



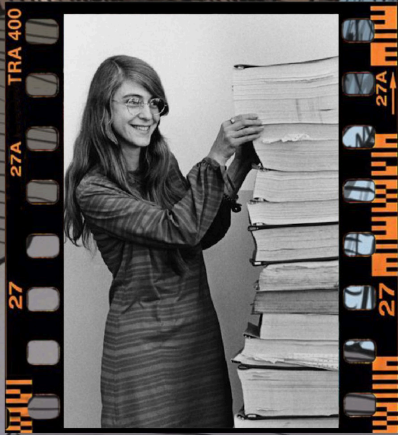
RetroMagazine

future days are back



Alwa's Awakening

NINTENDO NES



MARGARET HAMILTON

BALLY PROFESSIONAL ARCADE

RETRO FIGHTER ENGINE per COMMODORE 64 - Parte 2
Software: Puntatore grafico del mouse in modalità testo DOS
PROGRAMMAZIONE: Riorganizzazione del contenuto di un array -
L'Appuntamento (per C64 e principianti)
RETROSPETTIVA: BURGER TIME, scopriamo il classico arcade
NINTENDO 64: le (S)protezioni - STEAM DECK ed emulazione
... rubriche, interviste, recensioni e molto altro ancora!



Battere il “ferro” finché è caldo di David La Monaca

Tutti noi appassionati di retrocomputing e retrogaming, chi più chi meno, nutriamo una passione speciale per l'hardware. I giocatori occasionali di vecchi e nuovi titoli a volte si accontentano di emulatori software o dei riproduttori di hardware come le serie Mini/Maxi/Next o Mist/Mistica/Mister. Ma, confessiamolo, l'effetto “nostalgia” completo si ottiene soltanto con l'hardware originale che porta con sé il look & feel inimitabile di ogni home computer o console degli anni '80.

Come testimoniato dallo scorso numero di RMW che ha festeggiato i primi 40 anni di due delle macchine che hanno fatto la storia dell'informatica personale in Europa e in America, il tempo passa inesorabile. Molti di questi nostri amati computer cominciano a mostrare i segni dell'età e, pur potendo contare spesso su una buona progettazione che li ha resi robusti e resistenti ai guasti, tutti i possessori di hardware originale, prima o poi, hanno dovuto confrontarsi con schermi improvvisamente neri o pieni di caratteri incomprensibili e altri segnali inequivocabili di problemi elettrici o elettronici subiti dai vari componenti distribuiti sulle motherboard dei nostri sistemi.

E quando si verifica un guasto, ammettiamolo, il 95% degli utenti di hardware originale, come già accadeva 40 anni fa, solitamente va in panico totale, temendo di aver perso per sempre la possibilità di giocare o programmare con il computer/la console cui tiene come a un figlio... Dopo i primi minuti di disperazione, che fare se non rivolgersi “all'amico-che-ci-capisce” o, speranzosi, scrivere un post d'aiuto sul forum o sul gruppo Facebook specializzato in quel marchio/modello?

Chi scrive sa di essere in buona compagnia quando afferma di poter effettuare soltanto riparazioni elementari, ben consapevole di rappresentare niente di più che un pericolo pubblico quando un saldatore acceso capita fra le sue mani. Per fortuna, negli anni, ho conosciuto tecnici elettronici davvero bravi e dotati della virtù più importante che un riparatore deve possedere: la pazienza. Quando accade qualcosa di apparentemente irreparabile ad una delle mie tante macchine, so a chi rivolgermi in Italia o all'estero. Costi di spedizione e tempi di risoluzione a parte, di solito, dopo un guasto ad una macchina, sono ragionevolmente certo di poterla riavere di nuovo funzionante entro un certo lasso di tempo ed entro un altrettanto certo esborso di denaro.

E allora dedichiamo questo numero di RMW e questo editoriale di settembre, tempo in cui di solito, dopo le vacanze, ripartono le attività lavorative e ci si rigenera verso un nuovo anno di fatiche, proprio a tutti coloro che sanno dove mettere le mani in caso di guasti hardware. Fortunatamente sono ancora tanti coloro che ci possono aiutare a riparare i guasti delle macchine più o meno famose del mercato anni 80 e 90. Si tratta spesso di persone capaci, operose e disponibili e sono sparse tra noi, poveri mortali, nei vari forum e nei gruppi dedicati al retrocomputing. Sappiamo bene quanto sia importante il loro know-how e come vada in tutti i modi preservato con documentazione, manuali, video tutorial e corsi on-line.

Il tempo è il principale nemico dell'hardware e se si vuole mantenerlo in vita, c'è e ci sarà in futuro bisogno di questi guru, stregoni, venerabili portatori sani del Sapere supremo di resuscitare computer, monitor, console e periferiche. Supportate sempre e comunque i vostri riparatori di fiducia, fate loro comprendere quanto grande sia la vostra stima e quanto sia importante che diffondano, se possibile, la loro arte anche alle nuove generazioni. Noi di RMW li invitiamo a scriverci e a mandarci i loro articoli basati sulle loro esperienze di riparazione più complesse o più curiose.

SOMMARIO

◇ Bally Professional Arcade	Pag. 3
◇ Nintendo 64 - le (s)protezioni	Pag. 9
◇ Emudeck – Emulazione su Steam Deck	Pag. 12
◇ A500 MINI - La mia macchina del tempo in miniatura	Pag. 14
◇ WII: La “Revolution” di Nintendo	Pag. 18
◇ Puntatore del mouse grafico in modalità testo - DOS	Pag. 22
◇ L'Appuntamento (per C64 e per principianti)	Pag. 24
◇ RetroFighter engine per Commodore 64 - pt. 2	Pag. 26
◇ Riorganizzazione in ordine casuale del contenuto di un array	Pag. 29
◇ Intervista agli Illiterate Code Games	Pag. 32
◇ Margaret Hamilton, la prima ingegnere del software	Pag. 37
◇ Giappone 19^puntata: Giappone quo vadis?	Pag. 41
◇ Burger Time	Pag. 45
◇ The Red Serpent Invasion (Evoke 2022)	Pag. 48
◇ Dottie Dreads Nought (SNes)	Pag. 49
◇ Eye of the Beholder (C64)	Pag. 50
◇ Luykia the Lost Island (Plus/4)	Pag. 53
◇ Alwa's Awakening (NES)	Pag. 54
◇ Knights & Slimes (C64)	Pag. 56
◇ Live a Live (SNes)	Pag. 58
◇ Arkegis Revolution (MD)	Pag. 60
◇ Impossible Mission (Plus/4)	Pag. 61
◇ Powers in the Basement (PC)	Pag. 62
◇ Ruby & Rusty Save the Crows (GBC)	Pag. 64
◇ Thunder Paw (MD)	Pag. 65
◇ Jungle Joe (C64)	Pag. 66
◇ 180 (C64)	Pag. 67
◇ Malaika Prehistoric Quest (MSX)	Pag. 68

Hanno collaborato alla stesura di questo numero di RetroMagazine World (in ordine sparso):

- Alberto Apostolo
- Dr. Andrea Q.
- Carlo N. Del Mar Pirazzini
- Daniele Brahimi
- Mic the Biker Novarina
- Francesco Fiorentini
- Leonardo Miliani
- The Orbital Crew
- Gianluca Alberico
- Roberto Del Mar Pirazzini
- Ingrid Poggiali
- Gianluca Girelli
- Giampaolo Moraschi
- Hakim Rezki
- Beppe Rinella
- Franco Bressan
- Marco Pistorio
- Michele Ugolini
- Eugenio Rapella
- Immagine di copertina: **Giuseppe Mangini**
- Layout di copertina: **Carlo N. Del Mar Pirazzini**





Bally Professional Arcade

di Leonardo Miliani

Cari amici retro-nostralgici, eccoci puntuali anche in questo nuovo numero di RMW all'analisi di un altro dei primi, storici, sistemi da gioco. In questo articolo analizzeremo un'altra console da giochi nata, come diverse altre, alla fine degli anni 1970 e che ha avuto, come altre, diversi punti d'interesse. Stiamo parlando della Bally Professional Arcade (fig. 1), la terza console della seconda generazione delle macchine da gioco ad apparire sul mercato ed anche la prima a poter essere trasformata in un computer vero e proprio.

Le origini

Siamo negli anni 1920 e Raymond Moloney, di Cleveland, lavora per una ditta che produce "punchboard", un tipico gioco a scommessa comune negli Stati Uniti d'America nella prima parte del XX secolo dove il giocatore deve "punzonare" un forellino sigillato di una scheda in legno o cartone da cui fuoriesce un rotolino di carta contenente un eventuale numero o codice abbinato ad un premio. Nel 1931 viene lanciato quello che si può considerare come il primo flipper a gettoni della storia, il "Baffle Ball". Il successo è immediato: ne vengono prodotte 400 unità al giorno. Moloney decide di cavalcare l'onda di questi nuovi giochi e, con i finanziamenti di alcune ditte del settore, fonda nel 1932 la Bally Manufacturing Company per produrre flipper. Il primo prodotto, il Ballyooh (da cui la ditta prende poi il nome) vende bene e nel giro di 7 mesi Bally ne commercializza ben 50.000 unità. Gli affari

continuano ad andare bene anche negli anni a seguire, tant'è che nel giro di poco tempo la Bally diventa il primo produttore di giochi a gettoni del mercato con le slot machine ed i flipper a farla da padrona. La storia di Bally si intreccia con quella di Midway Manufacturing Company, una ditta nata nel 1958 che produce sistemi da gioco arcade, anche se all'epoca di tipo meccanico, che viene acquistata da Bally nel 1969. Agli inizi degli anni 1970, Midway inizia la commercializzazione di arcade elettronici (tiri al bersaglio, corse di cavalli e simili). Midway stringe poi un accordo commerciale col produttore giapponese Taito, anch'esso dedito alla produzione di arcade, per il reciproco import sui rispettivi mercati l'uno dei giochi dell'altro (sarà proprio grazie a Midway che Space Invaders di Taito arriverà in America).

Nel frattempo, nel 1977, viene presentata la Fairchild Channel F, la prima console di seconda generazione. Questo sistema fa sì che i videogiochi "seri" con suoni, colori e gameplay più raffinati rispetto alle console in stile "Pong" della precedente generazione siano disponibili anche ad un'utenza domestica. Bally, attratta dalle potenzialità del settore, incarica Midway, che, come detto, è già inserita nel mercato degli arcade elettronici, di progettare un sistema da gioco domestico. Midway a sua volta incarica la Dave Nutting Associates (DNA), una società di sviluppo di sistemi da gioco elettronici acquisita a metà anni 1970. La DNA ha maturato esperienza nel settore realizzando quello che è considerato il primo flipper mosso da un microprocessore, integrando un Intel 4040 in un flipper di Bally, ed avendo poi rilasciato un paio di arcade elettronici (Gun Fight e SeaWolf). DNA sviluppa una nuova piattaforma hardware che sarà poi integrata non solo nella nuova console ma anche nei nuovi arcade prodotti dalla società.

Bally e tanto altro

Il sistema che viene realizzato è un vero lavoro di squadra. A Midway Games, la società che produce gli arcade di Midway, progettano una scheda elettronica con il microprocessore Z80 come CPU mentre DNA progetta



Fig. 1: Bally Professional Arcade, in seguito nota anche come Astrocade (foto: Evan-Amos – fonte: Wikimedia)



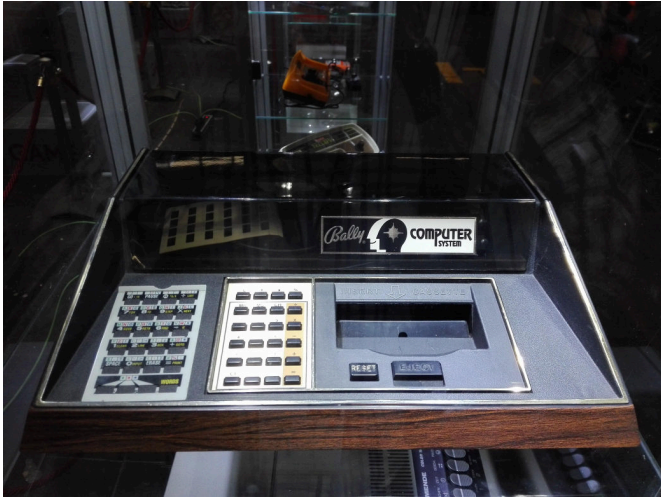


Fig. 2 - Bally Computer System, distribuito adesso da Astrovision (foto: Artistosteles – fonte: Wikimedia)

un nuovo chip grafico. La squadra che sviluppa questo chip include fra le sue fila anche 2 ex studenti dell'Università di Wisconsin-Milwaukee, Tom McHugh e Jay Fenton: quest'ultimo, che ha già lavorato su alcuni flipper, viene messo a capo del team. Fenton porterà poi avanti lo sviluppo del sistema in versione arcade e userà questo hardware per un paio di giochi di Bally/Midway, Gorf e Wizard of Wor.

La console viene prodotta da E.F. Johnson Corporation e presenta linee squadrate con plastiche nere e finiture in legno, lo stile in voga fra le console di quell'epoca. La porta per le cartucce è frontale e accanto ad essa c'è un tastierino alfa-numerico da ben 24 pulsanti. Dietro alla console ci sono le porte joystick e, nascosta da uno sportellino, una porta di espansione. Bally presenta la console alla fine del 1977 come "Bally Home Library Computer": il nome è motivato dal fatto che Bally intende offrire anche un'espansione hardware che trasforma la console in un vero computer mediante una tastiera dedicata, 16 KB di memoria ed un'unità per l'interfacciamento con un lettore di cassette magnetiche. La console viene commercializzata dalla ditta JS&A ed è ordinabile solo via posta per 299,95 dollari, un prezzo non proprio abbordabile e ben più alto della diretta concorrente Atari VCS, che costa 100 dollari di meno. Per dei problemi nella produzione la spedizione dei primi esemplari viene però ritardata fino all'inizio del 1978. In questo lasso di tempo il nome viene cambiato in "Bally Professional Arcade", viene tolta l'esclusiva a JS&A e la console viene messa in vendita anche attraverso i negozi di computer. Sparisce dalle pubblicità l'espansione per trasformare la console in computer, ed al suo posto viene

messa in commercio a 50 dollari una cartuccia con una versione del Palo Alto Tiny BASIC adattata alle caratteristiche della macchina e che permette di programmare con il tastierino integrato. Per caricare e salvare i programmi BASIC viene offerta, sempre al prezzo di 50 dollari, una specifica interfaccia per poter collegare un comune registratore a cassette. La console offre 4 programmi integrati: i giochi "Gunfight" (un duello tra pistoleri ambientato nel Far West) e "Checkmate" (a discapito del nome, si tratta di un gioco simil-Snake), "Scribbling" (un programma di disegno) e una calcolatrice.

L'insuccesso commerciale

La console non incontra il favore del pubblico. Nonostante sia tecnicamente superiore alla diretta rivale VCS (una CPU più potente ed un processore grafico più performante) il prezzo più alto e la scarsità di titoli famosi fa pendere l'ago della bilancia verso la console di Atari: quest'ultima, infatti, per spingere commercialmente il suo sistema, si è aggiudicata l'esclusiva delle conversioni di tutti i più famosi arcade da bar, mentre Bally può offrire il porting solo dei cabinet della sua controllata Midway e pochi altri titoli originali. Verso la fine degli anni 1970 Bally perde interesse per la console che, agli inizi del 1980, viene venduta ad Astrovision, una società nata qualche anno prima e che produce home computer. L'accordo prevede l'uso del nome Bally e la possibilità di continuare a vendere i giochi su licenza Midway nonché il supporto tecnico di Bally e di DNA. Astrovision rimette in commercio la console come "Bally Computer System" (fig. 2) e, nel tentativo di spingerla anche come computer, viene distribuita con una copia gratuita della cartuccia del BASIC, ma le vendite restano scarse dato che la poca



Fig. 3 - ZGRASS-32 Computer Keyboard (fonte: redd.it)





Fig. 4 - Cosmic Raiders, clone di Defender
(fonte: uvlist.net)

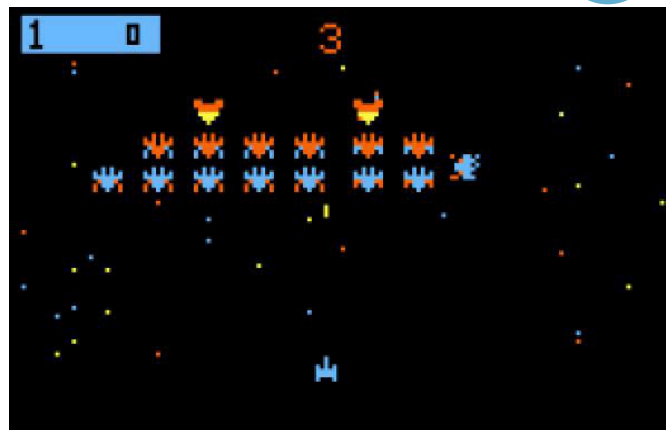


Fig. 5 - Galactic Invasion, non vi ricorda Galaxian?
(fonte: videogameconsolelibrary.com)

memoria della console permette di scrivere programmi BASIC molto semplici. Viene presentato anche un progetto che era stato iniziato da Midway, ossia lo "ZGRASS-32 Computer Keyboard" (fig. 3), un'espansione con tastiera integrata, 32 KB di RAM, 16 KB di ROM ed il supporto al linguaggio di programmazione GRASS: per chi non lo conoscesse, è il linguaggio usato per creare le animazioni dei piani di attacco alla Morte Nera in grafica wireframe che appaiono nel film "Guerre Stellari". Questa espansione trae motivo di essere dal fatto che Midway, tramite la controllata DNA, aveva contattato Tom DeFanti, l'autore del linguaggio GRASS, per studiare la realizzazione di un sistema per la generazione della grafica da usare non solo per la console di Bally ma anche negli arcade di Midway. La vendita della console ad Astrovision bloccò lo sviluppo dell'hardware, che fu ripreso per un certo periodo da Astrovision ma, come la precedente espansione per trasformare la console in computer, anche lo ZGRASS-32 non vide mai la luce nonostante fosse stato mostrato al Summer CES del 1981 di Chicago: all'interno dei moduli in esposizione, però, c'era l'hardware del Datamax UV-1, l'unico sistema realizzato da Midway e dal gruppo di DeFanti che supportava nativamente il linguaggio GRASS. Dopo tale esposizione, lo ZGRASS-32 sparì dai radar e non comparve più nelle pubblicità, tanto meno sui listini. Agli inizi del 1982 gli accordi con Bally terminano e così anche i diritti sull'uso del nome: Astrovision diventa Astrocade e la console assume la nuova denominazione di "Astrocade Professional Arcade", nota ai più semplicemente come "Astrocade". Vengono messe in commercio altre cartucce giochi, arrivando a circa 45 titoli, tra cui il porting degli ultimi arcade di Midway. Nonostante le ingenti spese per la promozione pubblicitaria

fatta da Astrocade le vendite della console rimangono basse, soprattutto a causa del limitato numero di giochi famosi disponibili per via delle esclusive di Atari. Astrocade deve infatti ricorrere a cloni più o meno evidenti di titoli famosi, come "Cosmic Raiders" che copia "Defender" (fig. 4), oppure "Galactic Invasion" che replica "Galaxian" (fig. 5), e "Muncher" che strizza l'occhio a Pac-Man. Alla fine del 1983 Astrocade dichiara il fallimento e va sotto l'ala protettrice del capitolo 11 della legislazione americana, una specie della nostra amministrazione controllata. Durante il 1984 Astrocade riesce a rimanere a galla vendendo la console a 59,95 dollari con una cartuccia giochi omaggio ma la crisi del 1983 che ha colpito il mercato dei videogiochi presenterà presto il conto e Astrocade verrà chiusa definitivamente fra la fine del 1984 e l'inizio del 1985 facendo sparire contemporaneamente la sfortunata console.

Caratteristiche tecniche

La console è basata su una CPU ad 8 bit molto performante, lo Zilog Z80 operante a 1,789 MHz, ed è dotata di 4 KB di DRAM (fig. 6). Siccome all'epoca la RAM è molto costosa, per ridurre i costi del sistema vengono adottati alcuni accorgimenti: viene usato un solo bus per gli indirizzi e per i dati, e vengono usati chip di memoria più lenti, quindi più economici, rispetto ai modelli montati normalmente sui computer. La memoria può comunque essere espansa dalle interfacce montate nell'apposita porta posteriore fino ad un massimo di 64 KB complessivi (il massimo indirizzabile dallo Z80). La ROM del sistema è di 8 KB e contiene, oltre al sistema operativo della macchina, anche i giochi integrati. La RAM è condivisa anche dal chip grafico per il buffer video: un sistema di segnali di attesa permette



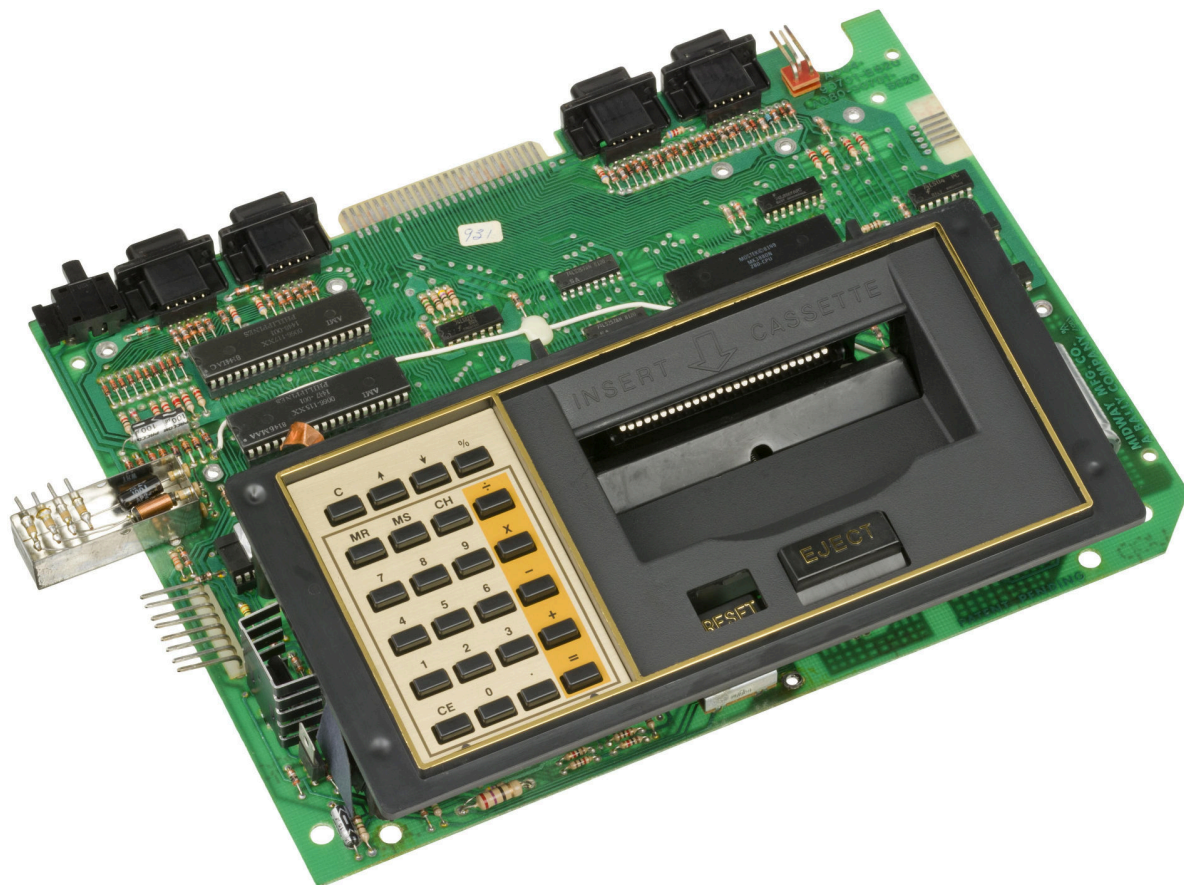


Fig. 6 - vista dell'interno della console (foto: Evan-Amos - fonte: Wikimedia)

di evitare che vi acceda contemporaneamente alla CPU. Parlando del processore video, questo è realizzato da DNA ed è ufficiosamente noto come "Magic System": è capace di operare sia in bassa risoluzione, a 160x102 pixel, che in alta risoluzione, a 320x204 pixel. Quest'ultima modalità, però, non è selezionabile sulla console per la mancanza di memoria ed è usata solo nei successivi arcade di Midway basati sullo stesso hardware. I colori su schermo sono 4, selezionabili però da una tavolozza di 256. Il chip non supporta gli sprite ma accelera in hardware delle operazioni sulla grafica, come lo spostamento, la rotazione, operazioni di OR e XOR in modo da manipolare in maniera molto rapida le immagini bitmap agendo in pratica come una specie di "blitter". E' dotato inoltre della possibilità di agganciare un interrupt video per cambiare tavolozza di colori quando il pennello elettronico è arrivato ad una certa coordinata orizzontale. Questa funzione è stata pensata per permettere ai programmatori di realizzare giochi in cui lo schermo è diviso in 2 aree verticali con tavolozze diverse, dove una rappresenta l'area di gioco

e l'altra un pannello per tenere i punteggi, le vite ed altri dati del gioco ma alla fine è stata sfruttata anche per simulare una modalità ad 8 colori.

La console ha 4 porte per i controller permettendo, per i titoli che lo supportano, il gioco contemporaneo di altrettanti giocatori. I controller hanno un'impugnatura in stile pistola con un grilletto ed un piccolo joystick ad 8 direzioni montato superiormente, che funge anche da paddle essendo un potenziometro che può essere ruotato (fig. 7). L'audio è gestito dal Music Processor, un chip capace di gestire 4 canali: 3 uscite in onda quadra ed una quarta sorgente per il rumore, che può uscire sia in maniera indipendente che miscelato ad uno degli altri canali. Il chip supporta il volume per singolo canale ed anche il vibrato in hardware.

Le cartucce gioco hanno la stessa dimensione e forma delle normali musicassette e si inseriscono nell'apposita porta anche se alcune, come quella del BASIC, sono state realizzate per poter essere "lette" anche tramite uno spinotto audio da collegare all'interfaccia per la gestione





Fig. 7 - il joystick in stile manico di pistola . Superiormente c'è il controller vero e proprio che funge da joystick e da paddle (foto: Evan-Amos - fonte: Wikimedia)

del registratore a cassette (fig. 8). La capacità è di massimo 8 KB di memoria ROM. Una curiosità: la console presenta uno sportello apribile sulla parte superiore dove si possono riporre le cartucce dei giochi preferiti, così da averli sempre a portata di mano.

BASIC

La cartuccia del BASIC permette di scrivere dei piccoli programmi. Ma dove vengono allocati, dato che la console ha già di suo pochissima memoria RAM disponibile per i dati dei giochi? Facendo due conti, ogni pixel video richiede 2 bit per indicarne il colore, per cui ogni byte di memoria contiene i dati di 4 pixel, per un totale di 40 byte per ogni riga ($160 \text{ pixel} \times 2 \text{ bit} = 320 \text{ bit} / 8 \text{ bit} = 40 \text{ byte}$). Questo porta ad un buffer video di 4.080 byte ($102 \text{ righe} \times 40 \text{ byte} = 4.080 \text{ byte}$) perciò dei 4 KB di RAM restano liberi per i dati dei giochi solo 16 byte ($4 \text{ KB} \Rightarrow 4.096 \text{ byte}$)! Com'è possibile per l'utente poter scrivere un programma in BASIC in così poco spazio? Gli sviluppatori hanno adottato alcuni accorgimenti. Intanto, la risoluzione viene ridotta da 160×102 a 160×88 pixel, recuperando così un po' di byte. Altri byte sono recuperati ricorrendo ad un altro trucco, ancor più ingegnoso, che "affoga" i dati nel buffer video. Il numero di colori viene ridotto da 4 a 2 per cui dei 2 bit usati normalmente per selezionare il colore adesso ne basta solo 1 per indicare se il pixel deve essere renderizzato con il colore primario (pixel "acceso", 1) o con il colore dello sfondo (pixel "spento", 0), ed il bit



Fig. 8 - le cartucce della console, note anche come "videocades". Si noti la presa audio su quella del BASIC (fonte: oldcomputers.net)





rimasto libero viene usato per memorizzare un bit del programma in BASIC. In questo modo ogni 2 byte vengono memorizzati 1 byte per l'immagine video (gli 8 bit dispari dei 2 byte) ed 1 byte del programma (gli 8 bit pari dei 2 byte), recuperando altri 1760 byte. Quando il chip grafico accede al buffer video legge 1 byte come sempre ma ignora i bit pari mentre l'interprete BASIC quando esegue un programma legge 2 byte alla volta per "rimontare" 1 byte del codice. Incredibile, vero? Per inserire i programmi viene usato un sistema che si affida al tastierino integrato e che assegna ad ogni tasto una o più funzioni, lo stesso sistema adottato poi sullo ZX Spectrum (fig. 9). Il BASIC deriva dal Tiny BASIC ed è scarso ma contiene comunque i comandi per leggere gli input dei joystick e per pilotare la grafica ed il suono, permettendo di creare dei piccoli giochi.

Fine dei giochi

La Bally Astrocade, come è nota ai più, è stata una signora console, con caratteristiche tecniche superiori a quelle della sua rivale Atari VCS ma la forza di quest'ultima è stato l'immenso parco giochi, molti dei quali in esclusiva, che essa ha potuto offrire ai suoi utenti, relegando la Astrocade al ruolo di inseguitrice: meno di 50 giochi della prima contro gli oltre 550 della seconda sono numeri impietosi. Inoltre, Bally stessa non ha saputo promuovere la console come doveva: messa in vendita inizialmente solo per posta, riesce a raccogliere lo stesso 8.000 ordini ma Bally accumula ritardi nella produzione per via dell'incapacità di soddisfare l'elevata domanda a cui è andata incontro l'Astrocade. Questa cosa è curiosa e manifesta quasi l'incapacità di fare piani a lunga scadenza, di saper prevedere il successo del prodotto e di riuscire a programmare correttamente le fasi iniziali della commercializzazione che, per un colosso quale era Bally all'epoca, suona veramente come cosa strana. Inoltre, la principale attività negli affari di Bally sono i flipper e le slot machine e, quando nello stesso anno del debutto della console ad Atlantic City viene legalizzato il gioco d'azzardo, essa decide immediatamente di investire nella costruzione di un hotel con casinò (e quindi nelle sue slot machine) in quella città. Le ingenti somme necessarie all'operazione e le perdite accumulate dall'Astrocade, dovute non solo alle scarse vendite ma anche allo sviluppo di progetti come il modulo per trasformarla in computer

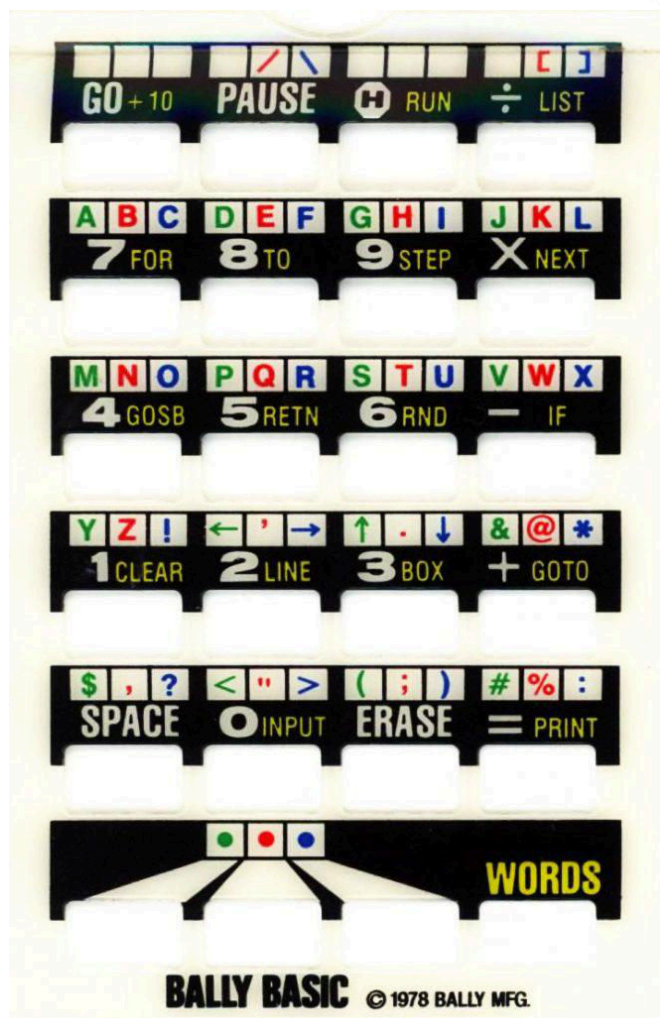


Fig. 9 - la mascherina da applicare sul tastierino della console per poter inserire i programmi in BASIC (fonte: thedoteaters.com)

mai arrivati in commercio, fanno perdere a Bally interesse nella console molto rapidamente, che decide di disfarsene dopo neanche 2 anni di vendite. Peccato perché se fosse stata supportata in maniera più convinta forse avrebbe avuto miglior sorte.





Nintendo 64 - le (s)protezioni

di Dr. Andrea Q. - www.retrofixer.it

Canale youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCEw0CQ8LKya9jVvWXkEwp4Q>

Ancora niente Game Cube. E'infatti il turno dell'ultima console da salotto a cartucce della Nintendo (la Switch non vale, è ibrida).

Il Nintendo 64 è uscito in commercio tra il 1996 ed il 1997 e fu sviluppato con il nome in codice "Project Reality Ultra 64" (il nome programmato per l'uscita sarebbe dovuto essere Ultra 64); il suo product code è NUS-CPU ed anche questo sistema si porta dietro i sistemi di protezione dei suoi predecessori.

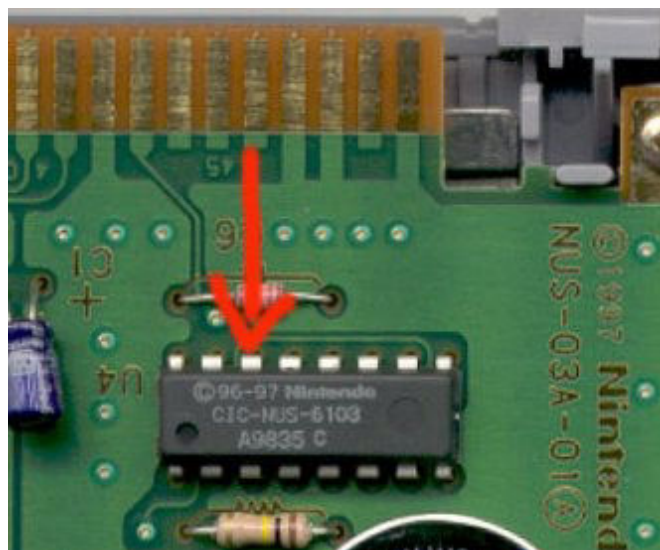
CIC / PIF

Questo sistema di protezione di tipo lock-key prevede, come abbiamo già visto con il SNES, la presenza di un chip sia nella console che in ogni cartuccia ma a quanto pare nella scheda della console N64 non c'è il corrispettivo CIC ma un altro integrato chiamato PIF:



I chips utilizzati hanno i seguenti labels:

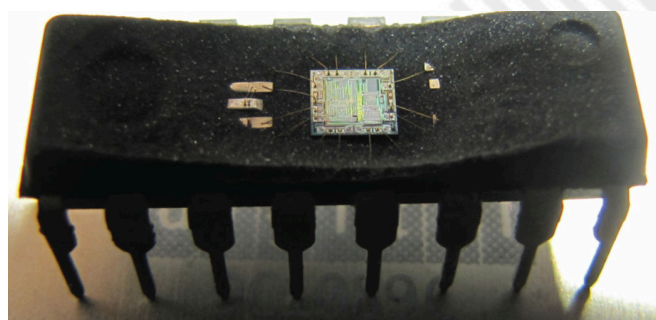
- CIC-NUS-6101 (nelle cartucce NTSC)
- CIC-NUS-6102 (nelle cartucce NTSC)
- CIC-NUS-6103 (nelle cartucce NTSC)
- CIC-NUS-6105 (nelle cartucce NTSC)
- CIC-NUS-6106 (nelle cartucce NTSC)
- CIC-NUS-7101 (nelle cartucce PAL)
- CIC-NUS-7102 (nelle cartucce PAL)
- CIC-NUS-7103 (nelle cartucce PAL)
- CIC-NUS-7105 (nelle cartucce PAL)
- CIC-NUS-7106 (nelle cartucce PAL)
- PIF-NUS (nella console)



Il bypass più comune si chiama Ultra-CIC, un PIC programmabile che emula il comportamento del CIC originale:

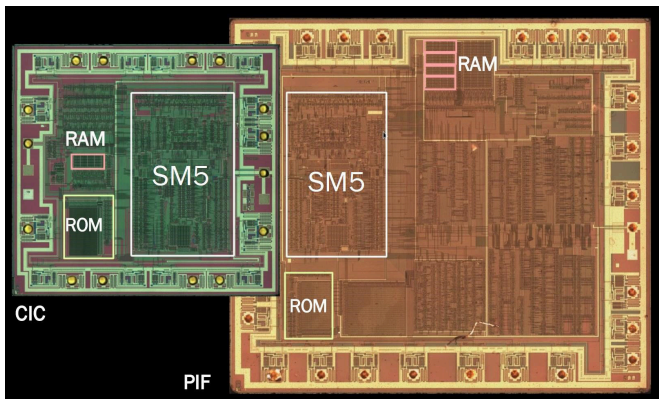


Questo sistema è riuscito a sopravvivere agli attacchi per ben 20 anni! Alcuni riuscirono a reversare l'algoritmo del sistema NTSC parzialmente già nel 2011 ma la soluzione definitiva è arrivata solo nel 2015 quando un team di 2 reverse engineers è stato in grado di carpirne tutti i misteri. Anche in questo caso il sistema utilizzato è stato quello del "decapping":



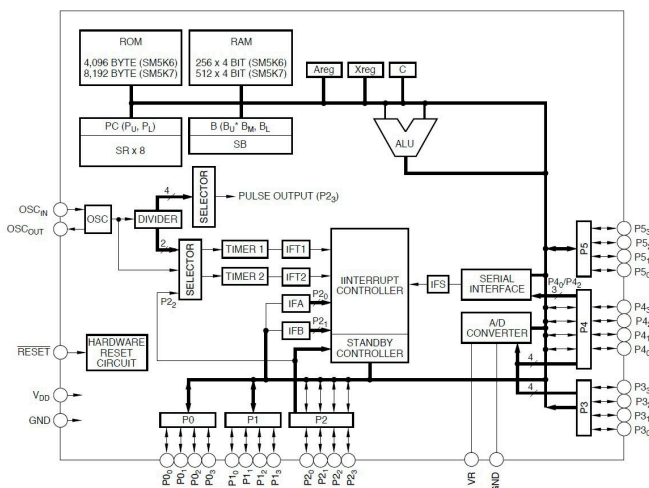


Il package del chip CIC è stato dunque "abraso" fino a mostrare il DIE contenente tutto il sistema; a questo punto, grazie all'utilizzo di un microscopio, sono andati ad osservare le microcomponenti dei dispositivi:



Il core è dunque uno Sharp SM5, già utilizzato da Nintendo nei vecchi giochini portatili oppure in alcune calcolatrici dell'era pre-console.

Dopo una lunga serie di trials and errors sono riusciti a dumpare la ROM e sono giunti a questo schema:

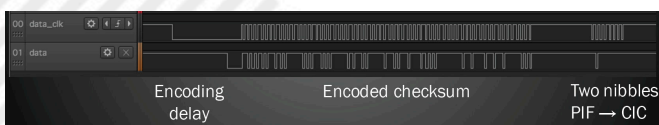


"Vi starete chiedendo "come risalgo agli schemi da una foto"? Guardate questo video [<https://www.youtube.com/watch?v=aHx-XUA6f9g>] per avere una idea."

Scoprendo che il CIC invia un "Hello" + Region ID, poi il seed codificato ed infine un checksum:



il PIF, ricevendo i dati corretti, fa continuare l'esecuzione del software:



Ovviamente grazie al dump della ROM ed al suo reversing i dati sono stati decodificati per permetterne l'emulazione. Esistono anche degli adattatori in grado di superare il

problema ma, essendo stati prodotti prima del reverse engineering del sistema CIC/PIF, non hanno completa compatibilità:



Protezione fisica

Le cartucce NTSC sono fisicamente diverse da quelle JAP:



Per farle entrare va effettuata una modifica al case eliminando le alette presenti nello slot per le cartucce:



Questo sistema funziona SOLO tra USA e JAP e non va bene per i giochi PAL a causa del CIC.

64DD

Tra il 1999 ed il 2000 in Giappone venne rilasciato un add on per N64 chiamato 64DD:





Questo terribile insuccesso commerciale Nintendo era stato voluto per superare gli iniziali limiti di dimensione delle cartucce (più costose anche se più veloci rispetto ai dischi) e prevedeva un supporto magnetico proprietario tipo floppy disk:



Grigi i retail disk, blu i dischi di sviluppo. Aperti appaiono così:



Perchè introduco questa periferica ?

- 1 - perchè è l'ennesimo esempio di supporto per software di tipo proprietario
- 2 - perchè introduce per la prima volta il concetto di BIOS

In merito al primo punto i dump dei (pochi) titoli rilasciati per questo "aggeggio" sono stati possibili soltanto a fine 2014 grazie al francese LuigiBlood il quale ha programmato del codice da eseguire sul N64 utile a dumpare tali supporti. Essendo dei dischi simili ai floppy anche se di capacità maggiore (64Mb) la probabilità che si deteriorassero nel tempo era alta di conseguenza questo sviluppatore ha deciso che fosse il caso di preservarli studiandosi un sistema per farlo

I dischi sono stati dumpati su microsd usando una cartuccia riprogrammabile 64drive.

Riguardo il secondo punto questo sistema rappresenta la prima delle periferiche Nintendo ad avere un vero e proprio piccolo sistema operativo, un BIOS, con tanto di semplici impostazioni programmabili (vedere verso la fine di questo video <https://youtu.be/WUsCK9mUUMU>).

Il bios fu dumpato utilizzando una Action Replay/GameShark, ma attualmente lo stesso sviluppatore francese ha creato un dumper apposito più affidabile

Il BIOS del 64DD, anche se non presenta alcuna forma di protezione integrata, rappresenta dunque l'apripista di tutto cio'che sarebbe uscito in seguito in commercio da parte della Nintendo.

ATTENZIONE: Esonero di responsabilità

Le informazioni contenute nel presente articolo sono riportate a solo scopo divulgativo. Non si garantisce che la presente documentazione sia priva di errori. Qualora queste informazioni vengano utilizzate per modifiche all'hardware dell'utente, è responsabilità dello stesso adottare tutte le necessarie misure di emergenza, backup, ridondanza e di altro tipo per garantirne la massima sicurezza di utilizzo. RetroMagazine World declina ogni responsabilità per eventuali danni causati dall'uso delle informazioni riportate nell'articolo.





Emudeck – Emulazione su Steam Deck

di Franco Bressan

Steam Deck è un PC a tutti gli effetti, o meglio è un notebook basato su APU AMD, un chip che include sia la parte CPU classica che la parte scheda grafica basata su architettura RDNA2 delle ultime schede grafiche Radeon.

È un prodotto di Valve che ha avuto non pochi problemi nella sua distribuzione e che alla sua uscita ha presentato qualche difetto in merito a surriscaldamento, durata e resistenza.

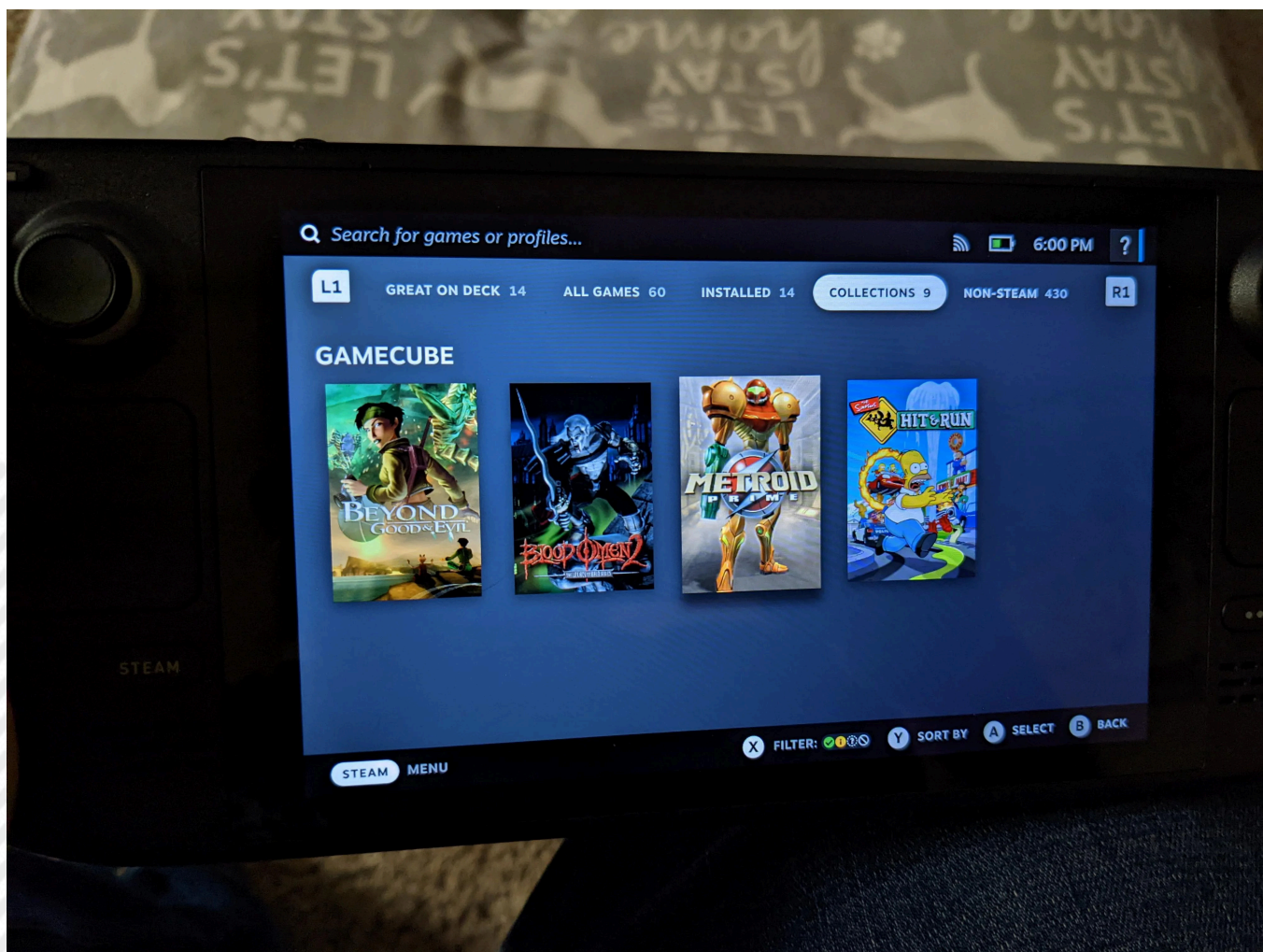
Ad ogni modo il suo arrivo sul mercato ha sbalordito. Un po' per la sua potenza hardware e sicuramente per il software certamente più personalizzabile rispetto a quello presente su Nintendo Switch (che per Valve è la diretta concorrente sul mercato). Queste capacità permettono alla macchina di essere moddata alla perfezione senza rischi di ban e permettendo di rendere la console una macchina per l'emulazione perfetta.

Per fare tutto ciò bisogna installare Emudeck, un'applicazione creata appositamente per Steam Deck che permette di creare una nostra libreria Retrò sulla console.

Emudeck è totalmente gratuito (permette di supportare gli sviluppatori attraverso Patreon) ed è semplicissimo da installare e molto completo.

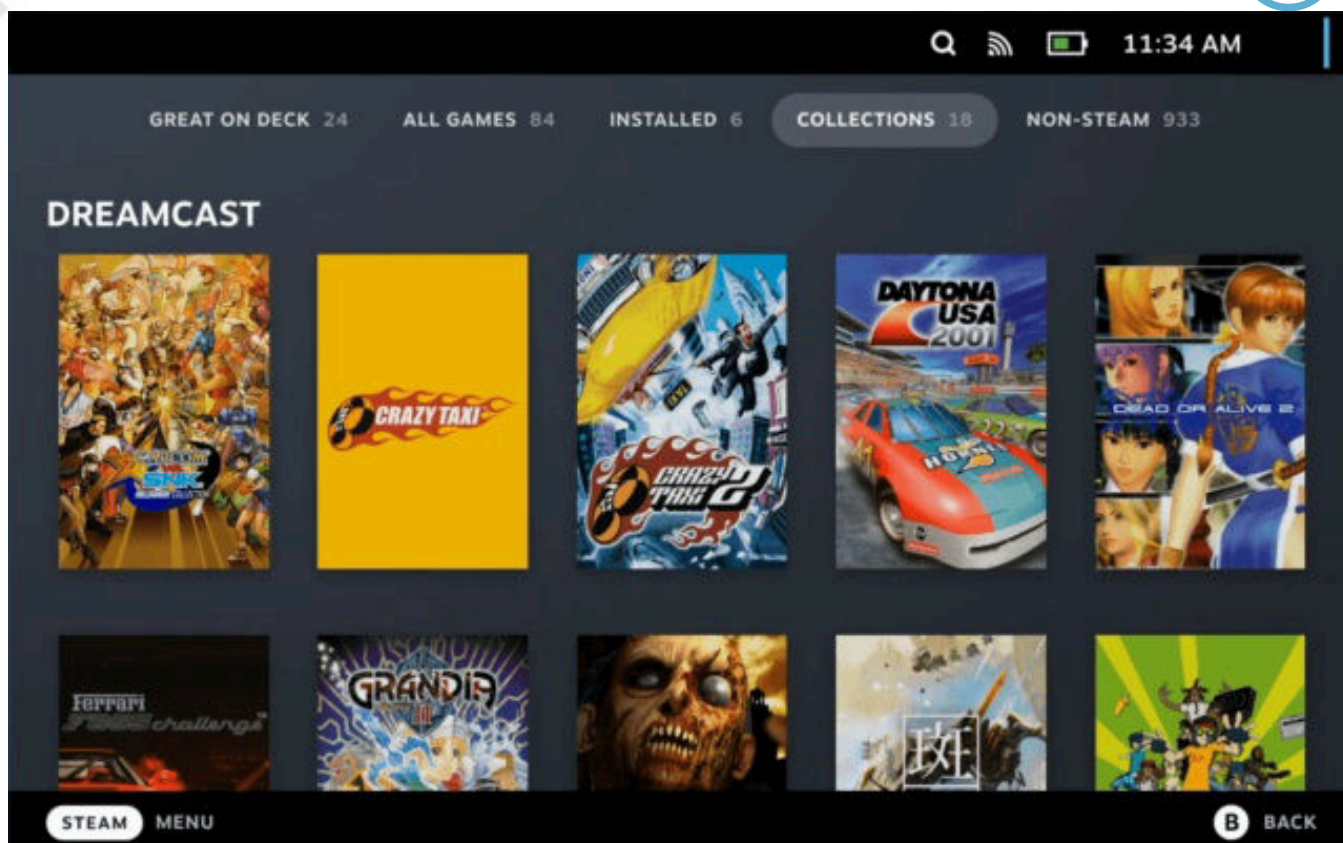
Fa tutto lui. Configura RetroArch, I Bazel, i Gamepad in base alla console (questa cosa è perfetta), aggiusta l'aspetto video in base al sistema di gioco.

Sono supportati i seguenti formati e in costante aggiornamento: Megadrive, MegaCD, 32X, Pc Engine, Wonderswan, Snes, Mame, FBNeo, NES, Master System, Dreamcast, Neo Geo, tutte le console portatili Nintendo e Sega, Neo Geo Pocket e PSP.



Menù di Emudeck con un po' di titoli per Nintendo Game Cube





L'elenco dei Titoli DREAMCAST con la loro box art

Ottime emulazioni di Nintendo 64, Wii, Game Cube, Playstation 1 e 2, Nintendo DS e 3DS (quest'ultima è incredibile).

Sono supportati in modo quasi perfetto anche l'emulazione Wii U, Switch e PS3. A breve verranno implementati i core per Sega Saturn e PS Vita.

Supporto pieno anche per gli emulatori esterni Cemu (che emula Wii U) e Citra.

All'avvio di ogni sistema di gioco, Emudeck personalizza le proporzioni riconoscendo il sistema di appartenenza ma permette anche di giocare con aspetti video minori o maggiori in base ai gusti dell'utente.

I test che abbiamo effettuato sull'emulazioni delle macchine 8 bit e 16 bit non hanno presentato problemi.

Sono sistemi rodati e girano senza latenze e senza problematiche di configurazioni. Perfetti.

Ma la vera sorpresa è l'emulazione dei sistemi più "recenti". Game Cube e Dreamcast praticamente perfetti salvo in alcune intro animate.

Mentre ci ha stupito l'emulazione di PS3 e del WII U.

In questo secondo caso abbiamo testato The Legend of Zelda: Breath of Wild. Perfetto! FPS pieni e fluidità incredibile.

Emudeck ci ha completamente convinti e pensiamo che su Steam Deck sia perfetto.

Gli sviluppatori a breve dovrebbero realizzare due versioni per Anbernic Win600 e per Pc Palmari con HoloISO.

Per maggiori informazioni e per installare il prodotto seguite questa pagina web: <https://www.emudeck.com/>





A500 MINI - La mia macchina del tempo in miniatura

di Beppe Rinella

Ben ritrovati fratelli e sorelle che come me vi fate travolgere dall'emozione alla sola vista del Workbench. A500 Mini, realizzata e distribuita da Retro Games, è ormai tra noi da qualche mese, dal 1 Aprile per l'esattezza. Fino ad ora non se n'è parlato su queste pagine la qual cosa, ne converrete, è piuttosto strana. Insomma, dove se non qui? Non voglio tediare sui mille motivi per cui davvero non è stato possibile scriverne prima ma anche se in ritardo scandaloso, eccoci qua.

In realtà una recensione del cucciolo di Amiga era stata preparata ma mai pubblicata, mi sono però chiesto: ha senso pubblicare adesso una recensione di A500 Mini, a cinque mesi dall'uscita, dopo che di recensioni ne sono state fatte a centinaia, scritte e video, italiane e non. Per non parlare poi di tutti i video di unboxing (pratica a cui, lo confesso, ancora non riesco a trovare un senso)? La mia risposta è no, ho quindi deciso di scrivere la mia esperienza insieme a questo piccolo concentrato di pura gioia, esperienza lunga appunto oltre quattro mesi mentre scrivo. Mesi di ritardo che sono un'era geologica in ambito videoludico e non solo, ma fanno sì che l'esperienza risulti essere decisamente più interessante! Abbiamo sì perso l'attimo per poter dire la nostra un minuto dopo l'uscita di A500, possiamo però raccontarne dopo ore spese con questa piccola macchina e ragionare su quanto le critiche lette qua e là fossero giustificate.

Una piccola confessione, prima di iniziare con il mio racconto, credo sia doverosa, anche solo per motivare

un entusiasmo da parte del sottoscritto che talvolta potrà apparire eccessivo: possiedo altre mini console, ciò che da mio punto di vista rende le altre totalmente diverse da A500 è che non le ho mai avute in gioventù, con Amiga invece ci sono cresciuto e molto felicemente. Ciò che dirò da qui in poi è frutto della mia personalissima esperienza passata e presente, come sempre vi invito da subito a scriverci la vostra!

Parto dalla fine: ero molto contento una volta appresa la notizia dell'uscita di A500 Mini, ero molto contento il giorno in cui l'ho ricevuta al day one, ero molto contento dopo averla potuta maneggiare e provare. Dopo questi primi mesi tale contentezza non è passata neanche un po', anzi.

Innanzitutto l'estetica che, parlando di mini console, ricopre un ruolo fondamentale. Insomma, se l'aspetto non venisse riprodotto alla perfezione, seppure in versione "mini", nessuno le prenderebbe neanche in considerazione per l'acquisto. A500 Mini è esteticamente perfetta. La tastiera non è funzionante, lo sappiamo, ma riprodotta alla perfezione in ogni minimo particolare. Lo stesso si può dire per il mouse, lievemente ridotto nelle dimensioni rispetto all'originale e con sensore ottico al posto della "boccia". Unico neo, l'assenza di loghi originali per questioni di copyright, quindi niente "Commodore" o "Amiga" in bassorilievo, non trattandosi di un prodotto ufficiale Commodore non poteva essere altrimenti.

Personalmente l'estetica di A500 risulta essere ancora più importante rispetto alle altre console in formato ridotto. Basta un rapido sguardo a quella macchinetta e mi ritrovo catapultato in uno dei tanti sudati pomeriggi estivi passati con amici sfidandoci a Lotus 2. O nel bel mezzo di infiniti scontri contro mio fratello a Speedball 2 dove regolarmente le prendevo, quasi quanto nella vita reale. In un attimo rivivo ancora quella grande soddisfazione mista a orgoglio provati dopo aver portato il Palermo dalla serie B alla vittoria della Champions League a SWOS. Sento l'autentica gioia provata, non senza una punta di commozione, dopo la prima partita a Shadow Fighter, finalmente un beat'em up come si doveva!



L'A500 MINI, il gamepad ed il mouse 'Tank'





L'A500 Mini sulla scrivania

Tutto ciò è reso possibile dall'assoluta accuratezza riposta nella realizzazione di A500. E arriviamo a ciò che da molti è considerato quasi blasfemo, cioè le dimensioni ridotte della console e, di conseguenza, la tastiera non funzionante. Sono un amante dei videogiochi, retro e non solo, ma anche di altro (action figures, fumetti, fotografia, libri...) e come ogni appassionato/collezionista sa, il problema più grande da affrontare, subito dopo quello economico, è lo spazio.

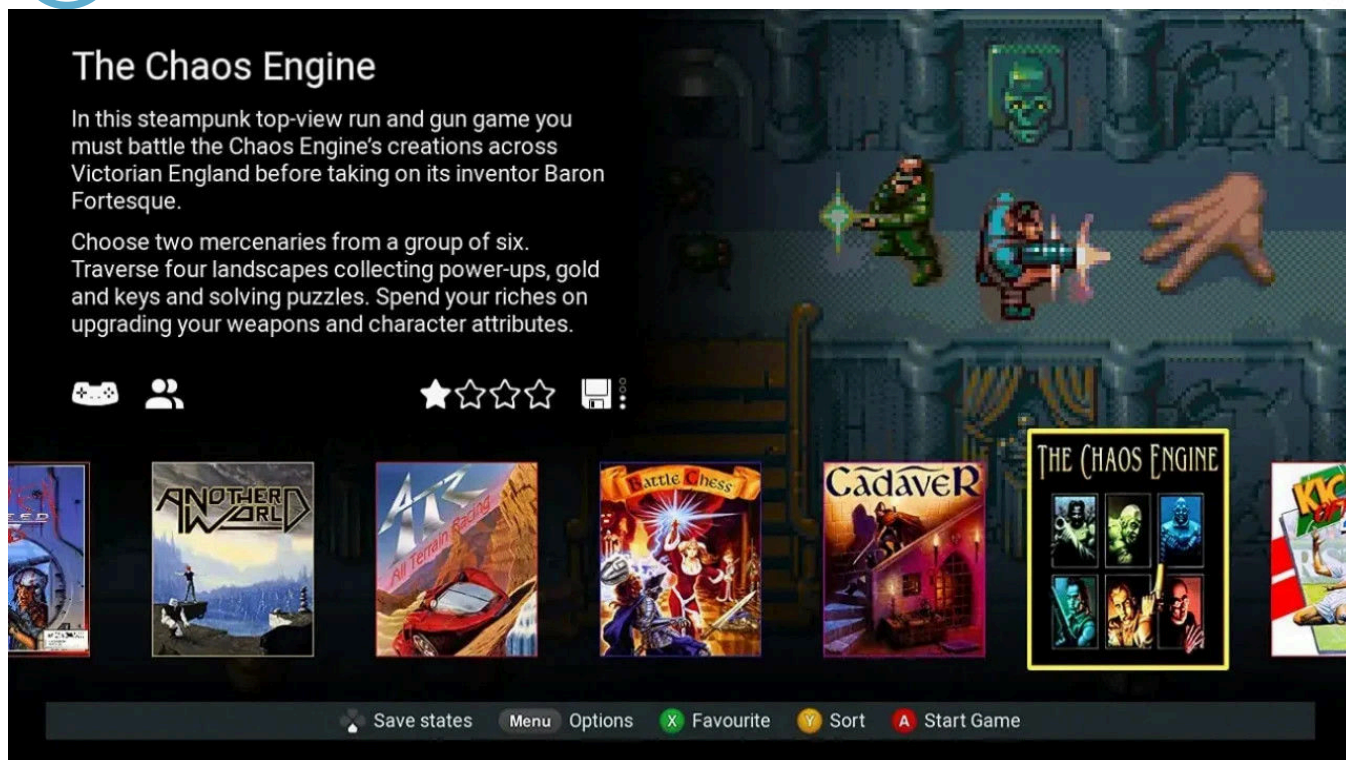
Purtroppo non ho la possibilità di avere una "stanza dei giochi" e del poco spazio che ho a disposizione sto già usando ogni millimetro quadrato. Se A500 non fosse "mini" avrei potuto sì acquistarla ma sarebbe stata riposta nella scatola un attimo dopo averla provata, probabilmente senza uscirne mai o molto raramente. Se conoscete le dimensioni della tastiera di una Amiga 500 Plus (cioè quella riprodotta da A500), sapete che trovare uno spazio che la possa ospitare non è affatto banale. Con una riproduzione fedele, o anche con una Amiga 500+ originale (come quella che ho avuto e chissà dov'è ora), avrei dovuto ogni volta collegare il tutto, giocare, smontare e mettere via. Tutto ciò, nel mio caso, avrebbe comportato il totale inutilizzo del mio nuovo acquisto, considerando la scarsità del terzo fattore fondamentale che spesso agli appassionati manca, cioè il tempo.

Le dimensioni minime di A500 Mini invece permettono a me, e a chi come me dispone di poco spazio e tempo, di poterla tenere lì a fianco alla tv, sempre collegata e pronta

per una partita "al volo", cosa che avviene, a differenza di altre console in mio possesso per cui però davvero non trovo neanche un buco. Per chiudere il discorso dimensioni dunque, quelle ridotte di A500 Mini sono per me assolutamente un punto a favore.

Si diceva prima dell'estetica e di quanto sia importante, soprattutto per le mini console che tanto vanno di moda da qualche anno a questa parte. Non riguarda però solo la console in sé ma anche (forse soprattutto) i controller e il feeling che restituiscono. A differenza dei case, i joypad sono sempre riprodotti nelle loro dimensioni autentiche, così che giocando si possano rivivere le stesse sensazioni di un tempo anche a livello tattile ed ergonomico. Se dovessi valutare con un punteggio questo aspetto di A500, sarebbe un "senza voto" dovuto però alla mia personalissima esperienza. Partendo dal mouse, pur non essendo le dimensioni in scala 1:1 (se non erro le dimensioni sono circa il 75% dell'originale) e pur avendo il sensore ottico, maneggiando la riproduzione dello storico "tank" la sensazione è assolutamente positiva e piuttosto fedele all'originale. Per quanto riguarda il joypad invece, prima d'ora non avevo mai avuto tra le mani il pad di quel floppone del CD32. In gioventù ho avuto decine di joystick, non joypad, e sapete bene che non ne esisteva uno ufficiale Commodore. L'unico joypad ufficiale per Amiga fu quello del CD32 ed è il pad che trovate incluso nella confezione di A500. Nel valutare questo aspetto dunque, manca per





Il menù con alcuni dei giochi forniti di default

me tutta quella parte di sentimento mista a ricordi, rimane però un ottimo controller, realizzato bene e comodo, ma niente che riporti la mia mente ai giorni che furono. Non è un difetto e neanche una critica, semplicemente data la mia esperienza è inevitabile che sia così.

Rimanendo in tema comandi, su A500 sono configurabili per ogni gioco. Ora, sappiamo bene che i giochi su Amiga prevedevano il singolo tasto, almeno nel 99% dei casi, ma ci sono alcune eccezioni. Così al volo mi viene in mente Turrigan 2, che prevedeva anche l'uso della barra spaziatrice. Nella mia personale esperienza, non proprio una grande comodità, considerando la mia postazione di gioco di allora (definirla postazione è un grande eufemismo) che non rendeva granchè comodo l'accesso alla tastiera, soprattutto nelle fasi più concitate di gioco. E' possibile assegnare un tasto alla pausa e altro ancora, come ad esempio l'assegnazione di un tasto per il salto per platform e simili, il che per il sottoscritto si è rivelato fondamentale, infatti ho scoperto di non essere più abituato a saltare muovendo il pad in alto e che poter mettere in pausa più comodamente è fondamentale con una bambina piccola che scorrazza in giro.

Ma veniamo ai giochi, l'aspetto fondamentale per chi, come me, ha usato la sua magnifica Amiga con questo unico scopo. La selezione dei giochi inclusa dai ragazzi di Retro Games non è male ma neanche la migliore

possibile, è media direi. Si passa da alcuni autentici capolavori, come Speedball 2, Kick Off 2, Another World e Stunt Car Racer. Passando poi a titoli trascurabili o mediocri come Titus the Fox, Qwak, Zool (questa farà arrabbiare qualcuno!). Su questo aspetto bisogna però fare alcune precisazioni. La prima è che la scelta dei giochi inclusi è figlia del compromesso, in alcuni casi ottenerne le licenze non è stato possibile, in altri avrebbero avuto costi proibitivi, aspetto che avrebbe inciso ancora di più sul prezzo già piuttosto alto.

Ma tutte le considerazioni sulla scelta dei titoli inclusi all'interno di A500 Mini vengono spazzate via direttamente dai ragazzi di Retro Games, che così come con C64 Mini e non, hanno lasciato gli utenti liberi di poter caricare qualunque titolo in loro possesso tramite una semplice chiavetta USB. Giusto il tempo di scaricare tutto il necessario e la mia A500 Mini ha potuto ospitare qualunque titolo sia mai apparso su Amiga, compresi homebrew e titoli recenti. Alla prima accensione della mia A500 Mini avevo già su chiavetta l'intera softeca Amiga a disposizione, davvero niente male, no?

La scelta dei produttori di lasciare la console "aperta" costituisce, a mio parere, il più grande pregio di questa meravigliosa macchinetta. La comunità di modder, sviluppatori e smanettoni di ogni tipo, ha iniziato a divertirsi fin da subito e non poco con A500 Mini, basta farsi un rapido giro in rete per trovare davvero di tutto. Oltre ad





essere fantastico e decisamente comodo, evidenzia ancora una volta quanto la comunità di appassionati Amiga scoppia di salute, cosa che davvero scalda il cuore.

Credo si possa dedurre facilmente da ciò che ho fin qui scritto, la mia esperienza con A500 Mini è assolutamente positiva e non c'è stato un secondo in cui mi sia pentito dell'acquisto. Si tratta di un prodotto a cui non riesco a trovare difetti. Già sento la folla urlante...ho letto qualunque critica possibile e immaginabile sulla piccola riproduzione della nostra amata Amiga. Dalla tastiera non funzionante alla selezione dei giochi, dal costo ritenuto eccessivo a "con un Raspberry spendo meno e fa le stesse cose" a "serve per spillare soldi ai nostalgici".

Ed è tutto vero. Il punto è che basta sapere cosa si ha davanti e se il prodotto soddisfa le nostre esigenze. Vale un po' per tutto se ci pensate, è un po' come se una persona dicesse che "Il Padrino" è un film pessimo perché non fa ridere. Beh se volevi ridere hai sbagliato scelta, non è sbagliato il film.

A500 Mini è una mini console, non un computer, una macchina pensata per farci rivivere la meraviglia provata

insieme ai titoli Amiga in giovane età. E' pronta all'uso, niente smanettamenti con emulatori o altro, attacchi alimentazione e cavo HDMI alla tv ed è fatta, lo spazio che richiede è minimo ed è una delizia da vedere.

Un piccolo gioiello che qualche brivido, in memoria della gioventù da tempo andata (quella anagrafica almeno), me lo fa provare e scusate se è poco.

Quel piccolo case beige a fianco alla TV non è solo una macchina per giocare, è un piccolo portale temporale, basta guardarla anche solo un attimo per rivivere le intense emozioni che Amiga mi ha regalato. In una frazione di secondo sono ancora nella mia cameretta, con il joystick in mano e il sorriso stampato in volto, sorriso che mi accorgo di avere anche una volta tornato "di qua" e che subito rivolgo alla mia piccola bambina e all'altra figlia che bambina non lo è più, augurandomi che anche loro possano conservare momenti di pura felicità come ho potuto fare io insieme alla mia Amiga.

Adesso scusate ma devo andare, c'è una super rana con mantello che mi aspetta.

Un saluto e voi tutti, fate i/le bravi/e e AMIGA FOREVER!



Le dimensioni a confronto con l'originale





WII: La “Revolution” di Nintendo

di Hakim Rezki e Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Il Game Cube era una bellissima console, ma non fu capita. Ne abbiamo parlato nel numero 22 di aprile del 2020.

Il mercato chiedeva altro, dal quartier generale di Kyoto si chiedevano “Che cosa?”.

Nel bel mezzo della guerra tra Sony e Microsoft, quando tutti non pensavano più ad una Nintendo competitiva sul mercato la risposta fu... Revolution!

Era questo il nome in codice della nuova console Nintendo che cambiò nome in Nintendo WII, cambiando (un'altra volta) l'industria dell'intrattenimento videoludico.

Una macchina rivoluzionaria che andò a pescare nel passato per conquistare i futuri giocatori. Crearono un telecomando che facesse da puntatore per “toccare lo schermo”, ma con il quale potersi affidare anche a controlli di movimento grazie ad un accelerometro. Era il Wii Remote Controller o Wiimote.

Semplice ed efficace su tutti i fronti: era utilizzabile come un comune telecomando ma rimandava ad uno dei primi controller realizzati dalla casa di Kyoto ovvero il controller del NES.

Ma l'innovazione e l'intuitività non sarebbero bastati per vendere una semplice console. Lo scacco matto fu dato

dal prezzo di vendita. Wii venne venduto in Giappone all'equivalente di 200 dollari senza giochi e a 250 circa in bundle con Wii Sports.

La ragion d'essere della nuova console era il gaming puro: in altre parole, niente lettura di DVD o CD, nessun supporto per l'altra risoluzione, e un utilizzo molto limitato della connettività. Il marketing di Nintendo, poi, enfatizzò molto sul target a cui la console era rivolta. Era la prima macchina da gioco davvero per TUTTA LA FAMIGLIA. Era qualcosa che si poteva tenere sulle mensole della casa e che non somigliava ad un “rozza” console, ma ad un elegante oggetto di design.

La vittoria schiacciante di Wii a partire dal primo giorno di vendita su senza precedenti e venne dichiarata l'hardware di maggior successo della settima generazione di console da gioco. Fino al 2008 (due anni dopo l'uscita della macchina) Wii è stato un continuo “tutto-esaurito” presso ogni rivenditore del pianeta semplicemente perché tutti, ma davvero tutti potevano e volevano giocarci.

Il successo fu tale da indurre sia Sony che Microsoft a



La Wii con Wii Sport e tutto il contenuto della scatola di vendita





Immagine presa da Google: Dimostrazione di gioco tra generazioni su WII

realizzare una loro versione del motion control (i famosi PS Move e il Kinect) che la critica videoludica bocciò senza troppi problemi.

E pensare che la macchina era poco più che “due Game Cube tenuti assieme”.

Lo smacco verso le più potenti concorrenti era maggiore. All'interno della console infatti erano presenti componenti simili a quelli della precedente console Nintendo (un ottimo hardware) ma decisamente meno performante delle concorrenti dirette.

Con la Wii la Nintendo debuttò anche sul mondo Online e con la sua Nintendo Difference a farla da padrona.

Non tutti hanno amato la meccanica del tempo e il sistema di codici, ma il negozio online, il canale Wii Shop, il mondo degli sviluppatori indie con il WiiWare e la Virtual Console

furono un successo.

Anche gli sviluppatori di terze parti, attratti dal sistema di controllo innovativo, si gettarono di nuovo nella produzione per Nintendo.

Tantissimi titoli con il Wiimote diventavano “totalmente immersivi” come ad esempio Resident Evil 4, oppure Dead Rising, il divertente e folle WarioWare: Smooth Moves, per non parlare poi della saga di Super Mario Galaxy, pura poesia e genialità di programmazione.

Tra i titoli più venduti in assoluto non possiamo non citare Mario Kart Wii e Super Smash Bros. Brawl. Due titoli iconici e tuttora apprezzati per la qualità e la giocabilità.

Potremmo citare la saga di Metroid Prime che raggiunge con il Metroid Prime 3 Corruption un livello tecnico impressionante oppure la bellissima avventura grafica Zack & Wiki.



**Un'avventura grafica su console?
Zack & Wiki è un vero gioiello.**

Prima di concludere non possiamo non citare i tantissimi accessori usciti per questa console: Fucile di precisione, volante da guida, accessori sportivi e l'incredibile Balance Board, una periferica che permetteva di giocare ad alcuni titoli sportivi ma anche di lavorare sul proprio corpo.

La Wii è stata (e lo è tuttora) oggetto da parte di hacker e programmatori di numerose modifiche.





Tra le più famose app installabili c'è il famoso Homebrew Channel che permette di poter aggiungere emulatori, canali di vario genere (youtube) e tanto altro.

Effettivamente la Wii, configurata a dovere, si trasforma in una perfetta macchina di emulazione capace di far girare senza alcun problema quasi tutte le macchine a 8, 16 bit e persino qualche macchina più recente.

Anche la riproduzione non autorizzata di DVD è stata resa possibile grazie al lavoro di hacker.

Gli ultimi anni di vita della console hanno visto uscire di scena la macchina con eleganza e dignità e con ben due revisioni: la Family Edition del 2011 e la Wii Mini del 2012.

L'ultimo titolo sviluppato è stato Just Dance 2020.

Lunga vita alla Wii.

Specifiche tecniche

Processore:

CPU: IBM Broadway, basato su architettura PowerPC con processo a 90 nm SOI con tecnologia CMOS, con frequenza di 729† MHz

GPU: ATI Hollywood con processore a 90 nm CMOS, con frequenza di 243† MHz

Performance complessiva della CPU: 2,9 GigaFLOPS.

Memoria:

88 mebibyte memoria principale (24 MiB "interna" 1T-SRAM integrata nel chip grafico, 64 MiB esterna GDDR3 SDRAM)

3 MiB GPU per le texture.

CPU IBM Broadway

GPU ATI Hollywood



La Balance Board e Wii Fit

Porte e periferiche:

Da uno a quattro Wii Remote Controller (o Wiimote Plus per le versioni più recenti) collegati via Bluetooth

Quattro porte Nintendo GameCube controller (di cui una usabile insieme a quattro Wii Remote Controller per multiplayer in cinque persone nei titoli nativi per Wii)

Due porte Nintendo GameCube Memory Card

Uno slot per schede Secure Digital HC

2 Porte USB 2.0

Porta per il sensor Bar

Porta accessoria posta sul fondo del WiiMote (o Wiimote Plus per le versioni più recenti)

Mitsumi DWM-W004 WiFi 802.11 b/g wireless module

Compatibile con l'adattatore USB2.0 to Ethernet per la connessione a una rete locale

Porte multi uscita video composito, component (YPbPr) e S-Video

Riconosce la gestione dei contenuti vietati dei seguenti enti:



Da una parte la CPU IBM Broadway al suo fianco la GPU ATI Hollywood





Super Mario Galaxy 2 uno dei giochi più belli per Wii

BBFC, CERO, ESRB, OFLC, OFLC (NZ), PEGI, USK

Memoria non volatile:

512 MiB built-in NAND memoria flash

Espandibili tramite lo slot SD per SD e SDHC card fino a 32 GB
Nintendo GameCube Memory Cards (per i salvataggi dei giochi GameCube)

Lettore ottico slot-loading compatibile con i dischi 8 cm
Nintendo GameCube Game Disc e 12 cm Wii Optical Disc
Mask ROM di Macronix

Video:

50/60 Hz 480p (PAL/NTSC) o 576i (PAL/SÉCAM), standard
4:3 e 16:9

Uscita video componente RGB SCART (solo PAL), S-Video
(solo NTSC), uscita composita, o D-Terminal

Formati video e foto ufficialmente supportati:

AVI (MJPG)

MOV (MJPG).

JPEG

MP3 con il Canale Foto 1.0 (musica eseguibile durante
la presentazione delle foto)

AAC con il Canale Foto 1.1 (musica eseguibile durante la
presentazione della foto)

Audio:

Principale: Stereo - Dolby Pro Logic II

Controller: speaker integrato

Consumi:

Minimo - 15 W

Medio - 17 W

Massimo - 20 W

Fonti:

Wikipedia

Nintendo Japan

<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/wii.html>

Wii.com

Sito ufficiale Wii su Nintendo.it

**Touch! Generations su touchgenerations.com del
27 novembre 2008**





Puntatore del mouse grafico in modalità testo - DOS

di *The Orbital Crew* - *Alessandro Mazzola aka "Mr.H"*

In un momento non definito mi sono ricordato di una peculiarità delle utility Norton (DOS) che avevano il puntatore del mouse con la forma della freccetta, anziché la classica forma rettangolare, anche in modalità testo sotto DOS... Ricordate?

Oggi ho avviato queste utility per rivedere, capire e trovare una soluzione per ricreare questo carino "modding software". Per farlo, mi sono armato di assembly.

UN PO DI TEORIA

Per definizione, in DOS, quando si è in modalità grafica il puntatore del mouse assume automaticamente la classica forma a freccia:

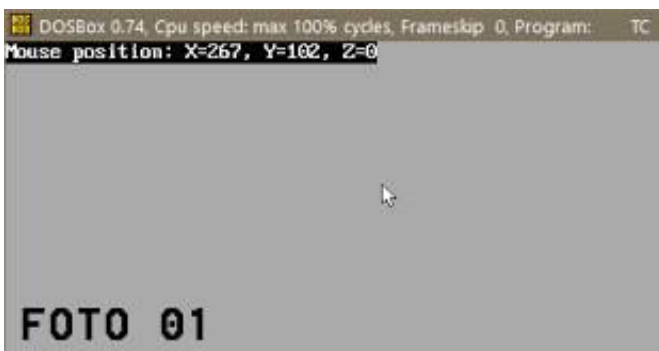


FOTO 01

mentre adotta una forma rettangolare in modalità testo:

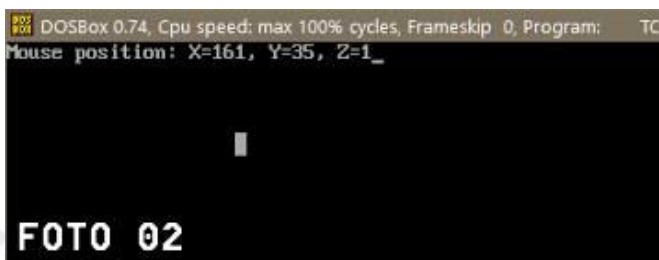


FOTO 02

Nelle modalità testo in pratica il puntatore occupa esattamente lo spazio che occuperebbe un normale carattere della tabella ASCII e questo spazio, nella modalità classica 80x25, occupa esattamente 8x16 bit; dove se uno o più BIT di questo spazio sono settati a 1 sarà disegnato automaticamente un pixel in corrispondenza all'interno della celletta. Il puntatore in modalità testo usa due aree di questa dimensione, chiamate bitscreen e bitmask. Nella celletta BitScreen i bit segnati a 1 rappresentano i pixel in primo piano, mentre quelli nel BitMask sono i restanti bit di riempimento intorno che rappresentano il fondo. Infatti i colori (attributi di testo)

sono sempre 2 uno per il colore del testo l'altro è il colore del fondo di riempimento della celletta 8x16. Il puntatore nella modalità testo ha tutti i bit settati a 1 (\$FFFF*16)

MOUSE BITSCREEN (8*16)

```
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
11111111
```

Forma Classica del puntatore del Mouse in modalità testo.

FOTO 03

MOUSE BITMASK (8*16)

```
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
00000000
```

sia nel BitScreen che nel BitMask assumendo una forma rettangolare piena ma quando si sovrappone ad un qualsiasi carattere sullo schermo internamente viene evidenziato il carattere sottostante con il colore del fondo diverso per tenere il mouse sempre in evidenza, questo avviene automaticamente tramite dei registri appositi del **Interrupt 33h** del mouse.

Ora voi direte: "Beh! Basta disegnare la forma della freccia settando i bit adeguati nei BitScreen e BitMask per avere la freccetta anche in modalità testo..."

MOUSE BITSCREEN (8*16)

```
10000000
11000000
11100000
11110000
11111000
11111100
11111110
11111111
01111111
00111000
00111000
00011100
00011100
00000000
00000000
```

Forma disegnata (freccia) del puntatore del Mouse in modalità testo.

FOTO 04

MOUSE BITMASK (8*16)

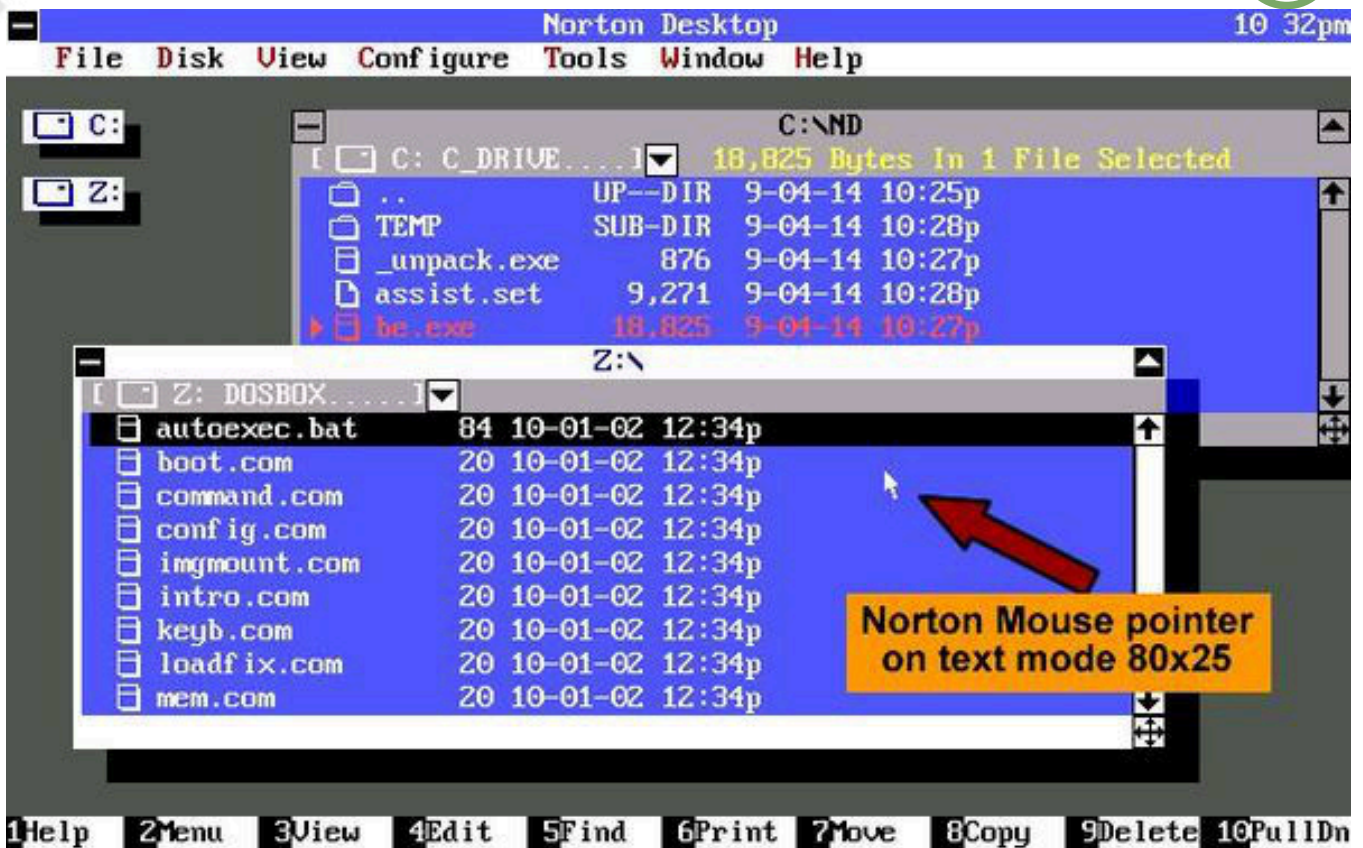
```
01111111
00111111
00011111
00001111
00000111
00000011
00000001
00000000
10000000
11000111
11000111
11100011
11100011
11100011
11111111
11111111
```

La Risposta è: NO! O almeno in parte...

Effettivamente ridisegnando le relative parti (BitScreen e BitMask) avremo la nostra freccetta invece del rettangolo, ma riscontreremo dei problemi.

Nel modo testo ogni carattere occupa uno spazio di 8x16 pixel ed anche il mouse ha queste dimensioni, quindi ogni spostamento del mouse è soggetto a tali misure:





1 passo verso destra/sinistra equivale a 8 pixel di spostamento.

1 passo verso sopra/sotto equivale a 16 pixel.

In pratica lo spostamento è sempre una cella (8x16) per volta e non un pixel (1x1) come accade nei modi grafici. Quando il puntatore si sovrappone ad un carattere, quest'ultimo non sarà visibile perchè completamente sovrapposto dalla cella del mouse.

Come risolvere quindi? Come rendere lo spostamento fluido, un pixel per volta del puntatore, e come evitare che i caratteri al di sotto scompaiano?

A queste domande c'è una soluzione; artefatto, escamotage, stregoneria o magia voodoo... Chiamatela come vi pare, ma esiste!

DA SAPERE

Come già descritto, il puntatore in modalità testo 80x25 ha dimensione 8x16 ed ogni spostamento destra/sinistra è di 8 px per volta, mentre è 16 pixel sopra/sotto.

In realtà il registro del servizio 33h del mouse, legge sempre un pixel per volta, ma attende che siano raggiunti gli 8 o i 16 pixel per poi spostare effettivamente il puntatore alla posizione richiesta durante l'uso del mouse.

Quindi, avvalendoci di questo servizio, possiamo reperire le coordinate esatte in pixel del puntatore anche se siamo in modalità testuale.

Adesso per spostare (o dare l'illusione) che il puntatore si sposti un pixel per volta, bisogna creare una funzione che ridisegni ad ogni pixel di spostamento il contenuto della celletta del mouse nel seguente modo.

Disegnare nel bitscreen la classica freccetta.

Disegnare parte dello sfondo in corrispondenza del puntatore nel BitMask ma sempre intorno ai bit della forma della freccetta.

Questo deve avvenire ad ogni spostamento in px durante il movimento del mouse sullo schermo.

Tenendo in considerazione questi 3 punti, possiamo realizzare usando del buon codice assembly, questa peculiarità adottata dai prodotti Norton che tanto ci sorprendevo dando la sensazione di essere in ambiente grafico, quando in realtà eravamo nel modo testo 80x25.

Dopo vari test e righe di codice, ho realizzato un'altra libreria che ho incluso ovviamente nel framework **TPx-Dev** prima di rilasciare il pacchetto completo ver. 8.0.7.

Trovate il video che mostra questa funzionalità nel post su **RetroComputer Planet Italia**: <https://www.facebook.com/groups/retrocomputerplanet/posts/3279311238951300>

Resto disponibile a qualsiasi domanda, curiosità o spiegazione.





L'Appuntamento (per C64 e per principianti)

di Eugenio Rapella

Paola e Francesco si sono dati appuntamento: il primo che arriva nel luogo concordato aspetterà l'altro per non più di 10 minuti dopodiché se ne andrà per gli affari propri. Se entrambi arrivano tra le 12 e le 13, indipendentemente uno dall'altro, qual è la probabilità che si incontrino?

Perché non inviare un messaggio WhatsApp quando si è sul luogo concordato per l'incontro?

Perché questo è un problema proposto ben prima della comparsa di Internet e dei cellulari (ho sottocchio il testo del problema nel classico **"The Theory of Probability"** di **Gnedenko** pubblicato nel **1969**; può darsi benissimo che il problema sia ancora più antico...).

Con una veloce ricerca in rete, si può trovare la soluzione, ma, se vogliamo fare di testa nostra, abbiamo due strade: utilizzare qualche nozione di Calcolo delle Probabilità (e vedremo dopo come) oppure... affidarci al nostro beneamato C64.

Sono solo sette istruzioni:

```
10 input" quante simulazioni ";ns
20 for k=1 to ns
30 x=rnd(1)*60
40 y=rnd(1)*60
50 if (abs(x-y)<=10) then a=a+1
60 next
70 print:print" frequenza ottenuta ";100*a/
ns;" %"
```

L'idea è quella di simulare la situazione molte volte e vedere quanto spesso Paola e Francesco riescono ad incontrarsi: la frequenza con cui avverrà questo benedetto incontro ci dirà, grosso modo, qual è questa probabilità (si tratta di un microesempio di "simulazione stocastica").

All'istruzione 10 viene richiesto il numero di simulazioni che si intendono eseguire (variabile 'ns'). Il ciclo dalla 20 alla 60 si ripete appunto ns volte: in ogni simulazione la funzione rnd(1) genera un numero casuale (pseudocasuale, per la verità) tra 0 e 1 che, moltiplicato per 60, fornisce

un numero tra 0 e 60 che rappresenta il momento di arrivo (numero di minuti dopo le 12) di Paola (variabile x) e di Francesco (variabile y), o viceversa.

Se il valore assoluto (funzione 'abs' nel Basic del C64) della differenza dei minuti di arrivo dei due innamorati non supera i dieci minuti, l'incontro ha luogo e la variabile 'a' (inizialmente uguale a zero) viene incrementata di una unità.

Alla fine 'a' contiene il numero delle volte che l'appuntamento è andato a segno nel numero 'ns' di simulazioni effettuate. La frequenza con cui la cosa si è verificata è a/ns e 100*a/ns è il valore in forma di percentuale.

Prima di mettere al lavoro il vostro C64, provate a scegliere la risposta tra queste alternative:

- (a) La probabilità richiesta è circa il 30%
- (b) La probabilità richiesta è circa il 33%
- (c) La probabilità richiesta è circa il 36%
- (d) La probabilità richiesta è circa il 39%
- (e) La probabilità richiesta è circa il 42%

Perché i risultati abbiano un minimo di affidabilità, il numero di simulazione non deve essere troppo modesto. Anche se l'interprete Basic del Commodore non è proprio una scheggia, possiamo eseguire diversi esperimenti con 300, 500, 1000, 1500 simulazioni e scoprire l'alternativa corretta.

E ora... un po' di matematica

Il problema proposto può essere affrontato con l'utilizzo della "probabilità geometrica" (non "distribuzione geometrica", che è un'altra cosa). Consideriamo, ad esempio, un segmento AB e indichiamo con M il suo punto medio. Immaginiamo ora di scegliere "a caso" un punto del segmento: è sensato pensare che la probabilità che appartenga ad AM sia $\frac{1}{2}$ anche se i famosi "casi favorevoli" e "casi possibili" della definizione classica sono ... infiniti.

Così, facendo riferimento al quadrato in figura, l'istante di arrivo di Paola può essere associato ad un punto del



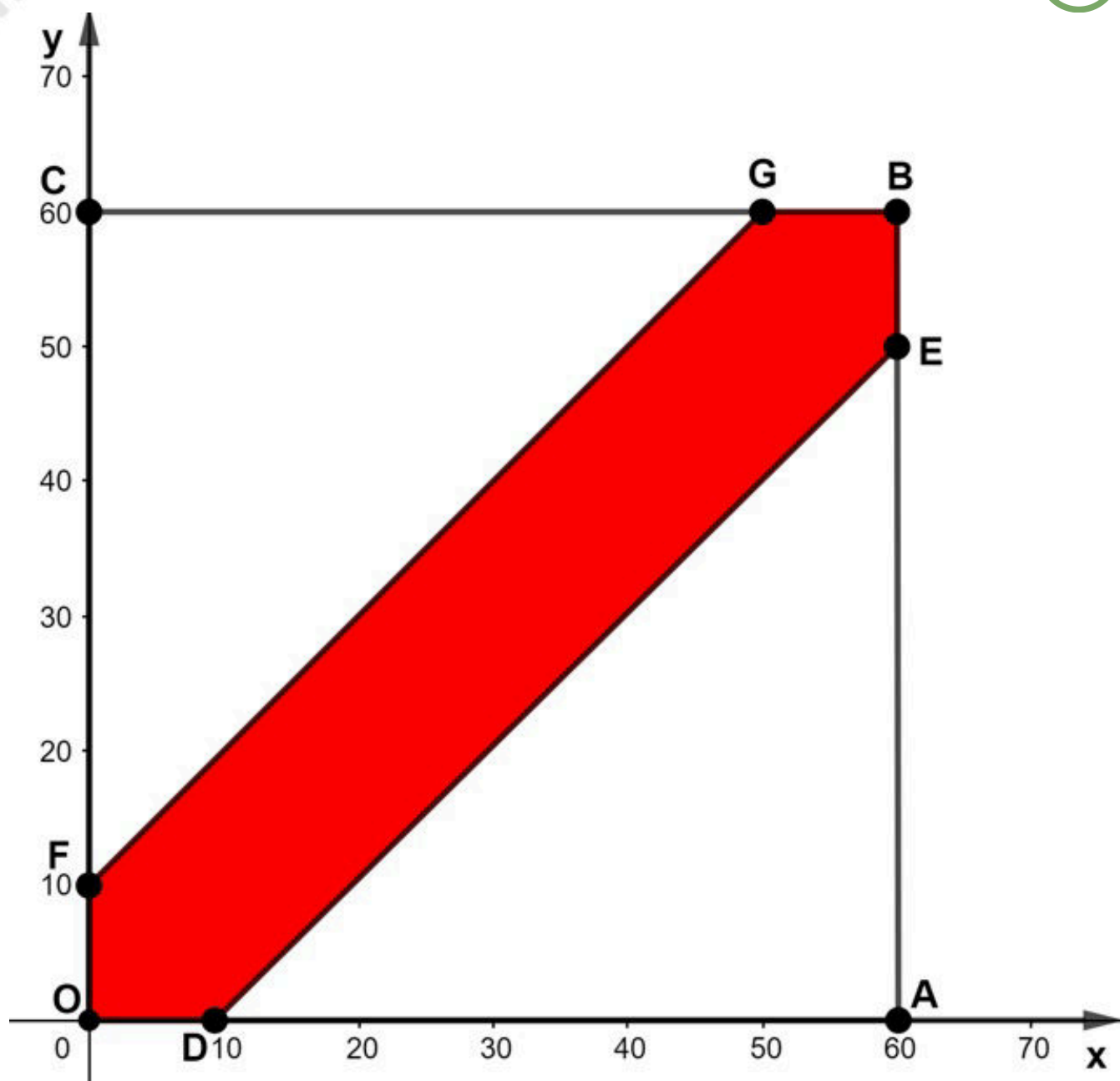


Fig. 1 - La probabilità geometrica

segmento OA (punto O se arriva alle 12, punto A se arriva alle 13), mentre il momento di arrivo di Francesco è rappresentato da un punto del segmento OC.

Ciascun punto P del quadrato OABC è identificato da una coppia di coordinate (X,Y), comprese tra 0 e 60, e ogni P rappresenta una possibile coppia di tempi di arrivo.

Quali sono i punti del quadrato "favorevoli" all'incontro? Sono quelli per i quali $|Y - X| \leq 10$. Ciò significa che Y - X deve essere compreso tra - 10 e + 10 quindi $Y - X \leq 10$, ovvero $Y \leq X + 10$ e anche $Y - X \geq - 10$, ovvero $Y \geq X - 10$.

Qui ci vorrebbe un po' di geometria analitica, ma non dovrebbe essere troppo difficile rendersi conto che i punti del quadrato che soddisfano queste richieste sono quelli dell'esagono ODEBGF.

A questo punto il problema diviene: se si sceglie a caso un punto del quadrato OABC, qual è la probabilità che capiti nell'esagono? Applicando la "probabilità geometrica", si tratta di calcolare il rapporto tra l'area dell'esagono e quella del quadrato.

L'area di OABC è $60 \times 60 = 3600$.

Il metodo più veloce per calcolare l'area di ODEBGF è quello di sottrarre all'area del quadrato quella dei due triangoli (uguali) DAE e CFG ciascuna delle quali vale $(50 \times 50)/2 = 1250$.

Dunque, l'area dell'esagono è $3600 - 1250 - 1250 = 1100$ e la probabilità richiesta è $1100/3600 = 11/36 = 0,305555... = 30,55\%$ circa.

Non è forse il valore che il nostro fido C64 intendeva suggerirci?





RetroFighter engine per Commodore 64 - pt. 2

di Gianluca Alberico

Bentornati ad un nuovo articolo sul mio engine per picchiaduro retro chiamato RetroFighter. In questo articolo illustrerò alcuni aspetti tecnici riguardanti il mio engine e parlerò degli sviluppi futuri che ruotano attorno a tale progetto.

Stato del progetto

L'engine è praticamente completo al 100%. Ultimamente ho avuto modo di rivedere alcuni aspetti tecnici riguardanti il gameplay generale del combattimento tra due giocatori e, di conseguenza, ho deciso di migliorarlo introducendo alcune caratteristiche molto interessanti. Per chi si fosse messo in ascolto soltanto adesso, l'engine è concepito come libreria multiplatforma scritta in C e ASM e, quando sarà completata, sarà possibile integrarla in un qualsiasi progetto per computer retro, principalmente C64 ed in futuro anche Amstrad e ZX Spectrum.

La libreria è suddivisa in due parti: una parte dipendente dall'hardware che implementa in ASM le routine critiche che necessitano della maggior velocità di esecuzione come ad es. la gestione degli sprite, i calcoli matematici relativi alle collisioni, il multiplexing e così via, e una parte indipendente dall'hardware che implementa semplicemente l'aggiornamento dello stato dei combattenti in un campo di combattimento virtuale. Ho voluto strutturare la libreria in questo modo per permettere un alto grado di flessibilità nella scelta del metodo di rendering delle entità a video. Infatti, essendo la gestione degli sprite e la gestione della sessione di combattimento separati, è possibile implementare la prima in qualsiasi modo il programmatore voglia, senza essere vincolato ad utilizzare per forza una soluzione tecnica specifica. Tuttavia, la libreria fornisce una propria implementazione del rendering degli sprite durante la sessione di gioco per sfruttare appieno le caratteristiche grafiche dell'engine stesso.

Struttura dei file dei personaggi

Lo sviluppo di un picchiaduro che abbia le caratteristiche come quelle di SNK vs CAPCOM di certo non è un'impresa facile. Il cuore di un picchiaduro è la struttura descrittiva di ogni personaggio ed il significato di ogni suo campo

interno ne rappresenta le potenzialità. In un picchiaduro, ogni personaggio è descritto da una collezione di sequenze di movimenti, può ricevere comandi di movimento del joystick/joypad dal giocatore, può muoversi da solo grazie all'AI, può attingere ad una serie di frame prestabiliti, può lanciare verso l'avversario oggetti o proiettili di energia, e così via. Per ognuno di questi aspetti, ho dovuto quindi definire un file separato al fine di rendere l'engine stesso flessibile ed aperto all'implementazione di personaggi per picchiaduro anche molto diversi. Fino a qualche tempo fa, questi file erano di tipo testuale e quindi era possibile modificarli tramite qualsiasi editor come Notepad++. Ovviamente, durante il testing, gli stessi file vengono compilati, tramite dei tool a riga di comando creati sempre da me, in binario e in un formato fruibile dal codice dell'engine.

Immaginate quindi di dover definire ogni personaggio con una collezione di file di testo (5 per l'esattezza, ora ne sono diventati 7 cmq) e, per alcuni di loro, dovete immaginarvi come la sequenza di movimenti verrà fuori prima di compilarla e provarla nel VICE. Dal momento che i personaggi nel gioco sono 13, mi sono ritrovato a creare ed editare ben 65 file di testo, ognuno con la propria sintassi. Lo ammetto, non è proprio un'impresa leggera: diciamo che alla fine ti senti un po' come Pasquale Baudaffi nella scena finale del film "Vieni avanti cretino" dentro la fabbrica IT. :D

Scherzi a parte, questo metodo di sviluppo è sicuramente veloce, almeno in una prima fase, ma successivamente, quando cominci ad inserire altri elementi nell'engine e quindi aumenta la complessità stessa dei file di testo, comincia a diventare stancante e confusionario e ti accorgi come sia necessario sviluppare un tool dotato di interfaccia grafica che permetta di editare più facilmente i dati e magari anche (perché no) di vedere in anteprima il risultato delle modifiche apportate ai vari file, soprattutto quelle legate alle animazioni.

Ed è per questo motivo che ho cominciato a creare un nuovo tool dotato di UI chiamato RetroFighter IDE.



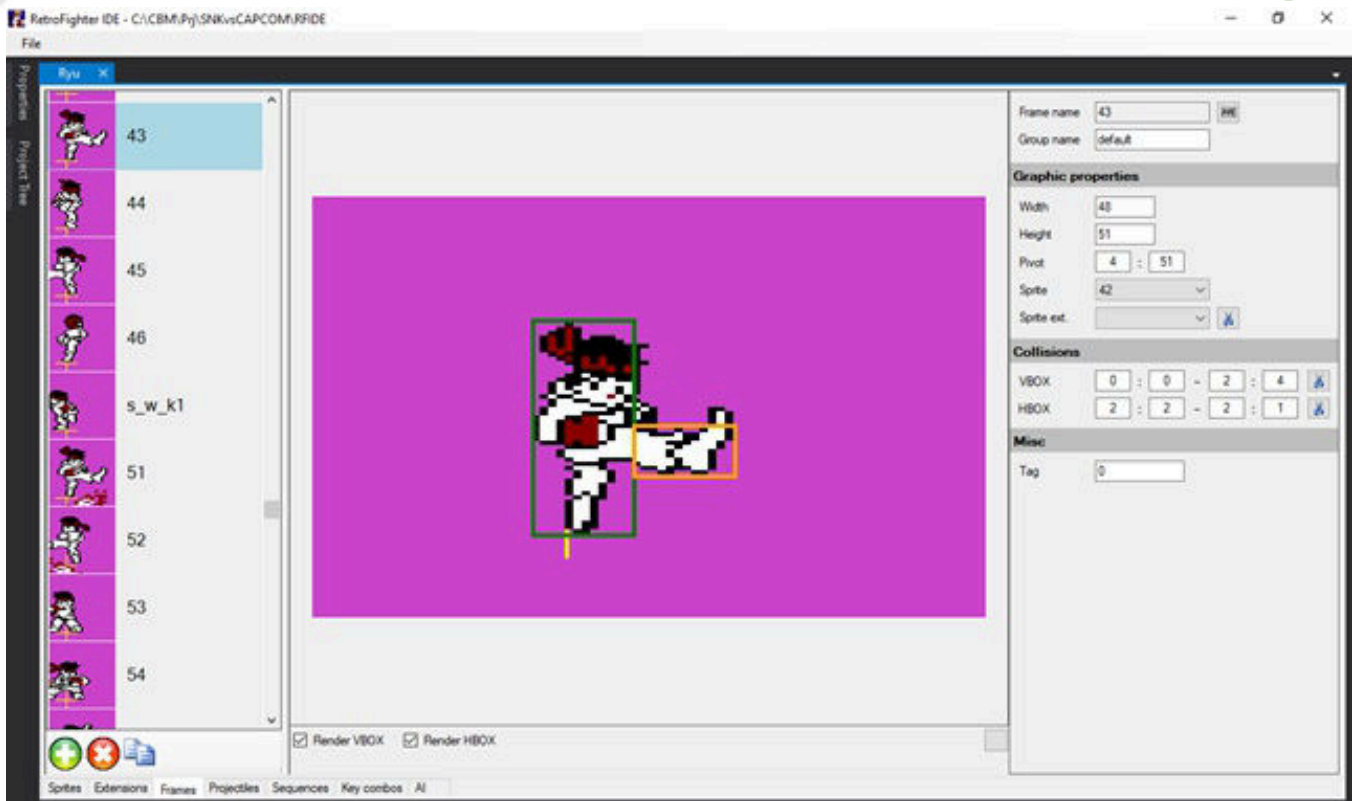


Fig. 1 - Interfaccia grafica dell'IDE: editor dei frame di Ryu

RetroFighter IDE

L'applicazione è attualmente scritta in .NET Framework ed è quindi possibile eseguirla solo sotto ambiente Windows. L'applicazione permetterebbe di creare e gestire progetti di gioco completi basati su N personaggi per una piattaforma di destinazione specifica (attualmente solo C64 ma in futuro il tool verrà utilizzato per creare gli stessi personaggi anche per Amstrad).

Per ogni combattente, possono essere creati e modificati 7 diversi tipi di file:

- File con estensione **SPR**: sono file che contengono gli sprite principali del personaggio.
- File con estensione **EXT**: sono file che contengono sprite aggiuntivi che è possibile "agganciare" a quelli principali del giocatore per produrre effetti grafici particolari sul personaggio.
- File con estensione **FRM**: sono file che contengono i frame effettivi del personaggio, e sono una combinazione degli sprite principali e di quelli aggiuntivi. I frame sono anche gli unici oggetti che vengono effettivamente utilizzati durante l'esecuzione delle sequenze di movimento.
- File con estensione **PRJ**: sono file che contengono la forma grafica ed il comportamento degli eventuali proiettili che il personaggio può lanciare.
- File con estensione **SEQ**: sono file che contengono tutte le sequenze di movimento del personaggio, come ad es.

la sequenza di standing, salto, calcio debole, mosse speciali, etc.

- File con estensione **KEY**: sono file che contengono le associazioni tra input del giocatore (inteso come sequenza di movimenti del joystick) e sequenze di movimento del personaggio.
- File con estensione **AI**: sono file che contengono il comportamento del personaggio quando quest'ultimo è guidato dalla CPU.

Ogni combattente, al momento, può essere esportato individualmente in file binari che è possibile provare all'interno dell'engine. Ovviamente è anche possibile esportare tutti i personaggi in blocco.

Lo scopo di questa applicazione, tuttavia, non è solo quello di creare ed editare i vari personaggi. In futuro verrà espanso e trasformato in un tool "ibrido", simile al SEUCK, per creare dei picchiaduro completi, quindi diciamo un **BEUCK** (Beat'Em Up Construction Kit, suona bene). :-)

Ovviamente sarà possibile sfruttare l'applicativo sia per creare progetti con caratteristiche personalizzate utilizzando direttamente le funzioni dell'engine sia per creare progetti con caratteristiche generalizzate in stile SEUCK senza avere conoscenze di programmazione.



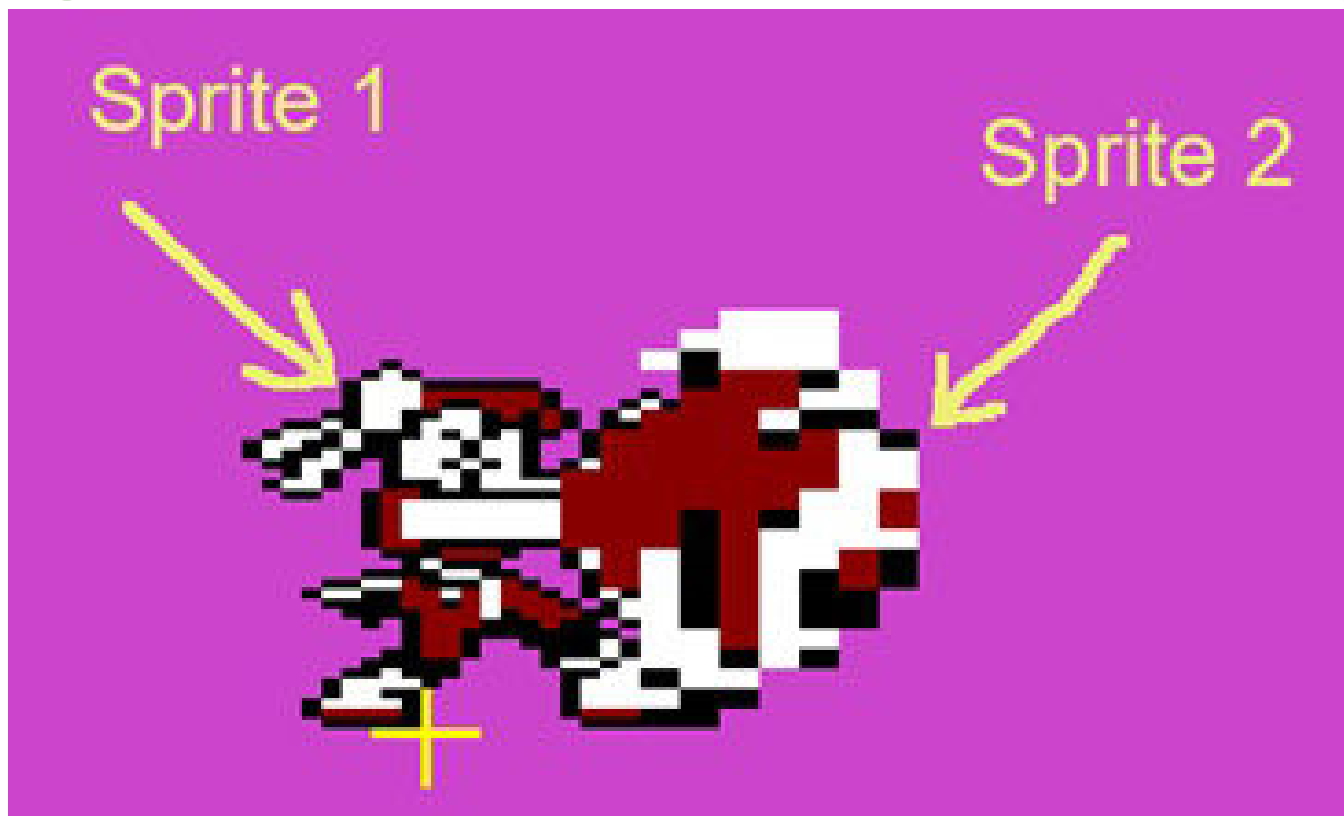


Fig. 2 - Struttura di un frame

Sprite e frame

In RetroFighter la gestione della grafica dei personaggi è stata generalizzata. Innanzitutto nel mio engine va fatta distinzione tra sprite e frame. Uno sprite è una figura bidimensionale di dimensione variabile che può essere utilizzato per renderizzare una parte di un fotogramma (frame) qualsiasi di un personaggio. Un frame è un "collage" di massimo 2 sprites e rappresenta il fotogramma effettivo del personaggio.

Questa struttura permette di definire fotogrammi molto appariscenti riutilizzando più sprites contemporaneamente senza occupare altra memoria e per definire animazioni particolari come ad esempio quella in fig. 2.

Gli sprite che è possibile comporre sono suddivisi in due gruppi distinti: sprite principali, che rappresentano quelli relativi al corpo del personaggio (sprite 1 nella figura), e sprite di estensione, che rappresentano sprite secondari (sprite 2 nella figura) che è possibile "appiccicare" a quello principale. Per la piattaforma C64, l'engine attualmente permette di definire, per ogni personaggio, 128 sprite principali e 15 di estensione. Uno sprite principale può avere una grandezza massima di 48x63 pixel, mentre uno sprite di estensione ha una grandezza fissa di 24x21 pixel, che può però essere espansa in orizzontale e/o verticale via hardware (nella figura 2, lo

sprite di estensione viene creato impostando, per esso, i flag "double width" e "double height" che permettono al VIC2 di raddoppiarne la grandezza dei pixel a runtime).

SNK vs CAPCOM

Attualmente sto utilizzando proprio questo IDE per migliorare la qualità delle animazioni dei personaggi e completare le sequenze mancanti come ad es. le mosse/super mosse speciali di ogni combattente. Come già detto in precedenza, la parte sonora sarà l'ultima ad essere sviluppata e, purtroppo, richiederà ancora un po' di tempo, credo quindi che la versione finale del gioco vedrà la luce non prima di settembre.

Alla prossima

Nel prossimo articolo parlerò di come si creano i personaggi all'interno dell'IDE e di altri dettagli tecnici relativi all'engine RetroFighter.





Riorganizzazione in ordine casuale del contenuto di un array

di Gianluca Girelli

INTRODUZIONE AL CODICE

Durante lo sviluppo di 'Chars' Attack!, gioco educativo che comparirà a breve su PPA, mi sono trovato ad un certo punto nella situazione di dover alterare in modo casuale ("scrambling") l'ordine degli elementi contenuti all'interno di un array che funge da database. Tale operazione, apparentemente banale, mi ha posto davanti a problemi di programmazione che non affrontavo da anni e che hanno richiesto un po' di fantasia e di creatività per essere risolti.

Dopo aver passato qualche tempo in ambasce, mi sono ricordato di come avevo affrontato un problema simile molti anni fa, durante il corso di Informatica Industriale presso l'ITIS. Una volta trovata la risposta, ho pensato che illustrarne il procedimento potesse avere un buon valore "didattico" per i nostri lettori. Per tale motivo, vi propongo qui di seguito la mia soluzione che, come sempre, potrebbe non essere per nulla quella più elegante o efficiente, ma è una soluzione che funziona; spero quindi che possa servire quantomeno a stimolare la vostra curiosità e voglia di fare.

Il codice che segue è stato sviluppato e testato su C128 in modalità ad 80 colonne (sia hardware reale che simulato) ma può essere abbastanza facilmente convertito nel BASIC 2.0 del C64 per chi dovesse averne l'esigenza.

UN PRIMO SGUARDO AL PROBLEMA

Entriamo ora nel vivo del codice, e del ragionamento dietro di esso, fornendo un pochino di contesto preliminare. Per chi non ne fosse a conoscenza, qualche mese fa ho deciso di sviluppare un gioco che potesse essere di aiuto ad imparare l'alfabeto giapponese 'katakana' utilizzando una meccanica analoga ad un software per VIC-20 dei primi anni 80. In questo prodotto, pensato per insegnare al neofita i rudimenti della battitura a macchina, caratteri e parole si muovevano sullo schermo e venivano rimossi solo se digitati correttamente in una apposita barra di input/output. Mutuando questa meccanica, ho progettato una struttura dati composta da una serie di matrici e vettori, fondamentalmente ospitanti i suoni dell'alfabeto katakana ed una serie di parole di senso compiuto con le

quali confrontarsi una volta imparati i caratteri di base. La matrice delle parole, contenente le loro versioni in giapponese e a caratteri latini, è virtualmente divisa in "lezioni" pensate per memorizzare blocchi omogenei di suoni, ad esempio: a, e, i, o, u; ka, ke, ki, ko, ku e così via. Il gioco prevede che sia necessario superare una lezione prima di passare alla successiva, ma è evidente che se le sillabe dovessero presentarsi sempre nello stesso ordine, una lezione potrebbe essere superata anche senza impegno: in altre parole, seguendo continuamente la sequenza a, e, i, o, u, variando solo la consonante iniziale (es: sequenza "ka", sequenza "ta", sequenza "ra" etc ...).

Su proposta dei betatesters redazionali ho quindi implementato una meccanica per fare in modo che, almeno nella fase di apprendimento, i caratteri (in effetti le sillabe) che rappresentano i suoni, si presentino in modo casuale.

Per meglio capire il codice che segue, tenete presente che:

- ho creato un database ad-hoc ("wm\$(x)"), composto per semplicità da un solo array monodimensionale (solo parole in caratteri latini, righe da 1330 a 1410);
- nel gioco, le variabili "c1%" e "c2%" puntano rispettivamente all'inizio ed alla fine della lezione corrente (righe 1420-1430). Nel nostro caso ho supposto che la lezione fosse composta da un massimo di sei parole, che ovviamente partono sempre dall'indice "1" (il gioco completo contiene invece 107 parole, che compongono un totale di 24 lezioni!)
- l'array di stringhe "s\$(x)" ha il compito di preservare i dati iniziali, in modo che sia possibile ripristinare la sequenza di "parole" originali quando si esce dalla routine;
- l'array numerico "s%(x)" simula l'implementazione in BASIC del tipo di dato "insieme" ("Set type") tipico del linguaggio Pascal, e serve per supportare il processo di "estrazione" casuale degli elementi e la loro riassegnazione al database;
- l'istruzione "dim x(y)" (con "y" numero intero) crea un array di "y+1" elementi a partire dall'indice "0". Per semplicità, anche se è poco efficiente e ci fa "sprecare" un pochino di memoria, il primo elemento sarà collegato all'indice "1", il secondo all'indice "2" e così via.





UN PO' DI TEORIA

Supponete di voler fare una partita a carte e di dover dividere il mazzo tra più persone. Ovviamente prendete il mazzo, ne mischiate il contenuto e passate le carte tra i vari giocatori. Questa operazione è resa banale dal fatto che ogni volta che estraete una carta questa viene fisicamente rimossa dal mazzo, e di conseguenza non si pone il problema di poterla estrarre di nuovo.

Supponete ora di avere 6 oggetti diversi, numerati da 1 a 6, e di volerli mettere in sequenza causale mediante il lancio di un dado. Ogni numero sulle facce del dado ha la stessa probabilità di uscire e, nel lungo termine, tutti i numeri verranno estratti a sorte in ugual misura. Tuttavia, nel breve termine, uno stesso numero potrebbe presentarsi una quantità indefinita di volte. Di per sé ciò è solo una seccatura che rallenta le operazioni di ordinamento ma, poichè gli oggetti vengono fisicamente rimossi dalla sequenza iniziale e riposizionati in quella randomica, se ci accorgiamo che il numero è già uscito ci limiteremo a lanciare di nuovo il dado, non certo a spostare nuovamente l'oggetto. Come simulare però un tale comportamento quando tutti gli elementi, sia gli oggetti che i numeri da estrarre, sono virtuali?

In Pascal l'operazione è molto semplice e funziona così:
- si definisce un tipo di dato "insieme" con una sintassi del tipo:

```
var
  Set : set of 1..6;
```

- si simula il lancio del dado con un'istruzione apposita (in BASIC "rnd(x)");

- si verifica se il numero estratto è un numero "nuovo" (nel senso di mai estratto in precedenza) con una sintassi del tipo:

```
if i in [1,2,3,4,5,6] then ...
```

e si esegue di conseguenza il codice appropriato;

- si provvede, con un operatore apposito, a rimuovere il numero dall'insieme. A questo punto abbiamo fisicamente rimosso un determinato elemento (ad esempio "3") e quindi, se dovesse essere di nuovo estratto, il risultato negativo dell'istruzione "if i in [1,2,4,5,6] then ..." ci darebbe la certezza di non operare più sull'oggetto numero "3".

REALIZZAZIONE DEL CODICE

Per simulare tale comportamento ho quindi creato l'array di supporto "s%", dimensionato con sette elementi (come detto, quello corrispondente all'indice "0", viene ignorato), che viene inizializzato a "0" e successivamente riempito con "n" elementi, a seconda del risultato dell'istruzione

alla riga 1430. Si noti che l'istruzione "rnd(1)" genera un numero reale compreso tra "0" e "1"; il risultato di $c2\% = \text{int}(\text{rnd}(1) * 5 + 2)$ è quello di ottenere un numero intero compreso invece tra "2" e "6" (massimo numero di parole per lezione). Di conseguenza avremo sempre quindi almeno due elementi, altrimenti tutta l'operazione di "scramble" non avrebbe alcun senso.

Deciso quanti elementi dobbiamo riordinare in modo causale (riga 1050), la prima operazione da fare è quella del back up dei dati; successivamente, a partire dal primo elemento del nostro database e finché ci sono elementi nel nostro "insieme", estraiamo un numero causale e, se non è già stato estratto, copiamo l'elemento n-esimo del supporto all'interno del database originale.

Un esempio ci aiuterà a capire meglio. Supponiamo di aver estratto il numero 3:

- il codice prende s\$(3) e lo copia in wm\$(1), poi sovrascrive s%(3) con il valore "0";

- viene ora estratto un nuovo numero: se è di nuovo "3" il programma esce subito dal ciclo "for ... next" ;

- se invece il numero estratto è diverso (supponiamo "5"), il codice prende s\$(5) e lo copia in wm\$(2). s%(5) viene, allo stesso modo, sovrascritto con "0".

A questo punto la domanda, diceva qualcuno, sorge spontanea: come si fa a sapere se abbiamo ancora elementi da estrarre oppure no, dal momento che il BASIC non ha un tipo di dato "insieme"?

E' molto semplice: basta sommare, per ogni iterazione, gli elementi di "s%": dal momento che, come detto, ogni volta che estraiamo una parola dall'array di supporto (quello di tipo stringa) ci preoccupiamo di azzerare l'elemento con lo stesso indice nell'array di tipo intero, se la somma di tutti gli elementi è "0" (righe 1210 e 1220) allora non ci sono più oggetti da assegnare (istruzione di controllo alla riga 1110).

FUNZIONAMENTO DEL CODICE

In sintesi, dunque, il nostro codice si occupa di:

- dimensionare ed inizializzare gli array di supporto;
- inizializzare l'array delle parole (Nota: questa parte è stata aggiunta per verificare il funzionamento del codice ma, nel gioco, è inclusa nella sezione di costruzione delle strutture dati);
- determinare il numero effettivo di elementi e copiare i dati nell'array di supporto;
- mescolare gli elementi in ordine casuale copiandoli poi





nell'array delle lezioni;
- al termine, stampare il risultato, ripristinare la situazione originale e stamparla per conferma.

Il ripristino della condizione iniziale è fondamentale per permettere di ottenere sequenze sempre nuove nella fase di apprendimento.

In Figura 1 è possibile vedere il risultato del codice, durante il riordino di un array di 4 elementi.

Si noti il contatore "su" (somma) che, iterazione per iterazione, controlla se nell'insieme (il nostro array di supporto "s%") vi siano ancora elementi oppure no.

CONCLUSIONI

Nell'articolo di oggi abbiamo imparato i rudimenti della teoria dei tipi di dato "set" ("insieme") del Pascal e studiato una loro possibile implementazione nel linguaggio BASIC v7.0 del C128. Tale implementazione ci è servita per applicazioni "ludiche", ma ovviamente i campi di utilizzo possono essere i più disparati.

Come detto, non si tratta della migliore implementazione ma solo di uno dei tanti possibili modi per arrivare al risultato. Come sempre, restiamo a disposizione dei lettori attraverso la mail box redazionale o le nostre piattaforme social per eventuali ulteriori spiegazioni.

```
1000 dim s%(6):rem support array for scrambling
operations (counter)
1010 dim s$(6):rem support array for scrambling
operations (words)
1020 for i=0 to 6:s%(i)=0:s$(i)="":next:rem
init to 0
1030 color 6,6:color 5,2
1040 scnclr:gosub 1340
1050 c%=c2%-c1%+1:rem determines number of
elements to be scrambled
1060 for i=1 to c%:rem copies data in support
array
1070 : s$(i)=wm$(c1%+i-1)
1080 : s%(i)=i
1090 next:su=0:y=0:print:print"now scrambling
array elements":print
1100 for i=1 to 6:su=su+s%
(i):next:print"su="+str$(su)
1110 do until su=0:rem empty list
1120 : x=int(rnd(1)*c%+1):rem 1<=x<=c%
1130 : for i=1 to c%
1140 : if x=s%(i) then begin
```

```
1150 : wm$(c1%+y)=s$(i)
1160 : s%(i)=0
1170 : i=c%+1
1180 : y=y+1
1190 : bend
1200 : next
1210 : su=0
1220 : for i=0 to 6:su=su+s%(i):next
1230 : print"su="+str$(su)
1240 loop
1250 rem verify array
1260 print:print"new sequence"
1270 for i=1 to c%:print wm$
(i):next:print:print
1280 print"now restoring database"
1290 for i=1 to c%
1300 : wm$(i)=s$(i):print wm$(i)
1310 next
1320 end
1330 rem initialize world (for test purposes)
1340 dim wm$(6)
1350 wm$(0)=""
1360 wm$(1)="amiga"
1370 wm$(2)="blitter"
1380 wm$(3)="copper"
1390 wm$(4)="denise"
1400 wm$(5)="ecs"
1410 wm$(6)="forever"
1420 c1%=1
1430 c2%=int(rnd(1)*5+2):rem 2<=c2%<=6
1440 print"number of elements:"+str$(c2%)
1450 return
```

```
NUMBER OF ELEMENTS: 4
NOW SCRAMBLING ARRAY ELEMENTS
SU= 10
SU= 9
SU= 6
SU= 4
SU= 0
NEW SEQUENCE
AMIGA
COPPER
BLITTER
DENISE
NOW RESTORING DATABASE
AMIGA
BLITTER
COPPER
DENISE
READY.
```

Risultato del programma in esecuzione





Intervista agli Illiterate Code Games

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

In merito all'uscita di Power in Basement (troverete la nostra recensione in questo stesso numero) abbiamo contattato Paolo Pustorino e gli abbiamo fatto un po' di domande sul fantastico collettivo tutto italiano.

Ciao ragazzi. Partiamo dalle presentazioni. Chi sono gli Illiterate Code Games?

Questa è la tipica domanda a cui generalmente rispondono i nostri avvocati. Purtroppo siamo indietro di ben tre parcelle e non è il caso di chiamarli al telefono, quindi vedremo di fare da noi.

ICG è il nome dietro al quale si nascondono, come sacchi del bidone nella notte, Dario, Marcello e Paolo: tre quarantenni cresciuti in quell'epoca in cui essere nerd non era ancora figo.

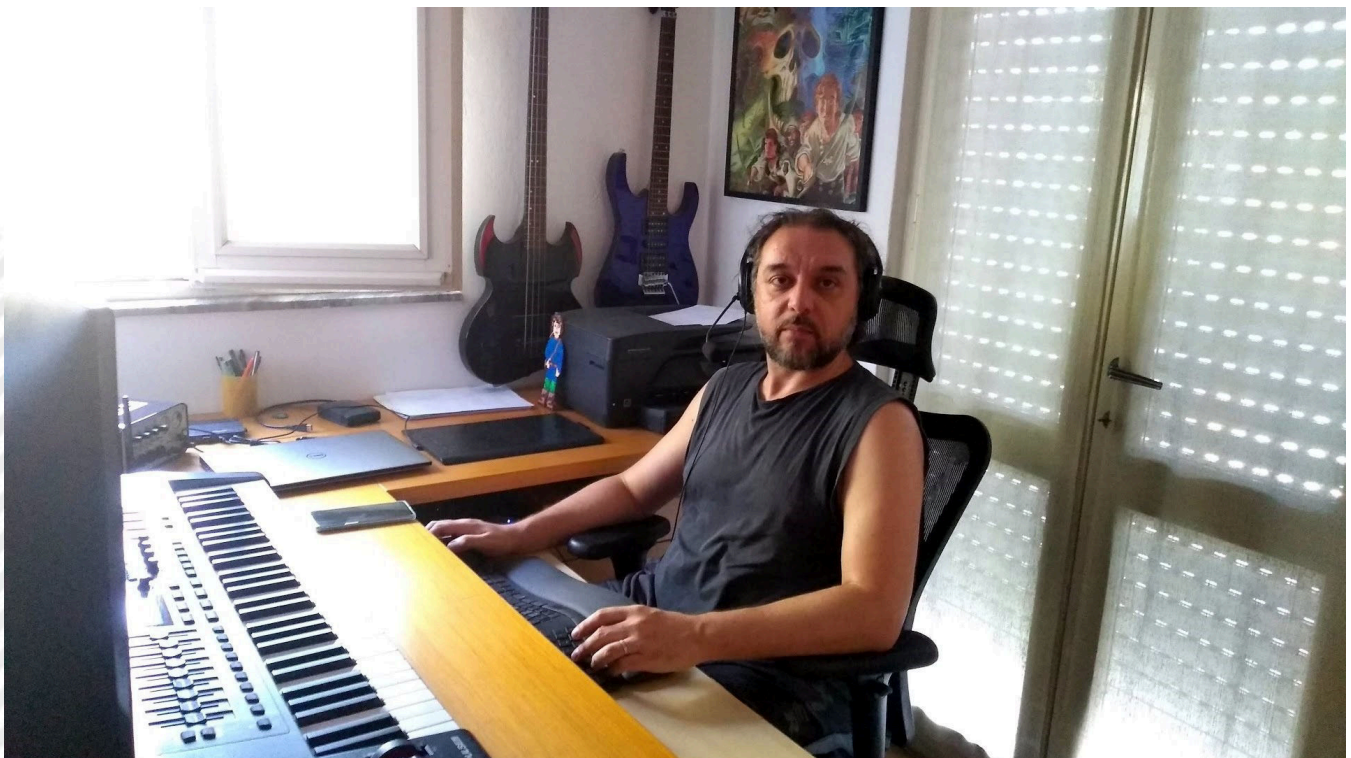
Siamo amici di lunga data (Dario e Paolo di lunghissima, essendo praticamente cresciuti assieme) che hanno deciso che realizzare i sogni di una vita non è poi così impossibile. Dopo aver scartato per oggettive difficoltà

“Farsi pensionare anzitempo”, “Ottenerne un appuntamento con Winona Ryder” e “Vincere il casting per la nuova edizione di Notte Horror con Zio Tibia”, in lista c'era “Diventare autori di avventure punta-e-clicca”. Ed eccoci qui.

Raccontateci un po' il vostro percorso formativo e come e cosa utilizzate per la realizzazione dei vostri progetti.

Tutti noi abbiamo o abbiamo avuto in diversa misura una certa confidenza con la programmazione (che per lo più è quello che ci da da mangiare nella vita vera), ma non avevamo mai approcciato la creazione di un videogioco prima del 2018.

Paradossalmente la componente formativa che riteniamo sia stata più essenziale è quella legata alla progettazione di un'opera complessa come un videogame. Abbiamo letto molto sulla natura dei puzzle nei giochi, analizzato nel modo più razionale possibile i grandi classici, abbiamo perso la vista sul dev-blog di Thimbleweed Park (o forse era un altro il sito su cui abbiamo perso la vista? Mmmh...). In definitiva abbiamo cercato di capire prima di tutto come strutturare un gioco che stesse in piedi.



Paolo in un momento artistico completamente “distrutto” dal lavoro





Momento di Debug di Power of Basement

Parallelamente ci siamo impraticchiti coi ferri del mestiere. Abbiamo provato AGS, la vecchia gloria intramontabile che ancora oggi permette a Wadjet Eye di portare sul mercato le sue avventure, ma lo abbiamo trovato troppo vetusto e (purtroppo) un po' sulla via del tramonto. Abbiamo quindi approcciato Visionaire Studio, che ha a portfolio titoloni come Deponia, traendone una tremenda frustrazione, poiché troppo orientato ai creativi piuttosto che agli sviluppatori. Alla fine, quasi per puro caso, siamo incappati in PowerQuest, un framework basato su Unity, distribuito gratuitamente da Dave Lloyd di PowerHoof, e ci siamo trovati decisamente a nostro agio. Sebbene Unity non sia il più facile e coerente tra i game engine oggi disponibili, PQ di per sé ci ha dato una spinta eccezionale. Dopo quasi un anno di infruttuose e frustranti esperienze con altri tool, siamo quindi riusciti a iniziare e terminare lo sviluppo di PitB senza grossi intoppi, nell'arco di quattordici mesi, con il lavoro di due persone sole (uno di noi ha avuto una dose un po' troppo massiccia di "vita vera" durante il periodo di produzione).

Una cosa che abbiamo dovuto imparare da zero è stata la pixel art. Dopo aver tentato senza successo di assoldare professionisti per aiutarci su quel fronte, Paolo si è rimbeccato le maniche durante le ferie del 2021 e ha imparato a disegnare e animare per suo conto. Si è comunque appoggiato sul lavoro di Marcello, che di disegnare è capace per davvero, sulla concept art della maggior parte degli ambienti del gioco, così come su alcune animazioni di base che sono state fondamentali

nella produzione delle prime test-release. Parlando di strumenti, da questo punto di vista Aseprite è imbattibile e lavora benissimo con PowerQuest che, da un file Aseprite opportunamente organizzato, può importare direttamente fondali e animazioni. Un workflow super efficiente.

Sul comparto audio, abbiamo scoperto che produrre effetti sonori adeguati non è facile come trovare un campione e infilarlo nel gioco. I primi tentativi ci hanno fatto scoprire quanto un gioco "lo-fi" con effetti sonori troppo realistici suonasse del tutto incoerente. Abbiamo quindi lavorato molto di cesello, a partire da banchi di effetti presenti su tastiere MIDI degli anni 90, e andando a colmare le lacune con registrazioni pesantemente modificate e ricampionate a 22Khz (coerentemente con le capacità di una SoundBlaster 2 dell'epoca). Una cosa che abbiamo imparato è usare la fantasia per trovare suoni "sorgente" che possano suonare del tutto diversi quando associati alle animazioni. Un esempio: nel gioco si sente una corda scricchiolare: il suono di partenza è una registrazione "da vicino" di uno spesso pezzo di gomma piegato e ritorto.

Le musiche sono un ambito su cui abbiamo competenze più robuste, anche se più legate alla produzione di canzoni che non di colonne sonore. Il risultato è sicuramente migliorabile ma almeno non partivamo da zero in quanto a uso degli strumenti e basi teoriche, e non ci è voluto molto per produrre la colonna sonora.





Una schermata di PiB in tutto il suo splendore

A livello di strumenti, Audacity e LMMS ci sono venuti in aiuto su questo fronte. Paolo ha un arsenale musicale di livello più professionale, ma abbiamo preferito usare solo software liberamente disponibile, così da non creare dipendenze che rendessero il lavoro inaccessibile a parte del team. I nostri giochi sono realizzati su piattaforma Linux e per i prossimi contiamo di utilizzare una toolchain interamente Free/Open Source.

In definitiva di cose ne abbiamo dovute imparare tante, ma più ne impariamo e più ci pare di doverne imparare. Bisogna darsi tempo e trovare continuità: non ci sono troppe scorciatoie.

Power in the Basement è una bellissima avventura che "sa di casa e di nostalgia". Come nasce questo progetto?

Innanzitutto grazie per il "bellissima"! È davvero un bel riconoscimento.

Curiosamente, nasce come un esercizio tecnico. Nel 2016 Marcello buttò lì a Paolo in una pausa caffè: "Certo sarebbe veramente bello realizzare un'avventura grafica". Dovete sapere che Paolo è la cosa più simile ad uno schiacciasassi che si possa trovare nell'ordine dei primati e aveva questo chiodo fisso fin da quando, a undici anni, scoprì il genere

con "Indiana Jones and the Last Crusade". Gli bastò il resto della pausa caffè per convincere Marcello a imbarcarsi nell'impresa.

Paolo aveva già in mente un seme per un'avventura ironica e pseudo-fantasy, dai toni leggeri e scherzosi, e insieme si cominciò a lavorare su quel soggetto, saltuariamente e senza una reale continuità. Nasceva quindi "The Lost Prophecy", la prima vera avventura di Will Phail.

Il target era ben preciso: i nostalgici della "Golden Age". Doveva essere pane per i denti di chi aspettava un "Monkey Island 3a" che (al tempo pareva) non sarebbe mai arrivato e che permettesse a un pubblico di quarantenni come noi di rivivere un po' le emozioni di quando era bambino e spendeva ore davanti a un monitor, accanto all'amico del cuore, a scervellarsi per progredire quel tanto così e scoprire come sarebbe finita la storia.

Nel 2018, con l'ingresso di Dario sul progetto, si cominciò a fare sul serio. In tre ci si dedicò con una grande continuità a progettare TLP e dopo un anno di lavoro lo scheletro del gioco (e dei puzzle) era quasi completamente definito. Lo guardammo e ci fu chiaro che si trattava di un gioco enorme, probabilmente più lungo e impegnativo di classici di una certa estensione come "Simon The Sorcerer" o





“Monkey Island 2”.

Avevamo il progetto e un grande entusiasmo per le nostre idee. Ora però c'era da metterlo in pratica e sapevamo che il rischio di dare vita all'ennesimo “Gioco di Avventura Che Non Avrebbe Mai Visto La Luce™” era troppo alto. Non eravamo nemmeno in grado di stimare quanto sforzo ci sarebbe voluto per realizzarlo, non avendo alcuna vera esperienza.

Abbiamo quindi deciso di ridurre lo scope, in modo da poter vivere sulla nostra pelle tutti i processi della filiera produttiva. Solo in un secondo momento ci è saltato in mente di rilasciare il risultato di questa sperimentazione, per ottenere feedback e farci conoscere.

Non ci piaceva però l'idea di realizzare una “demo”: sono giochi spesso incompleti, che ti lasciano un po' la bocca asciutta. E soprattutto che rischiano di trasformarsi in promesse infrante, qualora il gioco vero e proprio non veda la luce.

L'opzione migliore ci è parsa quella di far debuttare Will (un Will un po' più giovane di quello che speriamo potrete conoscere in The Lost Prophecy) in un gioco del tutto differente e progettato da zero: PitB.

Su che piattaforme state lavorando e in futuro pensate di realizzare giochi anche su piattaforme retro?

Al momento ci siamo focalizzati sui desktop PC moderni (Windows, Mac e Linux), tant'è che per sfruttarne al meglio le caratteristiche, il gioco è pensato in proporzione 16:9. PitB non è realmente un retrogame, ma un gioco che strizza l'occhio ai nostalgici e... ecco, vuole somigliare molto ai ricordi che abbiamo di quei vecchi giochi, sfruttando però il buono della tecnologia moderna. Probabilmente ai lettori di questa rivista questo sembra un po' un affronto! :D

A ogni modo non abbiamo ancora affrontato l'idea di un porting su dispositivi mobili, che con i P&C vanno abbastanza d'accordo. Quello è un canale che darebbe molta esposizione ai nostri giochi e sarebbe un peccato non arrivarci.

Riguardo a piattaforme retro, se ti riferisci ad esempio a ciò che i ragazzi di Cosmic Void stanno facendo con Blood

Nova (rilasciare una versione nativa per DOS), questo al momento non è nei piani.

Vero è che dal feedback ricevuto per PitB ci è chiaro che abbiamo colpito il cuore di molti appassionati di retrocomputing e sarebbe indubbiamente divertente e interessante indirizzare una piattaforma come DOS o Amiga, ma richiederebbe un sacco di tempo e finché saremo un piccolo manipolo di appassionati che fanno giochi come “secondo lavoro”, dovremo scegliere le nostre battaglie.

Progetti per il futuro?

Parecchi. Sicuramente l'obiettivo di medio/lungo termine sarà realizzare The Lost Prophecy. Se pensate che PitB sia divertente, possiamo assicurarvi che TLP alzerà l'asticella su tutti i fronti! Durante la progettazione ci siamo trovati più volte a ridere come matti delle idee che ci scambiavamo, il che crediamo sia un buon segno.

Arrivare a quel risultato però sarà un percorso a tappe. Prima di affrontare TLP vogliamo rilasciare altri giochi, se non altro per dimostrare ripetutamente che siamo in grado di far succedere le cose. TLP richiederà risorse che potremmo voler ottenere grazie al crowdfunding e serve una reputazione che parli di affidabilità e capacità di consegnare per godere di fiducia dal pubblico e non mandare in fumo una campagna di raccolta fondi.

Tornando ai giochi che vorremmo rilasciare: lo scorso giugno abbiamo partecipato alla Adventure Jam 2022 con Fabio Guggeri di Gugames e il risultato (Where Wolf?) è stato davvero ottimo. Il merito è soprattutto di Fabio che è un vero vulcano, il nostro contributo è stato più pratico che contenutistico.

Potremmo però ripetere l'esperienza, tanto per tenerci allenati.

Al di là dei divertissement, abbiamo in programma almeno due altri progetti che non vedranno Will come protagonista e che saranno del tutto scollegati dal mondo di PitB: Paolo ha un soggetto in canna per un'avventura in stile pulp (alla Indy per capirci) nella quale un soldato, in piena guerra fredda, dapprima coinvolto in uno scandalo, si





trova invischiato in un intrigo internazionale con un grosso mistero da risolvere. Dario invece ha in mente un'avventura dall'umorismo irriverente che vede un programmatore un po' orso e intellettuale alle prese con vecchi compagni di classe molesti, tornati - da adulti - a tormentargli l'anima.

Non sappiamo ancora se queste idee vedranno la luce e in che forma, ma intendiamo comunque pubblicare altri giochi prima di azzannare TLP, per il quale servirà sicuramente una potenza produttiva che va oltre noi tre e il nostro tempo libero.

In pentola bolle anche il passaggio ad un altro motore di gioco (forse anche proprietario), che ci permetta di eliminare Unity e le sue bizzarrie dalla nostra già abbastanza misera esistenza. La cosa è in fase di studio e come sopra... vedremo se il tempo ci darà ragione.

Infine, visto che l'hanno chiesto in tanti, stiamo lavorando per portare PitB su Steam e, chissà, forse anche su GOG. Faremo del nostro meglio.

Ci sono altre idee e alcune possibili sorprese nel calderone, soprattutto per chi ha apprezzato PitB, ma dovremo pur tenere nel taschino qualche sorpresa, no? ;)

Avete spazio per poter dare tutte le informazioni per farvi seguire dai nostri lettori.

Wow, grazie!

Per il momento siamo presenti su Itch (<https://illiteratecodegames.itch.io>) e su Twitter (<https://twitter.com/illiteratecode>), ma il modo migliore di tenersi in contatto è unirsi al nostro Discord (<https://discord.gg/kKHXY9sVfj>). Per ora il nostro sito (<https://illiteratecode.games>) punta alla nostra pagina Itch ma presto avrà una sua personalità e potrete volerlo visitare di tanto in tanto.

Come menzionato in apertura, per qualsiasi altra comunicazione forniremo gli estremi dei nostri avvocati, compreso l'IBAN per eventuali donazioni a copertura dei nostri insoluti.

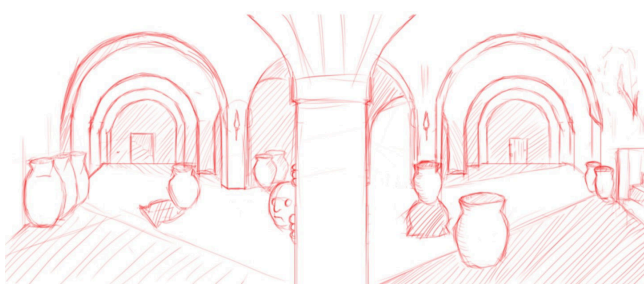
Grazie per lo spazio che ci avete dedicato!

Ringraziamo Paolo e i ragazzi di Illiterate CodeGames per l'intervista e per le immagini che ci hanno inviato.

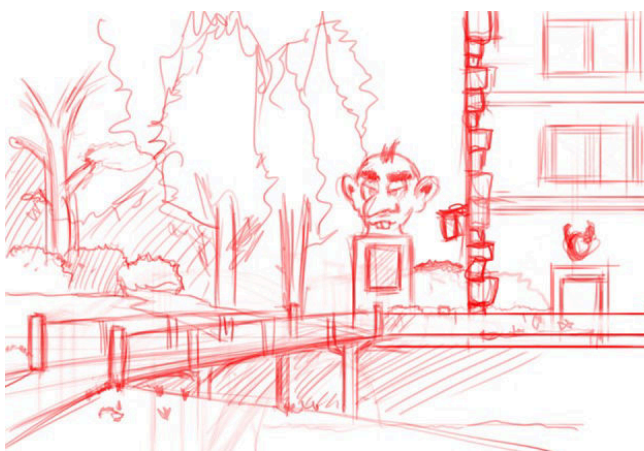
Vi pubblichiamo qui in anteprima alcuni sketch della realizzazione del gioco in super super super esclusiva per RMW e in anteprima lo Sketch di The Lost Prophecy ad opera di Marcello



Sketch dello Chalet



Sketch del castello di PIB



Sketch del ponte del Troll





Margaret Hamilton, la prima ingegnere del software

di Alberto Apostolo

Agli albori dell'Informatica, alle donne si assegnavano spesso mansioni riguardanti la creazione di software perché lo sviluppo del software era considerato meno importante dello sviluppo dell'hardware. In un articolo sulle prime programmatrici scritto da Rose Eveleth ("Computer Programming Used To Be Women's Work", pubblicato dalla rivista Smithsonian), si racconta che i manager ritenevano la programmazione dei computer un lavoro facile (come battere a macchina o archiviare pratiche in un cassetto). Così le donne scrivevano software, programmavano e dicevano anche ai loro colleghi maschi come migliorare l'hardware.

Margaret Heafield (poi Hamilton) nacque a Paoli (Orange County, Indiana, USA) il 17 agosto 1936 dai genitori Kenneth e Ruth Ester. Con i genitori e la sorella Kathryn si trasferì nella città di Hancock (Michigan, USA) e nel 1954 (fig. 1) conseguì il diploma alla Hancock High School. Successivamente studiò Matematica alla Università del Michigan e, dal 1955, Matematica e Filosofia presso l'Earlham College (dove si laureò nel 1958). L'inserimento di Filosofia nel piano di studi fu ispirato dal padre poeta e dal nonno preside di una scuola.

Durante gli studi presso l'Earlham College, conobbe James Cox Hamilton e lo sposò il 15 giugno 1958, dopo avere conseguito il titolo all'Earlham College. Per un certo periodo insegnò Matematica e Francese alle scuole superiori per sostenere il marito nei suoi studi ad Harvard. Poi avvenne il trasferimento a Boston dove il 10 novembre 1959 nacque la figlia Lauren (divenuta poi attrice, sposerà il miliardario James Cox Chambers). Nel 1967 divorziò dal marito e si risposò con Dan Lickly nel 1969.

Nel 1960 Margaret Hamilton ottenne un impiego temporaneo al Massachusetts Institute of Technology (MIT) per sviluppare software per le previsioni meteo sui calcolatori LGP-30 e PDP-1 in un progetto del professor Edward Norton Lorenz, del Dipartimento di Meteorologia. A quel tempo, informatica e ingegneria del software non erano ancora discipline universitarie; al contrario, i programmatori si formavano facendo esperienza sul campo. Il suo lavoro contribuì alle pubblicazioni di Lorenz sulla teoria del caos. Nel 1961, prima di lasciare l'incarico, formò come sua sostituta Ellen Fetter (1940-), un'altra importante scienziata dell'Informatica (fig. 2).

Dal 1961 al 1963, Margaret Hamilton lavorò al progetto Semi-Automatic Ground Environment (SAGE) presso il Lincoln Lab del MIT dove fu una dei programmatori che scrissero il software per il prototipo di computer AN/FSQ-7 (l'XD-1), utilizzato



Fig. 1



Fig. 2: Ellen Fetter





dall'aeronautica statunitense per la ricerca di eventuali aerei ostili per la difesa antiaerea. Il progetto SAGE era un'estensione del progetto Whirlwind, avviato dal MIT per creare un sistema informatico in grado di prevedere i sistemi meteorologici e di seguirne i movimenti mediante simulatori.

In quanto neoassunta, fu subito incaricata di correggere un complicatissimo programma. Il precedente autore aveva scritto i commenti in greco e in latino e si compiaceva della sua complessità. Margaret Hamilton fu la prima persona a farlo funzionare (stampando le risposte anche in greco e in latino). L'impegno manifestato nel progetto la fece candidare alla NASA come sviluppatore principale del software di volo Apollo.

Margaret Hamilton si unì al Charles Stark Draper Laboratory del MIT, che all'epoca stava lavorando alla missione spaziale Apollo (fig.3,4). Non esistendo ancora metodologie di sviluppo standardizzate, la programmazione assomigliava al Far West. Ma con l'avanzare del progetto Apollo, la centralità del software nella realizzazione della missione cominciò a diventare chiara. All'epoca, programmare significava bucare pile di schede perforate, che sarebbero state elaborate durante la notte in batch su un gigantesco computer mainframe della Honeywell che doveva simulare tutto il funzionamento dei sistemi prima del volo.

Margaret Hamilton come madre lavoratrice negli anni '60 era insolita ma non ebbe problemi di carriera alla NASA. Come programmatrice di astronavi, era decisamente radicale. Portava sua figlia Lauren in laboratorio nei fine settimana e la sera (doodle in fig. 5). Mentre Lauren, 4 anni, dormiva sul pavimento dell'ufficio che si affacciava sul fiume Charles, sua madre programava, creando routine che alla fine sarebbero state aggiunte al computer del modulo di comando dell'Apollo. La gente diceva: "Come puoi lasciare tua figlia? Come puoi fare questo?". Ma lei amava la novità arcaica del suo lavoro. Le piaceva il cameratismo: l'aperitivo dopo il lavoro al club di facoltà del MIT, le battute da geek. Al laboratorio "era uno dei ragazzi".

Nel 1965, Margaret Hamilton divenne responsabile dello sviluppo del software di bordo, che comprendeva algoritmi progettati da vari scienziati senior per il modulo di comando Apollo, il lander lunare e il successivo Skylab. Un'altra parte del suo team aveva progettato e sviluppato il software di sistema, che comprendeva il software di rilevamento e recupero degli errori, come i riavvii, e le Routine di interfaccia del display (alias i display prioritari), sulla base di ciò che Margaret Hamilton aveva pensato e sviluppato.

Era un periodo entusiasmante e gli Stati Uniti dipendevano dal lavoro che stava svolgendo. Ma a volte la pressione teneva Margaret Hamilton sveglia di notte. Una volta, dopo una festa notturna, si precipitò nel laboratorio informatico per correggere un pezzo di



Fig.3: Margaret Hamilton accanto a una stampa del codice sorgente scritto per il computer di guida dell'Apollo.

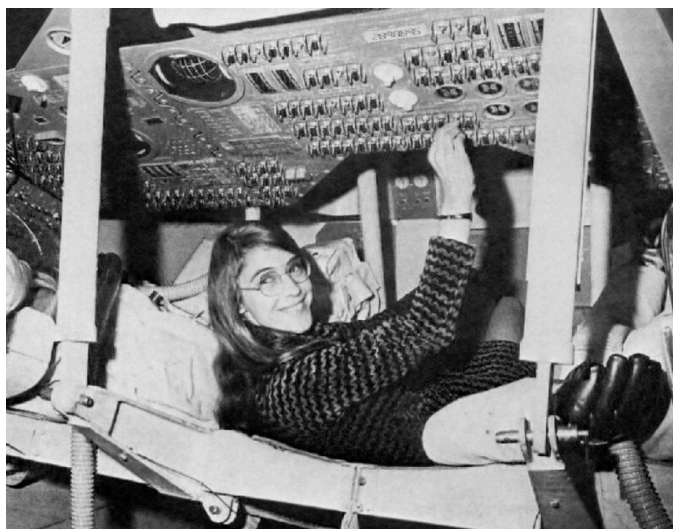


Fig.4: Margaret Hamilton all'interno di un mock-up del modulo di comando Apollo.

codice che aveva improvvisamente capito essere difettoso. Immaginava sempre i titoli dei giornali, il resoconto di un incidente e lei indicata come responsabile.

Il modulo di comando Apollo e il L.E.M. Eagle (Aquila) disponevano ciascuno dello stesso modello di computer (molto primitivo se paragonato ai sistemi di oggi). La memoria permanente (12000 parole) era costituita da anelli di ferrite (infilati nei cavi elettrici come un lavoro di sartoria). Altre 1024 parole costituivano la memoria cancellabile. Il computer pesava circa 70 libbre (circa 35 kg) e i primi circuiti integrati stavano facendo la loro timida comparsa.

L'abilità di progettazione di Margaret Hamilton e del





suo team si rivelò nel salvare la situazione il 20 luglio 1969, pochi minuti prima che la missione Apollo 11 atterrasse sul Mare della Tranquillità. A causa di quello che l'ingegnere del software Apollo Don Eyles definì un "errore di documentazione", il computer del L.E.M. iniziò a sputare preoccupanti messaggi di errore durante quella fase critica della missione. I messaggi di errore comparivano perché il computer veniva sovraccaricato con l'esecuzione di una serie di calcoli inutili. A Houston, gli ingegneri sapevano che, grazie all'esclusiva elaborazione asincrona, quando il software si sarebbe reso conto di non avere abbastanza spazio per svolgere tutte le funzioni previste, avrebbe eseguito il processo di rilevamento degli errori per poi concentrarsi sul task con la priorità più alta: far atterrare Eagle sul Mare della Tranquillità.

Dopo l'esperienza alla NASA, nel 1976 Margaret Hamilton fondò con Saydean Zeldin una società chiamata Higher Order Software (HOS) per sviluppare ulteriormente le idee sulla prevenzione degli errori e sulla tolleranza ai guasti emerse dalla loro esperienza al MIT lavorando al programma Apollo. Insieme crearono un prodotto chiamato USE.IT, basato sulla metodologia HOS sviluppata al MIT che è stato utilizzato con successo in numerosi programmi governativi, tra cui un progetto per formalizzare e implementare C-IDEF, una versione automatizzata di IDEF, un linguaggio di modellazione sviluppato dall'Aeronautica Militare degli Stati Uniti nell'ambito dell'Integrated Computer Force. La metodologia HOS venne poi usata per formalizzare la semantica dei quantificatori linguistici e per formalizzare la progettazione di sistemi embedded affidabili in tempo reale. Nel 1980 David Harel propose un linguaggio di programmazione strutturato derivato da tale metodologia.

Nel 1986 divenne fondatrice e CEO di Hamilton Technologies, Inc. a Cambridge, Massachusetts. L'azienda si sviluppò attorno all'Universal Systems Language, basato sul suo paradigma di "sviluppo prima dei fatti" (DBTF) per la progettazione di sistemi e software.

Assieme a Anthony Oettinger e Barry Boehm, Margaret Hamilton è accreditata di avere inventato il termine "software engineering" e definito nei dettagli la disciplina.

Durante la sua carriera Margaret Hamilton ha pubblicato oltre 130 articoli, atti e relazioni sui 60 progetti e sei programmi principali dove fu coinvolta, ricevendo numerosi



Fig.5



Fig.6

premi e riconoscimenti. Sicuramente, l'onorificenza più importante ricevuta è la Presidential Medal of Freedom conferita dal Presidente degli Stati Uniti, Barack Obama, nel 2016 (fig. 6).

Bibliografia

- [Hun15] J.Hunter, "Computer Code for NASA's Apollo Guidance System", 2015/06/13, <https://engineering.curiouscatblog.net/tag/software/> [consultato il 2022/06/13]
- [MM15] R. McMillan, "Her Code Got Humans on the Moon—And Invented Software Itself", 2015/10/13 <https://www.wired.com/2015/10/margaret-hamilton-nasa-apollo/>, [consultato il 2022/06/13]
- [YE18] AA.VV. "Margaret Hamilton's code took humans to the moon", 2018/06/03, <https://www.connectyet.org/sdg/margaret-hamilton-code-took-humans-to-the-moon> [consultato il 2022/06/13]
- [Wik22] [https://en.wikipedia.org/wiki/Margaret_Hamilton_\(software_engineer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Margaret_Hamilton_(software_engineer)) [consultato il 2022/06/13]





Tanto non sarebbe mai successo

Un giorno, Lauren (la figlia di Margaret Hamilton) stava giocando con l'unità display e tastiera del simulatore del modulo di comando del MIT, soprannominata DSKY (dis-key). Mentre giocherellava con la tastiera, apparve un messaggio di errore. La piccola Lauren aveva mandato in crash il simulatore attivando in qualche modo un programma di prelancio chiamato P01 mentre il simulatore era in modalità volo.

Non c'era motivo per cui un astronauta potesse farlo, ma Margaret Hamilton voleva comunque aggiungere del codice per evitare l'incidente. L'idea fu respinta dalla NASA perché si presumeva che gli astronauti (grazie al loro scrupoloso addestramento) sarebbero stati perfetti e non avrebbero mai commesso errori.

Così Margaret Hamilton aggiunse una nota alla documentazione del programma. Tale nota sarebbe stata disponibile agli ingegneri della NASA e agli astronauti e diceva perentoriamente:- "Non selezionare P01 durante il volo".

Inoltre, avrebbe voluto aggiungere al sistema Apollo una parte di codice per il controllo degli errori che impedisse di mandare in tilt i sistemi. Tutto questo sembrava eccessivo ai suoi superiori. Essi ripetevano che non sarebbe mai successo.

Ma proprio intorno al Natale del 1968, al quinto giorno di volo dell'Apollo 8, l'astronauta Jim Lovell (che volò anche sull'Apollo 13) selezionò inavvertitamente P01.

Margaret Hamilton si trovava nella sala conferenze al secondo piano del Laboratorio di Strumentazione quando arrivò la chiamata da Houston. Il lancio del programma P01 aveva cancellato tutti i dati di navigazione raccolti da Lovell.

Era un grave problema perché, senza quei dati, il computer dell'Apollo 8 non sarebbe stato in grado di capire come riportare a casa gli astronauti. Margaret Hamilton e i programmatori del MIT dovevano trovare una soluzione, e doveva essere perfetta. Dopo aver trascorso nove ore a scrutare il listato del programma, spesso 8 pollici (20 cm), sul tavolo di fronte a loro, avevano un piano. Houston avrebbe caricato nuovi dati di navigazione. Tutto sarebbe andato bene e l'Apollo 8 sarebbe rientrato sulla Terra.





Giappone 19^ puntata: Giappone quo vadis?

di Michele Ugolini

Cari lettori, la mutazione che è avvenuta dentro ognuno di noi, nel corso di questi ultimi anni avvolti dalla preoccupazione del nebuloso Covid, è innegabile. Una trasformazione che ci fa vivere una odierna profonda mutazione mondiale negli assetti strategici e socioeconomici. Un mondo che si sta trasformando, completamente. Potremo cogliere le sfide per mutarle in preziose possibilità di miglioramento? Oppure queste sfide rimarranno come un tarlo dentro il nostro fragile vissuto, pronte a corrodere e sgretolare ciò che il nostro passato ci ha resi oggi in relazione alla società? La sfida è aperta. Una sfida ancor più interessante quando urta violentemente contro sistemi super organizzati. Il Giappone è uno di essi. Una società poliedrica, instancabile, mutevole e ben adattabile, una profonda elasticità proiettata alla lungimiranza, con l'eterno immutabile comun denominatore di ineludibili tradizioni millenarie.

Ormai sono troppi mesi che non tocco la terra nipponica, spero vivamente di sbarcare il prima possibile senza essere obbligato ad aderire ai loro tour organizzati. Tour che hanno creato da qualche mese per noi stranieri. Tour obbligatori per qualsiasi turista che voglia visitare la loro terra.

Unica possibilità di rivedere il Giappone. Non ho nulla contro questi tour, ma questa modalità di visita organizzata l'ho già sperimentata nel mio primissimo viaggio tanti anni fa ed ormai solamente spostandomi tramite itinerari personalmente programmati potrei godere di una visione più approfondita delle località che non ho ancora visitato. I tour organizzati però, come già detto, ad oggi, rappresentano l'unica modalità di ingresso in Giappone, oltre ovviamente alle richieste di visti per

lavoro, studio, eventi sportivi, politici, collaborazioni tra ambasciate, organizzazioni militari, religiose, etc...

In questo periodo di semiapertura nipponica sono sicuro che la loro terra è stata trasformata profondamente. Sicuramente gli infiniti negozi pieni di gadget e souvenir prodotti in China avranno chiuso, per ovvia mancanza di turisti, vista la dubbia utilità di questi oggetti per gli autoctoni.

Quali notizie ci giungono quindi dal Giappone? Giappone quo vadis? (dal latino: Giappone dove stai andando)? Iniziamo l'articolo con una notizia poco gradita. (Figura 1).

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000410.000034930.html>

E' notizia di metà agosto 2022.

Neppure Genda GIGO Entertainment è riuscita a salvare la sala giochi di Akihabara #4. Dal Giappone, infatti, giunge conferma che la famosa sala arcade, prima di proprietà di SEGA, verrà chiusa il 25 settembre. Il nome, alcuni mesi fa, era stato modificato e lasciava supporre che forse ci sarebbe stato un futuro per questa sala giochi. Purtroppo, la sempre più carente affluenza di appassionati e, soprattutto, la mancanza del turismo, ha portato la compagnia giapponese a chiudere definitivamente questa icona del gaming. I ricavi erano forse pochi in relazione all'onerosità della gestione?

I primi indizi erano comparsi ben prima del virus, poi quando è arrivato il COVID-19, beh, ha inflitto un colpo deleterio a questo settore, già relativamente in difficoltà a causa della possibilità di giocare su

GIGO



Figura 1





cellulare tanti titoli, spesso piratati.

Il fascino delle sale giochi era però rimasto e gli appassionati adoravano visitare le sale arcade. Nell'agosto del 2020, SEGA chiuse la SEGA Akihabara Building 2 di Tokyo, l'anno scorso la sala giochi di Ikebukuro. La sala era però stata spostata nell'edificio di fronte. Poi, a partire da Gennaio, questa è diventata proprietà di Genda, la quale ha acquisito tutte le azioni di Genda SEGA Entertainment, rinominando la società col nome di Genda GiGO Entertainment.

Il processo di rinominazione si è poi esteso a tutti i 196 centri arcade di SEGA, tra cui il complesso di Akihabara.

Ad oggi di queste sale ne resteranno solamente 3.

La quarta sala chiuderà tra un mese circa.

Un'altra notizia ci lascerà un pò contraddetti.

<https://www.nintendolife.com/news/2022/04/former-nintendo-hq-hotel-marufukuro-is-now-open>

<https://marufukuro.com/en/>

Ricordate quando alcuni numeri fa avevo parlato della nascita di Nintendo? Nintendo era nata producendo carte da gioco Hanafuda. Vi lascio un link per l'approfondimento.

<https://www.nintendo.it/Notizie/2021/agosto/Riscopri-le-origini-di-Nintendo-con-l-Hanafuda-2019412.html>

Bene, chi l'avrebbe mai detto che un giorno la prima sede di Nintendo, a Kyoto, sarebbe diventata un hotel dove poter soggiornare? Ebbene sì, è proprio così, e pensate un po': si possono già fare le prenotazioni per una notte. Il nome del posto è Marufukuro, si trova all'interno dell'ex quartier generale della società di videogiochi e console; un terreno sacro per i giocatori, poiché è il punto esatto in cui Fusajiro Yamauchi ha creato il primo Nintendo nel 1889: il Nintendo Koppai. L'edificio giapponese risale a quasi cento anni fa (1933), e la società, dopo la creazione di Yamauchi, ha preso il nome di "Yamauchi Nintendo". Durante i primi giorni di vita, l'azienda ha iniziato a specializzarsi in carte da gioco famose nelle regioni occidentali conosciute come "karuta" e "toranpu" parole ben visibili su una targa davanti all'entrata dell'edificio. Con la crescita di Yamauchi Nintendo, è nata una nuova società di distribuzione

chiamata Marufuku per aiutare a vendere carte da gioco su larga scala. Da qui il nome del nuovo hotel, Marufukuro, con il "ro" alla fine che suggerisce una struttura imponente o un grande castello. Nel 1959, quando il nome della società è diventato Nintendo Playing Card Company, i suoi uffici si sono spostati in quartieri più grandi. La sede storica è stata poi ristrutturata dalla Plan Do See, un'azienda con sede a Tokyo specializzata nel settore. Ecco perchè è nato l'hotel in questo luogo.

La ditta ha pensato di mantenere molte delle caratteristiche originali del periodo d'oro

dell'edificio, come la facciata. (Figura 2).

Le insegne del marchio Marufuku si trovano anche sull'esterno dove si vedono i caratteri che simboleggiano la "fortuna" racchiusi in un "maru" (cerchio) per indicare "l'infinito".

Sebbene l'edificio conservi molti dei suoi aspetti originali, dispone anche di comfort moderni. Gli ospiti possono scegliere di soggiornare in camere restaurate nell'ala vecchia o nuova. Sarà possibile per i curiosi imparare a conoscere l'eredità del gioco del Giappone presso l'hotel. Il luogo offre anche un ristorante, un bar, una palestra ed un centro benessere. Le opzioni all-inclusive con cena, colazione, minibar, cocktail e pasti leggeri nella lounge costano circa 100.000 yen (US \$ 875,12) a notte per due persone.

Oltre a queste notizie relativamente felici, ci sono tante altre notizie riguardo lo studio di futuri prodotti in un Giappone che sta vivendo un'era di cambiamenti e una ricerca di nuova identità vista l'incredibile espansione cinese. Ad esempio è una notizia di questo Agosto che Ubisoft, Nintendo, Imagineer, SEGA Corporation stanno collaborando per importanti sviluppi nei giochi di rilevamento di movimento. Il mercato globale dei giochi di rilevamento del movimento è una preziosa fonte di dati approfonditi per gli strateghi aziendali. Fornisce la panoramica del settore con analisi della crescita e dati storici e futuri su costi, ricavi, domanda e offerta (a seconda dei casi). Gli analisti della ricerca forniscono una descrizione elaborata della catena del valore e la sua analisi del distributore. Le informazioni di mercato previsionali, l'analisi SWOT, lo scenario di mercato Motion Sensing Games e lo studio di fattibilità sono gli aspetti vitali analizzati in questo rapporto. Se vorrete approfondire il tema vi lascio un link interessante.

<https://www.marketinsightsreports.com/reports/06097899905/global-motion-sensing-games-market-research-report-2022?Mode=P68>

Un'altra buona notizia giapponese è che PlayStation ha venduto ad oggi 581 milioni di console: si tratta della somma di tutte le piattaforme prodotte da PS1 a PS5. Una storia lunga ventisette anni!

Era infatti l'epoca del duopolio Nintendo / SEGA: produttori che avevano fatto la storia con le loro console a 8 e 16 bit, e che si supponeva avrebbero continuato a dominare la scena senza farsi impensierire troppo da una compagnia al suo debutto assoluto con i videogiochi, dunque senza alcuna esperienza. L'annuncio dei 21,7 milioni di PS5 vendute ha consentito di aggiornare il conteggio sulla base dei dati ufficiali comunicati finora da Sony, che includono anche i numeri relativi agli handheld PSP e PlayStation Vita. Allo stato attuale PlayStation 5 occupa il sesto posto nella classifica delle console PlayStation più vendute di sempre. La top 5 è infatti composta da questo ammontare di milioni di unità:

1-PlayStation 2 - 155 milioni

2-PlayStation 4 - 117,2 milioni

3-PlayStation - 102,5 milioni





4-PlayStation 3 - 87,4 milioni
5-PSP - 82 milioni

A proposito di duopolio odierno Sony/Nintendo, dopo aver parlato tanto riguardo i G&W, cosa sta progettando Nintendo? Big "N" come sta vivendo il mondo post Covid? Si sta inserendo in qualche mercato specifico o si sta reinventando? A Maggio la compagnia NVIDIA ha pubblicato un annuncio di lavoro per la posizione di Game Console Developer Tools Engineer, apparentemente legata proprio al successore di Switch.

NVIDIA cerca un candidato con conoscenze tecniche, creative e pratiche per esplorare lo sviluppo e l'ideazione di strumenti grafici per sviluppatori di videogiochi per piattaforme da gioco.

Presumibilmente si sta parlando, tra le righe, di Nintendo Switch 2, dal momento che la piattaforma Nintendo è l'unica ad utilizzare il SoC NVIDIA.

L'annuncio di lavoro pubblicato su LinkedIn non presenta espliciti riferimenti a Nintendo e le parole Nintendo, Switch, Switch 2 o Switch PRO non vengono mai citate!

C'è da dire che i tempi sembrano maturi dato che Switch è stata lanciata nel 2017 e negli anni è stata affiancata da Switch Lite e Switch OLED, un ulteriore modello di Switch non sembra essere nei piani di Nintendo con la compagnia che ha già iniziato a guardare al futuro, anche se come detto al momento nulla è stato annunciato. Secondo gli analisti, Nintendo Switch PRO uscirà nel 2024 con una presentazione prevista nel corso del 2023.

Quindi il futuro sarà quello di una console dal successo strepitoso, con 100 milioni di unità vendute, seguita da un clamoroso flop commerciale che conclude il suo ciclo vitale anzitempo? Nintendo è già passata per questa sgradevole situazione con il glorioso Wii e l'inglorioso successore WiiU. Quindi big "N" teme una discesa vertiginosa dopo un'ascesa vertiginosa. Un nuovo fallimento sarebbe ancora più grave dato che, rispetto al periodo WiiU, non c'è più un sistema portatile ad affiancare quello fisso. In un Q&A agli investitori, il presidente di Nintendo Shuntaro Furukawa afferma infatti che "la transizione verso il prossimo hardware sia una delle preoccupazioni maggiori per la compagnia di Kyoto".

Nell'ultimo articolo alcuni mesi fa avevo spiegato che Nintendo ha intenzione di evitare l'emorragia di utenti cercando di fidelizzare la sua playerbase, attraverso gli Account Nintendo ed utilizzando le sue IP in ambiti diversi dal gaming. Un buon incentivo per gli utenti di Switch a passare all'hardware nuovo potrebbe essere la retrocompatibilità, concetto che Nintendo in passato ha applicato a diverse sue console.

Vi allego un link interessante sui prossimi sviluppi, nonché preoccupazioni, di casa big "N".

<https://nintendon.it/2022/05/16/nintendo-vuole-rendere-il-passaggio-alla-nuova-generazione-il-piu-agevole-possibile-255029>

Durante il Q&A del suo ultimo briefing finanziario, la Grande N si è espressa sulle future generazioni di hardware.

Il presidente Shuntaro Furukawa ha affrontato il discorso, sottolineando l'importanza degli account Nintendo. Con questi, infatti, la Grande N si sta "concentrando sulla costruzione di rapporti a lungo termine con i consumatori."

Nell'immediato futuro, la compagnia pubblicherà sempre più giochi su Nintendo Switch e i videogiocatori potranno "sperimentare le IP attraverso altri canali non dedicati al gaming." La risposta menziona anche: "uno dei nostri obiettivi è rendere il passaggio alle future generazioni di hardware il più agevole possibile".

Ricordiamo anche che tali preoccupazioni non sono state proprio vissute dai grandi finanziatori, ad esempio l'Arabia Saudita! E' notizia di alcune settimane fa che il Paese arabo prosegue nella propria campagna di investimenti legata all'universo videoludico, iniziata lo scorso anno con l'acquisizione da parte dell'Arabia Saudita di quote di EA, Take Two e Activision. Le operazioni, condotte tramite il fondo sovrano nazionale, virano ora in direzione del Sol Levante. Il fondo d'investimento pubblico presieduto dal principe saudita Mohammed bin Salman è notevole ad oggi in Giappone. A darne notizia è Bloomberg, che riferisce dell'acquisto di ben il 5% delle azioni Nintendo da parte dell'Arabia Saudita.

Ad oggi l'Arabia Saudita può fregiarsi del titolo di quinto investitore per big "N". Un passo decisamente importante, che conferma la volontà del principe Mohammed bin Salman di accelerare il processo di diversificazione degli asset parte del fondo d'investimento. Ricordiamo anche che agli inizi dell'anno il medesimo fondo sovrano aveva acquistato ben il 96% delle quote azionarie di SNK.

Nel frattempo comunque il Presidente di Nintendo prevede il persistere della crisi dei semiconduttori ancora per diverso tempo. Ricordiamo anche che il piano USA di investimento e decentramento dei processori per la "scottante" questione di Taiwan è in fermento ed in rapido sviluppo.

Altre preoccupazioni, di ben altro genere, sono state avvertite nella piccola Italia e più precisamente a Bari. Con la costituzione di parte civile della società giapponese Nintendo Co.Ltd è cominciato dinnanzi al Tribunale di Bari il processo per "violazione del diritto d'autore sulle opere dell'ingegno" nei confronti di due imprenditori baresi, Nicola e Vito Zuccarini. I due, titolari della società Eureka con sede a Casamassima, in provincia di Bari, specializzata nella attività di commercio elettronico online e off-line di prodotti dell'elettronica, avrebbero commercializzato attraverso un sito internet dispositivi come game copiers e flash card "eludendo - si legge nell'imputazione - le misure tecnologiche di protezione adottate dalla società".





giapponese".

Secondo l'accusa, la società barese avrebbe venduto al costo di 25-30 euro dispositivi che, inseriti nell'apparecchio Nintendo, consentivano di "craccare" tutti i giochi, accedendovi quindi senza acquistarli. La vicenda contestata nel processo deriva da una querela fatta nel luglio 2017 dal procuratore speciale della Nintendo. Dopo due consulenze tecniche, la Procura ha chiesto altrettante archiviazioni del procedimento ma il GIP, accogliendo le opposizioni della azienda nipponica, ha prima disposto nuove indagini e poi formulato una imputazione coatta a carico degli imprenditori, difesi dall'avvocato Antonio Maria La Scala. Così la PM Angela Maria Morea ha firmato il decreto di citazione a giudizio ed il processo dinanzi al Tribunale monocratico di Bari è cominciato nei giorni scorsi. Si tornerà in aula il 10 novembre.

Personalmente non posso sostenere la pirateria però sono un forte sostenitore per un accesso libero a prodotti ormai datati e senza più vincoli legali, sono anche fermo sostenitore riguardo la fruizione di questi capolavori videoludici per la più grande fetta di popolazione possibile, soprattutto a "prezzi ragionevoli". Purtroppo invece i plurimiliardari capi, creatori e distributori del mondo videoludico, si macchiano frequentemente di cinica e sterile divulgazione con approcci spesso di incitazione alla dipendenza. Ancor più frequentemente una dipendenza costosa e poco rapportata alla possibilità di spesa per chi ama il gaming!

Concludo questo articolo con una previsione di speranza. Secondo quanto diffuso dalla casa madre di Nintendo in occasione della comunicazione degli ultimi risultati finanziari, è sempre più diffusa l'abitudine tra possessori di Nintendo Switch di acquistare un secondo modello della console ibrida portatile.

La curiosa rivelazione è giunta in occasione dello spazio per domande e risposte per bocca del

presidente Shuntaro Furukawa, che ha raccontato come i modelli Switch Lite e Switch Oled siano quelli più riacquistati, in quanto versione più piccola e votata alla portabilità.

In un presente in cui è ancora molto difficile trovare disponibilità delle nuove generazioni di console Ps5 e Xbox Series X/S vista la nota carenza di chip a livello globale, Nintendo si trova in una posizione leggermente avvantaggiata vista la più semplice reperibilità dei componenti di Nintendo Switch. Questa situazione favorevole ha portato molti utenti a possedere addirittura due modelli di console, magari il modello Lite per avvantaggiare la modalità portatile per esempio quando si viaggia o durante gli spostamenti quotidiani per recarsi al lavoro; per quanto riguarda Switch Oled, molti utenti hanno voluto godere nel vantaggio di una batteria più duratura e di un display più grande e di qualità. Secondo Furukawa, il 25% circa degli acquisti totali di Nintendo Switch dell'ultimo periodo provengono proprio da già possessori. Il riacquisto riguarda il 30% di tutte le vendite di Nintendo Switch Lite e ben il 40% delle vendite di Switch Oled. Riguardo la Switch Pro alias Switch 2, rilassiamoci, si parla di 2023-2024, se tutto andrà bene! Si attende una console a 4k, 120 fps, mantenendo sempre la natura ibrida di funzionare in mobilità ed in modalità dock collegata ai tv.

Quindi, caro Giappone, quo vadis? Dove stai andando? Come ti stai trasformando? Io ho cercato di raccogliere in maniera imparziale il maggior numero di notizie che stanno uscendo dal Paese del Sol Levante, ma ovviamente è da tempo che non sono più immerso dentro il gossip di quella terra.

Le notizie più chiare, ovviamente, sono gelosamente custodite là. Pertanto vi saluto e vi invito a rimanere sintonizzati sulle prossime piccanti notizie riguardo il mondo nipponico post Covid, a presto!



Figura 2





Burger Time

di Mic the Biker Novarina

Chi è che non conosce Burger Time, il famosissimo Arcade Game uscito in Giappone nel 1982 a cura della Data East, e poi convertito negli anni seguenti su molte piattaforme domestiche? Poteva forse non essere un successo planetario un gioco dove si devono creare dei succosi panini con Hamburger? In questo leggendario gioco guidiamo lo chef "Peter Pepper", il quale deve far precipitare su dei vassoi, camminandovi sopra, gli strati che compongono vari hamburger. Avete capito di che gioco si tratta? Burger Time vide la luce nel lontano 1982 per le sale giochi sfruttando il pionieristico DECO cassette system.

Di cosa si trattava? Il DECO Cassette System fu introdotto nel 1980 da Data East ed è stato uno dei primi sistemi arcade standardizzati che consente al gestore della sala giochi di cambiare il gioco eseguito all'interno del cabinato arcade. Il gestore acquistava la cabina arcade, mentre i giochi erano disponibili su cassette audio. Il proprietario inseriva una cassetta e un codice di protezione nella macchina. Quando la macchina veniva accesa, il programma nel nastro viene copiato nel chip della RAM. Dopo un caricamento di circa tre minuti il gioco può essere giocato liberamente fino a quando il sistema non viene riavviato. Per quegli anni era un sistema rivoluzionario, ma i proprietari del sistema si lamentavano per l'inaffidabilità delle cassette. Queste si potevano smagnetizzare facilmente ed avevano tempi medi di caricamento considerati lunghi.

Diciamo che queste condizioni sarebbero state il paradiso per noi possessori di home computer: solitamente i nostri caricamenti sfioravano il biblico e praticamente sempre l'errore di caricamento si aveva negli ultimi 7 secondi.

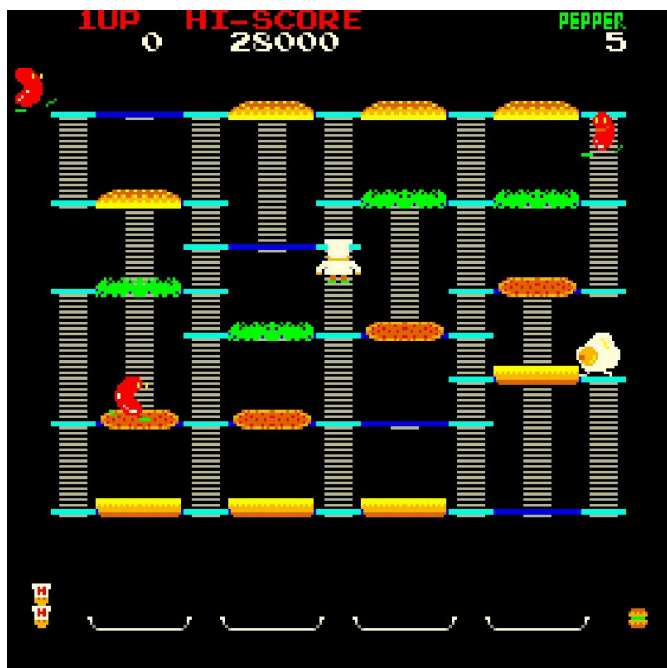
Comunque, In Giappone il gioco fu dapprima intitolato Hamburger, ma fu poi rinominato Burger Time prima di essere introdotto negli USA. Negli Stati Uniti, la Data East USA autorizzò la Bally Midway alla distribuzione di Burger Time in versione non basata sul DECO. Le due versioni del gioco possono essere riconosciute dal nome del produttore nei titoli di presentazione sullo schermo.

Burger Time, il gioco

La meccanica di gioco era, come tipico dei giochi dell'epoca, semplice quanto divertente: si deve far cadere su dei vassoi, camminandovi sopra, gli strati che compongono vari hamburger. Il tutto evitando i personaggi che gli danno la caccia all'interno del sistema di piattaforme collegate da scale. Lo scopo del giocatore è di ultimare gli hamburger tramite il controllo dello chef, che dovrà camminare al di sopra degli ingredienti. Questi sono pane, carne tritata, pomodori, lattuga e formaggio. Gli strati sono sistemati verticalmente, cosicché possano cadere direttamente l'uno sull'altro. Quando il giocatore ha calpestato l'intero strato, questi precipita al piano sottostante. Se quest'ultimo è occupato da un altro strato, questi a sua volta cade al livello inferiore. Quando tutti gli strati degli hamburger saranno giunti nel vassoio posto al di sotto, l'hamburger è completo. Allorché tutti gli hamburger sono ultimati, si supera il livello.

Mentre compone gli hamburger, il giocatore deve evitare i nemici che vagano per lo schermo e lo seguono senza sosta. Questi sono dei cibi di tre tipi dotati di gambe: Mr. Hot Dog (i più comuni e meno pericolosi), Mr. Pickle





(dall'inglese: "sottaceto") e Mr. Egg (dall'inglese: "uovo").

Questi succulenti cattivi, permettetemi l'ossimoro, possono essere eliminati o perlomeno fermati in vari modi. Il sistema più classico è quello di eliminarli temporaneamente schiacciandoli con caduta dei diversi strati del panino.

Per un po' saremo tranquilli: essi si rigenereranno ai bordi dello schermo in pochi secondi. Un sistema più complicato per bloccarli è quello attirare i nemici su di uno strato semi calpestato e quindi finirlo facendolo precipitare. Il peso dei nemici farà cadere lo strato di qualche piano e i nemici rimarranno tramortiti per alcuni secondi. È un po' rischioso perché si deve calpestare solo mezzo strato ed attendere che i nemici vi arrivino alle spalle. Capita molto spesso purtroppo che nel momento clou arrivi il classico hot dog rompi palle di fronte e se avete già finito il pepe la morte è certa.

Il giocatore dispone di una scorta limitata di pepe nero, inizialmente tre dosi, che può essere spruzzato a breve distanza sui nemici per stordirli e renderli inoffensivi per pochi istanti. Dosi aggiuntive di pepe possono essere ottenute raccogliendo dei cibi bonus tipo caffè, gelato, patatine fritte. Questi utilissimi oggetti bonus appaiono al centro del labirinto ogniqualvolta un certo numero di strati è precipitato.

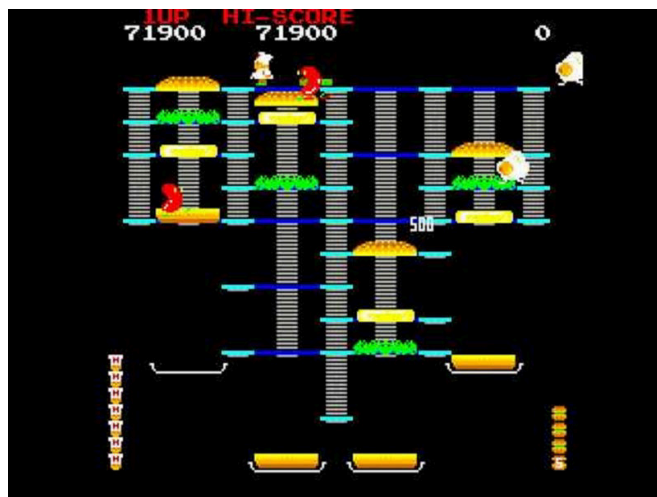
Ci sono sei livelli di difficoltà crescente nel gioco, con più hamburger, ingredienti e nemici. Oltre questo ci sono diversi tipi di combinazioni scale - piattaforme che rendono più facile chiudere Peter in spazi senza uscita. Dopo che il giocatore ha completato la sesta tavola, il ciclo si ripete con difficoltà ricalibrata verso l'alto. Il giocatore perde una vita ogni volta che Peter tocca un nemico non stordito. Quando tutte le vite sono perse, il gioco è finito.

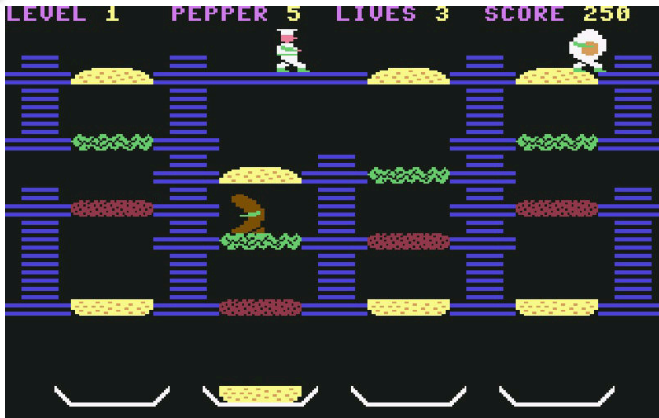
Successo planetario e prime conversioni

Il successo di Burger Time rese possibile la conversione per diversi home computer e console. Mattel Electronics ottenne i diritti da Data East e pubblicò la versione Intellivision nel 1983. Il gioco divenne presto il cavallo di battaglia di questa console. La grafica semplificata rendeva molto bene, nonostante l'hamburger verdino sapeva di andato a male. Altra cosa che si nota immediatamente è che il gioco fu ripensato in toto. I livelli diventano sette, cambia il numero di panini da confezionare per livello e cambia decisamente il layout delle piattaforme. Diciamo che giocandoci anche la difficoltà del gioco risulta ricalibrata verso il più semplice. I programmatori hanno preferito fornire un gioco ricalibrato verso il basso, tanto a casa non c'è l'esigenza di far spendere monetine. Il risultato finale convince, il gioco è davvero bellissimo e ti tiene attaccato allo schermo. Animazioni perfette, sonoro che si rifà all'originale ed effetti sonori ridotti ma efficaci.

Atari 2600

Sempre nel 1983, poco dopo, venne alla luce la conversione per Atari 2600. Il risultato, già all'epoca, lasciava un po' l'amaro in bocca. La grafica era logicamente semplificata ma qui pare troppo risicata. È un vero peccato perché la giocabilità è buona e il sonoro, semplificato, fa il suo dovere. Ma la grafica amici qui inficia anche la buona giocabilità. Infatti, è spesso presente un fastidioso sfarfallio degli sprite che a volte li rende dei quadrati che vagano per lo schermo. Il numero di livelli qui scende a cinque, probabilmente per limiti fisici della cartuccia. I comandi sono perfetti, identici alla versione da bar. Da capire cosa avessero in mente i programmatori quando scelsero le azioni dei pulsanti presenti sulla console: il pulsante difficoltà posto a destra seleziona il numero dei giocatori, quello sul lato sinistro funge da pausa.





Mattel Aquarius

Era scontato che la casa che ne curò la conversione ne commissionò una per il suo sfortunato home computer uscito proprio in quell'anno. L'aquarius nacque già obsoleto, al punto che gli stessi programmatori lo chiamavano "La macchina degli anni settanta". Un computer che smise di essere prodotto appena approdò in negozio diventando famoso come il computer dalla vita più corta di tutti. La conversione fu un vero buco nell'acqua. La grafica era abbastanza colorata ma lentissima, il sonoro era solo pochi effetti e il gioco ridotto rispetto all'originale. Unica cosa positiva è che fu prodotto in così pochi esemplari da divenire una rarità per collezionisti.

Colecovision

Di ben altra pasta è la conversione fatta nel 1984 per il Colecovision. La potenza della macchina permise di creare un comparto grafico praticamente identico all'originale. Solo il nemico hot dog aveva alcune trasparenze usate come sfumature, il resto è una replica impeccabile. I controlli sono identici alla versione arcade e il sonoro si avvicina in maniera incredibile. Questo porting non tiene conto che a casa non si spendono gettoni, proprio per questo la difficoltà è calibrata sull'alto come in sala giochi. I livelli sono sei e tutti studiati per mettere alle strette il povero Mr. Pepper. Probabilmente il porting più fedele sulle piattaforme dell'epoca.

Commodore 64

Non poteva ovviamente mancare la versione per Commodore 64 vi pare? Alzi la mano chi non ha avuto tra le mani la versione tarocca chiamata "Paninaro". La conversione fu curata dalla Interceptor software, la quale fu criticata per il lavoro svolto. Questa incarnazione non è infatti tra le migliori prodotte. La grafica, considerando che si parla di un C64, è troppo semplice e cromaticamente piatta. Il comparto audio è un rimpianto, perché il SID poteva rendere il sound identico all'originale. Purtroppo, il risultato

fu ridicolo. Ma la cosa che fece infuriare tutti i videogiocatori era il fatto che ogni volta che si moriva gli ingredienti tornavano tutti al loro posto di partenza rendendo snervante il gioco. Ce lo facevamo andare bene qualche partita, giusto perché era nel calderone di qualche cassetta mista presa in edicola ma finiva presto nel dimenticatoio.

Famicom & Nes

Nel 1985 venne convertito per il famicom e solo nel 1987 sbarcò sul nostro mercato per il buon NES. Il porting era veramente buono e si decise anche qui di farne una versione conservativa del coin op. La grafica era semplificata ma molto ben fatta e cromaticamente appagante. Il sonoro è stato leggermente rivisto ma riprende molto bene il main theme mentre gli effetti sonori sono pressoché identici. I livelli, sia come numero che come layout, sono identici alla versione arcade, così come la giocabilità.

Burger Time entra nella leggenda

Burger Time è stato un successo planetario e questo dimostra ancora oggi, dopo tre decenni, come un'idea semplice e accattivante possa reggere così bene al passare degli anni. Certo, gli si può appuntare una certa mancanza di profondità e che i livelli, dopo un certo numero, si ripetano. Ma va ricordato che nacque come gioco su cassetta da caricare nel cabinato. Ricevette infatti, nel 1984, il riconoscimento di "Miglior gioco dell'anno". Negli anni a seguire videro la luce numerosi sequel più o meno ufficiali ma tutti pronti a cavalcare l'onda del successo del gioco originale. Proprio la versione classica è stata inserita in quasi tutte le collezioni "Greatest Hits" per le moderne console, senza contare le sue apparizioni sul grande schermo in capolavori come Ralph Spaccatutto e Pixel.

Anche a livello di Guinness world record non se la cava male. Il 5 settembre 2005, Bryan L. Wagner ha raggiunto un punteggio record di 8.601.300 e migliorato esattamente a 9.000.000 il 2 giugno 2006. Secondo Twin Galaxies lo ha ulteriormente migliorato a 11.512.500 punti il 19 settembre 2008 al Challenge Arcade di Wyomissing. Il record mondiale di MAME è stato verificato da Twin Galaxies il 2 dicembre 2016 come 7.837.750 da Roger Edwin Blair III.





The Red Serpent Invasion (Evoke 2022)

di Marco Pistorio

Un saluto a tutti gli Voi, cari lettori di RetroMagazine. Oggi parliamo di "The Red Serpent Invasion" (Evoke 2022) un "Doom-clone" che dovrebbe essere di prossima uscita. Per il momento è disponibile infatti solo una preview, cioè una anteprima, che promette bene, aggiungo :) E' giusto sottolineare alcune caratteristiche di questo progetto. Dovrebbe girare su un C64 "liscio", senza alcuna espansione, e sembra girare anche ad una discreta velocità.

Precedenti tentativi

Non è la prima volta che si cerca di ottenere questo obiettivo, ovvero di realizzare un porting del famoso "Doom" per il nostro amato biscottone. Impresa decisamente ardua. Perché? A causa della esigua quantità di RAM a disposizione (64k) e della velocità di clock del C64 (0,9 Mhz), che trasformano, per esempio, l'implementazione dell'algoritmo di tray-racing, ovvero il metodo principe utilizzato per disegnare la scena del gioco, in un vero e proprio "inferno sulla Terra", è proprio il caso di dirlo :)

Qualche indomito ci ha già provato, in passato.

Cito alcune uscite di cui ho memoria, certo di dimenticarne altre:

- "Mathematica, anno 1995 - demo in 2 parti" Molto veloce soprattutto nella prima parte, alcuni frames animati ma senza interazione con giocatore, solo movimenti precalcolati.

- "Mood preview v1, 2, anno 1996" - sembrava promettere bene ma alle 2 anteprime non è stata mai rilasciata (almeno fino al momento in cui scrivo) una versione giocabile completa, definitiva. Nessuna musica. Era un pò lento e, a tratti, un pò "scattoso", non fluidissimo.



Intro

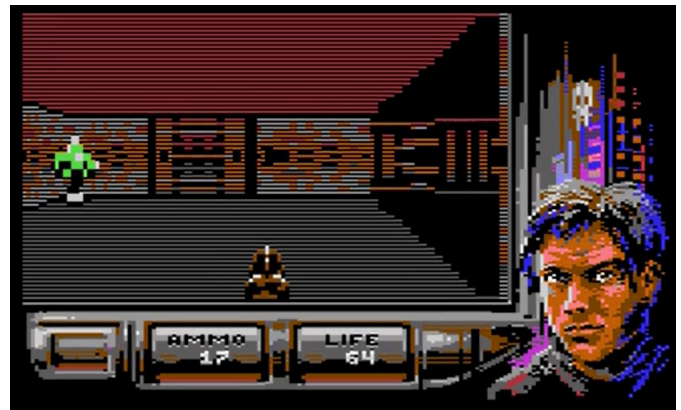


Immagine della schermata di gioco

- "One-Der demo, year 1997 - parte finale". Splendida grafica, musica, più veloce di Mood ma breve, senza nemici. Poco più di un labirinto 3D insomma. Ed arriviamo quindi al 2022, con il lavoro del gruppo "TRSI", che sembra il migliore, al momento, sotto diversi aspetti. L'anteprima è giocabile, il gameplay sembra piuttosto fluido e, anche se la videata è un pò ridotta (espediente probabilmente studiato per renderne più veloce il riempimento a runtime), il gioco è godibile.

Conclusione

Non mi sembra il momento di dare dei punteggi e/o di valutare il gioco. Essenzialmente per due motivi.

Il primo è che non è ancora stato rilasciato il gioco in maniera definitiva. Valutare una sua anteprima ha poco senso.

Il secondo è che preferisco lasciare a Voi il piacere di provarlo ed un pizzico di "mistero" da parte mia non potrà che giovare in tal senso, no?

Ah, come si è detto altre volte in casi analoghi, forse è più simile ad un altro titolo di ID Software rispetto al celeberrimo "Doom", ovvero a "Wolfenstein 3D". Tuttavia cambia poco in fondo. Probabilmente è più equilibrato dire che si notano elementi provenienti da entrambi questi titoli.

Non mi resta che salutarvi, cari amici lettori, fornendovi ovviamente il link per scaricare questa anteprima, che è il seguente:

<https://csdb.dk/release/?id=220409>

e speriamo di tornare presto a parlare di questo gioco, nella sua versione definitiva magari. Ciao a tutti !!!!





NEW GAME

DOTTIE DREADS NOUGHT

Anno: 2021

Editore: Goldlocke

Genere: Platform

Piattaforma: Super Nintendo

Sito web: [https://](https://goldlocke.itch.io/dottie-dreads-nought)goldlocke.itch.io/dottie-dreads-nought

Aiuteremo Dottie e il suo amico Ernesto nella ricerca del leggendario fiore di stella alpina?

Sì, e vi dirò di più lo faremo davvero in poco tempo.

Peccato, peccato, peccato... Questo Dottie è un gioco davvero curato graficamente e da tutti i punti di vista. Facile nei comandi, bello il sonoro, carine le animazioni.



Insomma, c'è tutto quello che serve per poter essere un vero platform game per Super Nintendo, piattaforma regina di questo genere però... dura 20 minuti scarsi!

Direte voi "ma si tratta di un titolo nato per lo SNESDEV Game Jam 2021, cosa pretendi?".

Semplicemente tre cose: varietà di gioco, una curva di difficoltà reale e almeno qualche livello in più.

Si poteva fare. Presentare il gioco alla competition e prolungare lo sviluppo

magari aggiungendo un paio di mondi in più e qualche nemico differente.

Dottie Dreads Nought ha tutto per essere qualitativamente in altissimo nella scala dei giochi per Snes. La grafica è animata benissimo, colorata e veloce. Il sonoro è bello e orecchiabile.



Peccato.

Dimenticavo, lo scopo del gioco è cercare il fiore di stella alpina e per farlo bisogna esplorare i livelli superandone gli ostacoli e servirsi dell'aiuto del fido gufo Ernesto (che si limita a spostare cose).



Troppo poco, troppo veloce, troppo semplice.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%

C'è ogni ingrediente per un buon platform. Semplice e ben sviluppato.

» Longevità 55%

Ma dura circa 20 minuti di gioco. C'è pochissima varietà nei mostri e nello sviluppo dei livelli. Sembra un grande tech-demo.





NEW GAME

EYE OF THE BEHOLDER

Anno: 2022

Sviluppatore: Andreas Larsson, Oliver Lindau, Ilesj, Mirage e Twofoloer

Genere: Dungeon Crawler

Piattaforma: Commodore 64/128

Incredibile!

Questa è l'espressione che avrai la prima volta che carichi sul tuo C64 (o emulatore o TheC64) Eye of the Beholder. La schermata dei titoli iniziale e la schermata introduttiva sono perfette! Tutto è perfetto. Ricreata magistralmente da Oliver Lindau (V3to) che è noto per aver realizzato le migliori grafiche recenti sul Commodore (Sonic, Caren and the Tangled Tentacles e molti altri).

Ma partiamo con calma.

Tutti conosciamo Eye of the Beholder. Uno dei più iconici dungeon crawler di sempre, sviluppato nel 1991 su Amiga e su PC Dos dalla Westwood Associates e pubblicato dalla SSI con la licenza delle regole del bellissimo Advanced Dungeons & Dragons, per la precisione i Forgotten Realms e la città magica di Waterdeep.

In questa antica e pericolosa città il male si è identificato nel terribile Xanathar, un Beholder ovvero una terrificante aberrazione intelligente e crudele che spesso risiedono in diversi piani di esistenza (prima o poi dovremmo soffermarci ad analizzare il mondo di D&D, Ad&D e soci). I Beholder odiano il genere umano e sono estremamente xenofobi. Xanathar non è da meno e vuole scatenare il chaos in tutti i reami dimenticati, partendo proprio dal Underdark di Waterdeep.

Il giocatore ha quindi l'obbligo di formare un piccolo gruppo di avventurieri e lanciarsi nell'avventura,



fronteggiando tutto ciò che c'è di pericoloso e devastante nei terribili dungeon sotterranei.

E vi assicuro che nel underdark c'è di tutto. I Drow e le loro magie folle, i Dweggar, Orchi, Koboldi e tantissime altre creature devastanti.

Insomma, se siete appassionati del mondo realizzato dalla TSR sapete





già di cosa parliamo e questo Eye of the Beholder ne incarnava (e ne incarna) perfettamente lo spirito e la perigliosità. Già dai tempi dell'uscita su Amiga, si parlava di un possibile port. Sembrava un'ipotesi assurda e complessa, ma negli anni gli sviluppatori hanno lavorato in modo incredibile anche superando i limiti della "poca" memoria del C64. Dopo un timido tentativo nel 2006 e nel 2011, nel 2018 comincia lo sviluppo di quella che sarà poi la versione finale. Andreas Larson e il team hanno optato per un formato su cartuccia per superare le limitazioni hardware. Hanno ricominciato da capo e hanno proseguito spediti verso la meta. Ed eccoci al 2022. Con una versione per la stampa da guardare, testare, ammirare e giocare fino alla fine.

Come vi dicevo, c'è tutto. Dopo la bellissima introduzione animata si arriva alla generazione dei personaggi di gioco. Si può fare il proprio personaggio da zero oppure caricarne di già pronti, è stata implementata l'opzione di utilizzo del mouse 1351, che funziona perfettamente se si utilizza un mouse ottico classico da pc sia in emulazione che su real hardware. Ma è possibile anche scegliere i comandi da tastiera.

Anche questi funzionano bene e permettono di immergersi nel gioco completamente. Ottima anche la possibilità di combinare tastiera e mouse, opzione che ho preferito e che permette di giocare velocemente richiamando le azioni da fare.

La grafica del gioco è da strapparsi i capelli. L'uso dei colori è così incredibile da non pensare che sia su un Commodore 64 e in alcuni punti è persino preferibile alle versioni con risoluzioni più alte su macchine a 16 bit. Le animazioni dei mostri, la ricercatezza dei dettagli sulle pareti, i menù laterali dei personaggi... perfetti!



La versione C64 è, ovviamente, meno veloce delle controparti Amiga/PC, ma risulta più giocabile anche ad una velocità minore.

È stata inserito il supporto C128, e quindi è possibile provare la modalità a 2Mhz che va bella fluida.

Una funzione non presente nella versione originale e che invece è stata inserita qui è quella di Automapping, cosa estremamente utile per tutti i giocatori. Accessibile tramite il tasto "M", ci permette di visionare esattamente i nostri movimenti nei dungeon.

Bellissima l'opzione che in emulazione

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 99%

Brutale ma è AD&D. C'è tutto quello che era presente nelle versioni a 16 bit. Un capolavoro su Commodore 64.

» Longevità 95%

E' un gioco di ruolo dentro un dungeon. Praticamente infinite le possibilità di combinare diversi elementi nel party e la difficoltà vi incollerà allo schermo.





C128 del Vice ci consente di avere due schermi. Il primo per il gioco e il secondo con l'automap. Bellissimo.

I vecchi giocatori come me ricorderanno come Eye of the Beholder fosse brutale. Beh, anche questa versione lo è. Non è un gioco per casual gamers, nemmeno un titolo adatto ai deboli di cuore. Questo è un dannato Dungeon Crawler e la Cpu è un cattivissimo Power Master che cercherà di farvi a pezzi già dal primo combattimento coi Koboldi. Le mosse, le azioni, le magie e le cure andranno pianificate al meglio e persino la generazione dei personaggi è fondamentale. Un party equilibrato dovrà avere al proprio interno un forte guerriero, il chierico (io lo preferisco nanico), un buon mago con una marea di dardi incantati e un ladro che vi permetta di forzare serrature ed evitare trappole. Elementi imprescindibili. Quindi scordatevi cose fantasiose... siamo dentro il mondo di Dungeons & Dragons, i mostri simpatici non ci sono e la morte è dietro ogni angolo. Questo tipo di difficoltà non incide minimamente sulla voglia di giocare fino allo scontro finale. Il team di Larsson e soci ha creato una grande porting. Eye of the Beholder per C64 è sbalorditivo. Al momento attuale il gioco è quasi

pronto, mancano alcuni appunti da sistemare e verrà reso pubblico.

Noi di RMW non possiamo che lodare questo gioiello e rigettarci nei terribili Dungeon di Waterdeep, sperando di non incontrare mai un Tarrasque.

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Requisiti per il gioco

Su Hardware originale

Cartuccia Easyflash o equivalente (es. 1541 Ultimate II+)

Mouse 1351 compatibile nella port II.

Su THEC64

Richiesto Firmware 1.6.1 per il controllo del mouse

E' necessario che il file .CJM sia assieme al file .CRT per un corretto funzionamento.

Il salvataggio avviene tramite la funzione snapshot del THEC64.

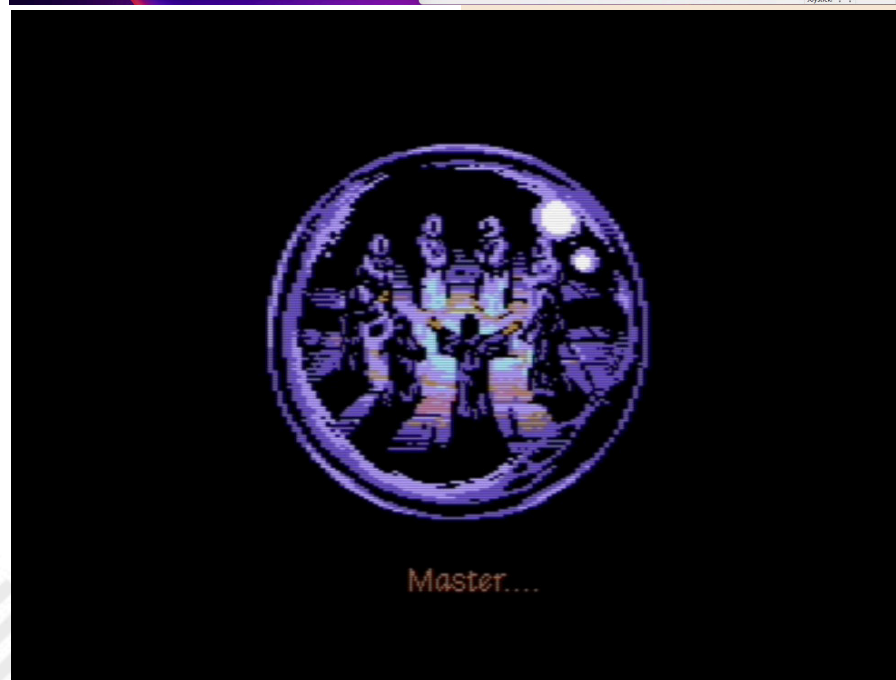
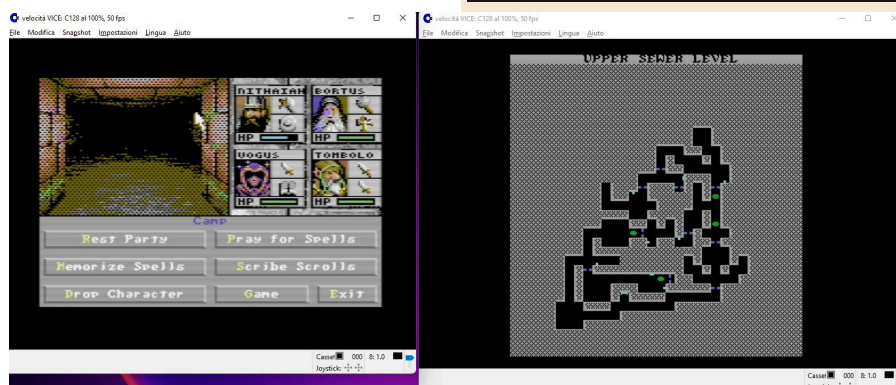
Su VICE 3.X

Va impostata la tastiera su "Positional"

Impostato la porta di controllo II su 1351 mouse.

Impostata la cartuccia/IO - Easyflash "Salva CRT allo scollegamento" come attiva.

Il gioco non funziona correttamente su THEC64 mini e quindi gli autori ne sconsigliano l'utilizzo.





NEW GAME

LYKIA THE LOST ISLAND

Anno: 2022

Editore: Puls4r

Genere: ARPG

Piattaforma: Plus/4

Sito web: <https://puls4r.de/portfolio/lykia>

Eccoci di nuovo a parlare di Lykia The Lost Island in versione Plus/4.

Dopo aver letto e conosciuto la storia della versione Commodore 64 sul numero Speciale 38 di RMW (lo avete scaricato vero? - Nith) parliamo di questa versione per il computer della serie "264".

La storia è sempre quella di prima, aiutare Nora in un'avventura misteriosa nata per caso.

Questa versione si presenta con una risoluzione più "piccola" ma un gran numero di colori su schermo. Si vede che il gruppo guidato da Stefan Mader conosce bene il Plus/4. C'è meno "confusione" su schermo rispetto alla versione per il Commodore 64 e maggiore chiarezza in alcuni punti. Si muove anche tutto con una notevole fluidità.

Meno incisivo l'audio su TED. La versione C64 con la musica che usciva dal chip SID è nettamente superiore. A livello di gameplay troviamo sempre lo stesso tipo di gioco. E' un gioco di ruolo d'azione ispirato ai classici come



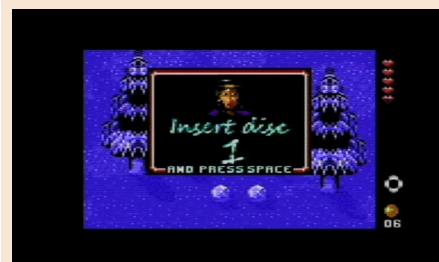
Zelda che su Plus 4 non ha concorrenti e che si classifica senza fatica al primo posto di questo genere per questo computer.

Si lascia giocare piacevolmente e la sua storia coinvolge il giocatore.

Se avete un Plus/4 e volete provare un bel titolo fondatevi sul sito e "scaricate" il gioco.

A breve verrà messa in commercio la versione fisica con tanto di manuale e gadget, fossi in voi non me perderei.

di **Giampaolo Moraschi**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Comparto tecnico eccellente che facilita ancora di più la giocabilità del prodotto.

» Longevità 95%

Su Plus/4 non ci sono altri titoli simili e quindi merita qualche punto in più nella votazione rispetto alla versione per C64. E' un titolo che si lascia giocare volentieri e vi terrà incollati allo schermo.





NEW GAME

ALWA'S AWAKENING

Anno: 2022

Editore: Elden Pixels

Genere: Metroidvania

Piattaforma: Switch, X Box One, PS4, Windows, MacOS, Linux, NES

Versione recensita: Nintendo NES

Sito web: <https://eldenpixels.itch.io/alwas-awakening-the-8-bit-edition>

È facile rimanere affascinati dall'estetica di questo Alwa's Awakening, dalla musica e tutto il resto, almeno se si è abbastanza adulti da provare nostalgia di quel meraviglioso periodo che erano gli anni 80.

A parte questo, AA (lo abbrevieremo per comodità) è un ottimo puzzle/platform incentrato su tre meccaniche che richiedono un pensiero fuori dagli schemi.

Il gioco è ben costruito attorno alle sue dinamiche più cerebrali, rendendo le cose un po' più lente rispetto alla tipica velocità di alcuni nuovi titoli "metroidvania". Tuttavia, il suo ritmo a volte può essere la sua rovina. Alcune dei problemi che sorgono giocando sono mitigati dalle impostazioni opzionali, ma ciò nonostante fa sì che il gioco sia a pochi passi dall'eccellenza su NES.

Invece di prendere nuove armi e far esplodere i nemici, AA ti dà un attacco a distanza ravvicinata precario e la possibilità di migliorarlo ampliando le tue conoscenze magiche per ottenere alcuni vantaggi. Queste abilità magiche si recuperano durante le prime fasi di gioco o in alcuni momenti specifici. Troveremo l'incantesimo di colore verde che creerà blocchi utilissimi per raggiungere punti inaccessibili con il semplice salto, oppure l'incantesimo bolla o altro ancora.

Ogni incantesimo utilizza la stessa

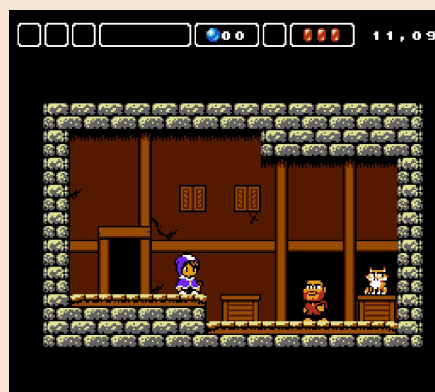
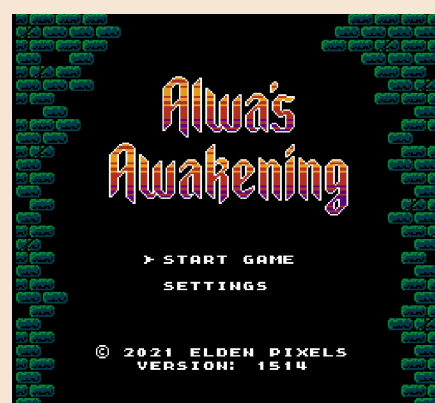


riserva di ricarica, quindi lanciare un blocco ti fa aspettare prima di poter lanciare una bolla, ma l'incantesimo fulmine, ad esempio, crea una lunga pausa prima di poter lanciare qualsiasi altra cosa. Questa è una dinamica interessante che viene utilizzata decentemente durante la partita per portare a termine alcune sfide.

In generale, sono rimasto particolarmente coinvolto dall'intelligente design dei livelli e dal capire come avrei potuto usare i miei nuovi poteri per spostarmi.

La natura meno diretta delle abilità conferisce al gioco una sorta di qualità che ricorda molto Zelda, specialmente la sua seconda incarnazione ovvero The Adventure of Link.

Tornando al discorso della lentezza,





GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 90%

È semplice e ben sviluppato. La modalità assistente è una piacevole scoperta che aiuterà davvero tanto.

» Longevità 80%

Difficoltà bilanciata fino al dungeon finale. Devastante! Alcune dinamiche potevano essere sviluppate meglio.



si tratta più che altro di ritmo di gioco che non è così male se tutto sta procedendo per il meglio, ma ogni volta che sei costretto a tornare indietro o devi riprodurre di nuovo una sezione della mappa, sembra un po' lento. Per fortuna il gioco offre alcuni "cheat" per mitigare questo problema.

Il primo di questi "trucchi" è che, quando si muore, non ci sono conseguenze se non tornare all'ultimo checkpoint che si è utilizzato. Quello che intendo con questo è che puoi conservare tutti gli oggetti trovati e qualsiasi esplorazioni che si è fatto senza ricominciare dopo il decesso. Il secondo "cheat" è che il gioco ha una simpatica modalità "assistenza", a cui si accede nel menù prima di carica il gioco e include l'opzione di ricomparire all'inizio della schermata in cui si è morti. Consiglio vivamente di passare a questa modalità come predefinita, anche se rende il gioco leggermente più semplice.

Il titolo ha una difficoltà graduale lungo i suoi livelli salvo quella del dungeon

finale, davvero un massacro continuo e quasi snervante.

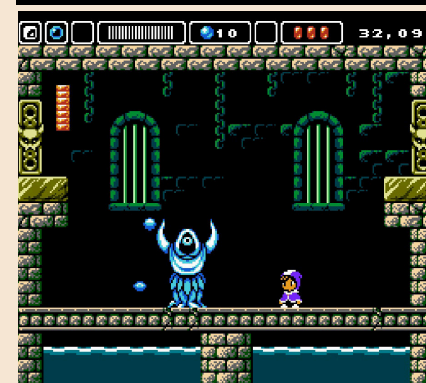
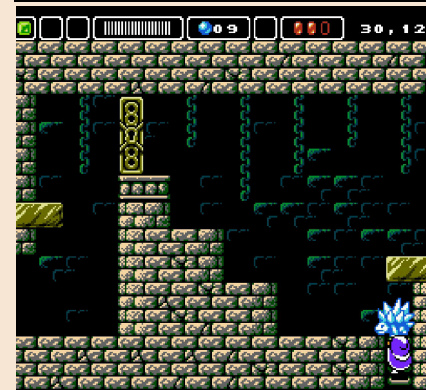
Il titolo è stato rilasciato per numerose console di nuova generazione e per i più svariati S.O dal 2017 e solo in agosto 2022 è uscito anche per NES in formato digitale.

Funziona correttamente in emulazione (testato su MESEN) e correttamente anche caricato su una everdrive e sul hardware reale.

Giochi come AA sono i più difficile da recensire, perché amo così tante cose di loro, ma ci sono alcuni elementi che non lo hanno portato (almeno a mio giudizio) nel gotha delle nuove produzioni per NES.

Offre un gameplay abbastanza unico che non si trova da nessun'altra parte, se piace, non lasciatevelo sfuggire e lasciate perdere i pochi difetti che ho elencato. È un ottimo gioco che potrebbe essere perfetto con poche modifiche. Non resta che attendere il seguito che gli sviluppatori stanno preparando.

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini





NEW GAME

KNIGHTS & SLIMES

Anno: 2022

Editor: Monte Boyd

Genere: Platform

Piattaforma: Commodore 64

Sito web: [https://](https://monteboyd.itch.io/knights-and-slimes)

monteboyd.itch.io/knights-and-slimes

**Knights
& Slimes**

PLAY
HIGHSCORES
CREDITS
HELP DEF
PASSCODE

Il nostro regno è invaso dagli Slimes e, come ogni eroe che si rispetti, avremo il compito di ripulirlo.

Knights and Slimes è un nuovo titolo per C64 realizzato da Monte Boyd che nel 2021 ci aveva deliziati con Monster Catcher. Si tratta di un Platform a schermo singolo diviso in 4 area di gioco e diversi livelli per area (i livelli sono casuali in modo tale da essere sempre differenti).

È possibile selezionare 8 cavalieri per affrontare l'avventura. Essenzialmente i personaggi sono tutti simili, ma sono ben realizzati e simpatici da vedere e con il tempo possono acquisire nuove abilità attraverso i punti esperienza accumulati nei livelli.

Il titolo è stato realizzato in formato .CRT ovvero in formato cartuccia. È possibile giocarlo su real hardware con easyflash. Noi lo abbiamo testato su The C64 e su un Commodore 64 con easyflash e tutto è filato liscio, senza problemi.

La programmazione, la grafica e l'accompagnamento sonoro è stato realizzato da Monte Boyd in modo pregevole.

Lo sviluppatore merita davvero di essere lodato per aver messo in campo un titolo basato sull'originalità e miscelando le meccaniche di gioco

di Bubble Bobble, Pang e Snow Bros.

Il risultato finale non è perfetto ma è godibile. I 32 livelli sono ben sviluppati e ben strutturati come curva di difficoltà. Il mostro finale è simpatico e piacevole da affrontare anche se





non è la sfida del secolo e si fa presto a capire come eliminarlo.

La grafica è molto carina con sprite belli grandi e ben realizzati. Forse non troppo varia, ma ben fatta.

Durante il gioco ho tolto la musica d'accompagnamento che, seppur ben fatta, ho trovato "fastidiosa" e forse troppo poco affine all'atmosfera di gioco.

Mi è piaciuta la possibilità di poter segnare la password come una volta attraverso un semplice codice.

Insomma è un bel titolo che per la modica cifra di 2,99 dollari si lascia giocare e apprezzare.

Altro tassello per la nuova produzione



di titoli per il glorioso Commodore 64.

di Carlo N. Del Mar Pirazzini



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%

Semplice, bilanciato e divertente.

Avrei gradito l'opzione due giocatori, avrebbe aumentato di 10 punti il voto.

» Longevità 80%

Non è difficile ma si gioca e si lascia giocare piacevolmente.





LIVE A LIVE

Anno: 1994

Editore: Square

Genere: ARPG

Piattaforma: Super Nintendo

In occasione della riedizione per Nintendo Switch, non possiamo che raccontarvi questo gioiello di gioco passato quasi inosservato in occidente. Live A Live è un gioco di ruolo sviluppato nel 1994 da Square su Super Famicom (il Super Nintendo in Giappone).

La premessa di questo titolo è semplice: Square riunì un sacco di famosi mangaka mettendo a disposizione un motore di gioco per giochi di ruolo e ha chiesto loro di realizzare qualcosa di epico.

Il risultato è questo titolo con circa 20 ore di gioco che fa sembrare Final Fantasy un giochino per poppanti.

Non è un gioco di ruolo standard. E' composto da nove parti, ognuna realizzata da un artista diverso, e ognuna con le proprie scelte di design.

I primi otto capitoli si concentrano ciascuno su un singolo personaggio, che va da un giovane cavernicolo della preistoria, ad un ninja, ad un cowboy, ad un simpatico robot. Ogni capitolo è diverso dagli altri e, come ho detto prima, ognuno con le proprie caratteristiche di progettazioni ben ponderate.

Prendiamo ad esempio il ragazzo delle caverne. Nel suo momento storico non avevano una lingua parlata, e

quindi l'intero capitolo non contiene nessun dialogo (viene pronunciata una sola parola per tutto il tempo). La storia viene narrata attraverso le immagini e le azioni del personaggio, il che funziona sorprendentemente bene. Il tema dell'uomo delle caverne viene persino inserito nel sistema di combattimento: tutti i nomi delle mosse sono semplici suoni (BashBash oppure BangBang per esempio).

In netto contrasto c'è il capitolo del ninja Oboro. Un capitolo incentrato sullo spionaggio e gli intrighi.

Per quanto possano sembrare frammentari i capitoli, hanno tutti





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Innovativo nel concetto di gioco e ogni capitolo è diverso dall'altro. Sistema di gioco semplice e divertente.

» Longevità 80%

E' uno di quei titoli non semplice da giocare e che richiede attenzione nel giocarci. La difficoltà è ben calibrata.



una trama coerente e che ci coinvolgerà completamente.

Il sistema di battaglia è l'unica cosa che i primi sette capitoli hanno in comune. Le battaglie si svolgono in una piccola griglia, utilizzando un sistema a turni. Quando è il turno del personaggio potremo muoverci sulla griglia e preparare l'attacco, evitare l'avversario e i suoi colpi.

I livelli possono essere completati in qualunque ordine e danno accesso ai due capitoli finali.

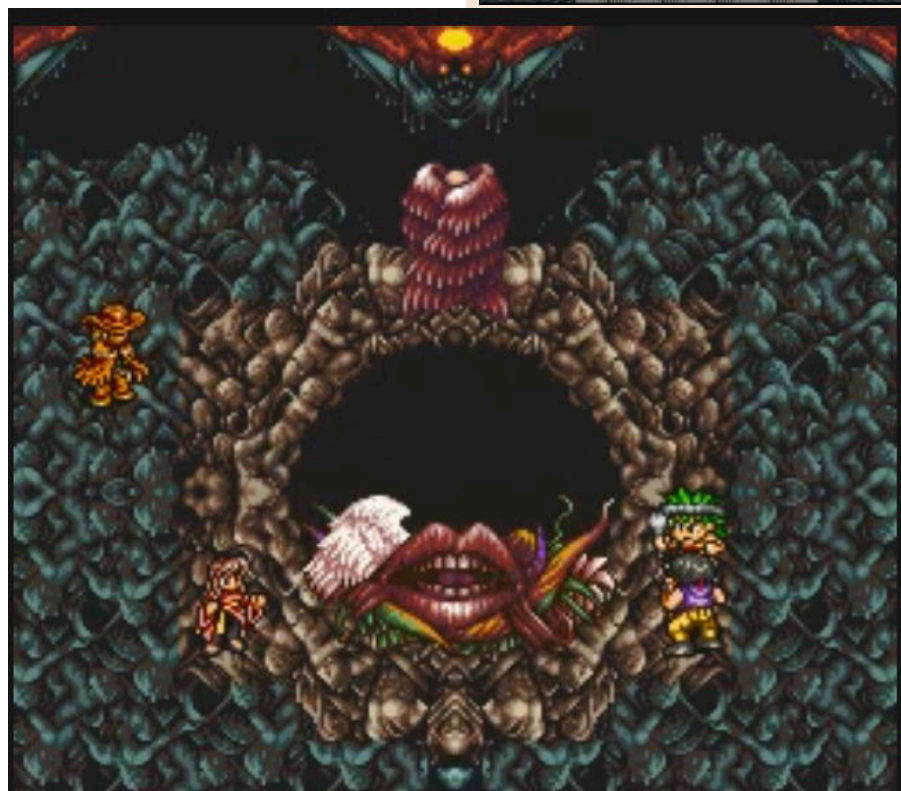
Tra i numerosi mangaka coinvolti figurano Kazuhiko Shimamoto (autore di Skull Man e di alcuni manga di Kamen Rider) e Gosho Aoyama che ha realizzato Detective Conan.

Alle battute finali posso dire che non fanno più videogiochi come questo. Live A Live era ed è un titolo originale, divertente e ben concepito.

Peccato che non sia stato tradotto alla sua uscita in inglese, ma è possibile trovare la patch per modificare la lingua.

Consigliato.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**





NEW GAME

ARKEGIS REVOLUTION

Anno: 2020

Editore: Mega Cat Studios

Genere: Shoot em up

Piattaforma: Sega Megadrive

Sito Web: <https://arkagis.it.ch.io/arkagis-revolution>

Nell'anno 2612 gli uomini hanno colonizzato gran parte dello spazio conosciuto. Per decenni la nazione di Arkegis è stata sotto un terribile potere dittatoriale. L'Unione delle Colonie Spaziali ha inviato un esercito per liberare il pianeta... tuttavia...

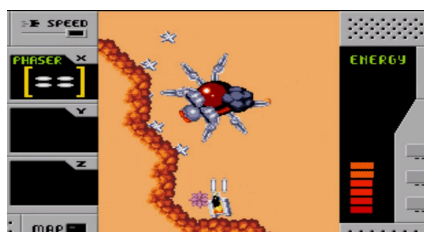
Divenne presto chiaro che l'UCS stava rivendicando il pianeta per se e il suo esercito divenne de facto il nuovo governo e il Comandante Victor il nuovo dittatore.

Alla guida di un manipolo di eroi non restiamo che noi.

Arkegis è un titolo che, se fosse uscito durante la 16 bit console war avrebbe fatto impazzire gli utenti del Sega 16 bit.

Graficamente si avvale di un simil mode 7 che ruota realmente tutto ciò che si muove e lo fa davvero veloce. Sembra di essere su un Super Nintendo.

La nostra navicella si muoverà avanti e indietro con il d-pad mentre i pulsanti A e C controlleranno la direzione. Il sistema di controllo è macchinoso ma col tempo ci si prende la mano e diventa piacevole.



Se tecnicamente il prodotto è lodevole, dal punto di vista della giocabilità e della longevità finale mostra il fianco.

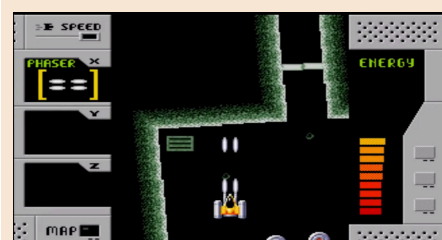
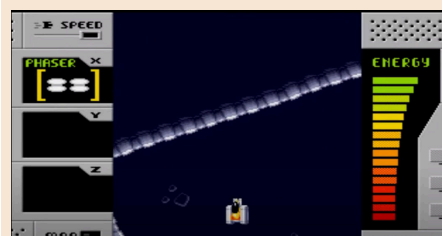
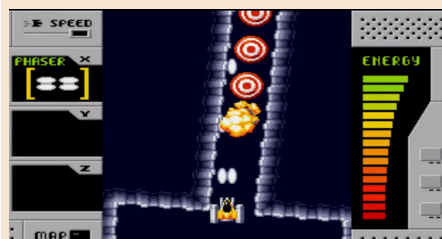
Il gioco è adorabile, ma manca di varietà (i livelli sono molto simili) e di un corretto bilanciamento delle difficoltà.

Nemici semplici durante il livello e le boss fight al limite della follia. Mi piacciono le sfide, ma questo è piuttosto spiacevole.

Ricorda alcuni titoli del passato anche in questo, ma forse è troppo alto il grado di sfida nelle singole battaglie.

Una maggiore equità avrebbe alzato di molto il punteggio finale.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 75%

Sistema di controllo particolare ma avvincente. Difficoltà non ben calibrata.

» Longevità 75%

La già citata difficoltà accorcia la vita del gioco.





NEW GAME

IMPOSSIBLE MISSION

Anno: 2022

Editore: Epyx/TCFS

Genere: Platform

Piattaforma: Commodore PLUS/4

Sito Web: <http://>

plus4world.powweb.com/software/Impossible_Mission_Plus4

E' notte fonda e sei curvo sul tuo Commodore. Le luci sono basse, i tuoi occhi sono vitrei, quando improvvisamente, coma dal nulla, una voce agghiacciante risuona: "Another visitor. Stay awhile... Staaaaay Forever!". Impugni il joystick con forza. Sullo schermo, un uomo salta da un vano ascensore e corre lungo un corridoio solitario, i suoi passi risuonano attraverso l'edificio vuoto. Davanti a lui c'è un'incredibile prova di resistenza, intelligenza e agilità in una battaglia per la sopravvivenza della razza umana.

Si, stiamo di nuovo giocando ad Impossible Mission e lo stiamo facendo su Commodore Plus/4 grazie al port di TCFS e Csabo. Lo abbiamo fatto per le ultime otto ore. Siamo stanchi, tesi e immersi nel delirio dei robot assassini e degli enigmi.

Anche questa volta, in questa incarnazione per Plus/4 questo gioco ha tutto! Animato brillantemente, sintesi vocale superba, grafica veloce e ben convertita e uno dei gameplay più emozionanti della storia dei videogames.

Il compito è sempre quello di salvare



il mondo e per farlo, dovrai evitare di farti uccidere dai robot killer, cercare oggetti utili e equipaggiamento. Questa versione è davvero un piccolo capolavoro gratuito che consiglio a tutti di provare. Nulla da invidiare alla celebre versione per il C64.

Sonoro pulito, grafica ben adattata al sistema che si muove fluida e ben animata. C'è davvero tutto.

Bellissimo.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Tutto giusto e al posto giusto anche in questa versione. Semplice e completo.

» Longevità 90%

Un titolo complesso dove bisogna spremere le meningi e non dare nulla per scontato. Vi terrà incollati allo schermo anche su Plus/4.





NEW GAME

POWERS IN THE BASEMENT

Anno: 2022

Editore: IlliterateCodeGames

Genere: Avventura

Piattaforma: Windows/Linux/
macOS

Ti chiami Will e hai 15 anni. Sei un ragazzo come tanti: viziato, pigro e lento.

In questa avventura sei alla ricerca della tua maglietta heavy metal preferita, scomparsa nella casa in chissà quale modo misterioso. Non puoi non trovarla! Devi difendere la tua reputazione da metallaro accanito con i tuoi amici.

Il tuo compito sarà di esplorare la tua casa cercando di interagire con l'ambiente circostante e di comprendere quali misteri si celano nello spaventoso seminterrato.

Il tutto con la tua incredibile... flemma! Powers of Basement è un omaggio all'età dell'oro delle avventure punta e clicca che fecero furore su Amiga e su PC.

Si basa sullo stile della avventure di Lucas per l'umorismo (molto simile

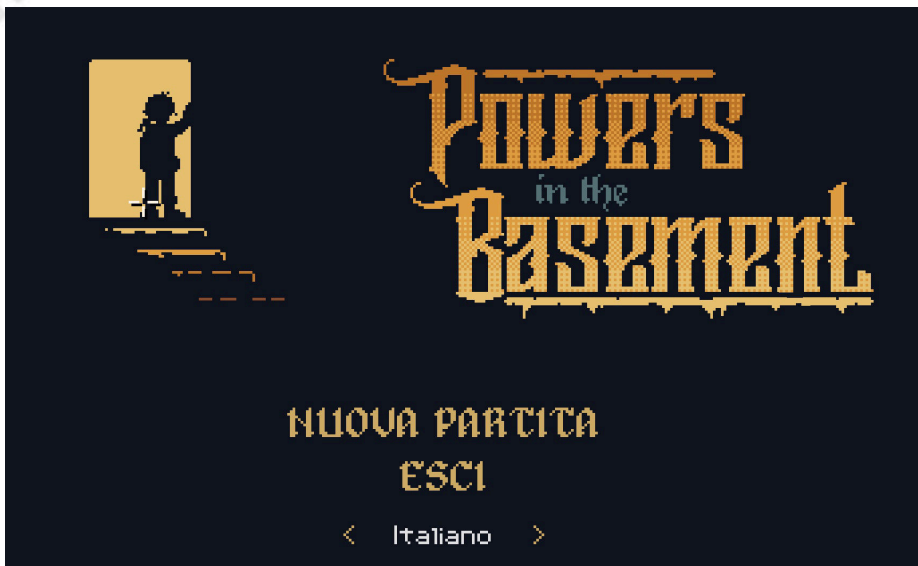


a quello folle di Monkey Island) e alla saga di Simon the Sorcerer.

L'interfaccia verbale permette un controllo e un'interazione totale con tutto ciò che ci circonda permettendo numerose azioni durante l'esplorazione.

Il tutto è condito da una bellissima grafica classica (pixel art) super fluida





GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 95%

Un titolo punta e clicca? Nel 2022? Con grafica vecchio stile e un sistema di gioco funzionale e senza tutorial fastidiosi? Mio!

» Longevità 85%

Non è lunghissimo ma è dannatamente piacevole.

Scaricalo gratuitamente da:

[https://](https://illiteratecodegames.itch.io/powers-in-the-basement)

illiteratecodegames.itch.io/powers-in-the-basement

e animata con cura, un ottimo accompagnamento musicale e una serie di puzzle impegnativi che spesso ci metteranno in difficoltà.

Il gioco ha una durata di circa 6 ore, con un tono molto spiritoso e surreale che può essere giocato da tutti.

Personalmente amo questo tipo di omaggi ai grandi classici e mi sono parecchi divertito giocandoci. In alcuni punti ho riso con gusto e la storia, se pur bizzarra, si segue con gusto.

Il titolo è gratuito ma vi consiglio di donare qualche euro per la causa di questa piccola software house indipendente (totalmente italiana), lo meritano.

Titolo scaricabile sia per Windows che per Linux e Mac. Sarebbe bellissimo vederlo anche su Amiga in futuro.

Un bel titolo davvero.

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini





NEW GAME

RUBY & RUSTY SAVE THE CROWS



Ruby e Rusty sono un pomodoro e una barbabietola e vivono felici e contenti nella fattoria con i loro genitori, i corvi amici e uno spaventapasseri.

Un Halloween, la mamma mise uno strano costume da strega sullo spaventapasseri che si trasforma, per via di una maledizione, in una terribile strega malvagia.

La terribile fattucchiera fece scappare tutti i corvi dalla contea e i piccoli Ruby e Rusty dovranno recuperarli andando in giro per la fattoria.

Il titolo è un colorato platform realizzato da Max Oakland su Game Boy Color. Utilizza una versione modificata del Wink Engine. Il prodotto ha una buona resa grafica con animazione e ottima fluidità e un sonoro piuttosto semplice ma che



non infastidisce durante il gioco.

E' possibile scaricare la rom e giocare su GBColor, Pocket e Light originali tramite everdrive. E' disponibile inoltre la versione fisica del titolo sulla pagina dei Bitmap Soft con un bel packaging. Il titolo sembra adatto ad un pubblico più piccolo e possiede una difficoltà graduale che permette ai giocatori meno esperti di calarsi nel gioco senza affrontare fin da subito dei livelli troppo ostici.

E' presente anche un simpatico e breve tutorial per iniziare.



Ogni livello potrà essere affrontato utilizzando i due fratelli vegetali. In termini di gioco non cambia molto, ma è una scelta simpatica. Consiglio vivamente questo prodotto a chi cerca un buon titolo per i propri figli.

Divertente e senza pretese.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**

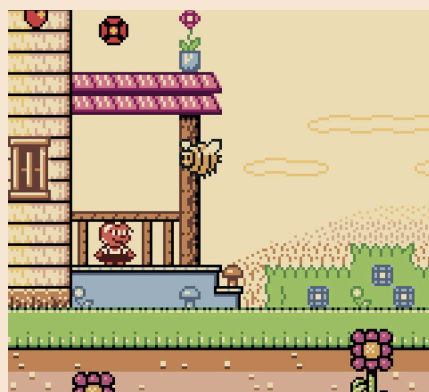
Anno: 2022

Editore: Max Oakland/Bitmap Soft

Genere: Platform

Piattaforma: Game Boy Color

Sito web: <https://www.bitmapsoft.co.uk/product/ruby-rusty-save-the-crows/>



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 80%

Semplice e molto lineare. Intuitivo e adatto ad un pubblico di piccoli giocatori.

» Longevità 75%

Non difficile e ben strutturata la curva di difficoltà. Non adatto ai giocatori più navigati che lo termineranno in poco tempo.





NEW GAME

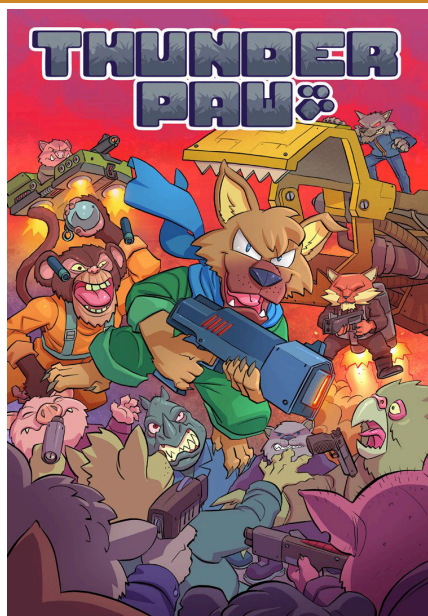
THUNDER PAW

Anno: 2022

Editore: PSCD

Genere: Platform

Piattaforma: Sega Megadrive

Sito web: [https://](https://pscdgames.itch.io/thunder-paw)pscdgames.itch.io/thunder-paw

Un cane con una pistola che insegue gatti, maiali e orsi?

Thunder Paw incuriosisce per la folle storia, lo strano protagonista e alcuni dettagli interessanti ma manca di carattere.

Si tratta di un'avventura in 2D a piattaforme. In ogni livello dovremo recuperare delle ossa, eliminare i nemici e aprire il portale d'uscita. Lo scopo è raggiungere i nostri genitori rapiti dai malvagi di turno.

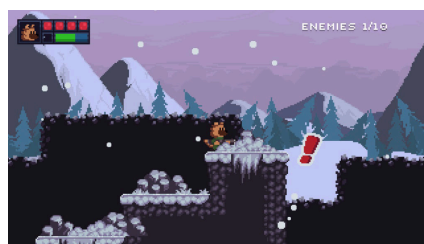


Per fare tutto questo saremo armati di una potente pistola. Un'arma difficile da manovrare se si è un cucciolo di pastore tedesco (ebbene sì, il protagonista è un cucciolotto) visto il potentissimo rinculo che spinge all'indietro.

La potenza di fuoco migliorerà di livello in livello collezionando alcune gemme, ma la differenza è minimale. Manca qualcosa. Se le animazioni del gioco sono curatissime manca colore. Tutto profondamente scuro. Manca varietà nei livelli e nel dettaglio. Alla fine ogni mondo è piuttosto ripetitivo. Sembra di vedere sempre lo stesso livello con le piattaforme spostate. I nemici sono piuttosto prevedibili anche se davvero buffi e animati con cura.



Decisamente più ostici i boss di fine mondo. Inizialmente spazzano un pochino, ma poi mi sono accorta che ogni boss può essere sconfitto posizionando sul bordo del livello ed evitando il fuoco che ci sparerà contro. E' un principio che in realtà si applica a tutto il gioco e che lo rende piuttosto piatto.



Peccato, una maggior cura nel sistema di gioco e più varietà lo avrebbero portato un po' più in alto.

di **Ingrid Poggiali**



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 70%

Non è complicato, ma diventa noioso per la troppa ripetitività dei livelli, dei nemici e dei boss.

» Longevità 50%

Curva della difficoltà non ottimizzata. Si finisce presto e non lo si riprende.





NEW GAME

JUNGLE JOE

Anno: 2022

Editore: Vector 5 Games

Genere: Platform/Puzzle

Piattaforma: Commodore 64

Sito web: [https://](https://vector5games.itch.io/jungle-joe)

vector5games.itch.io/jungle-joe

Mi ritrovo a studiare a casa di zio Nith per l'esame universitario e per svagarmi un po' ho chiesto consigli su un gioco semplice che mi svagasse qualche oretta.

Nith mi ha rifilato il suo Commodore 64 e questo Jungle Joe.



È un gioco dall'obiettivo molto semplice. Dobbiamo aiutare Joe a farsi strada nella giungla costruendo pezzi di scala, raccogliendo il legno per realizzarla e attraversare numerosi pericoli.

All'apparenza sembra tutta una passeggiata ma col passare dei livelli vi assicuro che non sarà affatto facile. È un titolo uscito quest'anno per il Commodore 64 e devo essere sincera mi è piaciuto.

Regala qualche oretta di gioco che permette di rilassarsi in modo costruttivo (è pur sempre un puzzle game).



Carino graficamente e piuttosto semplice da giocare.

Scaricatelo e, se volete, contribuite ad aiutare gli sviluppatori con una piccola offerta sul sito.

Buona estate.

di **Ingrid Poggiali**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%

Livelli ben strutturati. Il gioco ha anche un buon manuale di istruzioni. Sistema di password funzionale.

» Longevità 75%

I primi livelli semplice poi sale l'asticella.





180

Anno: 1986

Sviluppatore: Mastertronic

Genere: Sport

Piattaforma: Commodore 64

Dopo aver letto e gustato il numero speciale, a dir poco speciale, di Retromagazine (chi ancora non lo avesse fatto, corra a rimediare), siamo per fortuna o purtroppo all'ennesimo rientro dalle vacanze. Le giornate sono leggermente più corte, le temperature lievemente più basse e nonostante il caldo umido di Milano non dia tregua, le piogge ci danno il contentino con quattro gocce.

Scommetto che molti di voi quando si trovavano sulle spiagge avranno avuto modo di fare una partitina non solo a bocce, beach volley o il più recente paddle, ma anche a freccette. Il gioco che ho ripescato nella mia collezione e che ho terminato vincendo contro tutti gli avversari è 180, titolo della Mastertronic che grazie alla sua linea economica e spesso sottovalutata, ha prodotto questo gioco, passato forse inosservato, ma sicuramente degno di considerazione.

Perché mettere un numero come titolo di un gioco? Semplice, 180 è solitamente il punteggio il quale si inizia una partita a freccette. In questo gioco però saranno molti di più e lo scopo è quello di fare punteggi alti possibile da sottrarre al punteggio iniziale per arrivare a zero. Ah, non dimenticato che l'ultimo tiro deve chiudersi con un doppio, ossia puntando la freccia verso gli spazi colorati sotto ai numeri, altrimenti si rischia di sfiorare... Affronteremo tre buffi avversari, in stile caricatura, sempre più abili, fino ad arrivare alla finale dove affronteremo un avversario che non sbaglia mai un colpo. Visto che sono sempre stato generoso, vi consiglio di memorizzare i suoi tiri e...

Il sonoro si compone di un'allegria musichetta, tipica di questi giochi, che sentiremo solo durante la schermata iniziale e nel turno dell'avversario. Non la sentiremo durante il nostro turno, visto

che serve concentrazione, specialmente nella sfida finale.

La giocabilità, come nella stragrande maggioranza dei giochi, richiede solo abitudine e confidenza con il sistema di gioco. Per fortuna la mano non sarà tremolante come in altri giochi simili. In una serata tra amici o in famiglia questo gioco è puro divertimento oltre che infinito (però non giocatevi le fidanzate o i monopattini eh).

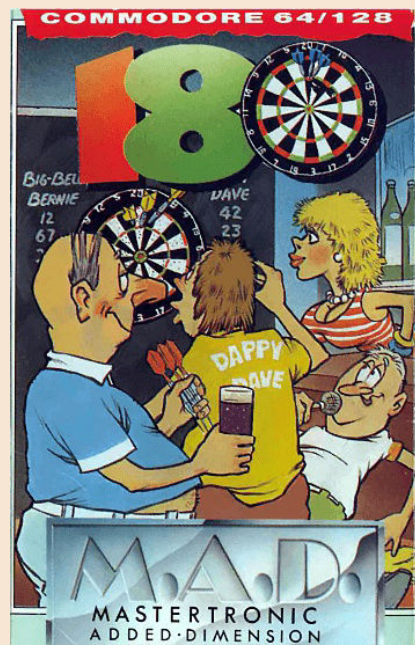
La grafica non è nulla di eccezionale, solo un tiro a segno con una mano, anche se durante il turno dell'avversario vedremo lo sfondo di un pub anni 80 con una strana barista dietro al bancone intenta ad osservare la partita.

Prima di giocarlo consiglio di leggere il regolamento delle freccette in rete; vi assicuro che non è nulla di complicato e ricordate che lo scopo non è fare sempre centro, come erroneamente si potrebbe pensare, anche perché il centro non è il massimo punteggio presente sul tiro a segno; se farete il calcolo dei doppi e tripli troverete che 60 è il punteggio massimo presente. Non fissatevi solo su di esso però, altrimenti rischiate di sfiorare, ovvero fare un punteggio più alto di quello richiesto per chiudere la partita e dovrete iniziare il turno da capo.

Tre avversari potrebbero sembrare pochini ma vi ricrederete in poco tempo. Una volta battuto il vostro avversario e avendo acquisito abilità da vero tiratore, vorrete sicuramente sfidare amici e parenti in piacevoli serate, sperando che tutto ciò non diventi causa di rotture di amicizie. :-)

Quasi quasi proporrò una partitina con la redazione o magari un bel torneo. Ah, non ho il monopattino né la fidanzata!

di **Daniele Brahimi**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 75%

Serve solo prendere la mano. In tutti i sensi. :-)

» Longevità 80%

Da soli potrebbe sembrare corto, ma con amici e parenti...





MALAIKA PREHISTORIC QUEST

Anno: 2006

Editore: Karoshi

Genere: Platform game

Piattaforma: MSX

Sito web: <https://www.file-hunter.com/MSXdev/index.php?id=malaikaprehistoricquest>



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 85%

Un bel platform game. Molto curato e ben sviluppato.

» Longevità 70%

Monotono e ripetitivo dopo un po'.

Il gioco è stato rilasciato per la prima volta al pubblico nel 2006 sia in formato digitale che su cartuccia.

Nasce per la MSXDEV Competition del 2006 e si tratta di un platform game che omaggia le atmosfere della saga di Super Mario.

Nei panni della principessa Malaika dovremo affrontare numerosi mondi di gioco saltando, schivando, raccogliendo bonus e schiacciando con i nostri poderosi piedi tutti i nemici con lo scopo di liberare il nostro popolo prigioniero del cattivo di turno.

E' un gioco tecnicamente curatissimo. La grafica è colorata e ben animata così come la colonna sonora è simpatica e orecchiabile.

Come dicevamo si tratta di un grande omaggio ai platform di Mario e si vede. Semplice da giocare ma forse alla lunga un po' monotono.

Un titolo adatto ai fan del genere.

di **Giampaolo Moraschi**



Il retrocomputing diventa mainstream: é bene, oppure...?

Era da un po' di mesi che ne volevo parlare perché ce ne erano già i presupposti da diverso tempo, ma ultimamente il fenomeno ha preso definitivamente piede: il retrocomputing é diventato a tutti gli effetti un fenomeno mainstream con una presenza ormai quasi costante su riviste, quotidiani, TV e persino radio.

Lo spunto per scrivere questo articolo di quarta me lo ha dato l'articolo "**PC VINTAGE: LA SFIDA Commodore 64 vs ZX Spectrum un duello senza fine**" apparso sul numero 378 di **PC Professionale** di Settembre 2022. L'articolo in questione é chiaramente rivolto ad un pubblico generalista, infatti non aggiunge nulla di nuovo per un appassionato, ma é indubbiamente interessante per il pubblico a cui é destinato. La presenza di tale articolo su una rivista dedicata alle ultime novità della tecnologia, fa capire che effettivamente l'argine é stato rotto. Personalmente, nonostante sia a favore di questa apertura verso il grande pubblico, ho timore di quelle che potrebbero esserne le conseguenze.

Sul lato prettamente economico, chi prima era disposto a regalare un vecchio computer ad un amico o ad un appassionato, potrebbe pensare di avere in mano un piccolo tesoro e pretendere di farsi pagare profumatamente... Lo stesso dicasi per riviste, libri, giochi e tutto quello che richiami alla memoria un vecchio computer. Stesso discorso per chi é ancora titolare di licenze per giochi e programmi degli anni '80 e '90: potrebbe pensare di aver trovato un nuovo filone d'oro in una miniera creduta abbandonata... Resta sottinteso che ritengo giusto pagare per usufruire dell'opera dell'ingegno altrui, ma tutto deve essere posto nella giusta ottica. Come scrissi in un editoriale qualche numero fa, l'appassionato non deve essere considerato alla stregua di una mucca da mungere per cercare un facile profitto. Prescindendo dal lato economico, abbiamo piú volte notato che chi si lancia a parlare di retrocomputing o della storia dell'informatica, lo fa a volte senza una vera cognizione di causa, contando sull'impreparazione tecnica del lettore medio. E questa é una cosa che crea indignazione in chi cerca di fare informazione in modo preciso e corretto e nei lettori piú attenti.

Ultimo, ma non meno importante: si tratta di una moda passeggera oppure é qualcosa destinata a durare nel tempo? Nel caso fosse passeggera, che ne sará di quelle macchine, libri, riviste, software e altro acquistati cavalcando l'onda dell'entusiasmo, una volta passata la moda del momento? Chi lavora per preservare questo materiale ha sicuramente timore per tutto questo materiale.

E voi come la pensate? Siete a favore di questa nuova tendenza che sembra aver preso decisamente piede anche in ambito generalista? Covate i miei stessi timori? O altri che ancora non ho analizzato...

Fatecelo sapere.

Francesco Fiorentini

Disclaimer

RetroMagazine World (fanzine aperiodica) é un progetto interamente no profit e fuori da qualsiasi circuito commerciale. Tutto il materiale contenuto é prodotto dai rispettivi autori e pubblicato grazie alla loro autorizzazione.

RetroMagazine World viene concessa al pubblico con licenza: Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 INT) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it>

In pratica sei libero di: condividere, riprodurre, distribuire, comunicare o esporre in pubblico rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato, modificare, rielaborare, trasformare il contenuto e basarti su di esso per altre 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 farlo in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o l'utilizzo del materiale da parte tua.

NonCommerciale

Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

StessaLicenza

Se rielabori, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza.

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 World

Anno 6 - Numero 39 - AGOSTO 2022

Direttore Responsabile

Francesco Fiorentini

Vice Direttore

Marco Pistorio

Coordinatore Redazione/Editing

David La Monaca

Responsabili Area Web

Giorgio Balestrieri

