima domanda, c'è qualcosa che non ci vuoi dire?

Non voglio dirvi che tornerò a sviluppare su macchine retrò: Amstrad, Amiga e Atari 8bit. Sono già in avanzato stato di sviluppo tutti gli engine. Aggiungo che la mia anima da RetroCoder mi impone di realizzare sempre giochi dal sapore retrò ma non è detto che non possa realizzare qualcosa anche in VR.
Ultimamente sto iniziando dei corsi di retroprogrammazione aperti a tutti. Tutte le logiche e le tecniche sono facilmente adattabili anche a linguaggi come Unity.



Trick or treat, dato che le caramelle che hai donato erano parzialmente "già degustate", per punizione ti pongo nuovamente l'ultimo quesito, cioè se in futuro potrebbe interessarti collaborare in forma stabile con RM, anche per divulgare al pubblico non solo novità riguardo ai tuoi OMI ma anche alcune delle tue opere segrete in cantiere!

Sarebbe un onore scrivere e portare i miei tutorial anche sulle vostre pagine. Il Papersoft del futuro: RetroSoft! Come direbbe Gianni Morandi: Un Abbraccio!

Ecco fatto, abbiamo finalmente perfezionato la cerimonia. Ringraziamo il grande **Fabrizio Radica** che ha risposto a tutte queste domande buffe, stilate in chiave "noir", inclusa la grafica volutamente "dark" e sottoesposta, inserita in tutto l'articolo.

Le prossime interviste, ovviamente, seguiranno binari più sicuri e legittimi ma, almeno in questo numero, abbiamo potuto esorcizzare il lato oscuro attraverso una catartica intervista. E' stata una geniale idea elaborata dalla Redazione.

In questo modo abbiamo potuto godere serenamente di qualcosa che esca dai canoni classici e che ci permetta nel contempo di sollevare un ipotetico tappeto allo scopo di scovare qualcosa di raccapricciante.

Grazie dell'attenzione, cari lettori.

Nella prossima intervista sarà tutto più normale e continueremo a parlare delle grandi novità in arrivo da RetroAcademy, promesso!

Michele *Conte Ugolino*

Speciale eventi: **FIRENZE VINTAGE BIT 2018** - 10° EDIZIONE

DOMENICA 25 NOVEMBRE 2018

Qualche numero fa avevamo invitato le varie associazioni a pubblicizzare i propri eventi sulla nostra rivista e sono felice che l'**Associazione Onlus Firenze Vintage Bit** abbia risposto all'appello per la loro decima edizione del Firenze Vintage Bit. Non solo perche' io ed altri membri attivi della redazione facciamo parte della suddetta associazione, ma soprattutto perche' il FVB e' un evento organizzato con sincera passione e professionalita' e merita tutta la visibilta' possibile.

Francesco *Lucifer* Fiorentini

Dieci Anni di Firenze Vintage Bit... Ebbene si amici! Sono passati dieci anni da quando abbiamo iniziato quest'avventura; era il 2009, quando organizzammo la prima manifestazione di retrocomputer fiorentina. Lo scopo era creare un ambiente conviviale per favorire il confronto, lo scambio di vedute e di conoscenze, ed era un nuovo modo per incontrarsi tra appassionati.

Molte cose sono successe in questi anni: abbiamo avuto un ritorno di interesse da parte del grande pubblico nell'ambito dei retrocomputer e dei retrogame. I nostri vecchietti, grazie all'ingegno dei vari appassionati sparsi per il mondo ed all'uso di nuovi microprocessori programmabili, hanno avuto e stanno avendo un incremento di prestazioni strepitoso, basta pensare come esempio alle varie schede SD o CF usate come hard disk o floppy disk, oppure alla maturità dei vari emulatori, che hanno raggiunto un grado di accuratezza che sfiora il 100%. In pratica sono riusciti a ricreare le vere e proprie macchine originali, complete persino dei bug dell'epoca.E' quindi con grande soddisfazione che possiamo dire di aver tagliato il traguardo dei dieci anni.

Possiamo solo ringraziare tutti voi che siete venuti, che avete partecipato come espositori o visitatori, che ad ogni edizione ci avete aiutato e spronato. Grazie al vostro incoraggiamento e supporto, che ci ha permesso di trasformarci, da semplice gruppo di appassionati, in un club ed ora in un'Associazione Onlus, dedicata alla salvaguardia hardware ed alla divulgazione software.

Siamo quindi pronti per la decima edizione, che si terrà **Domenica 25 Novembre 2018 presso l'Antico "Spedale di Sant'Antonio" a Lastra a Signa,** in provincia di Firenze. Il tema di quest'anno sarà "10 anni insieme": ripercorreremo la storia della manifestazione, legandola allo sviluppo della retro informatica nell'ultima decade. **L'orario sarà dalle 09:00 alle 13:00 e dalle 14:30 alle 18:00**.

Se volete partecipare come espositori, potete iscrivervi direttamente dal sito www.retrocomputer.org.

Ricordiamo che l'organizzazione riserva la giornata di Sabato 24 Novembre agli espositori; potrete quindi arrivare e preparare al meglio la vostra postazione, oltre a confrontarvi e scambiare opinioni con gli altri partecipanti.

Vi aspettiamo!!! Intanto godetevi il promo!

Federico *Gorecraft* Gori

Abbiamo visto le streghe!

di Francesco *Lucifer* Fiorentini

Nello scorso numero vi avevamo annunciato una sorpresa e speriamo vivamente di esserci riusciti. Quanti di voi si aspettavano uno speciale dedicato ad Halloween? Speriamo pochi, perche' altrimenti la sorpresa lascia il tempo che trova...

Devo ammettere pero' che abbiamo visto le streghe per preparare questo speciale di Halloween. Perche', se per parlare di giochi a tema horror non c'e' che l'imbarazzo della scelta, come giustamente fatto notare anche da **Edoardo** nell'editoriale, per quanto riguarda gli articoli tecnici abbiamo dovuto spremerci le meningi e pensare un po' fuori dagli schemi.

Ci siamo dovuti chiedere; cosa spaventa di piu' un informatico? E la risposta non poteva che essere una sola: gli errori, i bug... E quindi ecco che il nostro **Alberto** ha provato ad analizzare quali sono stati i bug software che sono costati di piu' all'umanita', in termini economici e non solo; purtroppo in alcuni casi sono costati la vita a delle persone. **Marco** si e' avventurato nell'inesplorato mondo dell'esoterico, mentre io ho spaziato tra una storia romanzata ed un articolo dedicato ad un linguaggio che molti danno per morto, ma che invece e' tuttora in auge e che ancora necessita di manodopera specializzata. Non ci credete? Date un'occhiata a questo articolo: https://thenewstack.io/cobol-everywhere-will-maintain/

Per quanto riguarda i giochi abbiamo voluto provare a non essere banali e quindi a fianco di classici come **Castelvania** ed **Elvira**, hanno trovato posto anche la saga di **Chzo Mythos**, **Sweet Home**, **Knight Lore**, **Chiller** ed una dissertazione su **Ant Attack**, antesignano dei *Survival Horror* su ZX Spectrum. E non ci siamo di certo fermati qui, questo numero e' incredibilmente ricco di giochi!

Anche le collaborazioni esterne sono state all'altezza ed assolutamente in tema con **The Goonies** e **Caverns of Khafka**.

E dulcis in fundo, un presente a tema da parte di tutta la redazione, realizzato da un sempre piu' ispirato **Marco The Ripper Pistorio**: demo_RM_Halloween.

Ritorno alla normalita'

Il prossimo numero segnera' il ritorno alla normale attivita' redazionale, riprenderemo con le nostre rubriche e con la riscoperta di software ed hardware semisconosciuto.

Vi anticipo gia' che **Alberto** ha in serbo per noi una chicca riguardante un programma didattico scritto appositamente per lo ZX Spectrum. Non vi svelo altro per non rovinargli lo *scoop*, ma vi segnalo solo che si tratta di un software quasi impossibile da reperire e lui invece... ☺

Ringraziamenti

Chiudo, come mio solito, con i **ringraziamenti** a tutti **i gruppi Facebook** ed ai siti **OldGamesItalia** ed **IlVideoGioco.com** che ci aiutano a condividere la rivista ad ogni uscita e con un ringraziamento particolare a **Vincenzo Scarpa** che sta riservando nel suo ottimo sito **EmuWiki** uno spazio dedicato a RetroMagazine.

Alla prossima!

Disclaimer

RetroMagazine (fanzine aperiodica) e' un progetto interamente no profit e fuori da qualsiasi circuito commerciale. Tutto il materiale pubblicato e' prodotto dai rispettivi autori e pubblicato grazie alla loro autorizzazione.
RetroMagazine viene concesso con licenza: Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia (**CC BY-NC-SA 3.0 IT**): https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/

In pratica sei libero di:
Condividere - riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato.
Modificare - remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere.
Alle seguenti condizioni:
Attribuzione - Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.
NonCommerciale - Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.
StessaLicenza - Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.
Divieto di restrizioni aggiuntive - Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

RetroMagazine
Anno 2 - Numero 10

Direttore Responsabile
Francesco *Lucifer* Fiorentini

Vice Direttore
Marco *The Ripper* Pistorio

Ottobre 2018