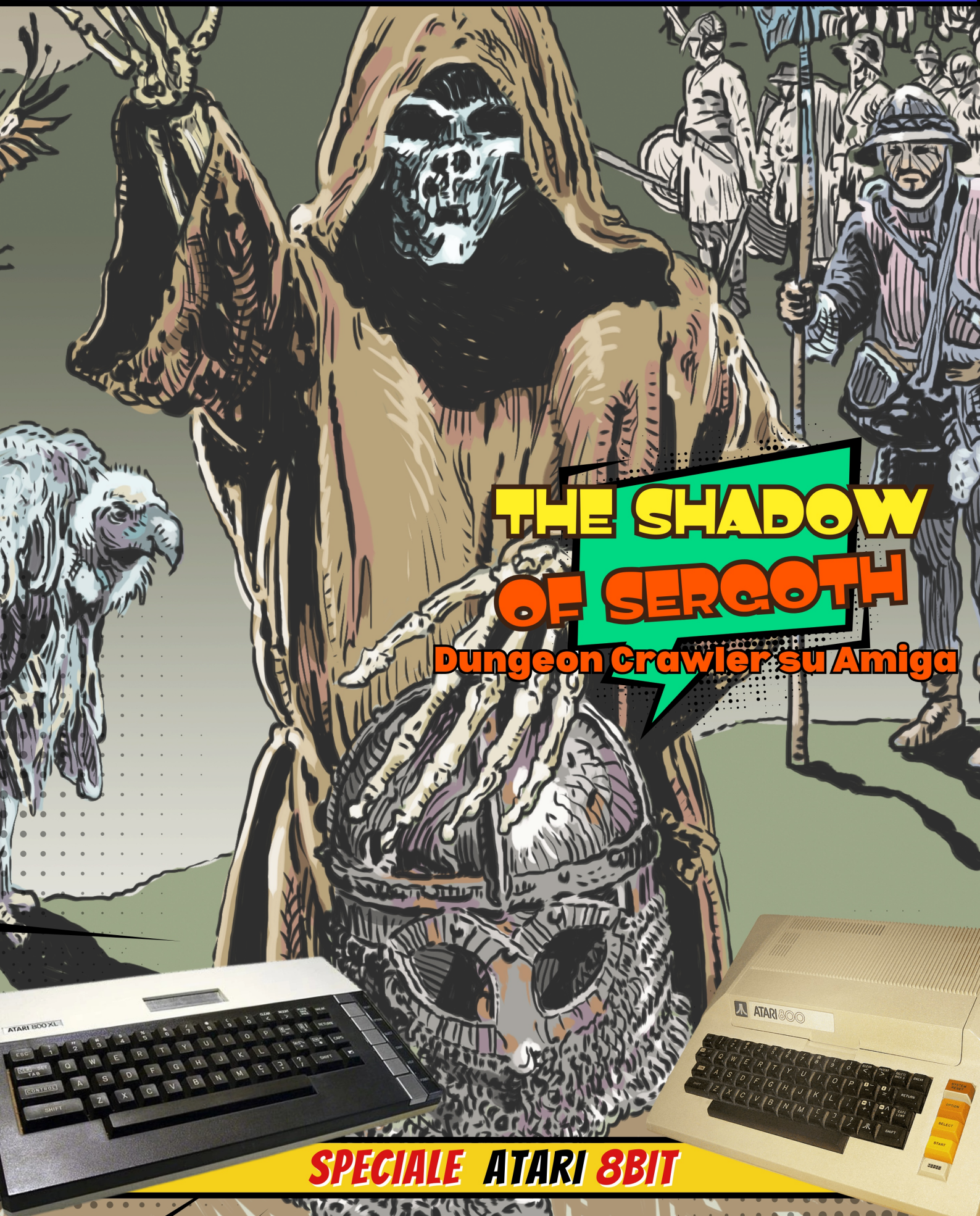
PROGRAMMAZIONE - STORIA - INTERVISTE - RECENSIONI - APPROFONDIMENTI

Future days are back

RETROMAGAZINE WORLD

NUMERO 50 - MARZO/APRILE 2025 - WWW.RETROMAGAZINE.NET



THE SHADOW OF SERGOTH

Dungeon Crawler su Amiga

SPECIALE ATARI 8BIT

E siamo arrivati a... Cinquanta!

Cinquanta numeri sono veramente tanti... Sembra ieri che in un piovoso fine settimana di Ottobre, trovandomi da solo nel mio piccolo appartamento di Amsterdam, scrivevo il primo numero di RetroMagazine. Una cosa iniziata per gioco, ma alimentata da una grande passione e dall'amore che ho ricevuto immediatamente da parte di tante persone che sono velocemente diventate amici. Dicevo, sembra ieri, ma sono giá passati 8 anni! In questo lasso di tempo la nostra rivista ha vissuto diversi cambiamenti, fino ad arrivare a quella che é oggi ed a spengere le candeline sulla torta del numero 50!

Cinquanta numeri che dimostrano la bontá del progetto e la qualitá del lavoro di tutti coloro che ad ogni numero dedicano, gratuitamente, un po' del loro tempo alla redazione degli articoli che compongono la rivista. Voglio personalmente sottolineare l'impegno che ognuno dei collaboratori di RetroMagazine World profonde per realizzare questo lavoro. Quando scaricherete questo numero, composto da piú di 135 pagine, fermatevi un attimo a pensare a tutto il lavoro che sta dietro alla sua realizzazione. Ci sono persone, come voi, che dedicano del tempo a scrivere un articolo, si preoccupano che sia il piú possibile privo di errori per fare in modo che la persona preposta alla sua impaginazione non debba perdere tempo a rileggere ogni riga. C'é una persona che, guardando tutti gli articoli, cerca ispirazione per disegnare un'immagine da inviare al grafico per realizzare la copertina. E questa é solo la punta dell'iceberg di tutto il lavoro che viene compiuto dietro le quinte... Queste persone non ricevono nessun compenso per il loro lavoro, sono semplicemente spinti dalla passione e dall'amore per la divulgazione.

Arrivati al numero 50 il nostro Eugenio, il "vecchietto del gruppo" come si definisce lui stesso, ci ha fatto giustamente notare che non ci siamo mai veramente presentati. Abbiamo quindi deciso di cominciare a farlo su questo numero simbolico. Correte a pagina 53 e 54 per sapere qualcosa dii alcuni di coloro che compongono la redazione.

Cinquanta numeri sono veramente tanti... Ma sono soltanto una parte di quelli che vogliamo realizzare. L'entusiasmo é presente piú che mai in redazione e gli argomenti non mancano di certo dato che il retrocomputing, alimentato da quello che gli esperti di marketing chiamano l'effetto nostalgia, é all'apice del successo.

Cinquanta numeri sono veramente tanti... E siamo orgogliosi di aver raggiunto questo traguardo!

Francesco Fiorentini

SOMMARIO

	PAG.
◊ Computer Atari ad 8 bit	Pag. 3
◊ THE SPECTRUM: la recensione	Pag. 17
◊ Console portatili serie RGB10	Pag. 20
◊ Atari 7800+ - La Recensione	Pag. 22
◊ Joseph Weizenbaum, l'inventore...	Pag. 25
◊ Estensione Basic C64: BBC Basic II	Pag. 28
◊ ugBASIC - Una nuova era per...	Pag. 30
◊ Cave Fighter	Pag. 32
◊ La "Ghigliottina" - per C64	Pag. 34
◊ Inform 6 - tutorial 5	Pag. 37
◊ La misteriosa interfaccia joystick Hardtek	Pag. 43
◊ Earthion	Pag. 44
◊ La storia di Donkey Kong	Pag. 46
◊ Giappone 26^puntata...	Pag. 48
◊ Salve, mi presento!	Pag. 53
◊ Plyuk (ZX)	Pag. 55
◊ Bubble Bobble (Atari 8bit)	Pag. 56
◊ Nixy and the Seeds of Doom (C64)	Pag. 58
◊ Faster (Atari STE)	Pag. 60
◊ Captain Barrel (Varie)	Pag. 62
◊ Donkey Kong (ZX)	Pag. 64
◊ Donkey Kong (PC128)	Pag. 66
◊ Dragon Quest 3 (Varie)	Pag. 68
◊ Mighty Steel Fighters (CPC)	Pag. 70
◊ Dungeonette (Amiga)	Pag. 72
◊ Speccy Soccer (ZX)	Pag. 75
◊ Grand Theft Auto 3 (Dreamcast)	Pag. 76
◊ Star Blader (Lynx)	Pag. 78
◊ Chouyoku Senki Estique (NES)	Pag. 80
◊ Cobol's Laboratory (NES)	Pag. 82
◊ Coin Rush (N64)	Pag. 84
◊ Infeztation (C64)	Pag. 86
◊ Old Towers (NES)	Pag. 88
◊ The Shadow of Sergoth (Amiga)	Pag. 90
◊ Star Fury (Apple II)	Pag. 93
◊ Battle for Cronos (C64)	Pag. 94
◊ Castlevania AGA (Amiga)	Pag. 96
◊ A Great New World (MSX)	Pag. 98
◊ Annihilator (GBC)	Pag. 100
◊ Destroy! (N64)	Pag. 102
◊ F-16 Falcon Strike (Atari 8bit)	Pag. 104
◊ Ranma 1/2: Akanekodan Teki Hihou (SNes)	Pag. 106
◊ Tracker Hero (Amiga)	Pag. 109
◊ Elite (VIC20)	Pag. 110
◊ Avalan (C64)	Pag. 112
◊ Mortal Kombat II (3DO)	Pag. 114
◊ Cave Dave (GBC)	Pag. 116
◊ Captain Ishtar... (C64)	Pag. 118
◊ Ladybird (C64)	Pag. 120
◊ Alien Intruder (MS-DOS)	Pag. 122
◊ Mike Kach 2 (C64)	Pag. 124
◊ Doomlings (MSX)	Pag. 126
◊ Kaizo Choujin... (SNes)	Pag. 128
◊ Final Fight MD (C64)	Pag. 130
◊ Emlyn Hughes... (C64)	Pag. 132
◊ Probotector (GB)	Pag. 134
◊ Q*Bert (MSX2)	Pag. 135
◊ Nitro (GBC)	Pag. 136
◊ Balloon Kid (GB)	Pag. 137
◊ Bedlam (C64)	Pag. 138

- Immagine di copertina: **Giuseppe Mangini**
- Layout di copertina: **Carlo N. Del Mar Pirazzini**

Computer Atari ad 8 bit

di Leonardo Miliani

Nel 1979, durante il Winter CES, ossia la rassegna invernale del Consumer Electronics Show, Atari presenta una linea di elaboratori elettronici denominata "Home Computer System", composta dai modelli 400 ed 800 (fig. 1). Questi computer, che verranno poi messi in vendita verso la fine di quell'anno, discendono direttamente dalla 2600/VCS: agli inizi dello sviluppo, il loro progetto prevedeva la realizzazione di quella che sarebbe dovuta diventare l'erede di quella console ma le cose hanno poi preso una piega diversa e da quel 1979 i computer ad 8 bit di Atari sono rimasti in produzione fino al 1992.

Storia

Siamo nel mese di settembre del 1977 ed Atari ha appena immesso sul mercato, sorprendendo un po' tutti, una nuova console per videogiochi, il Video Computer System (VCS). L'hardware non è dei più eclatanti ma, vuoi per le politiche commerciali che portano Atari ad aggiudicarsi diverse conversioni in esclusiva di famosi arcade vuoi per la distribuzione capillare attuata, il VCS diviene col tempo un campione di vendite. Però, agli inizi della sua commercializzazione, le cose non sono così floride, sia per l'alto numero di sistemi da gioco cloni del vecchio Pong sia per le evidenti limitazioni tecniche del VCS. Atari, infatti, per contenere i costi di produzione ed offrire quindi un prodotto dal prezzo di vendita appetibile, ha effettuato diverse scelte tecniche volte a ridurre i costi di produzione. Come CPU ha infatti scelto una versione ridotta del già economico 6502 ed ha sviluppato un chip grafico, il TIA, capace di renderizzare una sola riga per volta. Questo è dovuto agli alti costi che la RAM ha in quel periodo: così facendo, non si deve montare un quantitativo di memoria tale da contenere i dati dell'intera immagine video ma questi vengono calcolati riga per riga e salvati nei pochi byte di cui è dotata la console, da cui poi il chip video li preleva per generare la riga che deve disegnare.

Fig. 1 - Atari 800
(foto di Evan-Amos/ Wikimedia Commons/ PD)

Consci delle limitazioni hardware della macchina, gli ingegneri si rimettono al lavoro per progettare la sua erede non appena terminato lo sviluppo del VCS: sanno, infatti, che la vita commerciale di quel prodotto è di circa 3 anni. C'è un "però": siamo alla fine del 1975, non del 1977! Già, perché c'è stato nel frattempo un problema tra Atari e Magnavox, la produttrice della console Odyssey, che ha procrastinato la messa in commercio del VCS. Questo problema si chiama "Pong". Per capire le ragioni di Magnavox bisogna però tornare indietro di qualche anno: esattamente nell 1972, Magnavox presenta la Odyssey, la prima console domestica capace di riprodurre giochi elettronici su un comune TV di casa. Tra i giochi in dotazione, c'è una una sorta di tennis con 2 racchette contrapposte che si lanciano una pallina. Nolan Bushnell, fondatore di Atari, partecipa alla presentazione in anteprima della console e rimane colpito da quel gioco. Tornato in ditta, decide di produrne un clone in versione arcade, che viene rilasciato l'anno seguente. Nel giro di poco, Pong diventa un successo e ne vengono vendute migliaia di unità. Magnavox decide di citare in tribunale Atari: come spesso accade, le cose vanno per le lunghe, e Atari, per chiudere il contenzioso, si accorda con Magnavox acquistando i diritti del gioco e firmando poi un accordo che la obbliga, per un anno, ad informare la concorrente di tutti i prodotti che intende immettere in commercio. Questo accordo blocca ovviamente il rilascio del VCS: la dirigenza di Atari non vuole in nessun modo informare Magnavox che ha sviluppato anch'essa una console da gioco programmabile, e decide pertanto di rimandare la presentazione a dopo la scadenza dell'accordo, fissato per luglio del 1977. A settembre, libera da ogni legame,

Atari annuncia il VCS e mette così in vendita un prodotto che è già a metà della sua vita commerciale stimata dai suoi progettisti.

Sviluppo

Come detto, lo sviluppo è partito nel 1975 ed il primo obiettivo è stato quello di migliorare in ogni punto la precedente console. Per la CPU la scelta è stata facile: si è deciso fin da subito di optare per il 6502 e di abbandonare la sua versione ridotta 6507 usata nel VCS. Il comparto video è stato quello più rivoluzionato. Il TIA era un chip grafico veramente limitato: poteva disegnare una sola riga dell'immagine alla volta e gli sprite erano monodimensionali, alti cioè solo 1 pixel, e larghi al massimo 8. Disegnare un'immagine sullo schermo significava che, ad ogni riga della stessa, la CPU dovesse passare i dati relativi all'immagine di sfondo ed agli sprite che componevano gli eventuali oggetti presenti. Jay Miner, lo stesso responsabile del progetto che ha dato origine al TIA, supervisiona il progetto, che viene affidato a George McLeod il quale, con l'assistenza tecnica fornita da Steve Smith, migliora il precedente chip creando il CTIA, sigla che sta per Color Television Interface Adaptor.

Il CTIA arriva a gestire 4 sprite del tipo "player" e 4 del tipo "missile", così detti perché, nella terminologia Atari, essi rappresentano rispettivamente i personaggi di un gioco ed i loro proiettili. Ogni sprite è largo 8 pixel ma alto fino a 256 pixel. Riguardo all'immagine, il CTIA è molto più versatile del TIA, permettendo di generare un'immagine multicolore con una risoluzione orizzontale da 40 a 320 pixel e verticale da 24 a 192 pixel, con una tavolozza di 128 colori e con diverse tonalità riproducibili sullo schermo a seconda della risoluzione impostata.

Lo sviluppo prosegue fino al 1976, quando appunto Atari decide di procrastinare l'uscita della console VCS per evitare di dover informare Magnavox delle sue mosse. Durante quel periodo di attesa, avviene una vera e propria rivoluzione nel mondo informatico con la presentazione, nel 1977, di 3 computer che verranno poi ribattezzati "la trinità": si tratta del Commodore PET, del Tandy RadioShack TRS-80 e dell'Apple II. Questi computer segnano un vero e proprio passo in avanti rispetto a prima: finalmente l'informatica diventa accessibile a chiunque, con computer già assemblati e completi di tutto quello che serve per farli funzionare e con costi ed ingombri alla portata delle comuni persone. Basta ai mainframe degli anni '60 che occupano intere stanze ma basta anche agli "armadi" da decine e decine di chilogrammi; stop anche ai computer per soli hobbysti, da assemblare saldatore e schemi elettrici alla mano come l'Altair 8800. Finalmente è possibile comprare un computer, portarlo a casa, toglierlo dalla scatola, collegarlo all'alimentazione ed iniziare da subito ad usarlo. I vertici di Atari rimangono impressionati e decidono di entrare anche loro nel nuovo business degli "home computer", i computer per un uso domestico. Convocano quindi gli sviluppatori della nuova console e impartiscono istruzioni affinché dal nuovo progetto a cui stanno lavorando sia possibile derivare sia una console

Fig. 2 - Atari ANTIC versione PAL (foto di Multicherry/ Wikimedia Commons/ CC-SA-BY 4.0)

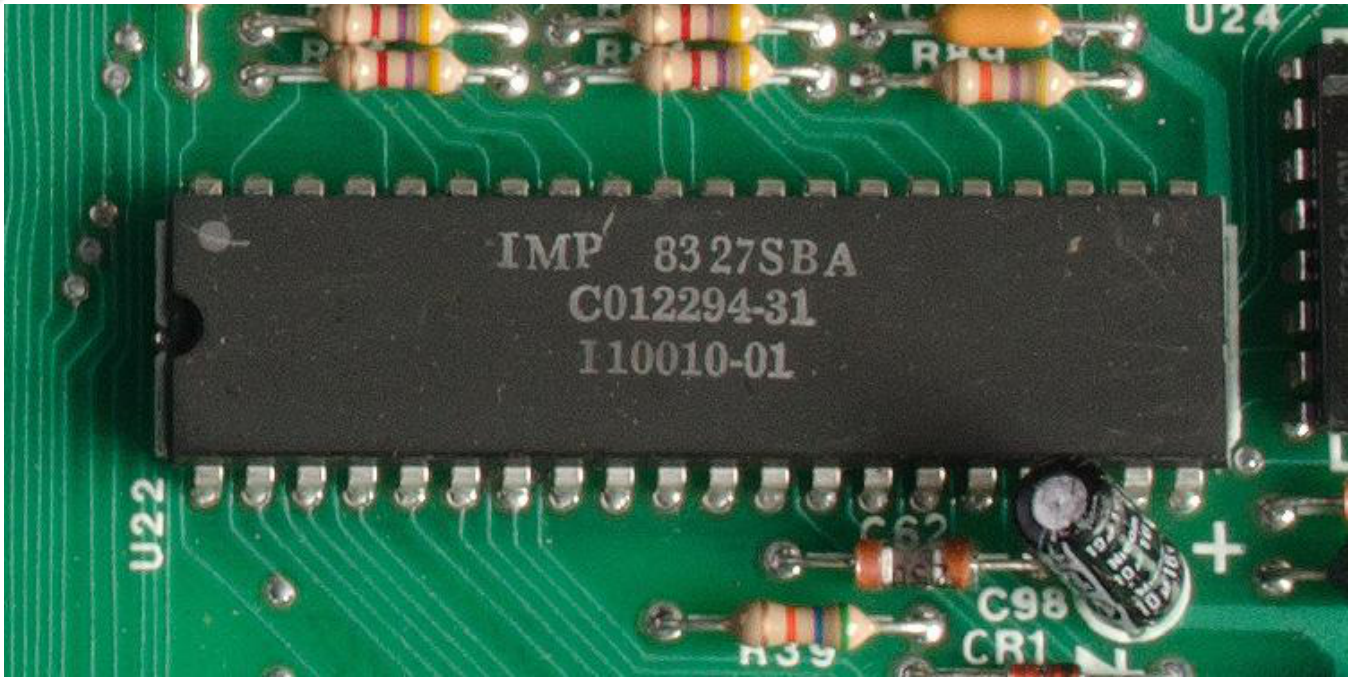


Fig. 3 - Atari POKEY (foto di Multicherry/ Wikimedia Commons/ CC-SA-BY 4.0)

sia un computer. Il CTIA è già pronto ma non è adatto ad un uso come quello richiesto da un computer: esso, infatti, non è in grado né di gestire un buffer video né di generare caratteri come lettere e numeri in maniera semplice.

Jay Miner ha però la soluzione: realizzare un nuovo coprocessore che affianchi il CTIA e si occupi di queste attività. Affida il progetto a Joe Decuir, Francois Michel e Steve Smith, che realizzano l'ANTIC, o "Alpha-Numeric Television Interface Circuit", un chip in grado di gestire un framebuffer e capace di 14 modalità grafiche diverse, di cui 6 testuali e 8 grafiche (fig. 2). Non solo, l'ANTIC è un vero e proprio processore video programmabile con dei mini programmi chiamati "display list" che possono istruire il chip riga per riga, così che esso, ad esempio, può gestire lo schermo con più modalità grafiche contemporaneamente, cambiando da una ad un'altra quando il pennello video raggiunge una certa riga dello schermo, oppure lo scrolling verticale ed orizzontale.

L'accoppiata CTIA+ANTIC diviene così il più complesso sistema di generazione dell'immagine presente su un sistema ad 8 bit e, per produrre un'immagine, un programmatore deve istruire 2 coprocessori diversi, che lavorano congiuntamente: l'ANTIC preleva dalla memoria del computer i dati necessari alla generazione dell'immagine e poi passa questa al CTIA, che provvede ad applicare i colori e gli sprite nonché a gestire le eventuali collisioni fra questi ultimi ed, infine, a generare il segnale video da mandare al televisore di casa oppure al monitor apposito.

Siccome il sistema su cui stanno lavorando ad Atari era nato come console da giochi, particolare importanza è stato riposto anche alla gestione dei sistemi di controllo ed al suono. Rispetto al TIA, che integrava non solo la gestione video ma anche la generazione del suono e la lettura dei controller di gioco, sul nuovo sistema questi ultimi compiti vengono demandati ad un terzo coprocessore sviluppato da Dougla "Doug" Neubauer e denominato POKEY, da POt KEYboard Integrated Circuit (fig. 3). Il POKEY è capace di generare audio con 4 canali semi-indipendenti, configurabili come 4 canali ad 8 bit, oppure come 1 canale a 16 bit e 2 ad 8 bit, o come 2 canali a 16 bit; infine, può inoltre leggere una tastiera con fino a 64 tasti ed ha una serie di ingressi analogici per poter leggere fino ad 8 potenziometri. Un potenziometro è una resistenza variabile che genera un segnale il cui valore di tensione varia in base alla sua posizione: un singolo potenziometro è usato ad esempio sui paddle per dare il movimento in una direzione, ad esempio su/giù, mentre in un joystick analogico sono usati 2 potenziometri per i movimenti su/giù e destra/sinistra.

Lo sviluppo prosegue portando avanti 2 progetti paralleli, che vengono ribattezzati "Candy" e "Colleen", dal nome di due dipendenti Atari, rispettivamente quello destinato a creare la console da giochi e quello che dovrà risultare essere un computer vero e proprio. Candy viene inizialmente previsto senza tastiera, con l'opzione di poterne in seguito offrire una come kit composto da una cartuccia contenente

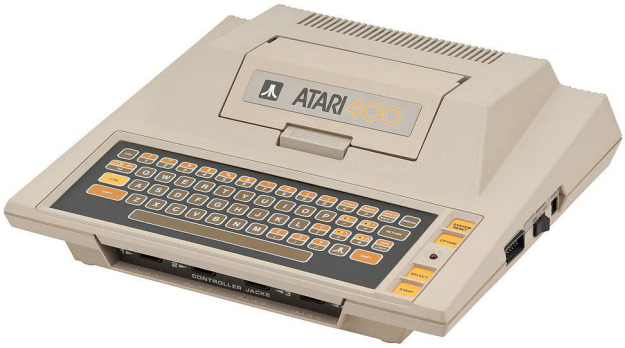


Fig. 4 - Atari 400
(foto di Evan-Amos/ Wikimedia Commons/ PD)

anche il BASIC mentre Colleen viene progettato per essere un sistema di livello superiore, con porte di espansione per RAM e ROM, uscita RF e video, porte joystick e diverse porte di I/O per la connessione di periferiche esterne. Durante lo sviluppo dei progetti la dirigenza Atari si accorge che la rivoluzione informatica è molto più profonda di quel che non sembrava inizialmente e molti computer stanno venendo usati come strumenti didattici anche per i bambini. Viene perciò deciso di trasformare Candy in un computer completo di tastiera ma pensato per i bambini, quindi viene dotato di una tastiera con tasti in gomma, in modo che possa resistere anche alle infiltrazioni di liquidi, tipo bevande, e cibo.

Un problema sorto durante lo sviluppo riguarda la FCC, la Federal Communications Commission, la commissione federale statunitense preposta al controllo delle trasmissioni radio, televisive, satellitari e quant'altro. Dopo l'inizio della diffusione degli home computer scatenatasi dalla presentazione della trinità del 1977 diversi possessori di apparecchi radio e TV avevano iniziato a lamentarsi con le autorità delle interferenze elettromagnetiche causate dai modulatori RF usati nei computer per generare il segnale video da trasmettere al televisore domestico a cui erano collegati. Le interferenze non riguardavano solo gli apparecchi dell'abitazione in cui erano installati ma potevano disturbare anche quelli dei vicini. Per contrastare questi disturbi, la FCC aumentò i controlli ed i requisiti di isolamento richiesti ai produttori di computer: se ciò non riguardava moltoed il computer ha riscosso un buon successo, soprattutto i sistemi con monitor integrati, come il PET ed il TRS-80, i produttori di computer senza monitor come appunto la Apple e l'Atari risolsero il problema con modi diversi. Apple decise di tagliar fuori dal suo computer il modulatore RF affidandone la produzione ad una ditta terza mentre Atari decise di schermare la scheda madre con un involucro in alluminio, così da creare una "gabbia di Faraday" e contenere le interferenze prodotte. Durante il mese di aprile del 1978 vengono decise le forme dei computer, che seguiranno quelle dell'Apple II, ossia un contenitore unico per la tastiera e l'elettronica: il design viene stabilito da Kevin McKinsey e Hugh Lee. Nel mese di giugno le schede madri sono state completate ed è ora di pensare al sistema operativo. Inizialmente si pensa al Microsoft BASIC ma, per motivi di spazio occupato dall'interprete, viene scelta alla fine una versione del linguaggio sviluppata da Shepardson Microsystems. A fine anno vengono scelti i nomi definitivi: Candy si chiamerà 400 e Colleen si chiamerà 800. I nomi derivano dalla memoria di serie prevista per i computer, rispettivamente 4 KB per il primo ed 8 KB per il secondo.

Modelli

Entrambi i computer vengono presentati con il nome di "Home Computer System" in anteprima il 14 dicembre 1978 a New York ma la presentazione ufficiale avviene al CES invernale del 1979 di Las Vegas, dove vengono mostrate anche alcune periferiche dedicate: un registratore a cassette, un lettore di dischi floppy ed una stampante. Inizialmente i nomi dovevano riflettere la RAM disponibile ma, con il progressivo calare dei prezzi delle memorie, il 400 viene dotato di 8 KB di RAM (fig. 4) e l'800 di 16 KB. Ad inizio estate vengono ufficializzati i prezzi: 549 dollari per il primo e 999 dollari l'altro.

Ad agosto le macchine ricevono il nulla osta dall'FCC per la commercializzazione ed inizia la produzione vera e propria, affidata da Atari al proprio impianto di Sunnyvale ma, per una carenza generalizzata di componenti che colpisce il settore dell'elettronica ad inizio autunno, la produzione subisce dei ritardi per cui l'effettiva messa in

Fig. 5 - Atary SALLY, una CPU derivata dal MOS 6502B (foto di Multicherry/ Wikimedia Commons/ CC-SA-BY 4.0)

Fig. 6 - Atari 1200XL (foto di Daniel Schwen/ Wikimedia Commons/ CC-SA-BY-3.0)

commercio delle macchine avviene soltanto nel mese di novembre del 1979 e la vendita è affidata in anteprima alla catena di grandi magazzini Sears di NewYork. I computer sono messi in vendita al prezzo annunciato che comprende anche il registratore a cassette, la cartuccia del BASIC e la cartuccia Educational System Master, necessaria alla riproduzione di alcuni corsi per studenti venduti separatamente.

Nel mese di giugno del 1980 i prezzi dei computer salgono a 630 e 1079 dollari, rispettivamente per il modello 400 ed il modello 800, e gli accessori prima offerti insieme al computer sono ora venduti separatamente. La RAM di serie passa per entrambi a 16 KB. Nonostante la campagna pubblicitaria, i computer non riescono ad imporsi perché la concorrenza di Commodore, Atari e Tandy è molto forte: nel primo semestre dell'anno le unità vendute sono solo 50.000. A partire dal mese di agosto del 1981 i computer vengono commercializzati anche sul mercato internazionale: in Francia, però, arriveranno solo nel 1982 per via delle modifiche hardware necessarie ad adattarli al segnale SECAM usato in quel Paese. Alla fine del 1981 Atari recupera terreno e registra vendite per 300.000 unità, facendo di lei il primo produttore di home computer a livello internazionale. A lato di questo Atari promuove una campagna per sostituire il CTIA dei primi modelli con un il nuovo GTIA, potenzia il suo servizio clienti ed amplia i centri di assistenza. Come risultato di tutti questi sforzi i computer acquistano popolarità ed ora sono venduti anche in molte altre catene di negozi. Tutto ciò porta a raddoppiare i numeri di vendita del precedente anno, raggiungendo le 600.000 unità, di cui due terzi sono modelli 400.

Nel 1982 scoppia una guerra dei prezzi fra Texas Instruments e Commodore, con una corsa al ribasso dei rispettivi modelli 99/4-A e VIC-20: nella mischia si inserisce anche la Sinclair con il suo computer a basso costo ZX81. Atari, per poter rimanere competitiva, riduce da gennaio il costo del modello 800 del 16% e, da marzo offre del software al posto dello sconto mentre da ottobre il computer viene consegnato con una dotazione di RAM di 48 KB. Contemporaneamente, avvia lo sviluppo dei successori dei computer, che devono essere macchine più economiche da produrre rispetto alle attuali e con prestazioni migliorate

Fig. 7 - Atari 800XL (foto di Evan-Amos/ Wikimedia Commons/ PD)

Fig. 8 - Atari 130XE, con un case derivato direttamente da quello dell'Atari 520ST (foto di Multicherry/ Wikimedia Commons/ CC-SA-BY 2.5)

per essere più appetibili ai clienti. Inizia quindi lo sviluppo di un nuovo computer il cui nome è codice è Liz NY, perché sviluppato da Steve Mayer presso il laboratorio di ricerca di New York.

Il computer è basato su una evoluzione del 6502 denominata internamente SALLY (fig. 5): in pratica, si tratta di una CPU 6502B con un pin modificato denominato HALT, che attiva una nuova circuiteria interna capace di fermare il segnale di clock, utile per bloccare la CPU quando uno dei coprocessori del computer accede alla RAM tramite DMA. Da precisare che Atari identifica questa CPU anche la sigla 6502C ma SALLY deriva da un 6502B (che supporta clock fino a 2 MHz) e non da un "vero" MOS 6502C, che è una versione del chip capace di reggere clock fino a 4 MHz. Il SALLY verrà poi usato da Atari su tutti i successivi modelli di computer ad 8 bit e sulle sue console 5600 e 7800. Durante lo sviluppo, il computer viene rinominato Sweet-16: il case viene rivisto, ed ora è più basso e con la zona tastiera di un colore nero che dà un tocco più professionale ai computer. Nel corso del 1982 Atari sceglie il nuovo numero identificativo: 1000. Durante lo sviluppo, verso la metà dell'anno, viene deciso di offrire due macchine con 2 dotazioni di memoria diversa: un modello con 16 KB denominato 1200, ed uno con 64 KB denominato 1200X. Alla fine, viene deciso di presentare una sola versione della macchina: il 13 dicembre 1982 viene annunciato a New York che il nuovo computer si chiamerà 1200XL ed avrà 64 KB di RAM. La macchina fa il suo debutto ufficiale al CES il mese successivo con un prezzo che viene fissato a 1000 dollari.

Nel mese di marzo del 1983 Atari ritira il modello 800 dal mercato nordamericano e contemporaneamente mette in commercio il nuovo 1200XL al prezzo, ribassato rispetto alla presentazione, di 899 dollari (fig. 6). Il prezzo del computer viene da subito visto come troppo elevato: costa, infatti, molto più del quasi equivalente 800, che ora è in svendita da parte dei negozianti per terminarne le scorte, e molti acquistano questo modello. La guerra dei prezzi è stata infatti spietata: ad inizio 1983 il 400 è arrivato a costare 150 dollari (contro i 300 dell'anno precedente) mentre il modello 800, quando viene ritirato, costa sui 165 dollari. Le vendite del 1200XL non decollano, le persone danno la caccia agli ultimi 800 in circolazione, ed Atari si vede costretta a ritirarlo dal mercato nel mese di giugno del 1983, con il non certo bel primato di essere rimasto in vendita per un solo trimestre.

Per correre ai ripari, al CES estivo di Chicago Atari presenta due nuovi computer, di fatto i veri eredi del 400 e dell'800.

Si tratta del 600XL, nuovo modello di fascia bassa, e dell'800XL, vero erede dell'800 (fig. 7). Entrambi riprendono le forme e lo stile del 1200XL ma con dimensioni leggermente inferiori (il 600XL è anche più piccolo dell'800XL). Con la serie XL viene introdotta l'interfaccia PBI ("Paralles Bus Interface"), un connettore a 50 pin che mette in comunicazione con tutti i bus del computer (dati, indirizzi e controllo), per l'aggancio di periferiche esterne. Le aspettative sono buone ma di lì a poco Atari dovrà fare i conti con i suoi... conti. La società è infatti in grande affanno per via della crisi dei videogiochi che sta colpendo il Nord America e le vendite della sua console VCS, come di tutte le altre, non stanno andando bene: a ciò si sommano i problemi derivanti dal rilascio di giochi per quest'ultima che si sono rivelati veri flop, come "E.T. The Extra-Terrestrial" e, soprattutto, "Pac-Man". Di questi ultimi sono pieni i magazzini di Atari: moltissimi clienti insoddisfatti hanno riportato indietro le cartucce chiedendo il rimborso. Per cercare di limitare le perdite, Atari ha spostato la produzione delle sue macchine ad Hong-Kong, dove i costi sono inferiori. La carenza di fluidità nelle casse rende però difficile anche pagare gli acquisti di materiale per cui l'assemblaggio dei nuovi computer subisce diversi ritardi e le spedizioni verso gli USA sono pochissime: a fine anno, proprio durante il periodo normalmente più redditizio delle festività natalizie, i computer mancano dagli scaffali. Alla fine dell'anno il 600XL non si è ancora praticamente visto mentre dell'800XL ne sono arrivate pochissime unità tra USA, Regno Unito e Francia. Atari chiude il 1983 con un buco di bilancio di 536 milioni di dollari, una cifra mostruosa per quello che fino all'anno prima era il vero signore dei videogiochi.

Solo agli inizi del 1984 le cose migliorano leggermente ma la dirigenza Atari, scottata dalle perdite, inverte la tendenza e rivede al rialzo i prezzi dei suoi computer. Di lì a poco iniziano a circolare voci di dismissioni, che si concretizzano il 3 luglio 1984, quando Warner, di cui Atari è una controllata, annuncia la vendita della divisione relativa alla produzione e commercializzazione di console e computer a Jack Tramiel, che era uscito a gennaio di quello stesso anno dalla Commodore per divergenze di vedute con il suo finanziatore. Nonostante le vicende legate ai cambi di proprietà, i computer iniziano ad andare discretamente bene, forti anche del fatto che la qualità costruttiva e le caratteristiche tecniche sono più che discrete se comparate a quelle della concorrenza.

A metà dell'anno l'800XL riceve il chip FREDDIE, un chip che serve ad indirizzare la memoria e che sostituisce diversi integrati della scheda madre originale: il nuovo computer era indicato in fase di sviluppo come 800XLF ma, al momento della commercializzazione, viene mantenuta la sigla 800XL. Ci sono poi altri modelli derivati dal 1200XL che sono stati annunciati o progettati e mai messi in commercio. Il 1400XL ed il 1450XLD stati presentati insieme al 600XL ed all'800XL: avrebbero dovuto essere dotati di un modem integrato e di un sintetizzatore vocale e, il secondo, anche di un lettore di dischi ma entrambi non sono mai arrivati in commercio. Due prototipi sono stati sviluppati ma poi mai realizzati: si tratta del 1600XL, un sistema bi-processore con un 6502 ed un 80186, e del 1650XLD, simile al precedente ma nel contenitore del 1450XLD, ed infine del 1850XLD, basato sul chipset che poi ha animato l'Amiga. Tutti questi progetti sono stati cancellati dopo l'arrivo di Tramiel che ha ristrutturato l'azienda nell'ottica della riduzione delle spese e degli investimenti considerati infruttuosi.

Verso la metà del 1985 Atari presenta il 520ST, un nuovo computer a 16 bit basato sul Motorola 68000. Insieme ad esso presenta anche la rinnovata linea di macchine ad 8 bit: il modello 65XE ed il modello 130XE (fig. 8), con entrambe che riprendono le linee del fratello maggiore. Il primo offre 64 KB di RAM e funzionalità identiche al precedente 800XL, mentre il secondo si differenzia per la memoria portata a 128 KB.

A differenza della serie XL, la serie XE sostituisce la porta PBI con una nuova interfaccia. Siccome alcune linee erano ripetute sia sulla porta PBI che su quella dedicata alle

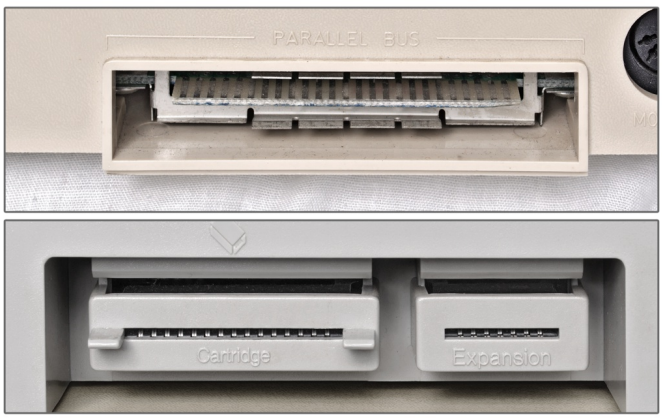


Fig. 9 - la porta PBI (in alto) di un computer XL ed il vano che contiene le porte per le cartucce ed il connettore ECI (sotto) su un computer XE (foto di Multicherry/ Wikimedia Commons/ PD)

Fig. 10 - Atari XEGS
(foto di Bilby/ Wikimedia Commons/ CC-BY 3.0)

cartucce, Atari rivede l'interfaccia PBI togliendo queste linee doppie e crea la ECI (da "Enhanced Cartridge Interface"), dotata solo di 14 linee (fig. 9). Non solo, sposta sia la porta cartucce che quella ECI dietro al computer in un vano unico in modo tale che una periferica ECI possa venir collegata con un unico connettore a doppio pettine. Nei mercati dell'Europa centrale ed orientali il 65XE viene commercializzato come 800XE, per far capire che questo computer è una evoluzione del precedente 800XL: di quest'ultimo sono state rimesse in vendita le rimanenze di magazzino per terminarle, e nei Paesi dell'ex Patto di Varsavia il computer ha riscosso un buon successo.
Il canto del cigno dei sistemi ad 8 bit di Atari è stata la console XEGS (GS sta per "Game System"), di fatto un 65XE senza tastiera ma del tutto compatibile col computer da cui deriva, tant'è che è dotato di una porta a cui poter agganciare tutte le periferiche dei computer Atari ad 8 bit e per il quale viene offerta anche come periferica acquistabile a parte una tastiera che lo trasforma in un 65XE a tutti gli effetti (fig 10). La console fa il suo debutto nel 1987 in due versioni: quella standard, con la sola unità centrale ed 1 joystick, ed una più ricca, dotata anche della tastiera ed una pistola ottica oltre ad un gioco extra. La console offre comunque "Missile Command" integrato nella ROM, che parte in automatico quando la console viene accesa senza cartucce inserite nell'apposita porta e senza la tastiera collegata: se è presente quest'ultima, la console si avvia come il 65XE.
L'XEGS ha venduto circa 250.000 unità complessive, di cui 100.000 solo durante le festività natalizie del 1987, mentre si stima che dei computer ad 8 bit ne siano stati venduti circa 3 milioni di unità complessivamente. Tutta la serie ad 8 bit di Atari, computer e console, è stata dismessa alla fine del 1992.

Caratteristiche tecniche

I computer 400 ed 800 sono entrambi basati sul processore MOS 6502 operante a 1,79 MHz per i sistemi NTSC e 1,77 MHz per quelli PAL (la CPU sarà poi la caratteristica che unirà tutti i modelli fino alla fine della loro produzione). Le prime produzioni di 400 ed 800 montano un 6502B, capace di reggere clock fino a 2 MHz: da un certo punto in poi la CPU è stata sostituita dal SALLY, un 6502B rivisto da Atari con alcuni pin modificati. A livello grafico abbiamo l'accoppiata CTIA+ANTIC che permette di ottenere diverse modalità video, sia testuali che grafiche, con risoluzioni da 40x25 a 320x192 pixel. I colori riproducibili contemporaneamente sullo schermo variano da 2 a 16 per riga: come detto, l'ANTIC è un vero e proprio processore programmabile tramite mini-programmi detti "display list" e, pertanto, può essere impostato per modificare non solo la modalità grafica per diverse sezioni dello schermo (offrendo più parti in modalità diverse) ma anche per altri effetti grafici come ad esempio cambiare il colore del bordo.
Il CTIA permette di avere 8 tonalità per ognuno dei 16 colori di cui è capace, per una tavolozza complessiva di 128 colori, mentre il suo successore, il GTIA, offre 16

tonalità per ogni tinta, per un totale di 256 colori diversi. Esistono delle differenze fra i colori ottenibili sui sistemi NTSC e quelli dei sistemi PAL, ciò è causato dalla diversità del segnale video e da come esso viene generato per cui lo stesso gioco appare con lievi differenze fra la versione NTSC e quella PAL. Sia il CTIA che il GTIA supportano gli sprite: 4 "player" e 2 "missile", rispettivamente larghi 8 e 2 bit, mentre l'altezza è pari alla stessa immagine video per entrambi. I 4 "missile" possono essere raggruppati insieme per formare un quinto "player".

A gestire l'input della macchina nonché la comunicazione seriale e la generazione audio c'è il POKEY, capace di gestire 4 canali sonori con segnali ad onda quadra oppure rumore bianco. Il POKEY ha ingressi per le periferiche da gioco di tipo analogico e può generare 8 interrupt da eventi quali la pressione di specifici tasti o da segnali sul bus SIO, oppure generati direttamente da alcuni dei suoi timer interni. I computer 400 ed 800 sono basati su un'architettura particolare composta da due schede elettroniche, la scheda madre principale e una scheda secondaria (fig. 11). Sulla scheda madre principale sono presenti il POKEY, 4 porte joystick ed un integrato 6520 (PIA, da Peripheral Interface Adapter) per la loro gestione. La scheda secondaria contiene, oltre al gruppo di alimentazione, la porta seriale SIO per collegare le periferiche esterne e il circuito di modulazione video con l'uscita TV e, sul modello 800, quella per un monitor dedicato. Oltre a questo i computer offrono una serie di porte di espansione, che variano a seconda del modello. Queste sono: la porta per la scheda processore; le porte di espansione per le schede di memoria; le porte per le cartucce ROM. La scheda processore monta la CPU, l'ANTIC, il CTIA e un chip per la gestione della memoria: questa va agganciata su una porta speciale, che non può essere usata per altro. Sul modello 800 le porte di espansione sono 4: sulla prima va agganciata unicamente la cartuccia ROM da 10 KB contenente il sistema operativo della macchina nei primi 8 KB e le routine in virgola mobile dell'Atari BASIC nei rimanenti 2 KB; sulle altre porte è possibile montare fino a 3 schede di memoria da 16 KB, per un totale di 48 KB di RAM, anche se il computer inizialmente viene offerto con 16 KB di RAM (su 1 scheda

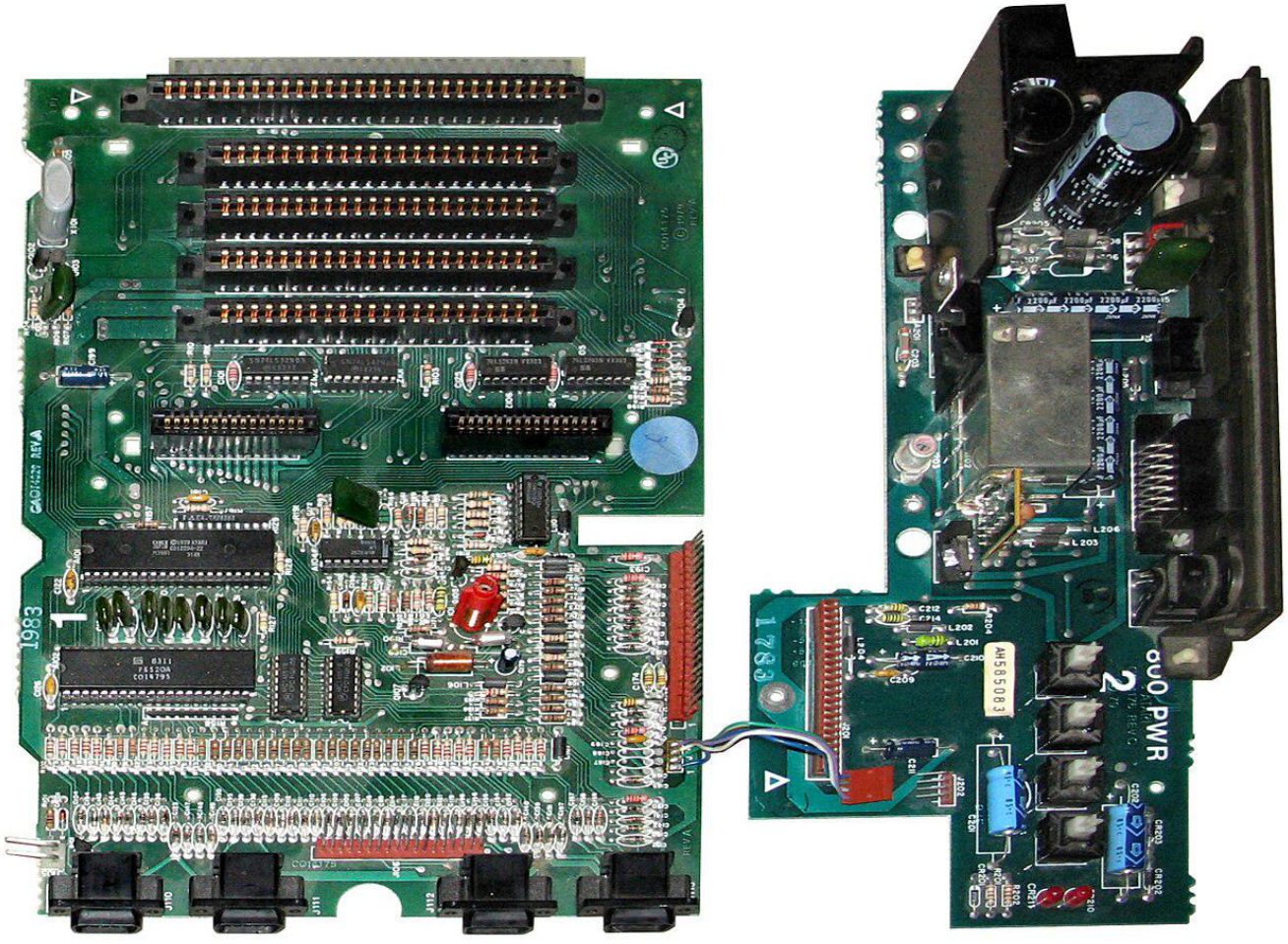


Fig. 11 - La scheda madre del modello 800. Sulla parte superiore, le 5 porte di espansione (la prima, più larga, è quella per la CPU); centralmente, le porte per le cartucce ROM; a sinistra, il POKEY, sopra, ed il 6520, sotto. A destra, la scheda secondaria (foto di Dale Mahalko/ Wikimedia Commons/ CC-SA-BY-3.0)

di memoria). Tutte le porte sono protette da un comodo sportellino facilmente apribile e montato sulla parte superiore dei computer. Il 400 è leggermente differente: la ROM del sistema è montata sulla scheda madre, e sull'unica porta di espansione si può installare una scheda di memoria. Le porte per le cartucce ROM sono in numero di 1 sul 400 e di 2 sull'800: sull'unica del 400 oppure su quella di sinistra dell'800 è possibile montare la cartuccia del BASIC (da 8 KB) oppure una cartuccia giochi. Sull'800 la porta di destra può accogliere solo cartucce progettate per essa ma, per compatibilità con il 400, quasi nessuno dei produttori di giochi l'ha mai usata, tanto che nei modelli più recenti dell'800 questa porta è stata alla fine rimossa.

Per sottostare alle rigide norme FCC sulle interferenze elettromagnetiche i progettisti avevano inizialmente pensato di spostare all'esterno del computer il circuito per la modulazione audio/video che crea il segnale in uscita dalla presa TV, un po' come aveva fatto la Apple con il suo Apple II, che non può essere collegato ad un televisore senza l'acquisto di un modulatore TV esterno. Alla fine viene optato, invece, per una protezione metallica per il modulatore e per una schermatura realizzata con un guscio in alluminio che avvolge completamente la scheda madre principale, ad eccezione del vano contenente le porte delle schede di espansione e delle cartucce.

La tastiera è diversa fra i due modelli. Nel 400, nato come computer di fascia basa pensato come strumento educativo e destinato principalmente ai bambini e ragazzi, viene optato per una tastiera a membrana, resistente alla caduta accidentale di liquidi e cibo. Il risultato è una tastiera difficile da usare, sia per via dei problemi di pressione dei tasti sia per la vicinanza e piccolezza degli stessi. Diversa è la tastiera dell'800, una vera tastiera in stile macchina da scrivere da 64 tasti.

CTIA e GTIA

C'è una curiosità sul chip grafico che affianca l'ANTIC: sui modelli prodotti all'incirca dalla fine del 1981 in poi, così come sulla console Atari 5200, non c'è il CTIA ma un chip dal nome simile, il GTIA (da "Graphic Television Interface Adaptor"). Si tratta sostanzialmente dello stesso coprocessore grafico con un'unica differenza: il GTIA supporta 3 ulteriori modalità di gestione del colore in ambiente grafico rispetto al CTIA, che danno luogo a 3 nuove modalità grafiche gestibili dal BASIC. Questa sostituzione è dettata dal fatto che ci sono stati dei problemi di coordinazione fra diversi gruppi di lavoro: durante lo sviluppo del computer, infatti, il gruppo che stava sviluppando il chip grafico ha apportato delle modifiche al progetto, modifiche che, però, non sono state passate in tempo al reparto produzione. Quest'ultimo ha mandato in produzione un integrato funzionante perfettamente ma di uno step di sviluppo precedente, lasciando fuori le ultime modifiche. Siccome di questo integrato ne sono stati prodotti circa 100.000 pezzi, la dirigenza Atari ha deciso che non si potevano gettare al vento decine se non centinaia di migliaia di dollari di componenti ed ha approvato il suo utilizzo, battezzandolo CTIA: quando le scorte sono terminate, lo ha sostituito con il GTIA. Per venire incontro a chi aveva un sistema basato sul precedente chip video, ha avviato una campagna di sostituzione del CTIA, previa esborso di un piccolo compenso, portando la propria macchina ad un centro autorizzato Atari.

Atari SIO

Una caratteristica peculiare è l'interfaccia seriale SIO (da "Serial Input/Ouput") usata per collegare il computer alle sue periferiche (fig. 12). Sviluppato da Joe Decuir, questo sistema di comunicazione seriale si basa su un bus asincrono pilotato dall'Atari POKEY, più esattamente da un paio dei sui timer interni che sono usati per trasmettere e ricevere, tramite dei registri a scorrimento singoli byte da e verso periferiche esterne quali modem, stampanti, lettori di dischi, registratori a cassette. Su una linea viaggiano i dati in uscita dal computer, mentre su un'altra quelli in entrata, e la velocità predefinita è di 19.200 bps. Ogni periferica compatibile con l'interfaccia

Fig. 12 - Un connettore SIO (foto di Multicherry/ Wikimedia Commons/ CC-SA-BY 4.0)

SIO è dotata di 2 porte, una di ingresso ed una di uscita, perché si possono collegare a cascata più di un dispositivo. L'unica periferica dotata di una sola porta è il registratore a cassette: questo deve obbligatoriamente essere posizionato come ultimo elemento della catena. Ogni periferica sul bus è dotata di un proprio numero identificativo, normalmente impostabile a mano tramite interruttori di tipo DIP: un segnale denominato "COMMAND" allerta le periferiche collegate, che si mettono in ascolto per ricevere una serie di byte che identifica la periferica destinataria del comando, l'operazione da eseguire ed eventuali dati addizionali. La periferica indicata deve a questo punto rispondere al computer e poi eseguire il comando richiesto, come ad esempio stampare il dato ricevuto o trasmettere i byte letti da un settore del disco.

Un caso a parte è rappresentato dal registratore. I dati da registrare sul nastro sono codificati tramite toni a specifiche frequenze generati direttamente dal chip POKEY e spediti su 2 canali distinti, rispettivamente per il valore che rappresenta lo 0 e quello che rappresenta l'1. Durante la lettura i toni letti dalla testina devono essere trasformati in sequenze binarie di 0 e 1: siccome il computer in sé non contiene un convertitore analogico/digitale, questa operazione viene effettuata direttamente dall'elettronica del registratore. Anche il motore è pilotato da un segnale trasmesso tramite il bus SIO. Il lettore registra su 2 canali audio, usando il destro per i dati e lasciando normalmente libero quello sinistro, che però è collegato ad una linea del bus che porta l'audio dal registratore al pin di ingresso audio del POKEY. Grazie a ciò, alcuni software registravano audio su quel canale, che poteva venir riprodotto durante il caricamento del programma stesso: spesso si tratta di istruzioni inerenti il gioco spiegate da una voce umana registrata oppure di musiche di intrattenimento. Sono stati comunque prodotti anche software che, combinando il pilotaggio del motore con questo sistema di riproduzione audio per creare sistemi di apprendimento interattivi.

Atari BASIC

Atari voleva offrire anche il BASIC 8K di Microsoft su cartuccia come linguaggio di programmazione per entrambi i sistemi, perché il dialetto del linguaggio della società di Bill Gates è, in quel periodo, il BASIC più diffuso. Il problema è che questo occupa quasi completamente lo spazio di una ROM da 8 KB (da cui il nome) ed il costo di un chip ROM con il ttaglio superiore da 16 KB avrebbe fatto lievitare enormemente il costo finale. Vengono fatti diversi incontri e valutate diverse versioni "ristrette" del linguaggio ma le proposte di Microsoft non lasciano abbastanza spazio per le estensioni che Atari vuole introdurre nel linguaggio per poter sfruttare le caratteristiche grafiche e sonore della macchina: l'idea della dirigenza è infatti quella di fornire una macchina facilmente programmabile anche da chi di informatica sa ben poco. Atari si rivolge perciò alla Shepardson Microsystems (sì, gli sviluppatori dell'Apple DOS), che ha da poco realizzato un interprete BASIC per la Cromemco, un produttore di computer basati sullo Z80 ed il bus S-100 compatibili con il CP/M. Per queste macchine la Shepardson ha scritto un interprete BASIC che supporta i numeri interi ed una estensione che

Fig. 13 - La cartuccia dell'Atari BASIC inserita in un 800 con, nello slot destro, la cartuccia del "The Monkey Wrench II", un software che introduce nuovi comandi in aggiunta a quelli del BASIC standard (foto di Knurrikowski/ Wikimedia Commons / CC-SA-BY-4.0)

supporta i numeri in virgola mobile. Shepardson suggerisce ad Atari una soluzione simile: un interprete che rientra, con le estensioni al linguaggio richieste, negli 8 KB di ROM di una cartuccia, e le routine per i numeri in virgola mobile, che occupano circa 2 KB, da inserire nella ROM che andrà a costituire il loro sistema operativo (fig. 13). Atari accetta la proposta e Sherpardson realizza un interprete che offre nuovi comandi per cambiare la modalità grafica (anche se non tutte le modalità offerte dall'accoppiata ANTIC+CTIA/GTIA sono però supportate dal BASIC), per disegnare righe e punti, per cambiare i colori, per aprire e gestire i file. Per quanto riguarda la gestione sonora, l'Atari BASIC offre un supporto minimo, e manca anche il supporto agli sprite, allo scorrimento dello schermo e ad altre funzioni avanzate: per una gestione più avanzata della macchina il programmatore deve ricorrere all'uso di PEEK e POKE o di ruotine in linguaggio macchina.

L'Atari BASIC viene memorizzato in una forma "tokenizzata", ossia ogni comando viene trasformato in un codice numerico che occupa molta meno memoria rispetto alla forma estesa: questo sistema viene, ad esempio, utilizzato anche sui computer Commodore, e permette di risparmiare RAM e di velocizzare l'analisi del programma durante la sua esecuzione perché per recuperare un comando si devono leggere molti meno byte di memoria. Nonostante questa forma compressa e già codificata, l'Atari BASIC è uno degli interpreti più lenti fra quelli disponibili per i computer ad 8 bit dell'epoca. Questa lentezza è dovuta per la maggior parte alla non ottimizzazione delle routine per i numeri in virgola mobile: test condotti sui BASIC dell'epoca evidenziano proprio nel trattamento dei numeri decimali il tallone di Achille dell'interprete sviluppato da Shepardson, posizionando l'Atari BASIC fra quelli più lenti in assoluto. Un altro problema derivava dal formato usato per memorizzare i numeri, il BCD (Binary-Coded-Decimal): l'Atari BASIC usa un numero fisso di 6 bit per rappresentare ogni cifra di un numero. Questo comporta che ogni volta che l'interprete incontra un numero nel listato BASIC deve eseguire la conversione da BCD ad un numero intero, con gravi ripercussioni sulle prestazioni generali del linguaggio.

Problemi di prestazioni derivano anche dalla particolare gestione interna dei salti e dei cicli. Se il linguaggio incontra un GOTO o un GOSUB, ad esempio, esegue una ricerca della riga a cui saltare partendo dall'inizio del programma mentre i BASIC derivati da quello della Microsoft eseguono la ricerca dalla riga in cui c'è il salto in avanti: questo permette, se il programma è scritto bene, di concentrare tutte le routine chiamata in fondo al programma così da eseguire la ricerca in minor tempo. Stesso problema con i cicli FOR/NEXT: il BASIC di Microsoft ed i suoi derivati memorizzano la riga dov'è presente la parola FOR e la richiamano ad ogni NEXT, mentre l'Atari BASIC la ricerca ogni volta dall'inizio del programma, rallentando enormemente l'esecuzione del programma se il ciclo è in una parte molto avanzata del listato.

L'Atari BASIC debutta insieme ai computer nel 1979 (questa versione verrà in seguito indicata come "revisione A"). La versione distribuita contiene un grosso bug che blocca la macchina nel caso in cui venga cancellata una riga lunga esattamente 256 byte, blocco che neanche il tasto RESET del computer riesce a risolvere. Bisogna spegnere il sistema, perdendo ovviamente il programma in memoria. Questo bug è rimasto nel codice perché la versione messa su cartuccia non era quella definitiva ma ancora una versione di sviluppo di Shepardson, distribuita da Atari senza avvertire gli sviluppatori del linguaggio.

Nonostante questo bug la cartuccia resta in commercio fino al 1983, quando la revisione B del BASIC viene integrata nelle ROM dei nuovi modelli della serie XL. Questa versione corregge il suddetto bug ma ne introduce, assurdamente, uno simile, nella routine che inserisce le righe BASIC nel listato in memoria. Il programmatore che ha corretto il bug ha notato che la stessa porzione di codice è usata anche per memorizzare le righe per cui applica la correzione ma, invece di sistemare un potenziale bug, lo introduce in una routine che funzionava correttamente. Un altro bug che affligge questa versione riguarda le routine di memorizzazione dei programmi: ogni volta che si esegue il salvataggio di un programma vengono aggiunti 16 byte inutili. Se l'operazione viene eseguita sullo stesso file molte volte, come ad esempio durante lo sviluppo del programma, si potrebbe arrivare rapidamente ad un errore di memoria esaurita anche con listati di piccole dimensioni. Se non si viene colpiti da questo problema, può capitare di soffrirne un altro che riguarda il dimensionamento di variabili nei file salvati con la revisione B, che porta ad un errore di stringa non dimensionata quando l'interprete incontra un'istruzione

DIM. Per correggere questi problemi viene suggerito di acquistare la nuova cartuccia con la ROM contenente il BASIC. La nuova versione su cartuccia è la revisione C, e corregge i bug della precedente release. Viene inoltre integrata in tutti i modelli della serie XG ma su quelli della serie XL continua ad essere montata la revisione B fino agli inizi del 1985, probabilmente perché la dirigenza Atari non vuole rimetterci dei soldi e le ROM con la versione buggata già acquistate continuano ad essere usate fino al loro esaurimento.

Giochi

La produzione di titoli è molto varia: essendo sistemi nati primariamente per l'intrattenimento domestico, i videogiochi la fanno da padrona nella produzione per questi sistemi e, nel complesso, si contano diverse migliaia di giochi; addirittura, nella prima metà degli anni 1980, i computer Atari ad 8 bit sono quelli che contano il catalogo giochi più vasto fra tutti gli home computer e le console da gioco del periodo.

Al momento della presentazione dei computer Atari rilascia "Star Riders" (fig. 14), un gioco di combattimenti spaziali che mostra le capacità grafiche della macchina: il gioco è un successo di critica tale che per anni viene considerato la vera "killer-app" dei computer Atari ad 8 bit, un po' come è stato Visicalc per l'Apple II. Ispirato da film e serie TV dell'epoca come "Star Wars" e "Battlestar: Galactica", il gioco è stato scritto da Doug Neubauer, lo stesso progettista del chip POKEY, nei suoi ritagli di tempi e poi mostrato alla dirigenza Atari, che ne ha autorizzato la pubblicazione: il gioco è stato acclamato per la sua scorrevolezza e fluidità nonché per i combattimenti in 3D contro le navicelle nemiche. Non mancano, poi, le conversioni di giochi arcade come "Pacman" (fig. 15), "Donkey Kong" (fig. 16) e "Centipede" (fig. 17), ma anche la conversione di titoli usciti all'inizio per altri sistemi che, per le ottime capacità grafiche e sonore dei sistemi Atari ad 8 bit, hanno poi dato origine ad ottime conversioni, come "Ultima IV: Quest of the Avatar" (fig. 18), "Rescue on Fractalus" (fig. 19), gioco in 3D dove si sorvola un pianeta alieno per salvare i piloti alleati precipitati, e "The Dreadnaught Factor" (fig. 20), un gioco in cui una navicella sorvola gigantesche astronavi simili agli incrociatori imperiali di Star Wars.

Non mancano neanche produzioni proprio per queste macchine e poi portate su altri sistemi, come "Alley Cat" (fig. 21), dove il giocatore controlla un gatto di nome Felix che deve guidare in diverse mini sfide svolte all'interno di diverse abitazioni prima di poter incontrare la sua amata micia Felicia.

Revival

Nel 2024 Atari ha rilasciato, in collaborazione con una società terza, una replica di dimensioni ridotte del primo modello di computer denominato Atari 400 Mini. Si tratta di una mini-console con precaricati 25 giochi e direttamente collegabile ad un moderno televisore. In dotazione c'è un joystick replica anch'esso di un classico Atari CX40. La console replica tutti i sistemi ad 8 bit, dai primi 400 ed 800, fino a tutti i modelli XL ed XE, compresa la console 5200. Oltre ai giochi interni è possibile collegare una chiavetta USB con le ROM di altri titoli. Alle porte USB è possibile anche collegare una vera tastiera esterna (quella incorporata non è funzionante). Secondo i dati diffusi dalla stessa Atari, le vendite sono andate molto bene, segno che l'interesse degli appassionati per i computer ad 8 bit è, a distanza di decine di anni dal loro debutto, ancora vivo. D'altronde, i computer erano per l'epoca veri gioielli tecnologici, molto avanti rispetto a tutti i sistemi concorrenti in circolazione: ciò che ne ha limitato la diffusione, soprattutto nei confronti di quello che, poi, si è rivelato il vero leader indiscusso del mercato degli 8 bit (stiamo parlando del C64), è stato il prezzo: la Commodore, in guerra per antiche ruggini tra Tramiel e la diretta concorrente Texas Instruments, ha ingaggiato all'epoca una vera e propria guerra dei prezzi e la macchina, ad un certo punto, è stata venduta ad un prezzo quasi prossimo a quello necessario per la sua stessa realizzazione, con un margine risicato di guadagno pur di sbaragliare la concorrenza; se ciò non fosse accaduto, probabilmente questi sistemi avrebbero goduto di una fortuna più duratura. Difatti, almeno nei primi anni di commercializzazione si erano ben imposti, rappresentando i computer di riferimento per quanto riguardava i videogiochi domestici: nessun altro computer poteva, infatti, vantare un catalogo ricco come il loro.

Poi le cose sono andate come sono andate.

Fig. 14- Star Riders

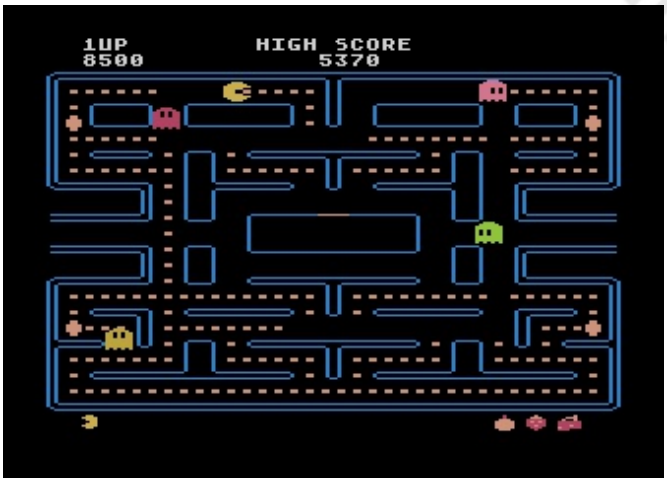


Fig. 15 - Pac-Man

Fig. 16 - Donkey Kong

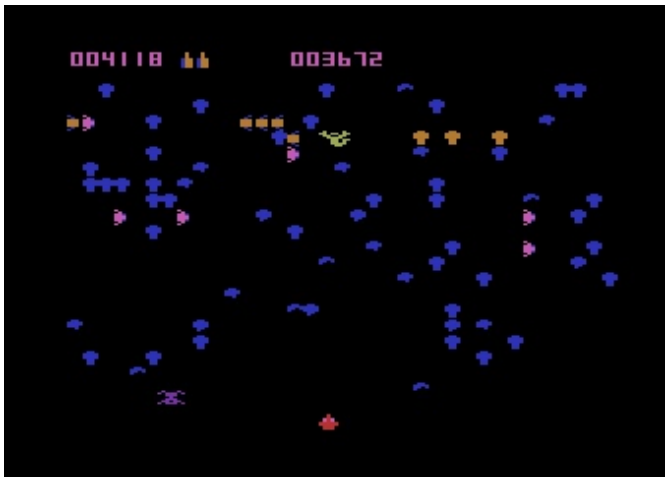


Fig. 17 - Centipede

Fig. 18 - Ultima IV

Fig.19 - Rescue on Fractalus

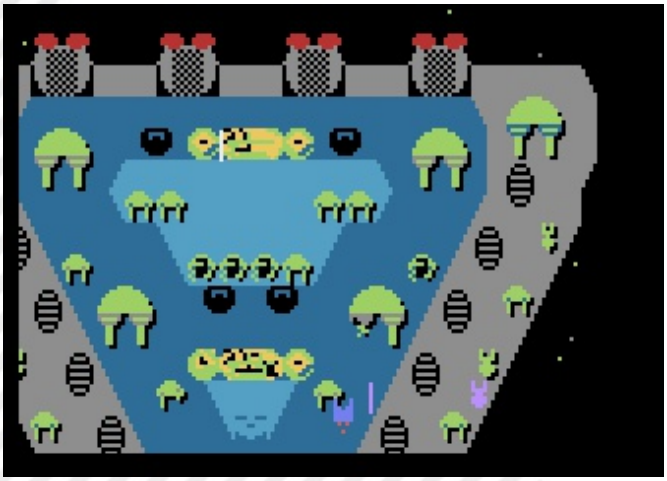


Fig. 20 - The Dreadnaught Factor

Fig.21 - Alley Cat

THE SPECTRUM: la recensione

Un viaggio tattile negli anni ’80

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Ringraziamo **Plaion Italia** e **Retro Games Ltd** per averci fornito il materiale per la recensione.

La prima volta che ho giocato su uno ZX Spectrum era il 1989 a casa di un mio caro amico (ciao Filo!). Ci si trovava tutti a casa sua e ci portavano dietro i propri home computer o console del momento (con zaini pieni di cavi, registratori, cassette, cartucce e joystick). Io mi portavo dietro il C64. Passavamo ore ed ore giocando, digitando programmi Basic non sempre funzionanti e … litigando! Si si discuteva per decidere chi aveva il “computer” migliore. Nonostante i colori del C64 o di altre macchine, lo ZX mi affascinava. I giochi Speccy sembravano assolutamente unici grazie al modo idiosincratico della macchina di limitare le mappe sprite 8×8 a due colori, il che significava che gli oggetti in movimento sullo schermo erano solitamente raccolte di patchwork di pixel colorati, il che portava a un effetto noto come Color Clash. In qualche modo, era sia brutto che bello, e lo è ancora.

Disimballare The Spectrum, l’ultimo pezzo di hardware vintage moderno di Retro Games Ltd, è un’esperienza incredibilmente nostalgica. Sembra esattamente come ricordo la macchina originale: una lastra nera con tasti di gomma, ognuno dei quali mostra non solo un numero o una lettera, ma anche un comando di programmazione di base. “Rem”, “Rand”, “Gosub”, le parole mistiche dell’era della programmazione domestica. C’è un cavo USB per collegarlo (anche se necessita di un alimentatore non fornito nella confezione) e un cavo HDMI, ma nessun joystick. La macchina è compatibile con la maggior parte dei gamepad USB: si devono solo configurare i pulsanti, il che richiede un po’ di tempo ma ne vale la pena se non vi va di utilizzare quei pulsanti di gomma per controllare i tuoi giochi.

Cosa troviamo dentro

Caricandolo, si ottiene una schermata iniziale moderna che mostra il Carosello di giochi integrati. Ce ne sono 48

Fig. 1 - L’interno con le schede e l’impostazione nostalgica

Fig. 2 - La schermata di selezione iniziale

tra cui scegliere, che vanno dai classici come The Lords of Midnight, Head Over Heels, Manic Miner e The Hobbit, ai titoli moderni prodotti da programmatori contemporanei nella scena dei fan di Speccy. Si tratta di progetti interessanti tra cui Alien Girl: Skirmish Edition e il gioco di raid di tombe Shovel Adventure. Se si esaurisce la scorta integrata, è anche possibile scaricare le Rom dei giochi Spectrum da un PC su una chiavetta USB, collegarla ed eseguire i titoli. E funzionano perfettamente anche i moderni titoli per ZX.

Su The Spectrum potete caricare anche il nuovo Donkey Kong di Artonapilos.

Come per la maggior parte delle altre console retrò, ci sono aggiunte moderne per i giochi come i punti di salvataggio (fanno il loro dovere) e una funzione di riavvolgimento che ci riporta indietro di pochi secondi prima di essere inevitabilmente investito da un'auto in Trashman. Ma adoro anche il fatto che ogni volta che si seleziona un gioco si visualizza per alcuni secondi la schermata di caricamento illustrata originale; queste delizie pittoriche erano una parte fondamentale dell'esperienza iniziale, perché le fissavi per cinque minuti (ma anche molto di più) mentre aspettavi che il tuo nastro si caricasse finalmente: è importante che siano state conservate.

Sono state preservate anche le capacità di calcolo originali dello ZX Spectrum. Se selezioni la modalità classica, la console passa alla schermata di avvio del vecchio mondo e puoi effettivamente programmarla. È una caratteristica di cui ho sfruttato appieno i vantaggi.

Per chi è? Ovviamente il pubblico di riferimento è composto

da persone come me che erano lì all'inizio e ricordano di aver giocato a molti di questi giochi 40 anni fa. Certo, ci sono emulatori Spectrum gratuiti disponibili online se sai dove cercare, ma parte dell'esperienza di gioco nostalgica è vedere una riproduzione della macchina che ricordi di aver visto seduto davanti alla tua TV; e con The Spectrum ottieni anche quei leggendari pulsanti di gomma, sentendoli stridere sotto le tue dita mentre premi il pulsante di spazzata della gamba in The Way of the Exploding Fist.

Nell'era digitale a volte dimentichiamo quanto la memoria riguardi il feeling. Molti di questi giochi sono stati progettati pensando ai controlli da tastiera, poiché i joystick erano un optional extra e fuori dalla portata di molte famiglie nei primi anni '80. The Spectrum si diletta nell'attrattiva tattile di questo computer seminale e dei suoi pulsanti gommosi. Ci fa ricordare quanto fossero strani i giochi Speccy e di come si siano fatti strada oltre le sale giochi giapponesi e gli appariscenti computer domestici americani per arrivare dritti nei nostri cuori. I giorni in cui si passava il tempo casa dei nostri amici del d'infanzia sono ormai lontani, ma i giochi e il modo in cui li giocavamo sono di nuovo qui. E possiamo tornare quando vogliamo.

Conclusione

I fan di lunga data possono dormire sogni tranquilli. The Spectrum è un grande omaggio al piccolo home computer di Sir Clive. Certo, non possiamo negare che alcuni titoli per ZX siano invecchiati piuttosto male, ma per i veri appassionati sono un tuffo nei ricordi ed un modo per far ribattere il cuore come quando si era ragazzini. Inoltre permette di caricare le tantissime nuove produzioni di altissimo livello che continuano ad uscire (settimanalmente) per questa serie di computer.

Se poi si volesse mettere mano al Basic, The Spectrum è

Fig. 3 - I tasti in gomma: o li ami o li odi!

pronto per l'utilizzo solo con un click nel settaggio delle opzioni. Personalmente sono grato di poter provare questo prodotto. Chi non ha avuto a che fare con lo Spectrum all'epoca del suo massimo splendore potrebbe essere immune al suo fascino, ma direi che questo dispositivo rappresenta il modo ideale per istruirsi.

Console portatili serie RGB10

di Lino, alias Bimbomillo

Da anni escono tante console portatili di origine cinese, alcune con software proprietario, altre dove è possibile mettere Emuelec o Batocera. Molte sono simili tra loro, per quanto riguarda le potenzialità di emulazione, e si differenziano in qualità costruttiva, schermo, durata della batteria, wifi e bluetooth. La Powerkiddy ha lanciato la RGB10 (serie) che è partita dal modello base RGB10X clone dell'Odroid Go.
Il modello base montava una CPU RK3326 da 1,5GHz con uno schermo da 3,5 pollici e una risoluzione base di 480x320 e una batteria da 2800mAh che permetteva di giocare a quasi tutte le console minori fino a PSX1 in modo perfetto. Su console come Dreamcast o PSP si notavano i limiti della cpu. Tuttavia cambiando SO e mettendo Emuelec o Batocera le prestazioni aumentavano leggermente. La batteria durava circa 4 ore di gioco.
Successivamente uscirono altre versioni con varie modifiche e ottimizzazioni.

La versione MAX presentava stessa CPU e caratteristiche della versione precedente, ma aveva lo schermo più grande, doppio analogico. Per quanto riguarda le potenzialità, erano perfettamente identiche.

Lo schermo era da a 5 pollici. Con una risoluzione IPS Full HD di 854 × 480 pixel.

La versione successiva fù la RGB10 MAX2, anche questa identica alla precedente, ma con un design più arrotondato e con uno schermo più luminoso. Montava un chip quad-core RK3226 Cortex-A35 da 1,5 Ghz e 1 GB di RAM DDR3L e una GPU Mali-G31 MP2 con SO Emuelec.
Fino a questa versione, non ci sono stati molti cambiamenti nella qualità di emulazione, in minima parte migliorava l'emulazione Dreamcast, N64 e PSP ma non andava oltre, emulando diverse piattaforme come PSP, N64, NDS, NES, SMD, SFC, CPS, MD, GBA, GBC, GB, FBA, PS, PSX, FC, GGMS, NEOGEO.

Il vero cambiamento c'è stato a partire dalla versione 3 il RGB10 MAX3 Pro che monta uno schermo da 5 pollici da 854x480 e una CPU A311D con 2Gb di RAM e una batteria da 4000mAh, più piccola del precedente modello ma in grado di dare un autonomia massima di 8 ore ma con un tempo di ricarica di 3 ore. In questo modello non c'è il WiFi ma è in grado di far funzionare più o meno decentemente alcuni giochi di GC, PS2 e CP3. Ovviamente

Fig. 1 - RGB10 MAX3

Fig. 2 - RGB10X

Fig. 3 - RGB10 MAX

N64, PSP e Dreamcast, che nelle versioni precedenti stentavano, quì funzionano in modo decente. La CPU A311D è compatibile con la famosa CPU S905D2 e S922X e montava una GPU MALI G52.

Attualmente è quasi pronta la nuova versione MAX 4 che migliora la versione precedente e utilizza Linux e 4Gb di RAM con uno schermo da 1280x720, Wifi e monta una CPU RK3588D. In questo caso viene ottimizzata l'emulazione di console come PS2, Saturn, GC.
La differenza sostanziale tra le varie versioni è soprattutto il costo, che varia dai 50€ ai 250€. Se cercate qualcosa di semplice, va benissimo anche il MAX base anche se con alcuni SO ha dei piccoli bug sulla configurazione dei tasti che possono risultare scomodi e il volume che bisogna regolarlo da menù.

Per quanto riguarda i comandi, posso dire che l'unico problema si può riscontrare sui picchiaduro come Street Fighter dove bisogna eseguire le famose combo e la croce direzionale non è molto precisa. Le versioni con doppio analogico vanno abbastanza bene ma per chi è abituato alla croce direzionale, dovrà soffrire un pochino. L'unica consolazione è che questo piccolo inconveniente è comune alla maggioranza delle consoline cinesi. E' possibile comunque un minimo di modding. Personalmente sulle due versioni base, ho dovuto migliorare la dissipazione (assente) sulle CPU mettendo delle piccole placchette metalliche e inserire un regolatore di carica della batterie per un bug fw che fa credere che la batteria sia carica al 100% mentre in realtà la carica è inferiore. Questo problema è presente sulla versione base e su alcuni modelli MAX solo con SO tipo Batocera.

Fonte rete e ottimizzazione personale.

Fig. 4 - RGB10 MAX2

Atari 7800+ - La Recensione

Un remake di console retrò per i ragazzi degli anni ’80

di Roberto Del Mar Pirazzini

Come appassionato di conservazione, posso tranquillamente dire che l’Atari 7800+ è il mio genere di remake di console retrò. Non solo replica perfettamente l’estetica e la funzionalità del sistema degli anni ’80, ma il suo supporto fisico per le cartucce mantiene viva un’era di gioco quasi sconosciuta ma molto interessante. Detto questo, sono un po’ deluso… il 7800+ sembra un po’ uno scambio di skin per il 2600+.

Il nuovo 7800+ ha ciò che serve per entrare nel ring delle migliori console retrò ? Forse sì, ma rivaleggia con il suo stesso “fratello minore” uscito lo scorso anno, il 2600+. Entrambi sono praticamente lo stesso dispositivo, che offre un modo per giocare a cartucce originali e nuove utilizzando emulatori integrati. Certo, il 7800+ indossa una “canottiera” diversa con vibrazioni sexy anni ’80, qualcosa con cui i giocatori cresciuti in quel decennio apprezzeranno molto.

Si vero, sono un po’ un nerd sdolcinato quando si tratta di hardware, e ho una fissazione specifica per il feeling delle console, inoltre amo alla follia il 7800. Con questo intendo dire che anche solo la consistenza della plastica o il clic specifico di un pulsante possono riportarmi indietro nel tempo all’istante, evocando ricordi di molte lune fa. Mi piace pensare che sia esattamente per questo che esiste l’Atari 7800+, anche se ho una lunga lista di caratteristiche che avrei dovuto includere.

Prima di arrivare all’Atari 7800+ e al suo repertorio di trucchi, parliamo del suo look sgargiante. Fuori i pannelli effetto legno consumati dal suo antenato degli anni ’70 e dentro angoli neri e una striscia cromata. Proprio come il 2600+, il nuovo Atari 7800+ è identico alla console originale in quasi ogni aspetto. È più piccolo, ma a differenza dell’Atari 400 mini, evita lo stato mini plug-and-play grazie al suo slot per cartucce. Ciò non significa che non sfrutti appieno i moderni lussi tecnologici, poiché troveremo una porta di uscita HDMI e una USB-C per l’alimentazione sul retro, dove c’erano le vecchie porte. Detto questo, l’intero processo di collegamento alla TV, l’inserimento dei controller nelle sue porte DB9 anteriori e l’acquisizione di una cartuccia per giocare è effettivamente lo stesso di 38 anni fa, il che è in gran parte una scelta di design intenzionale.

La qualità costruttiva è “complicata”, perché mentre il 7800+ sembra piuttosto leggero e vuoto, lo stesso vale per l’originale. Non sembra economico grazie alla sua scocca in plastica di alta qualità e ai pulsanti frontali tattili, ma si può dire che non c’è molto all’interno. Non che ce ne sia bisogno, dato che il sistema scarica

Fig. 1 - Lo slot per le cartucce del 7800+

Fig. 2 - Cosa troviamo dentro la scatola

Fig. 3 - La pubblicitá

semplicemente la ROM della cartuccia nella memoria per essere emulata tramite un singolo chip.
Fortunatamente, il peso del 7800+ non è un grosso problema durante l'uso normale, soprattutto perché i piedini in gomma sul fondo lo salvano dallo scivolare da possibili cadute accidentali. Ovviamente, questo funge da naturale collegamento al fatto che l'ultima riedizione di Atari è dotata di gamepad wireless basati sul design CX78.

Questi maledetti controller! Dovevano essere la risposta dell'azienda all'iconico pad NES e, sebbene io pensi sinceramente che il CX78 fosse uno dei peggiori gamepad di tutti i tempi, la nuova versione wireless è in realtà utilizzabile. I pulsanti e il D-pad sono molto più tattili della mia versione originale, cosa che inizialmente ho attribuito alle membrane e ai contatti invecchiati. Tuttavia, il design interno è almeno in parte responsabile della sensazione migliorata, poiché il pad ora utilizza un singolo PCB per una migliore rigidità e membrane che si appoggiano sulla scheda anziché in avvallamenti. Entrambi questi aspetti originali hanno portato a una sensazione molliccia nel tempo, quindi speriamo che i pad wireless possano scrollarsi di dosso la ruota del tempo per più tempo.
Non voglio essere cattivo, ma l'Atari 7800+ mi ha un po' deluso in termini di funzionalità. Sì, la sua conquista principale è quella di fornire esattamente le stesse funzionalità della console originale, vantando anche l'HDMI. Penso che si sarebbe potuto ottenere questo risultato includendo eccellenti impostazioni visive e forse anche lussi come gli stati di salvataggio? Assolutamente, e non sono sicuro del perché l'azienda continui a eludere quelle che sembrano richieste ragionevoli.

Come ho già accennato, il 7800+ usa l'emulazione sotto

Fig. 4 - Esteticamente è un tuffo negli '80

Fig. 5 - Eccolo... il pad CX78

Fig. 6 - Atari 7800+

il cofano per far girare le cartucce fisiche, vale a dire Stella e Prosystem. Entrambe le applicazioni sono in circolazione da un po' e forniscono un numero incredibili di impostazioni con cui armeggiare, ma la console di Atari mantiene le impostazioni visive piuttosto ordinate.
Capisco che mantenere le cose semplici faccia parte del fascino, ma penso che ogni appassionato voglia accedere alle funzioni moderne per rendere l'esperienza di gioco più customizzabile.

Per accedere al menu delle impostazioni Atari 7800+, si devono premere i select e reset sulla parte anteriore senza una cartuccia inserita. Così facendo, ci verrà presentata una modalità a 50 Hz per la compatibilità con la TV europea, un filtro bilineare e un filtro "phosphor" decisamente interessante che emula l'aspetto di un vecchio CRT. Quest'ultima opzione è solo per i giochi 2600. Proprio come il 2600+, anche il 7800 + si avvia immediatamente qualsiasi cartuccia compatibile che inserisci nel suo slot. Dico immediatamente, ma prima appare una schermata barrata per alcuni secondi mentre scarica la ROM nella memoria. Una volta nel gioco, valgono tutte le stesse regole degli anni '80, il che significa che si dovranno usare i pulsanti di pausa, selezione e reset anteriori per fare qualsiasi cosa al sistema. Tutto parte del fascino? Forse, anche se alimenta l'allergia di Atari alle funzionalità basate sul software.

CONCLUSIONE

Posso dire con certezza che l'Atari 7800+ è un remake di console retrò per noi ragazzi degli anni '80. Rimane abbastanza fedele alla formula fisica del 2600+, ma la sua estetica specifica, i dettagli eccellenti e i nuovi controller wireless lo rendono una buona alternativa al primo restyling. In definitiva, si ottiene un sistema che esegue tutti gli stessi trucchi delle cartucce di prima, quindi se si cercano più funzionalità o la possibilità di giocare alle avventure del 5200, si vorrà ampliare la ricerca. Tuttavia, se si desidera aggiungere qualcosa di nuovo alla propria collezione di console, questo nuovo arrivato merita un posto sullo scaffale.

Sito Web: https://atari.com/products/atari-7800

Joseph Weizenbaum, l'inventore del primo chatbot

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Dopo aver creato Eliza ed essere stato uno dei pionieri dell'intelligenza artificiale, ha trascorso tutta la vita a mettere in guardia sui rischi legati alla tecnologia

Nato a Berlino nel 1923 in una famiglia ebraica, Weizenbaum fugge assieme ai genitori dalla Germania nazista verso la metà degli anni Trenta, arrivando negli Stati Uniti. Conclusi gli studi, inizia immediatamente a dedicarsi all'informatica: nei primi anni Cinquanta lavora sui calcolatori analogici, per poi contribuire alla progettazione e alla costruzione del computer digitale installato all'interno della Wayne University di Detroit.

In quegli stessi anni si trasferisce alla General Electric, dove progetta il primo sistema informatico dedicato alle operazioni bancarie chiamato ERMA, e inizia la carriera da ricercatore al MIT di Boston. Pubblicò un breve articolo su Datamation nel 1962 intitolato "How to Make a Computer Appear Intelligent" che descriveva la strategia utilizzata in un programma Gomoku che poteva battere i giocatori alle prime armi.Sotto ogni punto di vista, quindi, Joseph Weizenbaum è un ingegnere che ha contribuito attivamente allo sviluppo tecnologico del Novecento. A cambiare per sempre la sua vita, però, fu un'invenzione nata quasi per scherzo.

ELIZA

È infatti il 1966 quando Weizenbaum crea Eliza: un software in grado – nonostante fosse costituito da meno di duecento righe di codice e dotato di una potenza di calcolo ridottissima rispetto agli standard di oggi – di comunicare per via testuale con le persone, conversando con esse in maniera almeno parzialmente coerente. ELIZA fu scritto nel linguaggio di programmazione SLIP di creazione dello stesso Weizenbaum. Il programma applicava regole di pattern matching alle dichiarazioni per capire le sue risposte. (Programmi come questo sono ora chiamati chatbot). Guidato da uno script chiamato DOCTOR, era in grado di coinvolgere gli umani in una conversazione che aveva una sorprendente somiglianza con quella con uno psicologo empatico. Weizenbaum modellò il suo stile di conversazione su Carl Rogers, che introdusse l'uso di domande aperte per incoraggiare i pazienti a comunicare in modo più efficace con i terapeuti. Così battezzato in onore di Eliza Doolittle, personaggio del Pigmalione di George Bernard Shaw che vuole imparare a esprimersi in maniera forbita.

Weizenbaum rimase scioccato dal fatto che il suo programma fosse preso sul serio da molti utenti, che gli aprivano il loro cuore.

Le reazioni delle persone all'interazione con Eliza sorpresero lo sorpresero a tal punto da spingerlo ad abbandonare completamente quel tipo di ricerche e, come professore, iniziare un profondo lavoro di riflessione sul rapporto fra esseri umani e computer, parecchi anni prima che nascesse la disciplina dell'Interazione Uomo-Macchina. Weizenbaum sintetizzo' gli anni di tali riflessioni nel libro "Computer Power and Human Reason", uscito negli Stati Uniti nel 1976 e tradotto in italiano nel 1987 per le edizioni Gruppo Abele con il titolo "Il potere del Computer e la Ragione Umana" (versione italiana che sfortunatamente è diventata introvabile).

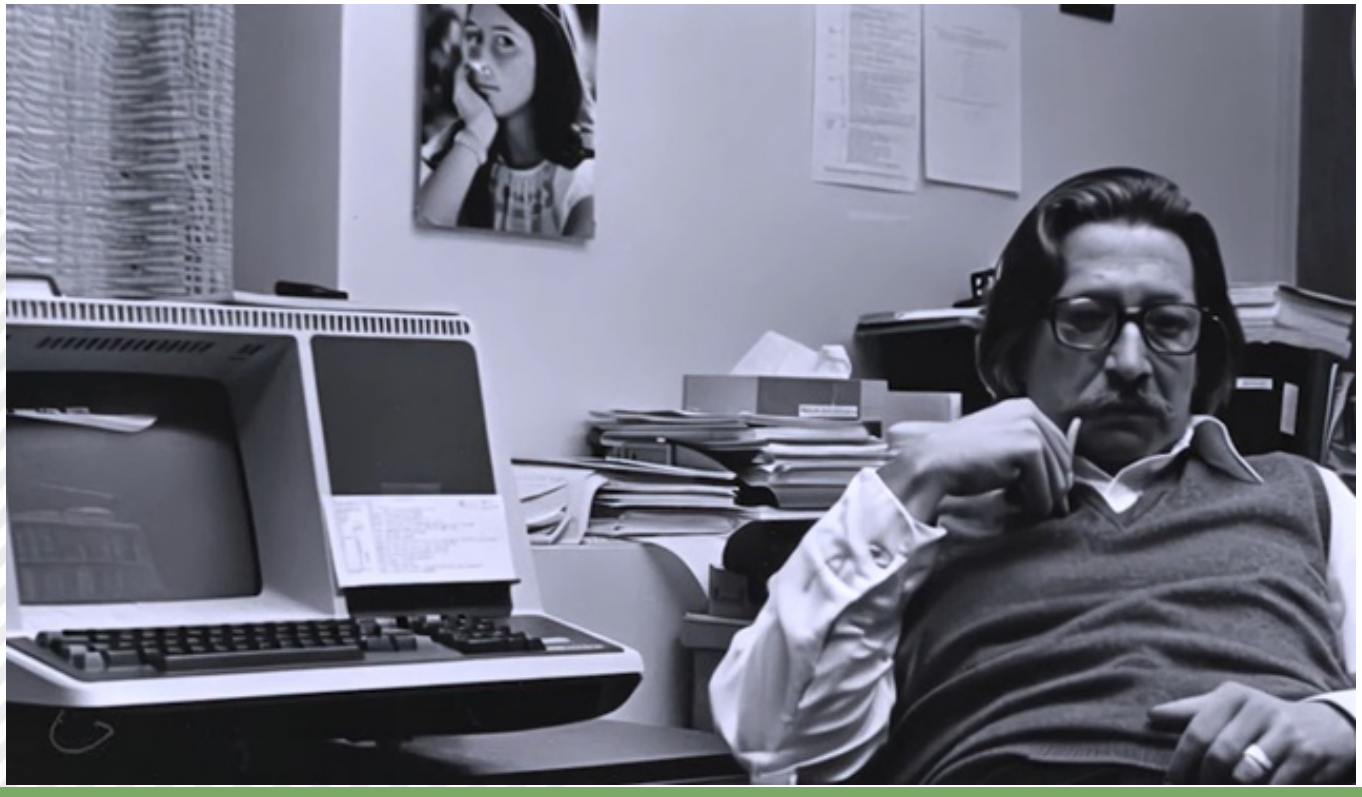
Iniziò a pensare filosoficamente alle implicazioni dell'intelligenza artificiale e in seguito ne divenne uno dei principali critici. In un'intervista con The Tech del MIT ,

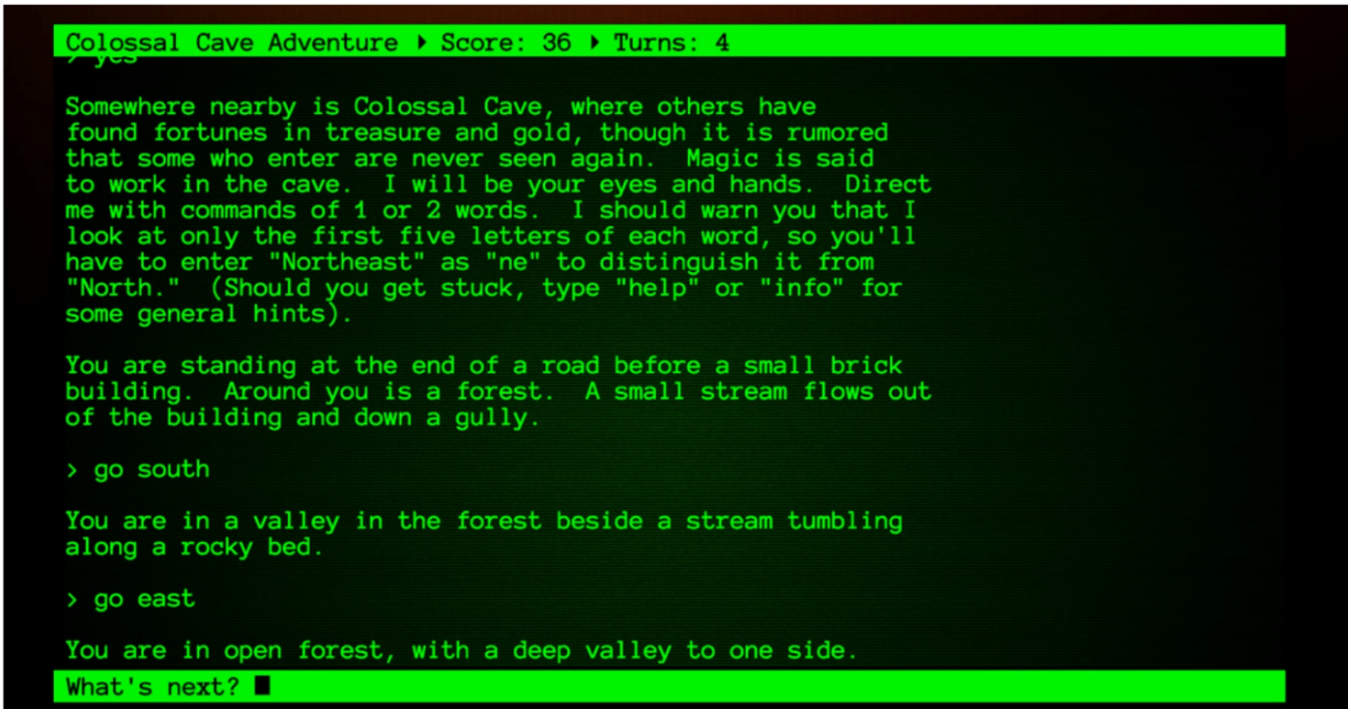
```
Welcome to
                EEEEEE  LL      IIII   ZZZZZZ   AAAAA
                EE      LL       II       ZZ   AA   AA
                EEEEE   LL       II     ZZZ    AAAAAAA
                EE      LL       II    ZZ      AA   AA
                EEEEEE  LLLLLL  IIII ZZZZZZ    AA   AA

  Eliza is a mock Rogerian psychotherapist.
  The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.
  This implementation by Norbert Landsteiner 2005.


ELIZA: Is something troubling you ?
YOU:   Men are all alike.
ELIZA: What is the connection, do you suppose ?
YOU:   They're always bugging us about something or other.
ELIZA: Can you think of a specific example ?
YOU:   Well, my boyfriend made me come here.
ELIZA: Is it important to you that your boyfriend made you come here ?
YOU:   He says I'm depressed much of the time.
ELIZA: I am sorry to hear that you are depressed.
YOU:   It's true. I am unhappy.
ELIZA: Can you explain what made you unhappy ?
YOU:
```

Weizenbaum elaborò le sue paure, espandendole oltre il regno della mera intelligenza artificiale, spiegando che le sue paure per la società e il futuro della società erano in gran parte dovute al computer stesso. La sua convinzione era che il computer, al suo livello più elementare, è una forza fondamentalmente conservatrice e che nonostante sia un'innovazione tecnologica, finirebbe per ostacolare il progresso sociale. Weizenbaum usò la sua esperienza di lavoro con la Bank of America come giustificazione per il suo ragionamento, dicendo che il computer consentiva alle banche di gestire un numero sempre crescente di assegni in gioco che altrimenti avrebbero costretto a drastici cambiamenti nell'organizzazione bancaria come la decentralizzazione. In quanto tale, sebbene il computer consentisse all'industria di diventare più efficiente, impediva una revisione fondamentale del sistema.





Weizenbaum era preoccupato anche per gli effetti negativi che i computer avrebbero potuto avere in ambito militare, definendo il computer "un figlio dell'esercito".

In un'epoca di entusiasmo tecnologico probabilmente simile al nostro (la rivoluzione dei personal computer era appena iniziata), Weizenbaum divenne rapidamente un reietto della comunità informatica. Ruolo che non gli dispiacque. Anzi, nel quale si trovò perfettamente a suo agio, descrivendosi fieramente come un "eretico della tecnologia". Una voce tecnicamente molto competente, ma fuori dal coro. E di cui oggi avremmo probabilmente più bisogno che mai.

ELIZA fu incluso in un certo numero dei primi giochi per computer, con diversi tipi di interfaccia grafica. Don Daglow ha scritto una versione più sviluppata del programma denominato Ecala su un mainframe PDP-10 all'università di Pomona nel 1973 prima di scrivere il primo RPG per computer, Dungeon (1975). È probabile che ELIZA fosse inoltre sul sistema in cui Will Crowther creò Colossal Cave Adventure, il videogioco d'avventura del 1976 che ha dato origine al genere della fiction interattiva. Ma entrambi questi giochi sono comparsi circa nove anni dopo l'ELIZA originale.

Negli anni seguenti furono realizzati molti programmi basati su ELIZA, in differenti linguaggi oltre ad Ecala. Per esempio, nel 1980, una compagnia chiamata "Don't Ask Software", fondata da Randy Simon, creò una versione per Apple II, Atari e Commodore, che usava come parole quelle immesse dall'utente. In Spagna, Jordi Perez sviluppò il famoso Zebal nel 1993, scritto in Clipper per MS-DOS.

Fonti

Weizenbaum, Joseph (1962). "How to Make a Computer Appear Intelligent"

"ELIZA — A Computer Program for the Study of Natural Language Communication between Man and Machine," Communications of the Association for Computing Machinery 9 (1966)

morasha.iT

Estensione Basic Commodore 64: BBC Basic II

di Francesco Fiorentini

Linguaggio: Basic (estensione)
Produttore: Aztec Software (Julian Gardner)
Versione: 0.23
Supporto: PRG
Categoria: Linguaggio di programmazione
Paradigma: Linguaggio imperativo
Esecuzione: Interpretato
Generazione: 3GL

Fig. 1 - BBC Basic II - schermata di presentazione

BBC Basic II é il porting di alcuni comandi del BBC Basic sul Commodore 64.

Istruzioni per l'utilizzo

Avviare il programma tramite il loader:

LOAD "BBCBASIC",8,1

Al termine del caricamento verremo acccolti da un'intestazione che ci informa della versione di questo software (0.23), la sua data di compilazione (Domenica 17 Marzo 2013 alle ore 13:04) e sopratutto che abbiamo a disposizione 41982 byte per i nostri programmi Basic. Se confermato, saremmo di fronte ad una buona ottimizzazione del codice, perché aggiungendo comandi ci aspetteremmo di veder calare la memoria RAM a disposizione invece di vederla aumentare. Questa implementazione é stata ottenuta usando una versione leggermente ritoccata della versione standard di HiBASIC del BBC BASIC II con un'interfaccia per il Kernal del Commodore 64. Probabilmente questa versione di Basic é ottimizzata rispetto al Basic V2 del C64 (non che poi ci voglia tanto...).

Programma: Repeat_Colori

```
5 n=0
10 repeat
15 colour n
20 print "prova";n
30 n=n+1
40 until n>16
```

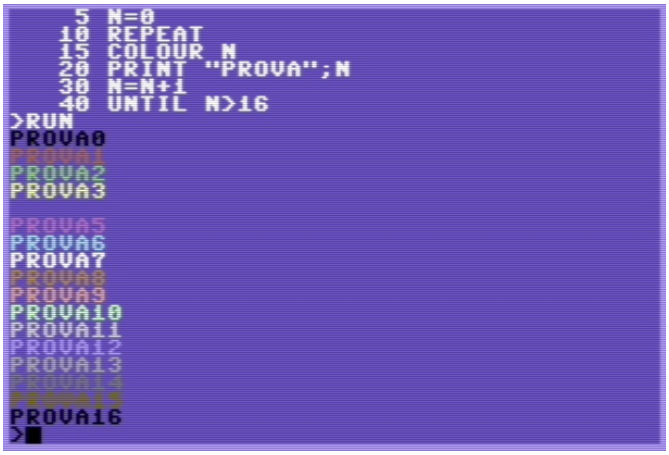


Fig. 2 - Output del programma Repeat_Colori

I nuovi comandi

Purtroppo da nessuna parte sono elencati i commandi supportati o trasposti dal BBC Basic, probabilmente perché il software non é mai stato completamente terminato essendo alla versione 0.23.

Abbiamo comunque dato un'occhiata ai comandi del BBC Basic e provato ad utilizzarne alcuni di essi.

Di seguito le nostre scoperte:

COLOUR n - cambia colore del testo utilizzando i 16 colori del C64 (da 0 a 15): si veda il programma Repeat_Colori. Aggiungendo 128 al parametro n, cambieremo il colore dello sfondo.

Esempio: COLOUR 128+n

IF...THEN...ELSE - Se come, siete tra quelli che sentono la mancanza del costrutto ELSE nel comando IF...THEN del Basic V2, sarete felici di sapere che in BBC Basic II

questo é implementato.

REPEAT...UNTIL - Come avrete forse giá intuito dall'esempio nel programma Repeat_Colori, anche il ciclo REPEAT...UNTIL é supportato.

LOAD "[u:]nomefile"- Carica un programma Basic dal disco. Con l'opzione [u:] é possibile specificare l'unitá da cui caricare il file. L'unitá di default é ovviamente 8.
Esempio: LOAD "9:PROVA" - caricherá il file prova dall'unita 9.

LISTO n - Come LIST ma con possibilitá di indentazione. n - é un numero intero compreso tra 0 e 31 e trattato come numero a 5 bit.

Significato dei bit

0 - Aggiunge uno spazio dopo il numero di riga
1 - Le strutture sono indentate
2 - Le righe sono spezzate al ":"
3 - Non visualizza il numero di riga
4 - I comandi Basic sono elencati in minuscolo

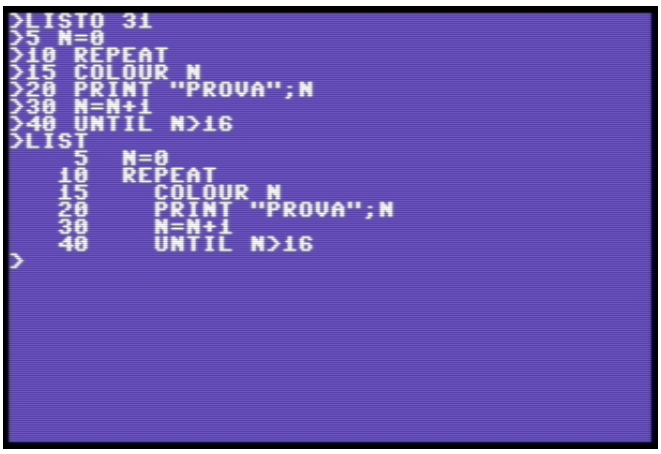


Fig. 3 - Esempio del comando LISTO

LOMEM[=n] - Indirizzo di partenza delle variabili del Basic.
HIMEM[=n] - Indirizzo della posizione sopra la fine della memoria utente. Sottraendo LOMEM da HIMEM si ottiene la memoria libera a disposizione dell'utente.
print "memoria a disposizione = ";himem - lomem

PAGE[=n] - Indirizzo dell'inizio del programma Basic.
TOP[=n] - Indirizzo del primo byte dopo il programma Basic. La lunghezza del programma è uguale a TOP-PAGE.
print "lunghezza codice = ";top - page

PI - Ritorna il valore del pi greco: 3.14159265.

TRUE - Ritorna il valore -1.
FALSE - Ritorna il valore 0.

INSTR - Ritorna la posizione di una stringa all'interno di un'altra.
Sintassi: INSTR(str1,str2[,str3])
Str1 - la stringa dove verrá effettuata la ricerca.
Str2 - la stringa ricercata.
Str3 - la posizione di partenza per la ricerca (da 1...255) - default 1.
Esempio: instr("pippo", "i")

DIV - Ritorna la parte interna di una divisione.
Esempio: 23 div 5 dará come risultato 4.

CLS - Pulisce lo schermo e posiziona il cursore in alto.

Classificazione estensione Basic: emulazione dialetto Basic

Una serie di comandi che implementano un'emulazione del Basic del BBC Micro ad una percentuale compresa tra il 60 ed il 70 per cento, aumentando in questo caso solo parzialmente la possibilitá di riutilizzare alcuni programmi basic scritti per il BBC Micro. Peccato che il software non sia mai stato terminato, perché avrebbe sicuramente aperto un ventaglio di opportunitá per il porting di giochi Basic del BBC Micro.

Dove reperirlo

BBC Basic II puó essere scaricato da:
http://mdfs.net/Software/BBCBasic/C64/

Fig. 4 - Output del programma di esempio CLOCKSP che effettua una comparazione tra la velocitá del C64 ed il BBC a 2.00Mhz

ugBASIC - Una nuova era per la programmazione

di Paul Garcia

Recentemente ho scoperto un progetto entusiasmante iniziato pochi anni fa: ugBASIC.

Si tratta di un cross compiler isomorfo di Basic specializzato in programmi efficienti su varie piattaforme basate su 6502, Z80 e 6809. Un compito arduo che però ugBasic svolge alla perfezione.

E' isomorfo perché garantisce la traduzione in codice macchina nel modo più vicino al target di esecuzione indipendentemente da quale questo sia.

L'applicativo comprende diversi compilatori, uno per piattaforma, e una IDE dove è possibile codificare i programmi e distribuirli sulla piattaforma specifica.

Il BASIC può usare o meno line numbers e offre funzionalità moderne come subroutine che usano etichette e funzioni, ad esempio. Ci sono anche parole chiave per manipolare suoni e grafica.

L'IDE è molto potente e configurare le piattaforme di destinazione e gli emulatori è molto semplice. Dopo aver impostato tutto, vedremo un'opzione di menu per compilare il programma per ogni piattaforma e un'altra per richiamare l'emulatore e caricare da lì il programma da eseguire.

Il linguaggio è riuscito a raggruppare molto bene i comandi, coprendo le caratteristiche più comuni delle macchine a 8 bit che supporta. L'esempio seguente clear the screen to Black imposta il colore su giallo e disegna alcuni cerchi sullo schermo.

La pagina del progetto su GitHub contiene tantissimi esempi e la documentazione online è eccellente e molto numerosa.

L'interfaccia IDE

Dai test su diversi sistemi (ho provato Plus/4, Atari 8bit e Commodore64) ho ottenuto risultati diversi. Ciò dimostra che, anche con uno strumento potente come ugBasic, scrivere per piattaforme diverse richiede conoscenza di come funziona il target specifico e di adattare il programma di conseguenza: ad esempio, tutte le macchine hanno

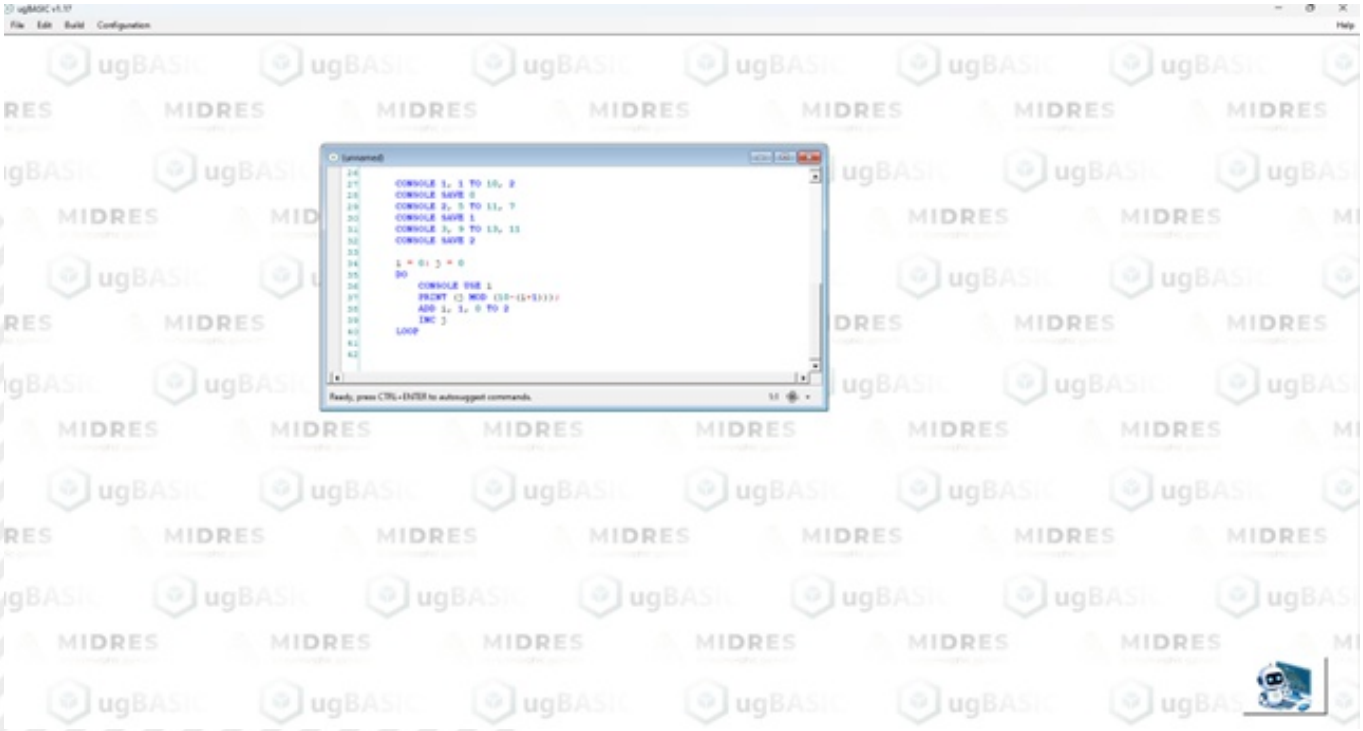


Fig. 1 - L'interfaccia IDE di ugBASIC

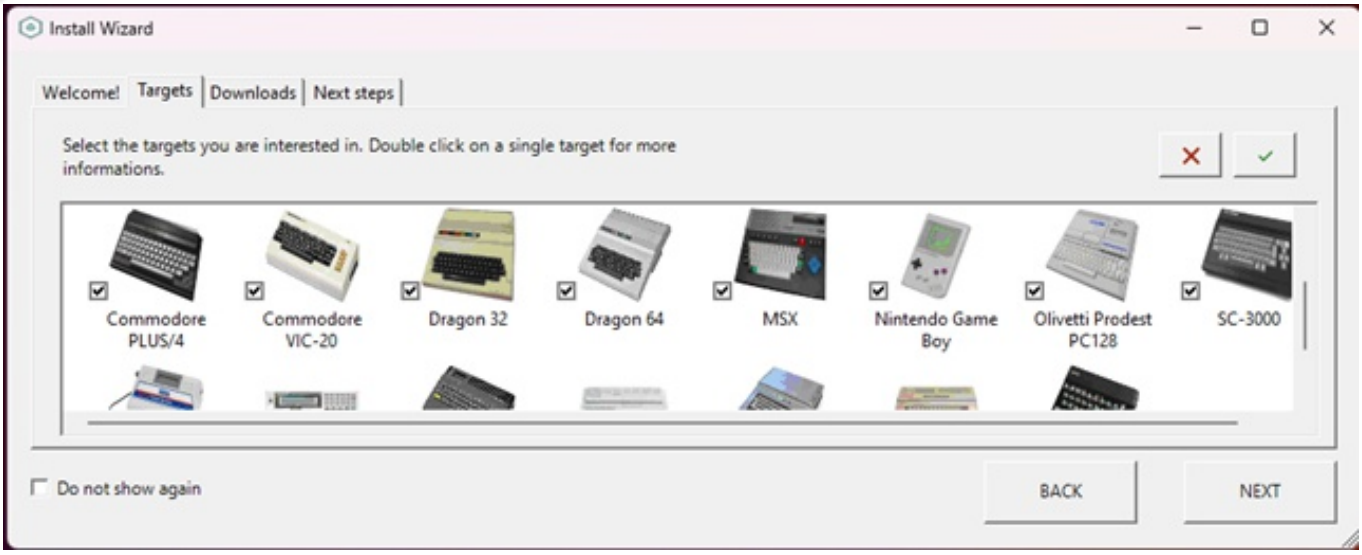


Fig. 2 - L'install wizard che ci permette di fare diverse scelte di impostazione

mappe di indirizzo diverse e se è necessario ricorrere al POKING dei dati direttamente dalla memoria, nessuna magia lo farà funzionare in tutti questi target.

Questo non è un difetto di applicativo, ma il comportamento previsto quando si ha a che fare con così tante macchine radicalmente diverse Non esiste "scrivi una volta, esegue ovunque".

Tra i titoli realizzati in ugBasic non posso non citare Soko64, un sokoban per C64, il recente port di Donkey Kong per PC 128 (recensito su questo numero) e 4 Gravity clone di Connect 4.

UgBasic è un'applicazione disponibile solo per Windows e attualmente disponibile nella sua release 1.17 disponibile al sito: https://ugbasic.iwashere.eu/.

Fig. 4 - Il recente (ed italianissimo) Donkey Kong per Pc 128 sviluppato in ugBasic. (NdFF - Lo trovate recensito in questo stesso numero)

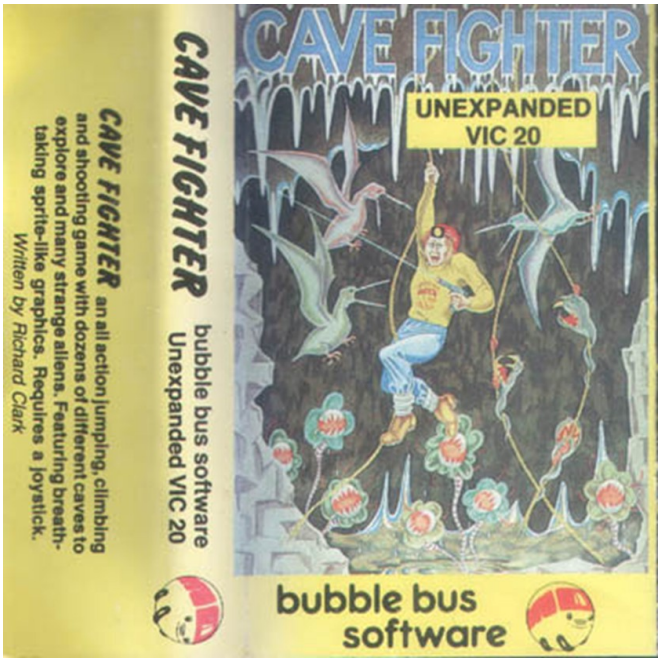
```
BITMAP ENABLE
CLS BLACK
INK YELLOW
CLIP 20,20 TO 50,50
r = (POSITION) 0
FOR r=4 TO 96 STEP 4
    GR LOCATE 10, r
    CIRCLE ,,r+9
NEXT

HALT
```

Fig. 3 - Esempio di codice in ugBASIC

Cave Fighter

di Javier Gonzalez



Cave fighter è un gioco platform del 1985 per il VIC20 non espanso della Bubble Bus Software. Mi è stato detto che la giocabilità è buona. Più si preme il pulsante di fuoco e più si salta lontano. Alla fine ci ho preso la mano.

Ho trovato due diversi file tap su Internet. Apparentemente entrambi contengono lo stesso gioco, ma i livelli sono diversi. Quando si carica e si avvia il tap, viene riprodotta una piccola introduzione, un messaggio indica di annotare il contatore del nastro e di premere F1. Poi il nastro riprende a muoversi e, una volta terminato il caricamento, il gioco inizia immediatamente. Non si ricevono altre indicazioni. Forse c'era una scritta nella copertina del nastro, ma non ne sono a conoscenza.

Quando la partita è finita, apparentemente si dovrebbe riavvolgere il nastro per far coincidere il contatore e premere F1. Ma se si preme F5 il gioco riparte dall'inizio, anche se il punteggio non viene azzerato.

Non ho trovato il programma in formato d64. La configurazione che mi piace è un vero VIC20 con un lettore di schede SD2IEC. Questo richiede il formato d64, alla fine ho provato a convertire il tap in d64.

Misteri binari

Sospetto che i due diversi file .tap corrispondano ai due lati del nastro. In ogni caso, quando si esegue LOAD, uno dei .tap visualizza FOUND FIGHTER1, mentre l'altro visualizza FOUND FIGHTER2.

In realtà i nomi dei file FIGHTER1 e FIGHTER2 contengono un carattere = che è nascosto perché è seguito dal codice backspace (cancellazione). Il programma controlla questo simbolo, credo per rendere più difficile la duplicazione con i semplici comandi LOAD/SAVE.

È possibile verificare che entrambi i programmi sono lo stesso binario. Le differenze sono nel file successivo, chiamato LEVELS, che contiene i dati per 5 livelli diversi. Secondo me questo gioco conteneva troppi dati per essere inserito in una configurazione non espansa, ed è per questo che hanno diviso i dati dei livelli in due archivi, cosa che era consueta per i giochi su disco ma non per quelli su nastro.

Sebbene LEVELS sia in realtà un singolo blocco di memoria che carica dall'indirizzo $1000 a $13B9, è stato salvato come archivio sequenziale, del tipo che deve essere recuperato con istruzioni come OPEN#, INPUT#, GET#. Mi chiedo se avessero qualche strumento per la progettazione dei livelli

Al termine del caricamento di LEVELS, il codice controlla se l'archivio è effettivamente un dato o un programma a cui trasferire il controllo. Non ho trovato alcun file destinato ad acquisire il controllo in questo modo. Non ho alcuna ipotesi al riguardo.

Per riassumere la sequenza di avvio: il programma copia parti di sé in aree di memoria nel primo kilobyte di RAM, indirizzi da 0 a 3FF. Quindi visualizza la schermata di benvenuto. Poi controlla se il nome del file contiene "=", altrimenti si blocca. Quindi riproduce un po' di musica mentre controlla la pressione del tasto F1. A questo punto la memoria disponibile è sufficiente per caricare i dati di livello dal nastro. Una volta fatto, controlla se si tratta effettivamente di dati di livello e trasferisce il controllo al gioco.

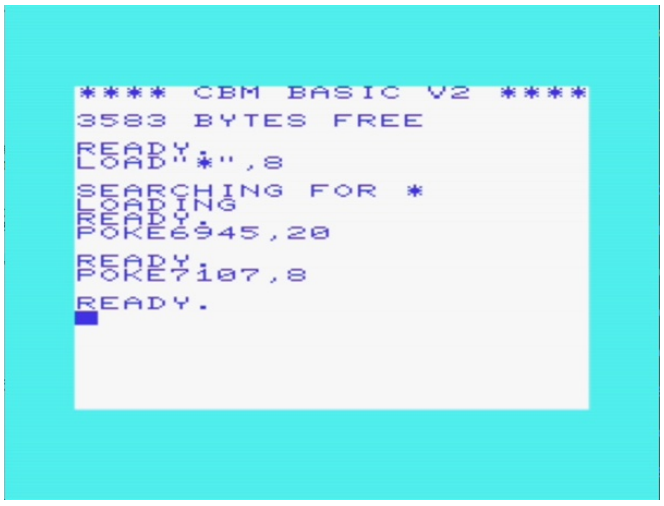
Reverse engineering

Non mi piace questo termine quando per lo più stai leggendo codice scritto da altri, ma sto usando strumenti di debugging, quindi credo sia corretto. Il programma binario può essere dato in pasto a C64Studio, che esegue un disassemblaggio e tagga tutte le etichette. L'elenco che fornisce può essere correttamente assemblato. Questo rende più facile sfogliare il resto del codice e aggiungere modifiche.

Così ho scoperto che quando il giocatore finisce l'ultimo livello, che si dà il caso sia il quinto, cerca di ricaricare i livelli dal nastro. Era logico che quando il giocatore finiva una serie di livelli, doveva caricare l'altra serie. Non c'è bisogno di scambiare e riavvolgere i nastri se portiamo i file dei livelli su un'immagine disco d64.

Per rendere il gioco più agevole, ho aggiunto una schermata di fine partita che visualizza il punteggio e dice all'utente di premere F1 o F5. F5 avvia ancora una nuova partita con l'insieme dei livelli attualmente in memoria, ma ora ripristina il punteggio a 0. Anche F1 avvia una nuova partita, ma invece di far scegliere al giocatore il nastro che vuole ricaricare, scambia l'insieme dei livelli con quello che non è attualmente in memoria.

Sarebbe auspicabile poter avviare il gioco con la prima serie di livelli, invece di indovinare se vogliamo o meno scambiare i dati in memoria. Ma ho potuto fare solo alcune modifiche, perché la memoria disponibile è molto poca, e per trovarne altre sarebbe necessario scavare ulteriormente nel codice.



Punteggi

Il numero di vite è inizializzato a 9. Viene mantenuto direttamente sullo schermo. Se state giocando nell'emulatore e siete a corto di vite, potete semplicemente aprire il monitor ALT-H e digitare il comando:

f 1e14 1e14 0a

È possibile cambiare il numero iniziale di vite in un numero superiore a 10 (non usare 32, ma un carattere di spazio), ma poi apparirà uno strano simbolo al posto del numero reale, finché non scenderà di nuovo al di sotto di 10.

Il numero iniziale di vite era contenuto in 1C29, ma ho dovuto cambiarlo per risparmiare qualche byte di memoria. Ora è in 1B21. Per inserire il poke, caricate il programma e, prima di eseguirlo, digitate: POKE 6945,20.

Ma c'è una patch più desiderabile. Il tempo per completare i 5 livelli è limitato e un po' basso. Per rallentare il conto alla rovescia è possibile modificare un parametro inverso alla velocità. Questa parte del codice non è stata modificata, il parametro è impostato in modo fisso su 7:

.C:1bc2 A9 07 LDA #$07 parametro di velocità del contatore

.C:1bc4 85 4E STA $4E

.C:1bc6 20 AC 1D JSR $1DAC diminuisce il contatore di 1 unità

Il più veloce è 0 e il più lento 128; si può usare, ad esempio, 8 o 9. Caricate il programma e, prima di eseguirlo, digitate: POKE 7107,8.

Link per download del gioco:

https://drive.google.com/file/d/10mxuvn_G07lZSJlyRVW8-oOLuYX_MI3c/view?usp=drive_link

La “Ghigliottina” - per C64 - per principianti

di Eugenio Rapella

Nel gioco televisivo “L’Eredità”, il vincitore della puntata si presenta alla fase finale con un montepremi accumulato nei giochi precedenti. Al concorrente vengono proposte, una dopo l’altra, cinque coppie di parole. Il concorrente deve scegliere una delle due parole: se sceglie la “parola indizio” il montepremi rimane inalterato; se sceglie l’altra, la “lama della ghigliottina” si abbatte sul montepremi … dimezzandolo!

La scelta del concorrente influenza solo il valore del montepremi: la “parola indizio” corretta viene comunque evidenziata e, alla fine della tornata, il concorrente ha un minuto di tempo per trovare la “parola segreta” suggerita dalle cinque “parole indizio” (indipendentemente da quelle che aveva scelto). Se riesce nell’impresa, intasca il montepremi (se siete curiosi, digitate “Ghigliottina YouTube” in Google e il tutto sarà molto più chiaro).

Quando al concorrente è richiesto di scegliere tra le due parole, non c’è molto tempo a disposizione e, in generale, il concorrente sceglie la parola “a caso”.

Anche identificare la “parola segreta”, suggerita dalle cinque “parole indizio”, non è un’impresa facile … ci torneremo più avanti.

E ora … un po’ di matematica.

Indichiamo con M il montepremi accumulato dal concorrente all’inizio della “ghigliottina”; vogliamo determinare la legge della variabile aleatoria X=“montepremi dopo la scelta delle cinque parole”.

Il valore di X dipende da quante volte il concorrente riesce a scegliere il termine corretto. Utilizziamo la lettera G per indicare la scelta corretta (G=parola Giusta) e la lettera E nell’altro caso (E=parola Errata).

Una tornata finale è dunque caratterizzata da una sequenza formata da cinque lettere scelte tra G ed E. La sequenza EGEEG sta a significare che il concorrente sceglie la parola “Errata” nella prima coppia, quella “Giusta” nella seconda coppia e così via.

Se ogni volta sceglie “a caso”, sceglierà l’indizio corretto (G) con probabilità 1/2, quello errato con probabilità 1/2.

Fig. 1 - La Ghigliottina – gioco finale de “L’Eredità”

La probabilità di una particolare sequenza è dunque

1/2·1/2·1/2·1/2·1/2=1/32.

La sequenza GGGGG, che ha probabilità 1/32, è particolarmente fortunata: il montepremi rimane inalterato. All'opposto, è altrettanto difficile sbagliare tutte le scelte: la sequenza EEEEE ha ancora probabilità 1/32; in questo caso il montepremi si dimezza cinque volte e si riduce a M/32.

Vi sono cinque modi diversi per avere un solo errore: EGGGG, GEGGG, GGEGG, GGGEG e GGGGE. In tutti questi casi si ha un solo dimezzamento; dunque, con probabilità 5/32 il montepremi finale risulta pari a M/2.
Scambiando tra loro E e G avremo, con probabilità 5/32, una sola G e quattro E con un montepremi finale pari a M/16.

Nel caso 3G+2E, il montepremi subisce due dimezzamenti e diviene dunque M/4. Per determinare la probabilità di questa situazione farebbe comodo un po' di "Calcolo Combinatorio": si tratta di calcolare il numero di anagrammi delle "parola" GGGEE (o di calcolare il numero delle combinazioni di 5 oggetti a gruppi di 2).
Non sono molti per cui, senza scomodare il Calcolo Combinatorio, possiamo cavarcela elencandoli:

EEGGG, EGEGG, EGGEG, EGGGE (sono quelli che iniziano con E)
GEEGG, GEGEG, GEGGE (sono quelli che iniziano con GE)
GGEEG, GGEGE (quelli che iniziano con due sole G)
GGGEE (l'unico che inizia con tre G).
Dunque sono 10, per cui la probabilità che il montepremi finale raggiunga il valore di M/4 è 10/32.
Rimane il caso di 2G e 3E; scambiando il ruolo di E e G nell'elenco precedente si ottengono 10 sequenze. Con probabilità 10/32 si avranno tre dimezzamenti e il montepremi finale varrà M/8.

La legge della variabile aleatoria X è dunque:

X:	M	M/2	M/4	M/8	M/16	M/32
p:	1/32	5/32	10/32	10/32	5/32	1/32

Nella prima riga i valori che può assumere X, nella seconda le relative probabilità.

Il "valore medio" E(X) della variabile aleatoria X si ottiene moltiplicando i valori di X per le relative probabilità sommando i vari contributi.
E(X) fornisce una "stima globale" del valore della variabile aleatoria.
Nel nostro caso, raccogliendo M/32 a fattor comune abbiamo:

E(X)=1/32·M·(1+5/2+10/4+10/8+5/16+1/32)=

=1/32·M·(32+80+80+40+10+1)/32=243/1024·M

Poiché 243:1024 = 0,2373046875, dopo la scelta dell'ultima parola, il montepremi è, in media, ridotto al 24% del suo valore iniziale.

Con quale frequenza il concorrente riesce poi a trovare la "parola segreta"? Gli autori non rendono vita facile al concorrente che, tra l'altro, è sotto pressione per la presenza delle telecamere.
Ho preso in considerazione un centinaio di puntate e, statisticamente, la parola viene individuata, in media, una volta su dieci.
Questo significa che, sempre in media, la somma di fatto erogata dagli organizzatori è di circa il 2,4 % del montepremi iniziale (tenendo dunque conto che, in media, nove volte su dieci il concorrente non vince nulla) e questo spiega come sia possibile partire da montepremi iniziali davvero elevati: 180000 euro, 190000 euro, 200000 euro sono fra i valori più frequenti!

Per vedere come vanno le cose … sul campo, mettiamo al lavoro il nostro Commodore 64 (l'emulatore VICE, per la verità) che simulerà un bel numero di "ghigliottinisti".

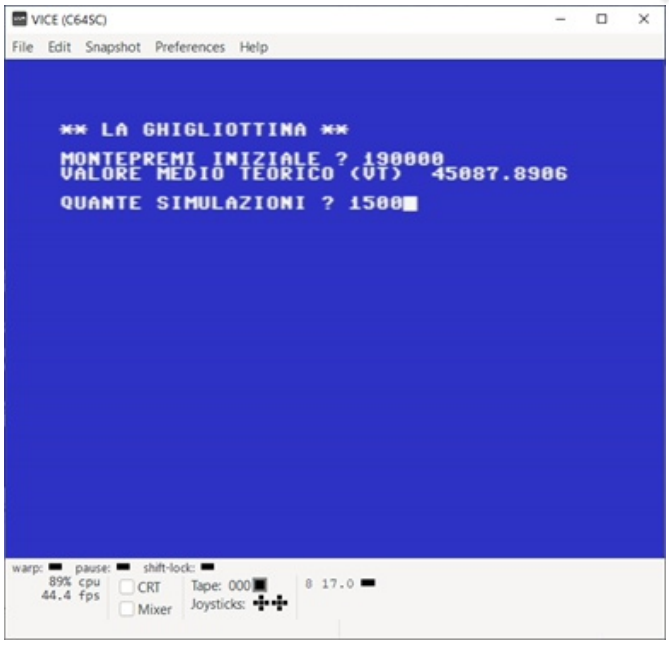
Ecco il codice:

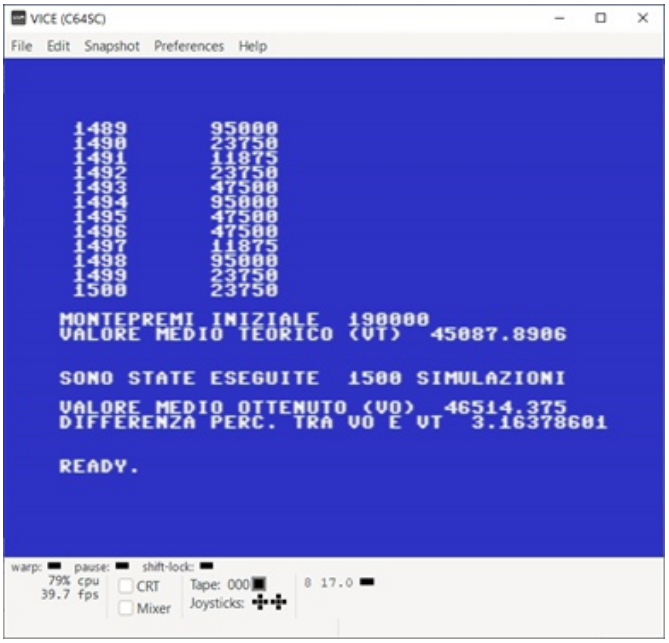
```
100 poke 53280,6:poke 53281,6:print chr$(5):x=rnd(-ti)
110 print chr$(147);"** la ghigliottina **":print
120 input"montepremi iniziale ";mp:vt=mp*243/1024
130 print"valore medio teorico (vt) ";vt:print
140 input"quante simulazioni ";ns
150 for n=1 to ns:s=mp
160 for k=1 to 5
170 if rnd(1)<0.5 then s=s/2
180 next k
190 print n,s
```

```
200 g=g+s
210 next n
220 print:print"montepremi iniziale ";mp
230 print"valore medio teorico (vt) ";vt:print:print
240 print"sono state eseguite ";ns;"simulazioni":print
250 vo=g/ns:print"valore medio ottenuto (vo) ";vo
260 print"differenza perc. tra vo e vt ";100*(vo-vt)/vt
```

Alla 100 le colorazioni di rito e l'inizializzazione del generatore di numeri (pseudo)casuali; alla 120 viene richiesto il montepremi del concorrente all'inizio della "ghigliottina" (variabile MP).
Il valore medio "teorico", supponendo che il concorrente scelga con uguale probabilità l'una o l'altra delle parole proposte, è, come abbiamo visto, pari a 243/1024 del montepremi iniziale. Il valore viene calcolato alla 120 e stampato alla 130.
Alla 140 la richiesta del numero di simulazioni (NS). Per ciascuna simulazione, per cinque volte, si controlla se il numero casuale generato è minore di 1/2 (RND(1) genera, ad ogni chiamata, un numero casuale tra 0 e 1) e, in questo caso, il montepremi viene dimezzato (istr. 170).
Alla 190 viene stampato il numero della simulazione in atto e il montepremi al termine delle cinque scelte (questa PRINT rallenta l'esecuzione e può essere eliminata se questa informazione non interessa).
Alla 200 nella variabile G vengono accumulati i montepremi per il calcolo del montepremi medio ottenuto (variabile VO alla 250).
Alla 260 si valuta la differenza percentuale del valore ottenuto rispetto a quello teorico.

Le simulazioni confermano le nostre aspettative; ad esempio, con un montepremi iniziale di 190000 euro, dopo la scelta delle cinque parole, il montepremi raggiunge, mediamente, il valore di 45088 euro. Ho messo al lavoro in C64 simulando ben 1500 "ghigliottinisti" e, alla fine, in media si sono trovati con un montepremi di 46514 euro (la differenza percentuale col valore teorico è davvero modesta: circa il 3%).





Il nostro Commodore non ci delude mai e, … a proposito, la "parola segreta" da indovinare nella "ghigliottina" in Fig. 1 è … "COMUNICAZIONE".

INFORM 6 - TUTORIAL 5

di Fredrik Ramsberg - adattato per RMW da Gianluca Girelli

PunyInform Coding 3: Daemon e Descrizione degli Oggetti

Questo è l'ultimo tutorial sulla programmazione con PunyInform. In questo tutorial, stiamo creando un gioco in cui il protagonista lavora per la signora Morris. È fine giornata e vuoi andare a casa. Tutto quello che devi fare è mettere nel microonde un piatto di spaghetti alla temperatura giusta per essere mangiato e metterlo nel montacarichi. Poi puoi andartene.

Dichiarare le costanti

```
1  !% --S
2  !% $OMIT_UNUSED_ROUTINES=1
3
4  Constant Story      "A warm meal";
5  Constant Headline   "^An interactive temperature challenge.^";
6
7  Constant STATUSLINE_TIME; Statusline time;
8
9  !Constant DEBUG;
10 Constant INITIAL_LOCATION_VALUE = Kitchen;
11 Constant OPTIONAL_EXTENDED_VERBSET;
12 Constant OPTIONAL_ALLOW_WRITTEN_NUMBERS;
13 Constant NO_SCORE;
14
```

Alla riga 7, dichiariamo che vogliamo mostrare il tempo sulla riga di stato anziché il punteggio.

Riga 11: Vogliamo che il giocatore possa "impostare (oggetto) su (numero)". Questo è incluso nel verbset esteso, quindi aggiungeremo semplicemente questa opzione. Otteniamo anche un sacco di altri verbi utili. Se la dimensione del file fosse una preoccupazione importante per noi, potremmo semplicemente definire il verbo "imposta" a mano, ma non lo è.

Riga 12: Oltre a consentire al giocatore di digitare numeri con cifre, possiamo consentirgli di usare parole per numeri piccoli, così il giocatore può digitare "imposta timer su cinque".

Riga 13: Abbiamo deciso che non abbiamo bisogno di un sistema di punteggio per questo gioco. Definire NO_SCORE elimina i verbi e le azioni per mostrare il punteggio, così come i messaggi che dicono al giocatore che il punteggio è aumentato o diminuito ecc.

Entry point routines, estensioni e grammatica

```
15 Include "globals.h";
16
17 Global f_served_meal = false;
18
19 [DeathMessage;
20     if(deadflag == 3)
21         print "You've been fired";
22 ];
23
24 Include "puny.h";
25
26 Include "ext_waittime.h";
27
28 Extend 'set' replace
29     * noun 'to' number                    -> SetTo
30     * noun 'to' number 'minute'/'minutes' -> SetTo;
31
32 Verb 'start'
33     * noun -> SwitchOn;
34
35 Verb 'stop'
36     * noun -> SwitchOff;
37
```

Dopo aver definito tutte le costanti di libreria, è il momento di includere globals.h. Dopodiché, creiamo una variabile globale nostra. Un programma PunyInform può definire fino a circa 150 variabili globali proprie. Questo può essere utile per tenere traccia di cosa è successo nel gioco, ecc. Diamo a questa variabile particolare un nome che inizia con "f_" per indicare che è un flag, qualcosa che può avere solo valori true (1) o false (0). Quando inizia il gioco, il giocatore non ha servito un pasto alla signora Morris, quindi il flag inizia con il valore false.

PunyInform supporta un set di "entry point routines" (vedi quali nel manuale di PunyInform e leggi cosa fanno nel Designer's Manual). Se vuoi definire delle routine del punto di ingresso, devi farlo prima di includere puny.h. Una di queste routine è DeathMessage.

Se in qualsiasi momento vogliamo terminare la partita, impostiamo deadflag a un valore maggiore di 0. Il valore 1 (chiamato anche GS_DEAD) significa che il giocatore è morto. Il valore 2 (= GS_WIN) significa che il giocatore ha vinto. I valori maggiori di 2 vengono utilizzati quando vogliamo aggiungere i nostri modi per terminare la partita. Se utilizziamo un valore maggiore di 2, dobbiamo anche aggiungere una routine DeathMessage che controlla il valore di deadflag e stampa un messaggio.

Alla riga 26, includiamo un'estensione chiamata

"ext_waittime.h". Ciò consente al giocatore di digitare cose come "aspetta 10 minuti" o "aspetta fino alle 21:00".

Il verbo "set" può essere utilizzato in due modi: "imposta (oggetto)" o "imposta (oggetto) su (numero)". Per il nostro gioco, è meglio se eliminiamo la forma "imposta (oggetto)" e aggiungiamo un'altra forma: "imposta (oggetto) su (numero) minuti". Quando vogliamo rimuovere una parte della grammatica di un verbo, dobbiamo sostituire l'intera grammatica di quel verbo. Questo è ciò che facciamo nelle righe 28-30. Nota la parola chiave replace.

Nelle righe 32-36 aggiungiamo nuovi modi per esprimere "accendi (oggetto)" e "spegni (oggetto)", ovvero rispettivamente "avvia (oggetto)" e "ferma (oggetto)".

La cucina

```
38  Object Kitchen "Kitchen"
39      with
40          name 'benches' 'cupboards' 'drawers',
41          description "You are in the heart of the house, the kitchen. There's an
42              exit to the north. Benches line the walls, with cupboards and
43              drawers underneath.",
44          n_to [;
45              if(f_served_meal)
46                  return Street;
47              "You can't leave until you've put a good warm meal in the
48                  dumbwaiter.";
49          ],
50          cant_go "The only exit lies to the north.",
51      has light;
52
```

La cucina è il luogo in cui tutto accade in questo gioco.

Se il giocatore cerca di andare a nord, forniamo una routine per decidere l'esito di questa azione. Se hanno servito il pasto alla signora Morris, restituiamo Street, che è ovviamente un luogo. Altrimenti, stampiamo un messaggio che spiega perché il giocatore non può andare a nord e restituiamo true.

Il montacarichi (dumbwaiter): il biglietto per vincere e perdere

Il montacarichi è un contenitore sempre aperto. Per dargli un paragrafo a sé stante nella descrizione della stanza, gli diamo la proprietà when_open. In questa routine, stampiamo che c'è un montacarichi qui, quindi eseguiamo l'azione ##Search con il sostantivo self. Lo facciamo con la notazione delle parentesi angolari sulla riga 58. Ciò significa che il gioco stamperà quello che normalmente stamperebbe se il giocatore avesse digitato "cerca nel montacarichi", ovvero dirà cosa c'è nel montacarichi.

```
53  Object -> Dumbwaiter "dumbwaiter"
54      with
55          name 'dumbwaiter',
56          when_open [;
57              print "Set in the east wall is a dumbwaiter. ";
58              <Search self>;
59          ],
60          before [  t;
61              Receive:
62                  if(noun ~= Spaghetti)
63                      "Mrs. Morris would not like to get that with the
64                          dumbwaiter. You decide against it.";
65                  print "You put the plate of spaghetti in the dumbwaiter and
66                      send it upstairs. ";
67                  t = Spaghetti.temperature / 6;
68                  if(t < 2)
69                      "You hear a loud ~Blech, it's cold!~ from above, and the
70                          spaghetti comes down again.";
71                  if(t > 2) {
72                      deadflag = 3;
73                      "You hear a loud scream from above. That was apparently too
74                      hot.";
75                  }
76                  ! All OK, we are now free to leave the kitchen!
77                  f_served_meal = true; remove Spaghetti;
78                  "After a short while, the dumbwaiter comes down again, empty.
79                      Evidently, Mrs. Morris was happy with the meal.";
80          ],
81      has static container open;
82
```

Quindi abbiamo una routine before, per gestire il giocatore che mette le cose nel montacarichi. Come già saprai dai tutorial precedenti, una routine before può reagire alle azioni digitate dal giocatore. Può anche reagire alle azioni eseguite nel codice, come <Search self>; . Inoltre, alcune azioni emettono "azioni false". Un'azione falsa è un'azione che non ha una routine di azione e non c'è grammatica che la indichi. Queste sono le azioni false che PunyInform può emettere:

* L'azione ##Insert emette un'azione falsa ##Receive all'oggetto in cui il giocatore cerca di mettere qualcosa. Mentre questa azione falsa è in corso, receive_action ha il valore ##Insert.
* L'azione ##PutOn emette un'azione falsa ##Receive all'oggetto su cui il giocatore cerca di mettere qualcosa. Mentre questa azione falsa è in corso, receive_action ha il valore ##PutOn.
* L'azione ##Take emette un'azione falsa ##LetGo all'oggetto da cui il giocatore cerca di rimuovere qualcosa.
* L'azione ##ThrowAt emette un'azione falsa ##ThrownAt all'oggetto contro cui il giocatore cerca di lanciare qualcosa.
* L'azione ##Go emette un'azione falsa ##Going alla posizione in cui il giocatore sta per andare.

Quindi, ad esempio, quando il giocatore digita "metti banana nella scatola", la banana può reagire all'azione ##Insert e la scatola può reagire all'azione ##Receive. Nel gioco che stiamo scrivendo, ecco cosa facciamo ogni volta che il giocatore cerca di mettere qualcosa nel montacarichi:

* Se il sostantivo non è spaghetti, viene semplicemente negato: stampiamo un messaggio e restituiamo true.
* Stampiamo che il giocatore mette gli spaghetti nel montacarichi.
* Controlliamo la temperatura degli spaghetti, divisa per sei. (Qualsiasi resto viene scartato)
* Se è inferiore a 2, è troppo freddo. Il giocatore dovrà riscaldare di più il cibo.
* Se è superiore a 2, è troppo caldo. Il giocatore viene licenziato e il gioco finisce.
* Dato che a questo punto deve essere due, notiamo che il giocatore ha effettivamente servito alla signora Morris un pasto soddisfacente (impostando f_served_meal su true) e ora può tornare a casa. Rimuoviamo anche gli spaghetti dal gioco e stampiamo un messaggio.
* Nota che indipendentemente da cosa accada, restituiamo sempre true, bloccando così l'azione. Ciò significa che in realtà non finisce nulla nel montacarichi. Mentre potremmo stampare che il giocatore mette gli spaghetti nel montacarichi, in realtà non dobbiamo farlo.

Il forno a microonde, parte 1

```
83  Object -> MicrowaveOven "microwave oven"
84      with
85          name 'microwave' 'oven',
86          describe [;
87              print "^There is a microwave oven here, its door ";
88              if(self has open) print "open";
89              else print "closed";
90              print ". It is currently turned ";
91              if(self has on) print "on. ";
92              else print "off. ";
93              <<Search self>>;
94          ],
95          before [;
96              SwitchOn:
97                  if(self has on) rfalse;
98                  if(self has open)
99                      "Nothing happens, as the microwave oven is open.";
100                 if(Timer.setting == 0)
101                     "Nothing happens, as the timer is currently set to 0.";
102         ],
103         after [;
104             SwitchOn:
105                 StartDaemon(self);
106             SwitchOff:
107                 StopDaemon(self);
108             Open:
109                 if(self has on) {
110                     give self ~on;
111                     StopDaemon(self);
112                     "The microwave oven goes silent.";
113                 }
114         ],
```

Il forno a microonde è un oggetto piuttosto complicato. Qui vediamo la prima parte, e la seconda parte è nell'immagine successiva. C'è anche un timer per il forno, che verrà dopo.

Per prima cosa, vogliamo dire al giocatore del forno nella descrizione della stanza. Mentre ci sono proprietà specifiche come when_open e when_closed, c'è sempre la più generica describe, e questa sembra più adatta qui, poiché non solo vogliamo dire se il forno è aperto o chiuso, ma anche se è acceso o spento e cosa c'è dentro.

Poi arriva la routine before, che reagisce all'azione ##SwitchOn. Se il forno è già acceso, non abbiamo bisogno di reagire. La routine di azione dirà al giocatore che il forno è già acceso, ed è proprio così che lo vogliamo. Quindi restituiamo false. Ora, se il forno è spento e aperto, non può essere acceso. Stessa cosa se è spento e chiuso ma il timer non è stato impostato. In questi casi, stampiamo un messaggio e restituiamo true.

Ora è il momento di una routine after. Se ##SwitchOn non è stato interrotto nella routine before e la routine di azione ##SwitchOn non ha visto alcun motivo per cui al giocatore non dovrebbe essere consentito di accendere il forno, avvieremo il demone del forno usando la routine StartDaemon().

Un demone è una routine associata a un oggetto usando la proprietà daemon. Può essere avviato con StartDaemon(object) e arrestato con StopDaemon(object). Avviando un demone, indichi che vuoi che venga eseguito alla fine di ogni turno finché non lo arresti di nuovo. Verrà eseguito indipendentemente dal fatto che il giocatore sia vicino all'oggetto o meno. In questo caso, utilizziamo un demone per riscaldare il cibo. Anche se avessimo altre stanze che il giocatore potrebbe esplorare e il giocatore lasciasse la cucina, il forno dovrebbe continuare a riscaldare qualsiasi cibo al suo interno per tutto il tempo impostato sul timer del forno.

Torniamo alla routine after. Nella riga 106, reagiamo a ##SwitchOff fermando il demone del forno.

Quindi reagiamo a ##Open. Se il giocatore apre il forno quando è acceso, spegniamo il forno, fermiamo il demone e stampiamo un messaggio appropriato. Poiché restituiamo anche true, il messaggio predefinito non verrà stampato.

Il forno a microonde, continua

Se il giocatore esamina il forno, diciamo che è pulito e ordinato, e poi gli facciamo esaminare il timer usando

```
115         description [;
116             print "It's clean and tidy, as always. ";
117             <<Examine Timer>>;
118         ],
119         daemon [;
120             ! Heat spaghetti
121             if(Spaghetti in self)
122                 Spaghetti.change_temperature(4);
123             Timer.setting--;
124             if(Timer.setting < 1 && self has on) {
125                 give self ~on;
126                 waittime_waiting = false;
127                 print "^With a loud PING, the microwave oven shuts down.^";
128             }
129             if(self hasnt on)
130                 StopDaemon(self);
131         ],
132         add_to_scope Timer,
133     has static container transparent openable open switchable;
134
```

<<Examine Timer>>; le doppie parentesi angolari significano "esegui questa azione, quindi restituisci true".

Poi c'è il demone. È responsabile del riscaldamento del cibo, nonché dello spegnimento del forno quando il timer raggiunge lo zero.

Se gli spaghetti sono nel forno, aumenta la temperatura degli spaghetti di quattro livelli. Lo facciamo chiamando una routine personalizzata in una proprietà individuale dell'oggetto Spaghetti, denominata change_temperature. Avremmo potuto chiamare questa proprietà praticamente come ci pareva, ma ciò che fa è modificare la temperatura degli spaghetti, quindi change_temperature ci è sembrato appropriato.

Le proprietà fornite dalla libreria sono tutte proprietà comuni. Puoi aggiungere alcune proprietà comuni da solo usando la sintassi Property my_property; ma il numero di proprietà comuni è limitato, specialmente quando usi il formato z3. Puoi comunque usare un numero qualsiasi di proprietà individuali. Lo fai semplicemente scrivendo il nome che vuoi usare in una dichiarazione di oggetto e il valore che dovrebbe avere per quell'oggetto. Le proprietà individuali occupano un po' più di spazio e sono un po' più lente da accedere rispetto alle proprietà comuni, ma per molti usi non è così importante.

Quindi diminuiamo l'impostazione del timer di 1, usando Timer.setting--; . Ciò equivale a scrivere Timer.setting = Timer.setting - 1; . C'è anche ++ per aumentare una variabile di uno.

Ora controlliamo se il timer ha raggiunto lo zero. Se lo ha fatto, controlliamo anche che il forno sia ancora acceso e, in tal caso, facciamo questo:

* Spegni il forno
* Imposta waittime_waiting su false. Questo è un segnale all'estensione ext_waittime che se il giocatore è attualmente in attesa perché ha digitato qualcosa come "aspetta fino alle 8:30" o "aspetta 20 minuti", quell'attesa dovrebbe ora essere interrotta: il giocatore non vorrebbe continuare ad aspettare mentre il cibo si raffredda di nuovo.
* Stampa un messaggio che dice che il forno fa PING e si spegne.

Infine, controlliamo se il forno è ora spento e, in tal caso, arrestiamo anche il demone.

Nella riga 132, definiamo una proprietà chiamata add_to_scope . La proprietà add_to_scope viene utilizzata per dire "ogni volta che questo oggetto è nell'ambito (= può essere consultato dal giocatore), posiziona anche altri oggetti nell'ambito". Può contenere un elenco di oggetti da posizionare nell'ambito o una routine che posiziona gli oggetti nell'ambito utilizzando PlaceInScope(object);. In questo caso, dobbiamo solo posizionare un singolo oggetto nell'ambito e non ci sono se o ma, quindi un elenco va bene. L'elenco può contenere fino a quattro oggetti in un gioco z3 o fino a 32 oggetti in un gioco z5 o z8.

Quindi, perché abbiamo bisogno di add_to_scope qui? Normalmente, potremmo collegare il timer al forno rendendo il timer un oggetto figlio del forno (mettendolo "nel" forno), ma questo creerebbe confusione perché il forno è anche un contenitore, quindi i figli sono considerati all'interno del forno. Questo è un caso in cui add_to_scope torna utile. Un altro esempio potrebbe essere un telefono. Mentre parli con qualcuno al telefono, quella persona dovrebbe essere nell'ambito, anche se non è nella stanza con te. Per ottenere questo effetto, puoi far sì che il telefono aggiunga la persona all'ambito per tutta la durata della chiamata.

Gli spaghetti, prima parte

Il piatto di spaghetti è un altro oggetto complicato. Il codice è diviso in due immagini qui.

Gli abbiamo assegnato una proprietà individuale chiamata temperatura. Questa inizia con 0, ovvero temperatura ambiente. Abbiamo deciso che 29 è la temperatura massima, e questa è la temperatura che raggiunge se lo riscaldiamo nel forno a microonde per un lungo periodo. 29 corrisponde probabilmente a circa 200° C.

Quindi c'è un'altra proprietà individuale chiamata change_temperature e contiene una routine che fa questo. La routine è pensata per essere chiamata con un argomento (deg) e cerca di cambiare la temperatura di tanto, assicurandosi che la temperatura rimanga nell'intervallo da 0 a 29 inclusi.

E abbiamo un'altra proprietà individuale chiamata print_temperature, che contiene una routine che fa proprio questo. Utilizza un'istruzione switch che è un modo comodo per fare cose diverse a seconda del valore di un'espressione. Potresti ottenere esattamente lo stesso effetto con una serie di istruzioni if + else, ma questo potrebbe essere più leggibile.

Tieni presente che Inform ha solo aritmetica intera, quindi self.temperature / 6 verrà arrotondato per difetto all'intero più vicino. Se volessimo conoscere il resto della divisione, useremmo %, come in self.temperature % 6 .

Il demone degli spaghetti ha solo un compito: far raffreddare gli spaghetti di un livello a ogni giro, a meno che la temperatura degli spaghetti non sia già a 0. Nota che questo demone è sempre in esecuzione, quindi quando gli spaghetti vengono riscaldati nel forno, la loro temperatura viene aumentata di quattro dal demone del forno e diminuita di uno dal suo demone, a ogni giro. Sommando, la temperatura aumenta di 3 a ogni giro nel forno.

Gli spaghetti, continua

```
        invent [;
            if(inventory_stage == 2 && ~~ObjectIsUntouchable(self, true)) {
                print " (";
                self.print_temperature();
                print ")";
            }
        ],
        description [;
            print "This is a plate of spaghetti carbonara, one of Mrs. Morris's
                favourites";
            if(~~ObjectIsUntouchable(self, true)) {
                print ". It is ";
                self.print_temperature();
            }
            ".";
        ];

```

Gli spaghetti hanno una proprietà invent. Questa viene utilizzata per influenzare il modo in cui l'oggetto viene stampato quando PunyInform elenca oggetti, come quando si fa l'inventario, quando si guarda dentro qualcos'altro ("forno di ricerca") o quando si stampano gli oggetti in una stanza. La routine invent viene chiamata due volte:

* Prima invent viene chiamata con inventory_stage impostato su 1. Ciò accade proprio quando il nome dell'oggetto sta per essere stampato. Se la routine invent restituisce true, non viene stampato nient'altro (e invent non viene chiamato di nuovo).
* Quindi invent viene chiamato con inventory_stage impostato su 2 quando il nome dell'oggetto è stato stampato ma informazioni aggiuntive come "(providing light)" non lo sono state. Se la routine invent restituisce true, non viene stampato nient'altro.

Per gli spaghetti, usiamo questo per dire quanto sono caldi gli spaghetti, a meno che non possiamo toccarli, cosa che accade solo quando sono nel forno. ObjectIsUntouchable(object, dont_print) è una routine fornita da PunyInform per decidere se un oggetto non può essere toccato dal giocatore perché c'è una barriera sulla sua strada. Se non diamo un valore per il parametro dont_print, o gli diamo il valore false, verrà stampato un messaggio se il giocatore non può toccare l'oggetto. Non lo vogliamo qui, quindi gli diamo il valore true.

Poi c'è la proprietà description. Dal momento che vogliamo stampare alcune parole che descrivono la temperatura degli spaghetti sia nelle routine invent che description, ha senso mettere il codice per stampare quelle parole in una routine a sé stante. Da qui la proprietà print_temperature.

Il timer

Questo è il timer per il forno. Non si trova in una stanza, ma viene trascinato nell'ambito dal forno. Il timer ha un'impostazione di proprietà individuale che contiene il numero di minuti rimasti.

La proprietà description indica al giocatore l'impostazione

corrente del timer.

```
Object Timer "timer"
    with
        name 'timer',
        setting 0,
        description [;
            "The timer is set to ", self.setting, " minutes.";
        ],
        before [;
            Take, Remove:
                "It's an integral part of the microwave oven.";
            Turn, Push, Pull:
                "Try e.g. ~set timer to 45~ to set the timer.";
            SwitchOn:
                <<SwitchOn MicrowaveOven>>;
            SetTo:
                if(parsed_number > 60)
                    "60 minutes is the highest setting.";
                self.setting = parsed_number;
                "The timer is now set to ", parsed_number, " minutes.";
        ],
    has static;

```

Utilizziamo la routine before per più scopi:

* Forniamo al giocatore un messaggio sensato se cerca di raccogliere il timer.

* Se il giocatore cerca di girare, spingere o tirare il timer (che possono essere tutti considerati tentativi abbastanza ragionevoli per impostarlo), lo aiutiamo con la sintassi di cui ha bisogno per impostare il timer.

* Se il giocatore cerca di accendere il timer anziché il forno, reindirizziamo l'azione al forno. Abbiamo un mucchio di codice nell'oggetto forno per gestire SwitchOn e tutto ciò verrà applicato, proprio come se il giocatore avesse digitato "accendi il forno". Nota che utilizziamo la sintassi delle doppie parentesi angolari per eseguire l'azione, il che significa che restituiamo anche true in seguito, bloccando così la risposta predefinita dell'azione SwitchOn per il timer.

* Permettiamo al giocatore di impostare il timer su un numero (di minuti). Quando una riga grammaticale consente al giocatore di digitare un numero come parte dell'input, quel numero viene mantenuto in parsed_number.

La strada e la routine Initialise

```
Object Street "Street"
    with
        description "It's the dark street just outside Mrs. Morris's house,
            which you know all too well.",
        after [;
            Look:
                deadflag = GS_WIN;
                "^Free at last! You can now go home and get some well-deserved
                    rest.";
        ],
    has light;

[Initialise;
    SetTime(20 * 60, 1);
    StartDaemon(Spaghetti);
    print "^^You've worked all day at Mrs. Morris's house. Now all you have
        left to do is serve her dinner, and you can go home.^^";
];

```

L'ultimo oggetto del gioco è la posizione Street. Non appena usciamo, verrà automaticamente eseguita un'azione ##Look. Utilizziamo la routine after per reagire a questo terminando il gioco e stampando un messaggio.

Nella routine Initialise, dobbiamo impostare l'ora del giorno, poiché questo è un gioco che mostra l'ora sulla riga di stato. La impostiamo chiamando SetTime(time, step); . time è il numero di minuti dopo la mezzanotte, quindi 20 * 60 significa 8:00 PM. step è la relazione tra minuti e mosse. Un valore di 1 significa che una mossa richiede un minuto. Un valore di 5 significicherebbe che una mossa richiede cinque minuti. Un valore di -5 significicherebbe che cinque mosse richiedono un minuto.

Quindi avviamo il demone per gli spaghetti, che verrà eseguito per l'intera partita. E stampiamo un'introduzione al gioco.

Links

Il codice sorgente visto in questo tutorial, così come il gioco compilato (demogame_3.z3) possono essere scaricati da questa cartella:
https://drive.google.com/drive/folders/1KDb6X7IgiiEdRYzZ4fqEbwFpmfzb-xLo

The PunyInform project page
https://github.com/johanberntsson/PunyInform

The PunyInform manual
https://github.com/johanberntsson/PunyInform/wiki/Manual

Un bit di rarità

(rovistando qua e là)

La misteriosa interfaccia joystick Hardtek

di Alberto Apostolo

Sono uno dei fortunati possessori di un clone della Sinclair ZX Interface 2 prodotta dalla Hardtek (Fig. 1). Cercando notizie su Internet, ho scoperto che questo era un marchio usato nella metà anni '80 del XX secolo dalla azienda italiana B & V Interface di Forlì per vendere modem e altri tipi di periferiche (Fig.2) come pure una interfaccia per penna ottica per ZX Spectrum, (Fig.3). Nel 1985, La B & V Interface distribuiva (al prezzo di 12000 lire) anche il gioco Graal per ZX Spectrum realizzato da Franco Fabbri (Fig.4) e recensito da G.Petris e F.Guccione nel dicembre 1985 sul numero 32 della rivista Videogiochi (Gruppo Editoriale Jackson).

Il gioco (COD. 013S) poteva appartenere a una raccolta di giochi venduta dalla Hardtek Software, un ramo d'azienda della Hardtek [Pa22].

La Redazione sarebbe lieta di avere un contributo da parte di Franco Fabbri sulla creazione del gioco (con le tecniche utilizzate) e la copertina della cassetta COD.013S disegnata da Carlo Ravaioli.

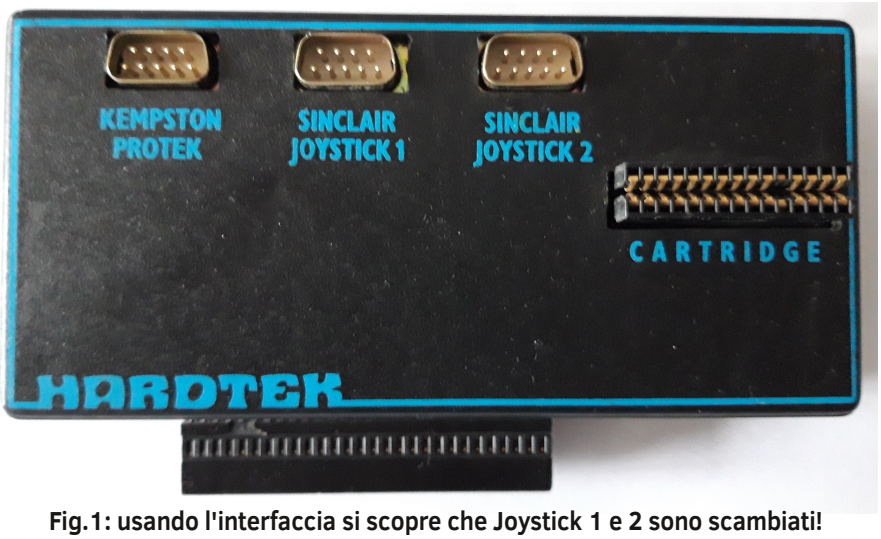


Fig.1: usando l'interfaccia si scopre che Joystick 1 e 2 sono scambiati!

Fig.2: inserzione pubblicitaria della B & V Interface e della Hardtek.

Bibliografia

[Pa22] A.Pachetti, 'Un "Graal" per il Sinclair Spectrum', Frammenti Digitali, Vol.1, N.12, 2022/06/23, https://quattrobit.substack.com/p/un-graal-per-il-sinclair-spectrum ultima consultazione: 2025/03/17.

Fig.3: interfaccia penna ottica.

Fig.4: schermate del gioco Graal.

Earthion

Yuzo Koshiro vuole reinventare gli shoot'em up retrò

di Takahiro Yoshiokai

Earthion, un titolo molto atteso dagli appassionati degli sparatutto, ha recentemente catturato l'attenzione al Tokyo Game Show 2024. Sviluppato da Ancient, un'azienda rinomata per il suo contributo a classici come Street of Rage 2 e 3, Legend of Thor e ActRaiser 2 , questo gioco promette di riaccendere la nostalgia dei giocatori per l'era retrò.

Yuzo Koshiro: direttore artistico e musicale

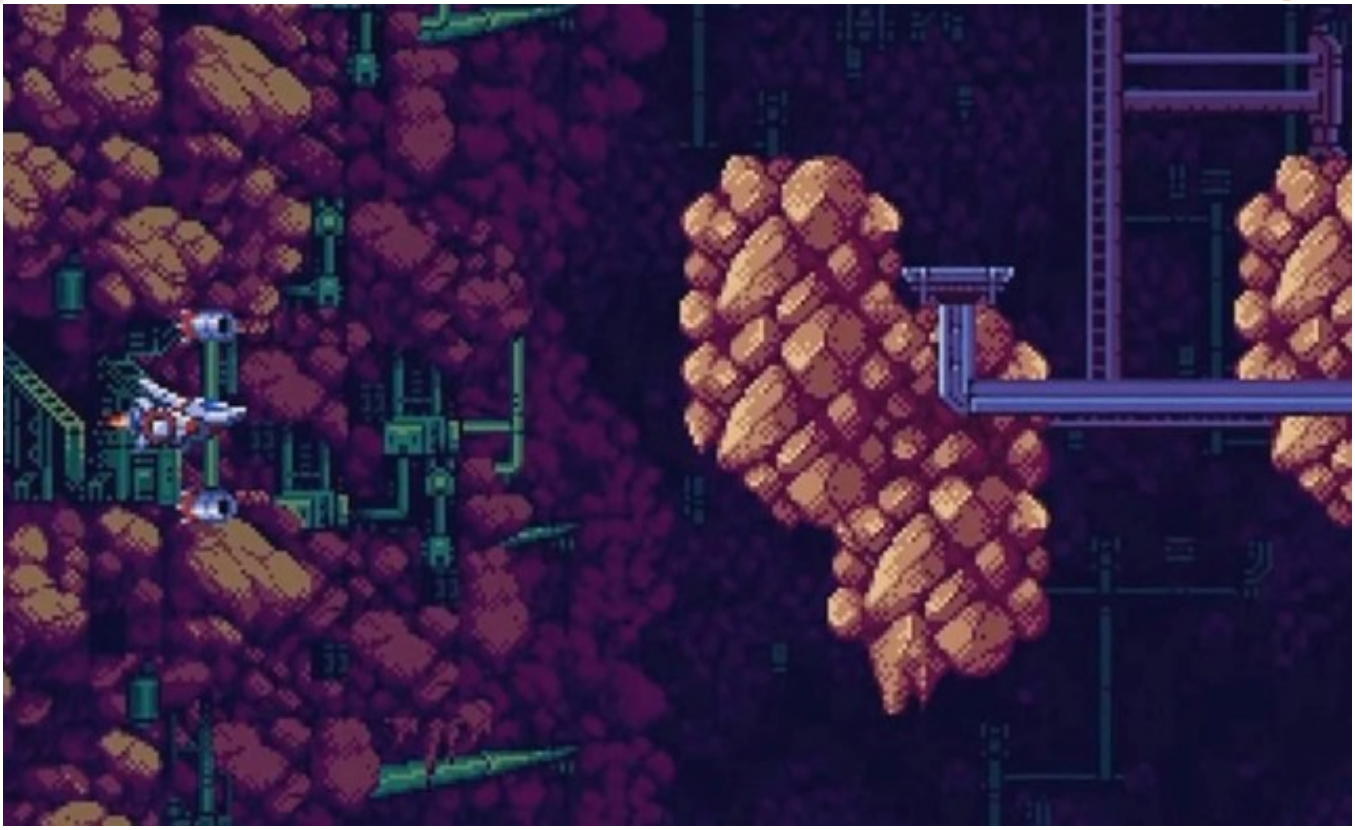
A capo del progetto c'è Yuzo Koshiro, un compositore leggendario noto per il suo lavoro su titoli iconici come Revenge of Shinobi e Street of Rage. Koshiro non compone solo la colonna sonora di Earthion; ma assume anche il ruolo di game director. La sua presenza sul palco del Tokyo Game Show 2023 ha permesso ai fan di scoprire le prime immagini di questo promettente sparatutto.

Il gioco è stato presentato su due postazioni al TGS 2024: una versione Megadrive collegata a uno schermo CRT e una versione per PC. In particolare, la versione MegaDrive presentava due livelli distinti. Il primo livello si svolge sopra l'atmosfera terrestre, mentre il secondo inizia con un ingresso atmosferico prima di tuffarsi tra le nuvole e sorvolare il mare al tramonto.

Gameplay fluido e meccaniche innovative

Il gameplay di Earthion è fluido e reattivo. Il gioco presenta un sistema di livelli per le armi primarie e secondarie, che si riempiono raccogliendo cristalli. Una volta raggiunto il livello massimo, le armi diventano più potenti. La nave è dotata anche di uno scudo con un indicatore che si esaurisce quando il giocatore subisce danni. Una volta esaurito l'indicatore, viene emesso un allarme acustico e qualsiasi ulteriore colpo distruggerà la nave.

Alla fine di ogni livello, i giocatori ricevono un punteggio in base al loro punteggio e possono scegliere tra diversi potenziamenti per potenziare la loro nave. Questi miglioramenti includono l'aumento del numero di armi secondarie, il rafforzamento dello scudo o il miglioramento del livello delle armi.



Ma quando arriva?

Originariamente programmato per la fine del 2024, l'uscita di Earthion è stata posticipata per consentire agli sviluppatori di incorporare il feedback dei giocatori e migliorare l'equilibrio del gioco. Il gioco sarà distribuito da Limited Run Games al di fuori del Giappone e da Super Deluxe Editions in Giappone. È prevista anche una versione arcade per i terminali exA-Arcadia, con modifiche specifiche apportate dal team exA-Arcadia .

Secondo le ultime informazioni, Earthion dovrebbe essere presto disponibile su Steam, anche se la versione su cartuccia per Mega Drive richiederà un po' più di tempo prima di essere svelata. Si prevede che il gioco arriverà anche sulle console moderne e sui cabinati arcade, il che dimostra l'ambizione del progetto di raggiungere un vasto pubblico di appassionati di sparatutto.

In conclusione

Earthion sembra un titolo promettente per gli amanti degli sparatutto retrò. Grazie a un'attenta direzione artistica, alla colonna sonora di Yuzo Koshiro e a un gameplay fluido, questo gioco potrebbe tranquillamente entrare a far parte dei grandi classici del MegaDrive . I giocatori attendono con ansia nuove informazioni, che potrebbero essere svelate al Retro Game Summit del 22 marzo 2025 in Giappone.

La storia di Donkey Kong

Una scimmia, un idraulico e una serie di fortunati eventi

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Immaginate! Se la Nintendo non avesse mai stampato schede madri arcade extra per Radar Scope… Shigeru Miyamoto non avrebbe mai potuto realizzare Donkey Kong… E se non avessero mai realizzato Donkey Kong… allora il Mario che conosciamo non sarebbe mai esistito!

Donkey Kong nasce a causa di un errore di valutazione! Nasce dal "fallimento" in terra americana dello shoot'em up Radar Scope e dall'idea di riciclo di PCB inutilizzate. Attenzione, Radar Scope era un bel gioco, e pure divertente! Ma in america erano stanchi di giocare a centinaia e centinaia di cloni più o meno "innovativi" di Space Invaders. Per conquistare il mercato USA ci voleva qualcosa … di più!

La PCB di Radar Scope

Lo sviluppo di Donkey Kong inizio come un modo per liberarsi dal magazzino le PCB in eccesso del gioco arcade

Fig. 1 - La PCB di Radar Scope

realizzato da uno sconosciuto Shigeru Miyamoto, Hirokazu Tanaka e Gunpei Yokoi. Questi tre erano ancora sconosciuti ai videogiocatori del tempo.

A questo dinamico trio venne la brillante idea di cambiare l'ordine delle cose, riadattare i cabinati e "moddare" la scheda, presentando un prodotto totalmente diverso. Basta astronavi! Largo ad un baffuto e strampalato idraulico/carpentiere con baffoni, ad uno scimmione e ad una giovane pulzella da salvare. La storia era semplice: il gorilla rubava la fidanzata all'operaio… il compito era recuperarla! Fine. Semplice. Bello da vedere. Intuitivo.

Nonostante il concept bizzarro, il gioco divenne un successo mostruoso in America ed in tutto il mondo. E' il titolo che sostanzialmente ha inventato i platform, ma a quei tempi i titoli arcade inventavano generi a destra e a manca. Il vero motivo per il quale è rimasto sempre impresso nella mente dei giocatori di tutto il globo terracqueo è da cercare nell'incipit narrativo, nella musica memorabile e nella grafica colorata e cartoonesca.

Né Monkey Kong né King Kong

Ancora oggi si discute sul perché un enorme gorilla si chiami Donkey. Una credenza comune è che Donkey Kong sia una traduzione errata di Monkey Kong, ma è stata presto smentita. Secondo il creatore Shigeru Miyamoto, il nome "Donkey" era intenzionale, per fare riferimento alla natura testarda della scimmia.

Indipendentemente dalla fonte del suo nome, è stato il cognome di DK a mettere nei guai Nintendo con Universal Studios. La società cinematografica affermava che il gioco violasse il copyright di King Kong, sia con la trama che con il titolo. Apparentemente il grande studio pensava di poter intimidire Nintendo per arrivare a un accordo, ma il team legale della grande N non vacillò mai. Dopo aver dimostrato che Universal non possedeva nemmeno i diritti su King Kong, la corte si è schierò con Nintendo, una grande vittoria sulla sua strada verso l'espansione negli

Fig. 2 - Questi "ragazzacci" diventeranno delle star

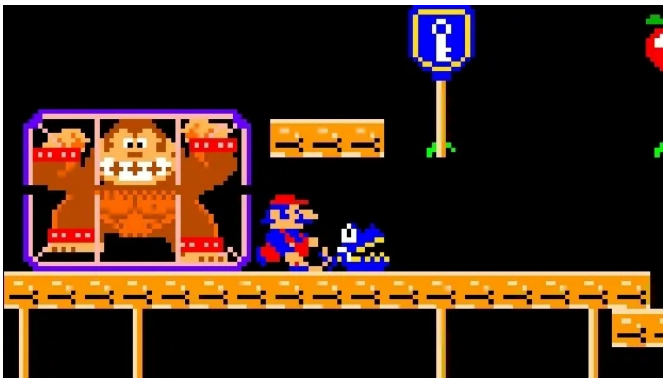
Stati Uniti.

Ti salvo io, papa'!

Quando arrivò il momento per realizzare un grande sequel, Donkey Kong non fu la star prescelta. Non c'era più la donzella in pericolo, e Jumpman (ora ribattezzato Mario) era il cattivo della serie. Toccava a Junior salvare il padre in un avvincente platform colorato e molto divertente chiamato "Donkey Kong Junior".

Vedere Mario come carceriere armato di frusta e pronto ad uccidere un cucciolo di gorilla strideva un po'. Un rischio che Nintendo non prese più in seguito. Infatti le strada di Donkey Kong e quella della futura mascotte di Nintendo si separò per un bel po' di tempo.

Gli Amici dimenticati



Dopo essersi liberato del figliolo, nel terzo capitolo arcade della saga, Donkey Kong tornò alle sue vecchie e care abitudini distruttive. Questa volta l'imponente primate evitò accuratamente Mario, che stava riscuotendo un grande successo con Mario Bros. assieme al fratello Luigi, e prese con forza la serra di un buffo omino sconosciuto. L'unico a correre in aiuto delle piante indifese fu Stanley the Bugman, simpatico eroe presto dimenticato.

Abbandonando il platforming per diventare uno shooter in stile Galaga, Donkey Kong 3 era uno strano asterisco nella carriera della scimmia. Per quanto figo, Stanley non poteva sostituire Mario nei cuori dei giocatori.

In seguito il peloso scimmione apparve sempre meno. Il piccolo Jr entrò nel cast del primo Super Mario Kart... fino al 1994.

How high you can get?

Non importa dove finirà, l'eredità di Donkey Kong alla Nintendo sembra più sicura che mai.

Giappone 26^puntata: Gachagachagacha...pon!

di Michele Ugolini

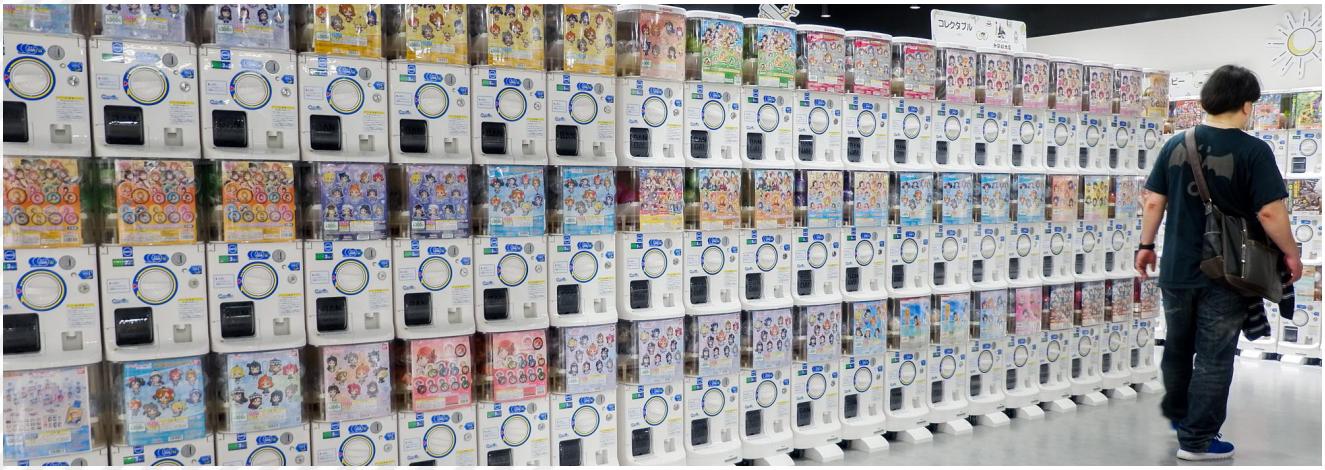
Cari lettori, proseguiamo il viaggio sui Gachapon giapponesi. Siamo arrivati al terzo giro della rotellina rumorosa "gacha!" che ci consegnerà, con un tonfo nel vassoio, la misteriosa palletta, "pon!".
Vi avevo già dato qualche informazione riguardo le lunghe file di queste macchinette, lungo le vie del turismo, dentro le grandi città. Avevo anche accennato che, a Tokyo, esistono maniacali forme di collezionismo, come in qualsiasi altra parte del mondo... più o meno. Ricordiamoci che, soprattutto a Tokyo, gli spazi sono estremamente ridotti e proprio in questi territori vive l'arte del Bonsai e la perfezione tecnologica nella miniaturizzazione.
E' curioso notare l'assoluta necessità di miniaturizzazione proprio in queste zone ad alta densità abitativa. Sembra una inderogabile, quotidiana forma di sopravvivenza nei giapponesi.
Migliaia e migliaia di gachapon potranno soddisfare questa grande esigenza di possedere piccole cose? Anzi, non piccole, ma miniaturizzate, con grandissima precisione ed enorme scelta di oggetti che occupano spazi ridottissimi.

Un quartiere di Tokyo, Ikebukuro in particolare, noto per essere un centro per gli appassionati di cultura pop e collezionismo, è il posto ideale per trovare una varietà incredibile di gachapon.
https://bandainamco-am.co.jp/en/others/capsule-toy-store/store/ikebukuro/special/
Il quartiere commerciale Ikebukuro (immagine in fondo alla pagina) al momento possiede un'area di 1.250 m² riempita con oltre 3.000 macchinette pronte a regalarvi milioni di pallette, sempre riempite dalle rapidissime ed attente commesse.
Avete sbagliato a mettere i soldi dentro la macchinetta? La rotellina che fa uscire la palletta si è incastrata? La macchinetta ha esaurito le pallette?
Tranquilli, una commessa sarà da voi prima ancora che possa sorgere la necessità di assistenza. Fidatevi, le ragazze sono rapidissime, le macchinette fuori uso sono una rarità degna da notizia in prima pagina nel quotidiano locale!
Per utilizzare la maggior parte di queste macchine sono necessarie poche centinaia di yen, da ¥200 a ¥500, però esistono anche macchine dedicate ai collezionisti, molto più costose, che possono costare anche ¥2.000 ad oggetto erogato. Ovviamente non esce mai, mai, mai un oggetto selezionabile, il fato regna sovrano anche quando il prezzo sale, poi il mondo del collezionismo farà il resto, gettando il cliente in pasto ai "club degli scambi", un club esclusivo, un club decisamente non più sano di altre tipologie di "club degli scambi"! Voi cari lettori cosa vorreste trovare dentro queste pallette che escono dai Gachapon? La scelta è vastissima:

1. Personaggi da Anime e Manga
- Figure in miniatura dei personaggi più famosi di anime e manga.
- Tazzine o bicchieri con i protagonisti delle serie.
- Portachiavi e ciondoli con personaggi anime.
- Action figures miniaturizzate di personaggi popolari.
- Puzzle, carte e adesivi a tema anime/manga.

2. Gadget e Accessori da Collezione
- Portachiavi (a forma di personaggi o oggetti tematici).
- Calamite da frigo con immagini di personaggi famosi.
- Anelli, braccialetti e altri gioielli.
- Fermacarte, portapenne o altri articoli da ufficio.
- Orologi da polso miniaturizzati o da tavolo.
- Tazze e bottiglie d'acqua personalizzate.

3. Oggetti da Scrivania e Ufficio
- Mini gadget come fermacavi, puntatori laser o



penne tematiche.
- Blocchi note e post-it con design divertenti.
- Alberi o piante in miniatura per decorare scrivanie.
- Gnomi o statuine da scrivania.
- Timer da cucina o sveglie in formato kawaii.

4. Giochi e Puzzle
- Puzzle tridimensionali o in miniatura.
- Giocattoli da costruzione o giochi di abilità.
- Mini giochi da tavolo.
- Puzzle di carte o giochi di memoria.
- Gadget interattivi che richiedono un'azione specifica, come tappi da bottiglia che riproducono un suono speciale.

5. Cibo e Bevande
- Mini cibi in plastica o resina (come sushi, hamburger, dolci) spesso usati come oggetti decorativi.
- Snack in miniatura o confezioni di cibo giocattolo.
- Tazze o set da tè a tema cibo.

6. Oggetti "Kawaii" e Abbigliamento
- Peluche miniaturizzati o cuscini morbidi.
- Scarpe e accessori in miniatura per bambole.
- Mini borse, zaini o borsette.
- Cappelli e altri accessori kawaii.

7. Personaggi di Videogiochi
- Mini figure di personaggi di videogiochi classici come Mario, Zelda, Pokémon, Final Fantasy, ecc.
- Puzzle o carte tematiche di videogiochi.
- Joypad o controller miniaturizzati.
- Monete e medaglie con simboli di videogiochi.

8. Oggetti Tematici e Curiosi
- Mini riproduzioni di oggetti famosi della cultura giapponese (es. templi, oggetti storici, strumenti tradizionali).
- Riproduzioni in miniatura di oggetti di uso quotidiano (es. telefoni, strumenti musicali, attrezzi).
- Tappi da bottiglia e decorazioni a tema.
- Articoli di cultura pop internazionale, come film e serie TV non giapponesi.

9. Gioielli e Accessori Fashion
- Orecchini, collane e bracciali con design kawaii.
- Occhiali da sole o occhiali da lettura in miniatura.
- Bandane o altri accessori moda in miniatura.

10. Articoli per la Casa e la Cucina
- Mini utensili da cucina (es. cucchiai, tazze, posate).
- Piattini e sottobicchieri tematici.
- Piante in miniatura per decorare la casa.

11. Oggetti Stravaganti e Strani
- Gadget molto strani o bizzarri, come giocattoli che interagiscono in modo insolito o che emettono suoni particolari.
- Oggetti che imitano animali, come insetti, pesci o creature fantastiche.
- Dispositivi insoliti, come ventilatori o macchine fotografiche in miniatura.

12. Oggetti da Collezione Rari
- Oggetti da collezionisti più esclusivi, spesso legati a eventi speciali o collaborazioni.
- Oggetti numerati o limitati, che hanno valore nel mercato dei collezionisti.

13. Oggetti per Eventi Speciali
- Oggetti in edizione limitata per festività come Natale, Halloween o Sakura (fioritura dei ciliegi).
- Oggetti legati a particolari anniversari o celebrazioni.

Non dovete credere che io abbia elencato tutto, anzi, non ho elencato un numero praticamente infinito di oggetti particolari: in passato ho parlato anche degli "Eropon", quindi immagino che nel mio prossimo viaggio troverò altre sorprese nel dinamico mondo del consumismo di articoli miniaturizzati! Questa stanza dedicata a Ikebukuro è stata inaugurata nel febbraio del 2021 ed è diventata rapidamente una notevole attrazione turistica tra i collezionisti nipponici e forestieri.
Cari turisti non abbiate timore, state cercando qualcosa di particolare? Il personale è pronto a tutto, soprattutto è pronto a ricaricare le pallette e favorire il suono del "gacha gacha" insieme alle monete da 100 yen che cadono nel raccoglitore interno delle macchinette.

Un piccolo aneddoto, in alcuni articoli nel web si legge che l'invenzione dei gachapon risale al 1965 in America, in realtà dobbiamo precisare che il vero fenomeno giapponese dei Gachapon nasce nel 1960 grazie alla ditta Tomy. Anche se in America già prima del 1965 esistevano distributori automatici di piccoli dolciumi e giocattoli, questi oggetti non erano assolutamente "riproduzioni miniaturizzate altamente fedeli alla realtà", il concetto di miniaturizzazione nasce con l'antichissima filosofia ed arte del Bonsai, nata addirittura nella lontana Cina e perfezionata in Giappone nel periodo Heian (794 - 1185 d.C.).

Cerchiamo di approfondire questo concetto di assoluta precisione nella miniaturizzazione parlando per esempio di uno dei tantissimi brand che produce oggettistica per i Gachapon. Sono molto famosi i prodotti del Kitan Club che potrete visionare su numerosi siti, per esempio anche:
https://mecha-japan.com/it/485_kitan-club

https://kigurumi-shop.com/kitan-club/
La sede centrale del Kitan Club sembra più un negozio di giocattoli che un luogo aziendale. I visitatori vengono accolti all'ingresso principale da figure a grandezza naturale (per esempio un gorilla) e giocattoli, sparsi ovunque, di ogni misura.
Gli scaffali espongono i giocattoli per i Gachapon rilasciati dall'azienda nel corso dei suoi 15 anni di storia, l'assoluta varietà di forme e configurazioni attira inevitabilmente l'attenzione verso questo mondo microscopico.

Tra questi prodotti troveremo il prodotto di maggior successo dell'azienda: la serie Koppu no Fuchiko (Cup Fuchiko), foto in fondo alla pagina. Sono figurine di una donna di nome Fuchiko (un gioco di parole sulla parola giapponese per il bordo di una tazza, fuchi) in tutti i tipi di pose, create appositamente per stare in equilibrio sul bordo di una tazza o di un bicchiere. I design brillanti e l'incredibile varietà sono perfetti per stuzzicare l'appetito dei collezionisti. Le statuette sono diventate rapidamente un successo virale sui social media dopo il loro lancio nel 2012, in particolare tra le giovani donne, inoltre la loro popolarità è cresciuta attraverso le generazioni con la serie Sports, uscita a luglio 2021.
"Abbiamo sviluppato Fuchiko con l'artista manga Tanaka Katsuki", afferma il presidente del Kitan Club Furuya Daiki. “Lavoriamo con artisti come Katsuki o lo scultore Hashimoto Mio, ma alcune delle nostre idee nascono dai nostri incontri di lavoro mensili. Oggi abbiamo una ventina di dipendenti e la maggior parte partecipa alle riunioni, dove ognuno tira fuori le proprie idee. Se a prima vista il prototipo non è interessante, l'oggetto non andrà in produzione, ma se tutti ne sono subito coinvolti, allora si passa alla produzione. Uno dei nostri punti di forza, come piccola azienda, è che possiamo spostare molto rapidamente qualcosa dalla fase di idea al prodotto finito. Ci vuole molto tempo perché le grandi aziende riescano a pianificare le cose”.
Per esempio gli Onigiringu (un gioco di parole che unisce onigiri, o polpetta di riso e insieme alla pronuncia giapponese di ringu cioè ring, anello) nati dall'idea di un dipendente. La prima uscita risale al 2019, ma da allora è diventata una serie, con la quarta uscita nell'estate del 2021. I giocattoli presentano una custodia a forma di pallina di riso contenente un anello la cui "gemma" ha la forma del tradizionale ripieno di polpette di riso: umeboshi, scaglie di salmone, uova di salmone.
I giovani spesso postano foto su Instagram e mostrano ai loro amici questa bizzarra moda da portare al dito. La popolarità di alcune tendenze, ricordiamolo, come tutte le mode giapponesi, può essere assai breve e volubile.
Furuya lasciò il suo lavoro presso il produttore di giocattoli in capsule Yūjin (ora Takara Tomy Arts) e iniziò a lavorare da solo nel 2006, all'età di 30 anni. Faceva parte di quella generazione cresciuta con le gomme Kinnikuman (piccole riproduzioni in gomma di personaggi del popolare anime fantasy a tema wrestling delle quali ho parlato negli scorsi articoli). Per la sua azienda, però, ha deciso di concentrarsi su un mercato nuovo, più orientato agli adulti. “Sapevo che con il calo del tasso di natalità in Giappone ci sarebbero stati sempre meno bambini, quindi fin dall’inizio ho ristretto la mia attenzione agli adulti. L'attività è iniziata in rosso perché abbiamo messo la qualità al di sopra di tutto, ma poi Fuchiko è esplosa e l'attività è decollata. Tuttavia, gli ultimi cinque anni

hanno visto la nuova concorrenza crescere rapidamente". Anche Onoo Katsuhiko, capo della Japan Gachagacha Association, ha lavorato allo Yūjin prima che Furuya si unisse. Ora lavora come consulente e organizzatore di eventi gacha. Secondo Onoo, il mercato dei giocattoli in capsule vale circa 40 miliardi di yen all'anno ed è cresciuto di circa il 50% negli ultimi dieci anni. I principali attori Bandai e Takara Tomy Arts detengono circa il 60% del mercato, ma negli ultimi anni nuove società si sono fatte strada e ora ci sono circa 30 aziende più piccole che si rivolgono principalmente agli adulti. Ogni mese vengono immessi sul mercato circa 300 nuovi prodotti, esauriti su circa 600.000 distributori automatici a livello nazionale. Gli articoli vengono venduti principalmente nella fascia compresa tra ¥ 300 e ¥ 500 ed i prezzi ragionevoli contribuiscono ad aumentare la loro popolarità.

Onoo è un esperto di storia dei giocattoli in capsule e afferma che i Gachapon hanno migliorato l'idea nata negli Stati Uniti, quindi è arrivato il momento di spiegare ciò che ho accennato poco fa riguardo la nascita, anzi, la non nascita dei Gachapon in America. "Gli Stati Uniti avevano le macchinette per le caramelle gommose e poi iniziarono a metterci dentro dei giocattoli. Durante la seconda guerra mondiale, il presidente L. O. Hardman della società commerciale statunitense Penny King venne in Giappone per acquistare giocattoli da inserire nei distributori automatici. Le prime macchine giocattolo (una foto antica in fondo alla pagina) a capsule apparvero in Giappone nel 1965. Nello stesso anno, Hardman contribuì a fondare la giapponese Penny Shōkai. I bambini furono presto affascinati dalle macchinette davanti ai negozi di dolciumi. Erano così popolari che la rivista Asahi Graph pubblicò un servizio speciale su di loro nel 1966. Per i bambini è stata la prima esperienza di una forma di gioco simile al gioco d'azzardo con la propria paghetta. Hanno preso 10 o 20 yen dal portafoglio e hanno girato la maniglia. Ma non c'è mai stata alcuna garanzia che il giocattolo desiderato, sarebbe uscito. Per un bambino si delineava uno schema serio, una lezione di vita, basato sulla speranza e spesso sulla delusione. Adesso ho cinquantasei anni e sono cresciuto facendo girare quelle manopole davanti al negozio di dolciumi. Ora, grazie all'alta qualità dei prodotti, il divario tra vincere e perdere si è ridotto. Tuttavia, adoro quel dubbio e quella frustrazione di non sapere cosa uscirà".

Bandai è entrata nel mercato dei giocattoli in capsule nel 1977. L'azienda ha lanciato prodotti

basati sui propri personaggi al prezzo di ¥ 100, mentre la maggior parte degli altri concorrenti li faceva pagare circa ¥ 20. Le gomme dei Kinnikuman di Bandai, lanciate nel 1983, hanno venduto 180 milioni di pezzi. Anche la serie Gundam divenne un'enorme fonte di successi.
Onoo definisce questo periodo la prima ondata di popolarità del gacha; Yūjin entrò in scena in questo periodo, nel 1988.
La seconda ondata arrivò nel 1995, innescata dal rilascio di Windows 95 e dalla nuova tendenza dei blog. Le persone hanno iniziato a parlare del collezionismo di giocattoli Gacha sui loro blog e, subito dopo, la nuova serie HG Ultraman a colori di Bandai, venduta per ¥ 200, è diventata un grande successo. Fino ad allora, tutti i giocattoli Gacha erano monocolore. Cominciarono ad apparire i personaggi Disney e il mercato cominciò a estendersi, oltre i bambini, anche ai loro genitori. Il terzo boom è arrivato nel 2012, con Koppu no Fuchiko. Ora siamo alla quarta ondata: "caratterizzata da negozi specializzati rivolti specificamente alle donne. Dal 2019, negozi come Gacha Gacha no Mori si sono diffusi in tutto il Paese e circa il 60% dei loro clienti sono donne".

Secondo Onoo, la pandemia di COVID-19 del 2020 ha causato un temporaneo calo delle vendite nei negozi specializzati in giocattoli in capsule, che però si sono presto riprese. Nell'agosto del 2020, Bandai Namco ha aperto il suo grande magazzino di punta Gashapon a Ikebukuro che accennavo sopra. È pieno di circa 3.000 macchine ed ora è nel Guinness World Records come la più grande collezione di macchine giocattolo in capsule in un unico negozio. Nell'ottobre di quell'anno, la versione cinematografica di Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba, è uscito nelle sale, con un enorme successo, contribuendo ad un massiccio aumento delle vendite di giocattoli in capsule. Furuya inoltre prevede che il numero di negozi fisici inizierà a diminuire nel prossimo futuro e che il gachapon online rivolto ai giovani "nativi digitali" diventerà una nuova pietra miliare del mercato. "I contenuti diventeranno digitali, come la musica, i video o l'arte. Penso che la nostra azienda debba assumere un ruolo guida nell'apertura di un nuovo mercato del gacha digitale".

Bene cari lettori, questo è il piccolo grande mondo della miniaturizzazione giapponese, un'arte che va dai bonsai agli Onigiringu (foto in fondo alla pagina) e che addirittura si sta dematerializzando, digitalizzando e chissà quali trasformazioni dovrà escogitare per sfamare e dissetare l'avidità del vasto mondo di noi poveri collezionisti.
Alla prossima lettura, che ovviamente sarà intitolata con un "gacha" sonoro in più rispetto al titolo di questo articolo, a presto!

Salve, mi presento!

di Parte delle Redazione... :-)

Siamo giunti al numero 50 e non abbiamo ancora fatto gli onori di casa presentando chi collabora con RetroMagazine World. Qualcuno ci ha fatto notare questa mancanza e di conseguenza abbiamo deciso di porvi rimedio. Ovviamente non si tratta di tutta la redazione al completo, ma, tanto per cominciare, é giá qualcosa... :-) PS - Ovviamente in rigoroso ordine sparso.

David 'Wolfe' La Monaca

Ho 56 anni e sono di Roma anche se vivo ormai da diversi anni in Svizzera. Da sempre imprenditore nel settore informatico e nella consulenza IT, ho iniziato a pestare tasti sulla tastiera di un Commodore 64 comprato con i risparmi di adolescente. Da grande appassionato di computer a 8/16-bit, nel 2017 mi sono unito al nucleo fondante di RetroMagazine World dopo aver preso contatto con la redazione per un errore trovato su un listato BASIC C64 sui frattali pubblicato su uno dei primissimi numeri. Francesco e Marco mi hanno tirato dentro all'avventura RetroMagazine senza molta fatica. L'idea di offrire un mio contributo mi è piaciuta fin da subito. Da allora, insieme a Francesco, Marco, Giorgio e Carlo Nithaiah e a tutti i collaboratori, faccio un po' di tutto per la buona riuscita di ogni numero di RMW in italiano ed in inglese.

Eugenio Rapella

Collaboro a RMW da circa tre anni. Abito a Morbegno, in provincia di Sondrio, sono un ex insegnante di matematica, ora in pensione, e sono senza dubbio il vecchietto del gruppo (72 anni tra tre mesi). I miei contributi alla rivista sono programmini in Basic (con uno spruzzo di Assembly).

Nithaiah Del Mar Pirazzini

Faccio parte di RMW dal 2019 e ne sono orgoglioso. Un grande gruppo di esperti che spazia in tutti i campi possibili. La mia professione è nella "sicurezza", ma ho un passato da informatico. La mia passione arriva dai pomeriggi passati assieme a mio fratello, giocando con il C64 e il NES. Seguo con molta attenzione tutto ciò che avviene nella "nuova era del retrogaming" e del retro sviluppo per i nostri amati sistemi.

Roberto Del Mar Pirazzini

Classe '82, appassionato di JRPG e giochi nipponici. Nella vita mi occupo di programmazione e sviluppo, ma mi piace ancora raccontare i segreti e le meraviglie di alcuni titoli sconosciuti in Italia per le console nipponiche. Quale posto migliore di RMW per farlo?

Takahiro Yoshioka

Sviluppatore per una grande azienda giapponese e grande appassionato di gioco e della storia del videogioco nipponico.

Giampaolo Moraschi

Tutto parte da CVG nei lontani anni '90, e la passione della scrittura è rimasta. Sono appassionato di sistemi 8bit come Amstrad e MSX e... sono vecchio!

Ingrid Poggiali

Sono la più piccola in redazione (21) ma ho una grande passione per il videogioco, soprattutto su console. La colpa è di zio Nith e di mio padre, ma li perdono ;).

Barbara Murgida

Sono orgogliosa di far parte delle quote rosa redazionali. Su RMW vi racconto del Game Boy e della mia collezione di cartucce.

Marta Rossmann

Giocatrice di football, infermiera e... videogiocatrice! Cavolo si. Io sono arrivata da poco, ma su RMW mi piace parlare dei giochi nuovi.

Linus in arte Bimbomillo

Sono un elettronico progettista e riparatore tecnico. Mi appassiona il retrogame dai tempi del c64 che ho avuto e tutt'ora possiedo funzionante. Mi occupo di IA generativa e animazione 3D. La mia passione principale è comunque

il retrogame dato che possiedo tutte le principali console fino a xbox360 e sono felice di far conoscere i giochi che hanno costruito un era ai giovani di oggi.

Chiara "Kika" Carrara

Appassionata di retrogaming dal C64 fino alla Playstation passando per i PC classici (giochi dos e non) amante delle avventure grafiche di tutti i tipi, soprattutto classiche (e coi pixel). Su RMW mi occupo di dar voce ai nuovi homebrew ma anche parlare di titoli poco conosciuti ;).

Leonardo Miliani

Sono di Firenze, amo i computer da quando ho 14 anni: ho iniziato con il commodore 16, ho programmato con praticamente tutti i linguaggi, dall'assembly 65xx in poi. Qualche anno fa ho costruito un computer ad 8 bit in stile anni '80 e da quel momento, grazie ad esso, ho cominciato a scrivere per la rivista articoli tecnici e monografie dei più diffusi retrocomputer e retroconsole.

Marco Pistorio

Classe 1973, ho 51 anni e vivo a Catania. La mia passione per i computers inizia intorno alla metà degli anni '80. Nonostante sia stato il Commodore 16 il mio primo computer, è il Commodore 64 il mio prediletto, quello che ho imparato a conoscere più a fondo e che ho vissuto maggiormente, che ottenni agli inizi del 1985. Iniziai, come molti di noi “ragazzini degli anni ’80”, a conoscere il BASIC digitando infiniti listati, per poi passare presto all’Assembly, più ostico ma molto più potente e veloce del BASIC V2. Nel frattempo facevano la loro comparsa i primi PC-IBM nella scena informatica, l’MS-DOS e, con l’avvento di Windows, appesi al chiodo per oltre vent’anni il mio fidato Commodore 64 in favore di questi nuovi strumenti, che pian piano diventarono i miei strumenti di lavoro. Oggi sono responsabile IT, sviluppo su sistemi Windows sfruttando le tecnologie .net, amministro server, gestisco sistemi IBM AS/400 e, da qualche anno, ho ripreso in mano il mio vecchio “amore”, ovvero il Commodore 64 e sono all'interno del team dei redattori di RetroMagazine World dal 2017.

Querino Ialongo

Collaboro con RM sin dai primi numeri e mi sono sempre occupato di scrivere recensioni per giochi arcade e titoli per console a 16 bit. Ho 48 anni, sono musicista, insegnante di scuola primaria e mi piace comporre musica e scrivere libri di narrativa per bambini. Sono appassionato di titoli delle sale giochi, console e vecchi giochi pc. Ho creato una community discord, Retro Multiplayer, nella quale ci ritroviamo per rigiocare questi titoli sfruttando il netplay o la rete LAN.

Michele Ugolini

Konnichiwa cari lettori, mi chiamo Michele Ugolini, 1979, provincia di Rimini. Curo le puntate sul Retrogaming dei tempi odierni nella terra del Sol Levante. Nutro una passione viscerale verso la terra giapponese sin dalla trasmissione in Italia di Nausicaa della Valle del Vento su Rai1, 1987. Fu una folgorazione e metamorfosi in me: un mix di attrazione ed ammirazione verso gli ideali giapponesi. Vivo, lavoro e studio anche in Giappone da circa venti anni e racconto qualche tratto che possa relazionarsi al Retrogaming poiché, specialmente per la loro cultura, non veste il significato di un semplice "passato/retrò", bensì rappresenta una base solidissima per progetti attuali e soprattutto futuri.

Giorgio Balestrieri

Approdato al mondo dello sviluppo software grazie ai videogiochi, collaboro con RetroMagazine World fin dalla prima ora. I miei argomenti preferiti sono le avventure, testuali e grafiche, la programmazione e soprattutto le storie dietro le storie, ossia i retroscena della genesi dei linguaggi di programmazione, videogiochi, sistemi hardware e in generale, tutto ciò che nacque durante la "belle epoque informatique".

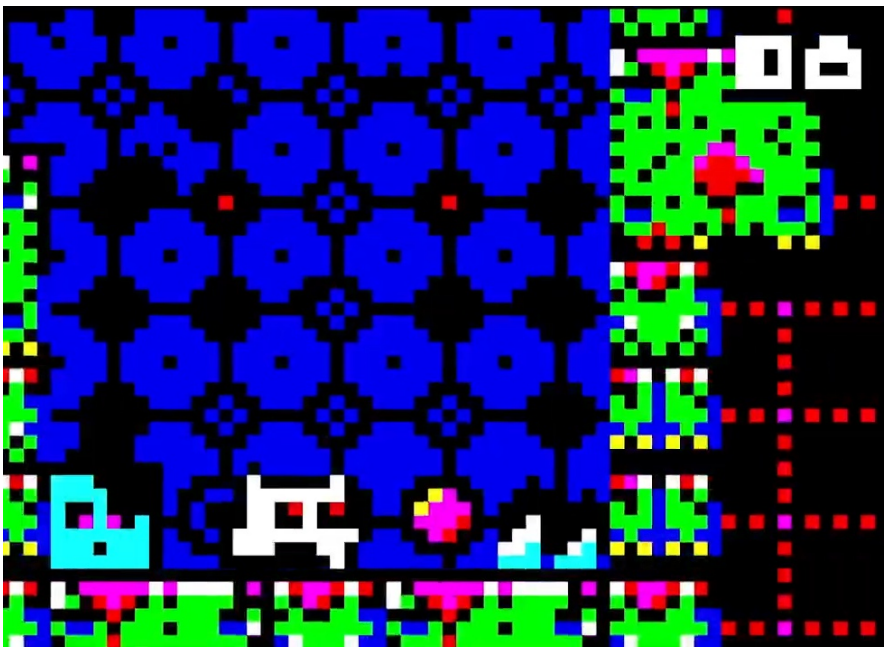
Francesco Fiorentini

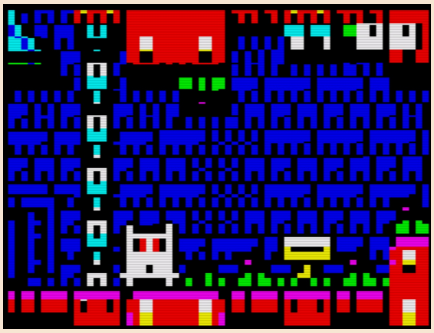
Ho dato il via al progetto di RetroMagazine World quando vivevo in Olanda, ma sono tornato a vivere in provincia di Siena da un paio d'anni. Lavoro in ambito IT da remoto per una multinazionale farmaceutica belga. Appassionato di retrocomputer, li adoro tutti, ma i miei preferiti sono l'Amiga, il Commodore 64 e l'Amstrad CPC. Su RMW mi occupo dell'impaginazione e di articoli riguardanti software di nicchia, linguaggi di programmazione e talvolta recensione di giochi. Colleziono libri e riviste di informatica dagli anni 70' in poi.

NEW GAME

PLYUK

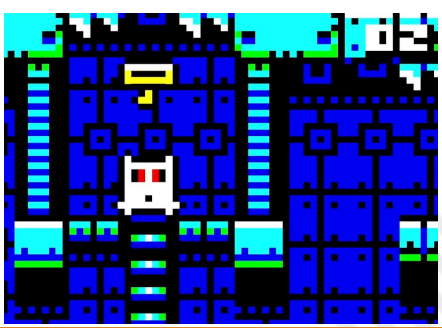
Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: RetroSouls
Genere: Puzzle
Piattaforma: ZX Spectrum 128k
Sito web: https://retrosouls.itch.io/plyukzx





Ed eccoci a recensire un nuovo homebrew per Spectrum, una macchina spesso sottovalutata nel corso degli anni ma che riesce a dare anche grandi soddisfazioni.
Parliamo di questo giochino interessante, Plyuk, nome del gioco e anche del protagonista che andremo ad impersonare.
Questa piccola è caduta in una grotta e dovremo aiutarla a trovare la strada per tornare a casa sua, impresa non facile.
Il nostro piccolo amico possiede una caratteristica molto particolare, clonare sé stesso, e questo gli sarà utile per raggiungere le chiavi sparse ovunque e successivamente arrivare alla porta che comparirà alla fine di ogni livello.
La grafica è ben fatta, colorata, con sprite abbastanza grandi. A volte forse risulta fastidiosa durante i movimenti per via dei colori accesi. Ma risulta veloce e sicuramente d'effeto.
Gli effetti sonori, a mio avviso, sono strani ma in ogni caso sopportabili.
Ci si trova comunque davanti a un buon puzzle game, divertente, che potrebbe comunque farvi divertire per qualche ora. Sicuramente qui il nostro SPECCY (128 k) e' stato sfruttato molto bene.

di **Chiara "Kika" Carrara**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Un interessante puzzle game che a mio avviso, dopo un po' diventa frustrante per la grafica troppo "confusa" e alcune scelte di gameplay.

» Longevità 82%
Ci troviamo di fronte a un gioco spectrum sicuramente ben fatto, senza troppe pretese. In ogni caso un buon modo per divertirsi per qualche ora!

NEW GAME

BUBBLE BOBBLE

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Vega
Genere: Platform
Piattaforma: Atari 8bit
Sito web: https://vega.atari.pl/main-page/bubble-bobble/

Ci sono giochi che si trovano direttamente nell'Olimpo assoluto dei videogames. Saghe incredibili che ci hanno preso fin da piccoli e ci hanno "cresciuto".

Tra queste c'è senza dubbio la storia di Bub e Bob in Bubble Bobble.

Il capolavoro platform del compianto e geniale Fukio Mitsuji che arrivò nelle sale giochi grazia a Taito nel 1986, cambiando per sempre il concetto di "gioco in doppio". Nessuna competizione per arrivare alla fine ma… collaborazione.

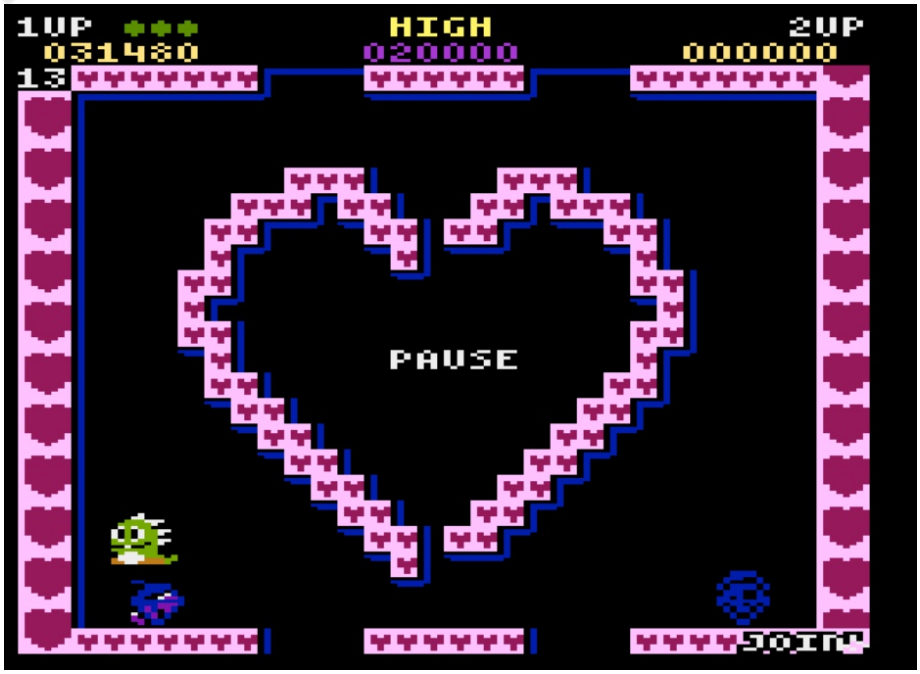
Se Bubble Bobble è bellissimo da giocare in singolo, diventa magico se giocato assieme ad un amico o fratello. Un esempio di level design e di game play che dura da quasi quarant'anni.

Dopo averlo visto in diverse edizioni per i più svariati sistemi domestici, eccolo arrivare in silenzio sui sistemi Atari 8bit grazie a Vega, uno sviluppatore polacco molto attivo e dotato.

Il gioco è basato sulla versione BBC Micro ma è stato riscritto praticamente da zero per sfruttare al massimo le capacità grafiche e musicali degli Atari XE/XL… e tutto in un file di 64Kb.

Ci sono tutti e 100 i livelli compreso il boss finale e lo sviluppatore ha inserito 2 finali di gioco differenti a seconda che si giochi in 1 o 2 player. I formati presenti sul sito sono disco e cartuccia e, in emulazione, richiedono ALTIRRA in versione 4.30 o superiore che supporti il formato DCART.

In termini di gioco questa versione presenta alcune differenze rispetto alla versione arcade o a quella C64,



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%
Anche in questa versione Bubble Bobble è l'esempio di come fare un gioco immortale.

» Longevità 95%
In doppio è il suo pane quotidiano. In singolo è meraviglioso. Come "natura" vuole!

ma rimane un grandissimo gioco dalla grafica curata e dall'infinità longevità. Senza ombra di dubbio uno dei titoli che ho più giocato nelle recenti vacanze natalizie, ricordando i vecchi tempi andati.

Non fatevelo sfuggire e giocateci fino a sciogliere il joystick. Bubble Bobble è un capolavoro immortale in ogni sua versione.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

NIXY AND THE SEEDS OF DOOM

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Haplo
Genere: Platform
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://h4plo.itch.io/nixy2

Dopo mesi di duro lavoro, il team Haplo, ci piazza un gioiellino proprio sotto l'albero di Natale. Nixy and the seeds of Doom è tra noi e siamo di nuovo in viaggio.

Questa volta la piccola Nixy si troverà di fronte ad una missione per fermare la corruzione che minaccia la sua casa nella radura.

Ci troveremo nei suoi panni ad esplorare caverne misteriose, castelli in rovina cercando di evitare ghoul, cavalieri maledetti, ostacoli e trappole di ogni tipo mentre cercheremo di recuperare indizi e avvalerci di preziosi alleati.

Questa versione per C64 presenta diverse aggiunte e migliorie rispetto alla versione (bellissima) per ZX Spectrum. Quaranta schermate dettagliate con sfondi animati, tantissimi nuovi sprite, una mappa in gioco, uno spazio con i suggerimenti per proseguire l'avventura, un nuovo comparto audio e l'ampliamento di alcuni livelli.

Nixy è un classico esempio di platform della prima era (ha schermata fissa) programmato bilanciando sapientemente l'aspetto estetico con il gameplay.

C'è tantissima maestria nello sviluppo e nella fantastica grafica in alta risoluzione, nelle animazioni e nella cura dei dettagli.

Un grandissimo stile nello sviluppo dei livelli che risultano impegnativi e richiedono una buona memoria e tanta pratica.

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

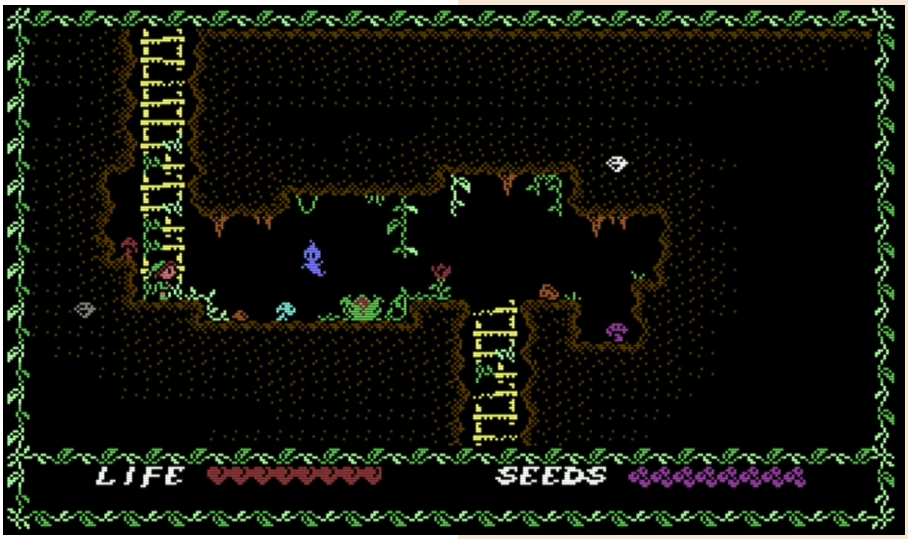
L'aspetto estetico invoglia ad andare avanti e a scoprire sempre di più. A tutto questo c'è un bellissimo stile di design dei livelli.

» Longevità 85%

Non è un classico platform game moderno, ma ha quell'approccio di gioco che richiede attenzione.

La musica si adatta bene al gioco e, Nixy ha un discreto fascino complessivo che lo accosta al primo gioco.

Per portarlo a termine correttamente ci vogliono circa 4 ore di gioco e una dose discreta di pazienza. Nixy ha come difetto il suo stile un po' spietato, che permette pochi errori.
Se escludiamo questo, ci troviamo di fronte ad un altro grandissimo gioco per Commodore 64.



di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

FASTER

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Jonathan Thomas
Genere: Driving game
Piattaforma: Atari STE
Sito web: https://retroracing.itch.io/faster-atari-ste

Il gioco di corse di Jonathan Thomas per Atari STE ha fatto capolino su itch.io a dicembre 2024. Un graditissimo regalo di Natale.

Faster offre tutto quello che amavamo dei titoli di corse delle sale giochi anni '80. Un mucchio di grandi sprite a colori (grazie al Blitter del STE), una grandissima tavolozza grafica, audio da urlo e corse fluide a 50fps.

A tutto questo aggiungiamo un ciclo giorno e notte e una grandissima, grandissima giocabilità.

Uno dei titoli che si avvicinano di più alla sensazione "arcade pura, libera e semplice" dei gloriosi anni passati. Nessun obiettivo, tutorial, sequenze filmate o modalità di gioco infinite. Qui c'è solo da "pestare" l'acceleratore e correre come matti fino allo scadere del tempo.

Lo sviluppatore, Jonathan Thomas è un veterano di questo genere di giochi. Fece parte del team Gremlin per lo sviluppo di Lotus su ST. C'è del mestiere nel suo FASTER.

L'ispirazione è sicuramente quella di WEC le Mans di Konami del 1986, ma Faster riesce a imitare le tecniche di ridimensionamento degli sprite viste in alcuni titoli Sega dello stesso periodo, nonostante l'ST non abbia questo tipo di funzionalità.

La sensazione di guida in gioco è speciale: non siamo di fronte a nulla

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%

Eccelso esteticamente e dotato di quel tipico appeal tipico degli arcade degli anni '80. Una bomba

» Longevità 80%

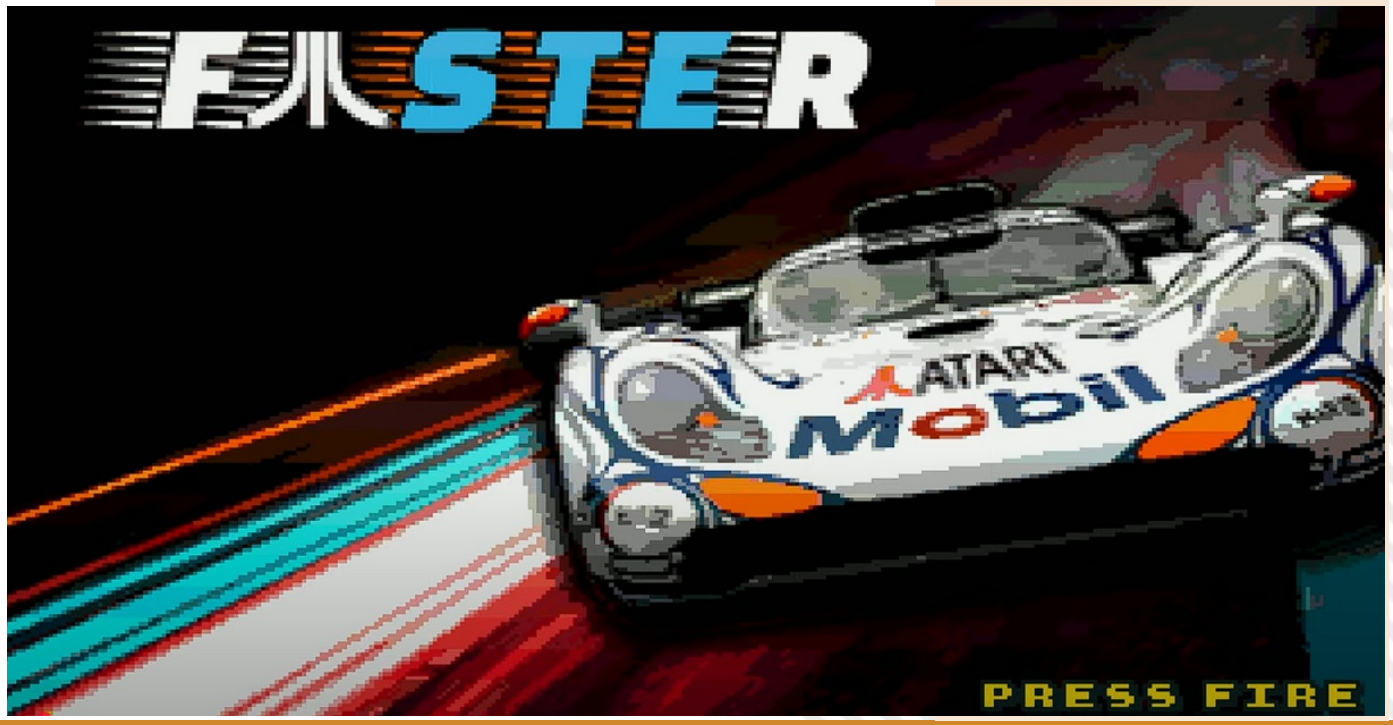
Non semplice ma appagante da giocare e rigiocare... all'infinito.

di particolarmente "realistico" ma c'è quello stile alla Out Run/Lotus che lo fa amare.

E' un gioco spietato e che richiede pratica, ma non ce ne preoccupiamo. E' un arcade puro e duro e per questo lo amiamo già.

Uno dei giochi migliori usciti in questo periodo.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**



NEW GAME

CAPTAIN BARREL

Anno:2025
Editore/Sviluppatore: OzzyOuzo
Genere: Platform
Piattaforma: Neo Geo CD, Sega Megadrive, PSP, Dreamcast, Windows
Sito web: https://ozzyouzo.itch.io/captain-barrel

Ma questo è Snow Bros più “dirty”! Al posto dei teneri pupazzetti di neve, abbiamo un vecchio pirata petomane, ma è pure sempre Snow Bros!

Non è un male per la sottoscritta, tutt’altro. Ho amato quel gioco in tutte le sue forme e su MAME l’ho letteralmente massacrato a forza di giocarci.

Le dinamiche di gioco di Captain Barrel sono le stesse ma questa volta saremo pirati. Anzi, un vecchio pirata dall’alito cattivo e dai notevoli problemi di aereofagia.

Armato di spada, dobbiamo aiutare

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
E' un clone di Snow Bros. Semplice e con un gameplay ben rodato.

» Longevità 70%
Carino, per carità... Ma risente di una certa ripetitività nei nemici.

questo brutto ceffo a ripulire i 7 mari da orribili creature che ricordano tantissimo i personaggi di Sponge Bob. Colpendoli alcune volte, li imprigioneremo in un barile e potremo calciare per colpire altri nemici o barili. Proprio come le palle di neve giganti di Snow Bros.

Alla fine di ogni mondo c'è la classica sfida con il cattivone mega paffuto di turno. Da colpire con oggetti vari, mostri, barili oppure con la spada.

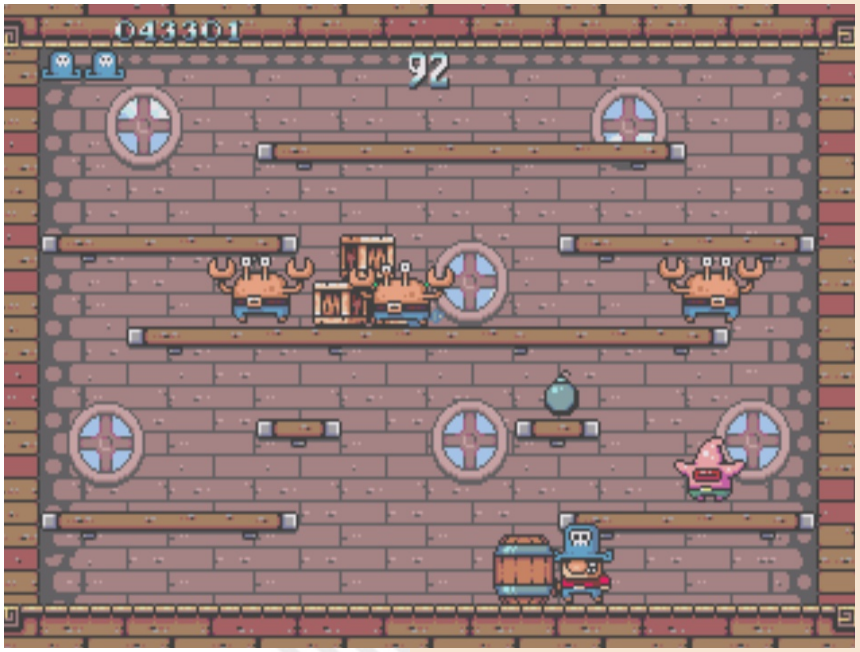
Il gioco è disponibile in diversi formati e per diverse piattaforme. Ho testato la versione MD (in tutto e per tutto identica alle altre, ndN) e mi sono divertita.

E' stupido quanto basta per farci sgnanasciare dal ridere, semplice da giocare e carino esteticamente.

Certo non ha la bellezza magica di Snow Bros, ma è un titolo interessante.

Peccato per la poca originalità dei mostri e il costo della rom. Nel 2024 credo che 20 euro per un titolo in digitale sia decisamente alto.

Ad ogni modo, se vi piacciono le cose "assurde" fateci un pensierino.

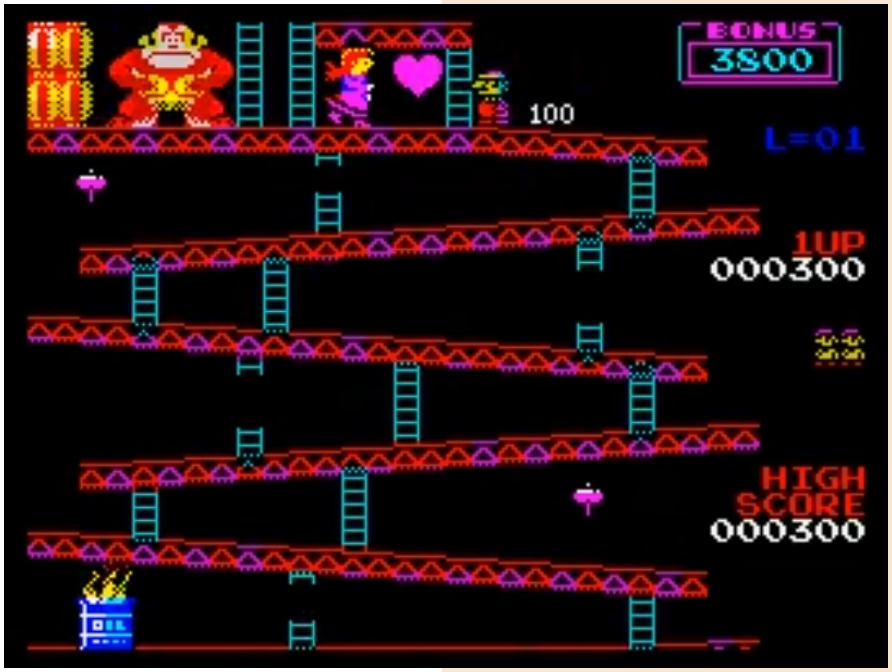


di **Ingrid Poggiali**

NEW GAME

ARCADE ZX COLLECTION - DONKEY KONG

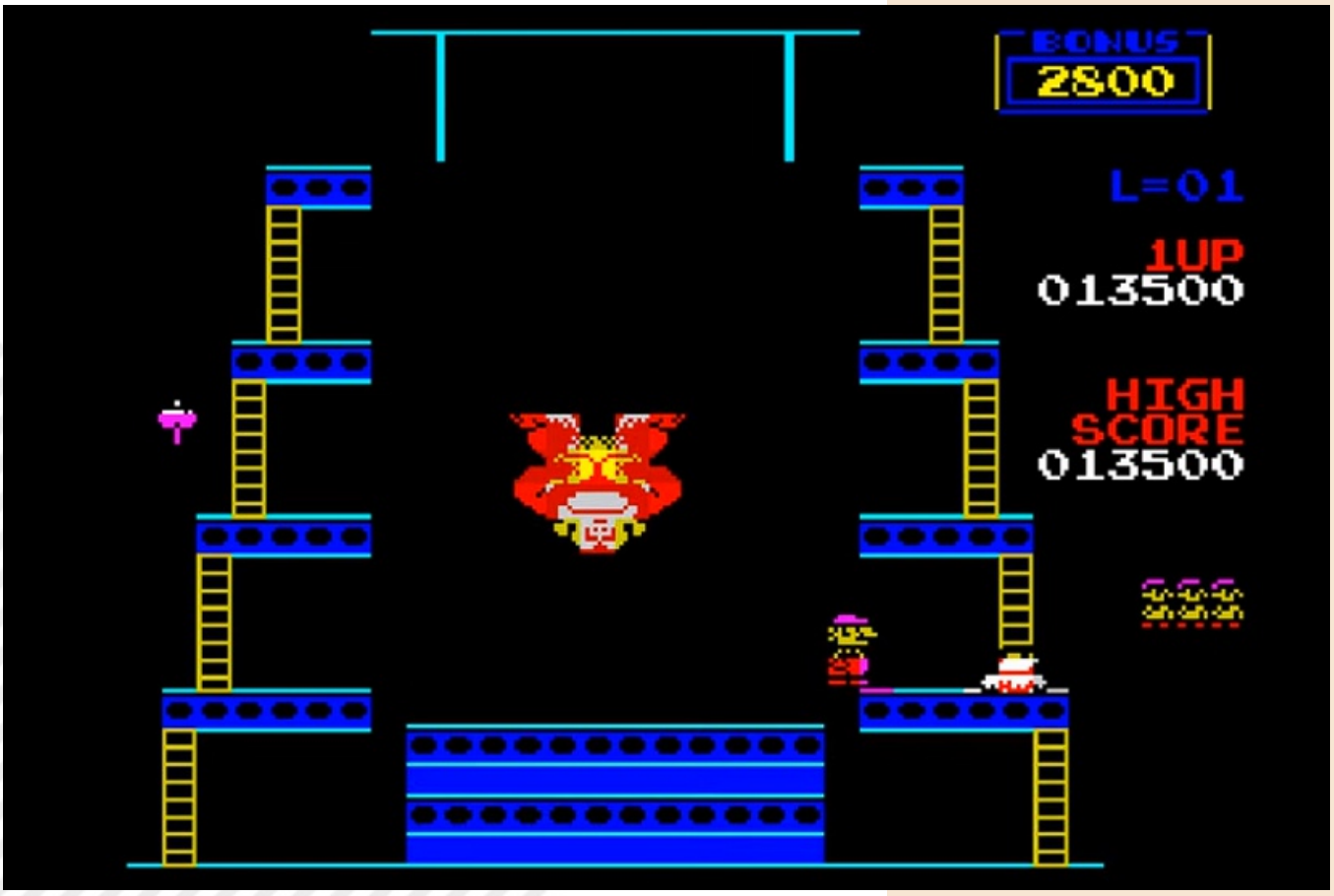
Anno: 2024/2025
Editore/Sviluppatore: Bubu Marcianito
Genere: Platform
Piattaforma: Zx Spectrum 48/128
Sito web: https://bubu-marcianito.itch.io/arcade-zx-collection-donkey-kong



Dal 1981 ad oggi si è detto tutto e di tutto su Donkey Kong. Sappiamo perché si chiama Donkey e non monkey, conosciamo il primo nome di Mario e il suo primo lavoro. Sappiamo persino come è stato generato il sonoro e lo sviluppo partendo da Radar Scope.

Lo abbiamo visto su qualsiasi piattaforma possibile. Lo abbiamo visto splendido su ColecoVision al tempo, ma anche in versioni strampalate bootleg o per C64.

Una versione ZX l'abbiamo già vista nel 1986 ad opera di Ocean software. Una versione decisamente sotto tono, nata in fretta per coprire una fetta di



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%

E' ancora un platform giocabile e gradevole. I comandi tramite tastiera non sono esaltanti, ma nel 2024 tra emulatori e THE SPECTRUM ci possiamo godere il joystick che vogliamo.

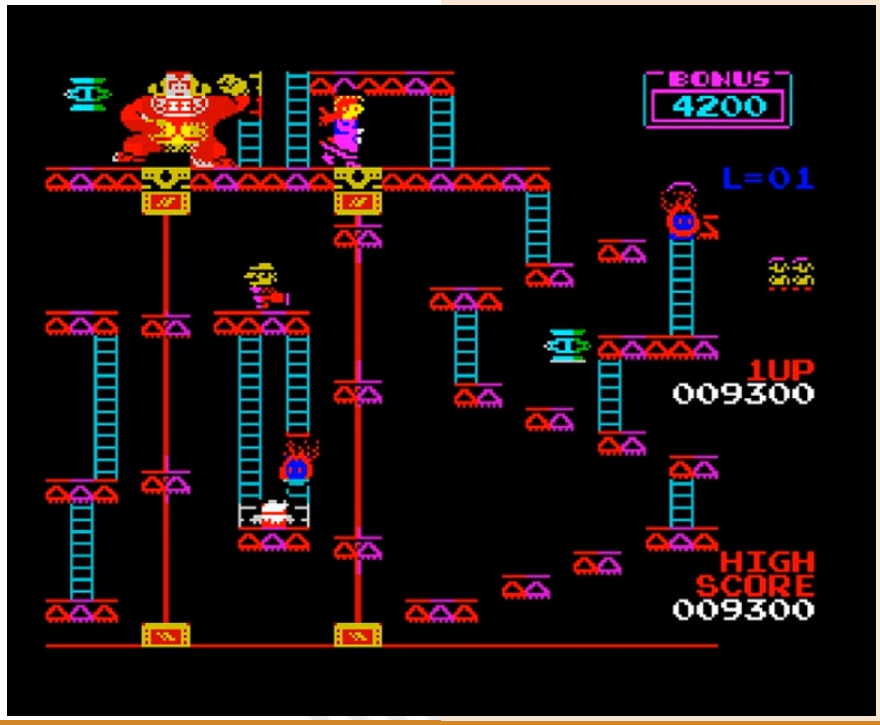
» Longevità 85%

Non vario ma bello solido! E duraturo... e spietato!

mercato.
Sono passati 39 anni da quella versione "sbiadita" di DK e oggi ci troviamo di fronte al buon porting di Artonapilos per la serie "Arcade Collection ZX".
Questa serie riprende una serie di titoli del passato e li porta, aggiustandoli, sui nostri ZX del cuore.

Questa versione di DK è decisamente più simile a quella arcade. Ci sono tutti i livelli, la grafica funziona (anche il color clash è gradevole) e abbiamo una buona componente audio, migliorata nella versione AY specifica per ZX 128k.
La formula di Donkey Kong è rimasta invariata: salti e non devi sbagliare.
Non sarà il più moderno dei giochi ma è ancora dannatamente giocabile, anche in questa versione ZX.

di **Giampaolo Moraschi**



NEW GAME

DONKEY KONG

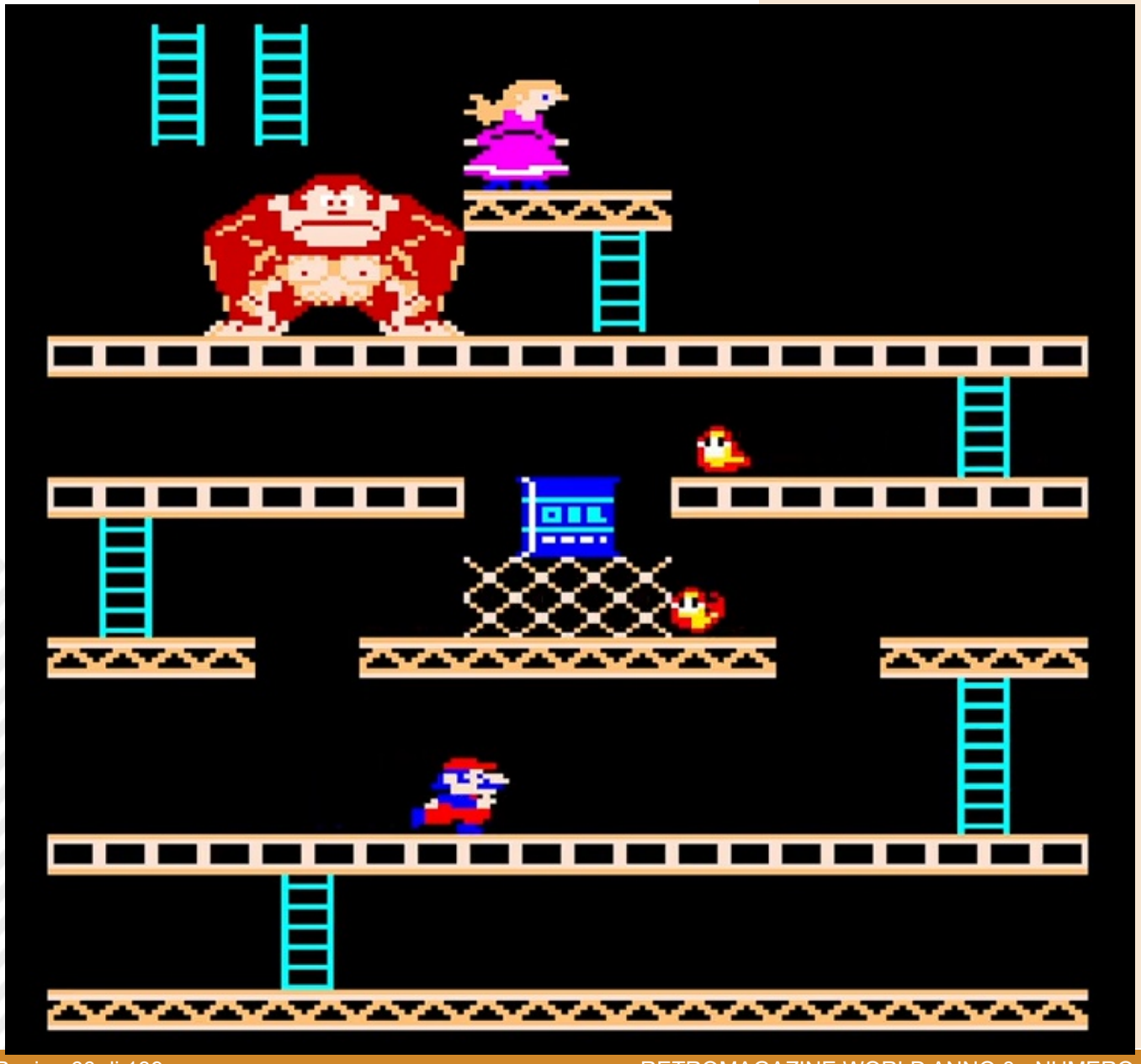
Anno: 2024
Sviluppatore: Paolo Cattaneo
Genere: Platform
Piattaforma: Thomson MO6/ PC128 Olivetti Prodest

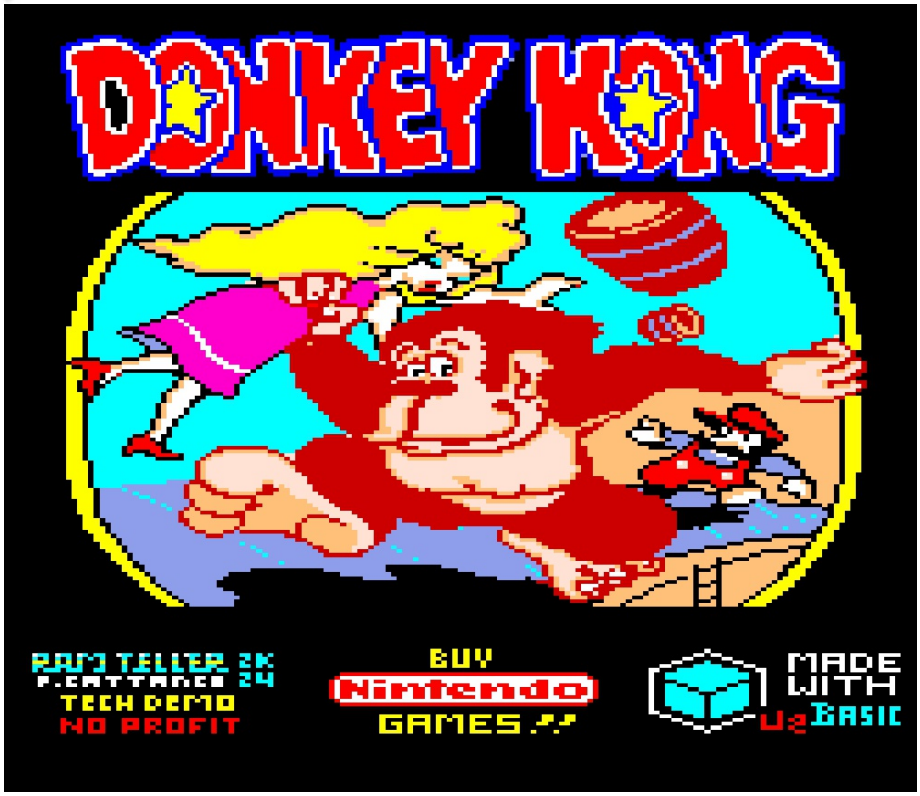
Dopo averne abbondantemente parlato nel numero 49 di RMW, con discussione ed intervista allo sviluppatore eccoci alla prova del 9.

Questa versione di DK presenta diverse interessanti novità. Intanto è realizzato per una macchina poco “sfruttata” al tempo per i giochi, ma dotata di una bella tavolozza di colori che vengono messi tutti in mostra in questo titolo.

Il gioco è realizzato con il potente UGBASIC, un prodotto d’impatto che permette di ottenere prestazioni altissime se elaborato correttamente.

Parlando del gioco in sé, c’è tutta la magia del titolo arcade e qualcosa in



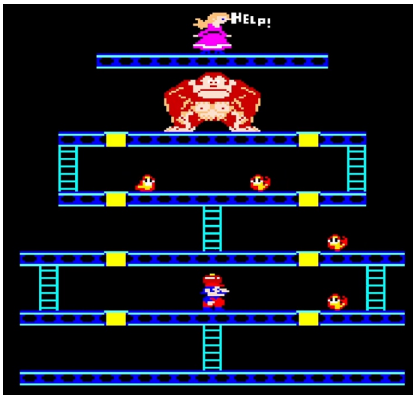


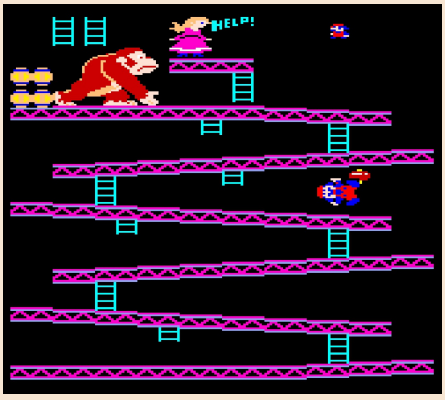
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Vederlo su PC128 è gioia per gli occhi e per il cuore. Stesso gameplay, con l'aggiunta di Luigi e Popeye.

» Longevità 85%
Donkey Kong sembra un cartone ma è spietato con il classico arcade dei tempi andati.

più. Ad inizio gioco possiamo scegliere se selezionare Mario, Luigi oppure Popeye. Un chiaro omaggio ai personaggi della prima Nintendo, quella delle sale giochi di inizio anni '80.

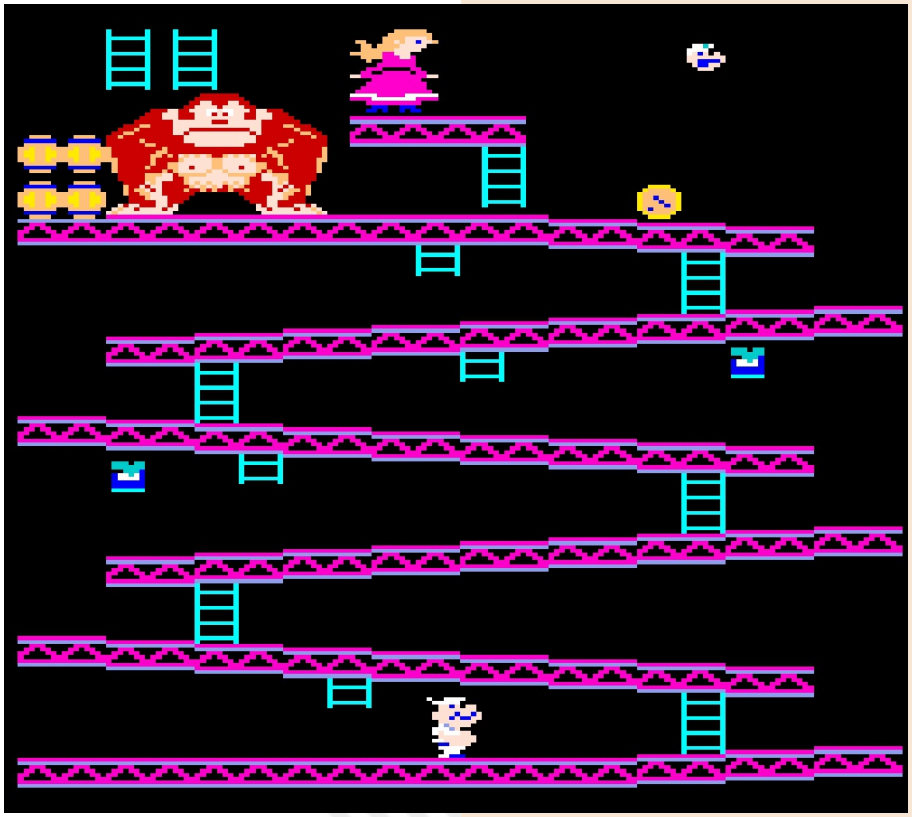




In termini estetici gira che è una bellezza su una macchina dalle performance non proprio eccelse. Si muove veloce e ben animato.

In termini di giocabilità, lo stile di gioco originale è immutato.

Per ora non è possibile reperire il file per poter giocare sul proprio PC128 o in emulazione, ma a breve ci saranno alcune interessanti novità (che ci vedranno coinvolti).



Ma tra questo e la versione ZX recensita su questo stesso numero qual è la migliore? La risposta corretta quella che vi fa divertire di più... il resto sono chiacchiere da tifosi attempati.
Divertitevi.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

DRAGON QUEST 3
HD-2D REMAKE

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Square Enix, Team Asano, Amata KK
Genere: JRPG
Piattaforma: Nintendo Switch, Playstation 5, Xbox series X/S, Windows

Non pensavo che mi sarei emozionato di nuovo rigiocando il terzo capitolo di Dragon Quest.
Ha diversi decenni sulle spalle, ha venduto milioni di copie ed è stato già "rifatto" due volte. Ma mi sono emozionato di nuovo.
Questo gioco mi trasmette quell'innocente senso di meraviglia dei luoghi che si esplorano, dei dialoghi coi personaggi, delle epiche battaglie e lo fa da una nuova prospettiva, con nuovi fantastici dettagli e una pixel art viva mai vista prima.
Volevo esplorare solo per il piacere di vedere dove sarei finito nel girovagare, ma una volta entrato nel mondo di gioco ci sono rimasto… e ho combattuto con pixel e mostri impressionanti, ho riattraversato dungeon intimidatori e claustrofobici e alla fine ho respinto l'oscurità.
Tanti dettagli piccoli mi sono apparsi davanti che infondono una nuova vita a qualcosa di vecchio, familiare e già eccellente.
Dragon Quest 3 è sempre stato una perfetta capsula del meglio di questo genere di giochi dove l'innocenza iniziale del protagonista è trasformata in qualcosa di epico.
Ci sono navi da salpare, re da visitare, vulcani da scalare e torti da correggere, ma la portata di tutto ciò, in particolare le parti solo leggermente abbozzate nella maggior parte dei giochi di ruolo, è così grandiosa che solo visitare una nuova città sembra un'avventura.
Questi non sono solo luoghi dove fare scorta di oggetti e andarsene all'istante; curiosando tra i vicoli di

certi posti sarà come sentirsi a casa, poi tornarci di sera e vedere cosa è cambiato, cosa è aperto è ancora una volta diversi. Emozionante, epico.
Il sistema di gioco di Dragon Quest 3 ravviva le battaglie che solo in superficie sembrano simili a tanti altri classici del genere. Il trio iniziale formato da mago, guerriero e sacerdote è "ragionevole", ma presto lascia il posto a personaggi incredibili e caratterizzati che cambiano l'esito del nostro percorso.
Le abilità che si imparano si sviluppano nel tempo, dando vita a personaggi con un set di abilità incredibili e del tutto unico. Ogni party e ogni partita che ho fatto nel corso dei miei anni di gioco in Dragon Quest è sembrata completamente mia. Dragon Quest 3 HD-2D conserva tutto questo e aggiunge qualcosa di più.
Questo è un remake che parla del passato ma non ne è rimasto bloccato. La sua lunga volontà di abbracciare il nuovo, pur rispettando la lunga tradizione, consente al gioco di

sembrare confortevole ma allo stesso tempo genuinamente sorprendete. Le battaglie hanno il loro breve ma "dolce" set di opzioni di personalizzazione, che ci consentono di accelerare o rallentare facilmente le nuove animazioni di combattimento ogni volta che lo si desidera (anche ogni turno) e decidere quanto impegnative possono essere le battaglie.

L'impostazione semplice "Dracky Quest" è così generosa che impedisce al gruppo di morire in battaglia. D'altro canto, l'impostazione Draconian Quest è pronta e disposta a provare ad uccidere ogni componente del party ogni volta che si "osa" attivarla.

Con un set di opzioni ponderate, Dragon Quest 3 è un gioco di ruolo davvero ben fatto: una grande avventura piena di mostri emozionanti, personaggi commoventi e un sistema di combattimento con sufficiente profondità per premiare il pensiero strategico, ma non così complesso da diventare un secondo lavoro.

E' focalizzato e trascinato da una storia energica desiderosa di accompagnarci da un evento incredibile ad un altro con il minimo di riempitivo di mezzo. Ogni colpo di scena offre uno straordinario mini arco narrativo, dai falsi re ai salvataggi audaci, e il mondo esterno, normalmente la parte tra le cose interessanti, è pieno di tesori nascosti e segreti divertenti.

Siamo di fronte ad un perfetto remake. I cambiamenti sono sostanziali ma rispettosi, estremamente nostalgici e sorprendenti allo stesso tempo. Questo è più di una storia RPG resa accessibile ad un pubblico moderno, è un grande Gioco di Ruolo per chiunque desideri intraprendere una fantastica avventura.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Il JRPG classico! Impostato bene e dal gameplay avvincente. Carine le opzioni di difficoltà inserite.

» Longevità 90%
C'è molto da fare, da esplorare e da vedere. Ma il punto di forza è la bellissima trama e la narrativa. Unico.

NEW GAME

MIGHTY STEEL FIGHTERS

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Amstrad GGP
Genere: Beat'em up
Piattaforma: Amstrad CPC 464, 6128 con espansione 512k.
Sito web: https://amstrad-ggp.itch.io/mightysf

Il malvagio Mr. Big ha mandato il suo aiutante Tong Poo a rapire la fidanzata del nostro eroe, che si era appena ripreso dopo averla liberata da un perfido mago (in Toki per Amstrad sempre degli Amstrad GGP).
Ancora una volta il povero guerriero dovrà farsi strada attraverso una serie di incontri uno contro uno proprio come in Street Fighter II.
Ehi! Ma questo è Street Fighters II, solo che i personaggi sono diventati piccoli e tarchiati, con occhioni dolci in stile "kawaii" e con i nomi differenti.
Mighty Steel Fighters è un omaggio al capolavoro ad incontri di Capcom. Un omaggio un po' particolare perché incorpora una storia e modifica un po' le carte in tavola.
E' sempre un picchiaduro ad incontri, ma con le dovute limitazioni dell'Amstrad. Il numero di partecipanti da selezionare è decisamente minore rispetto al celebre coin op, l'asset grafico presente uno stage molto limitato nei movimenti e ovviamente la grafica usa diversi trucchi per risultare gradevole.
L'aspetto Super Deformed dei personaggi è piacevole e rende bene l'idea. Ricorda quello realizzato per SNK vs CAPCOM su C64/128 e, personalmente, lo apprezzo molto.
Il sistema di controllo per eseguire le numerose mosse richiede un po' di pratica, ma viene ben spiegato nel file pdf presente quando scarichiamo la rom di gioco e nel sito itch.io.
Il gioco gira su tutti gli Amstrad classic 464 e 6128 a patto di avere un'estensione RAM da 512k. Sul sito sono riportate le numerose

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 75%
Macchinoso il sistema di controllo, richiede pratica.

» Longevità 85%
I personaggi da giocare sono abbastanza con una buona presenza di opzioni.

configurazioni possibili e ovviamente è mantenuta la piena compatibilità con i vari emulatori sul mercato (Winape, ACE, javacpc, Retro Virtual Machine, ecc...).

Ci sono 8 personaggi giocabili e due boss finali. Ognuno con le loro ambientazioni diverse e ben realizzate. C'è una modalità training molto utile e tre livelli di difficoltà da dove poter cominciare a rullare di cartoni.

L'aspetto tecnico colpisce. Fondali colorati e ben disegnati e una bella serie di animazioni dei personaggi in gioco fanno il loro dovere e mostrano le capacità grafica della macchina 8bit Amstrad. Il sonoro è sicuramente un azzardo. Non brutte le colonne sonore ma decisamente gracchianti le vocalizzazioni digitali delle varie mosse.

Come dicevo poco più su, il sistema di combattimento è da apprendere. I colpi sono differenziati tra debole, medio e forte e hanno una buona caratterizzazione (il debole è velocissimo mentre il forte è devastante ma lentissimo). Il sistema di parata non è reattivo come richiesto per rendere il gioco interessante, ma funziona.

Per essere una variazione sul tema è sicuramente ben fatto e caldamente consigliato il suo acquisto se avete un Amstrad.

di **Giampaolo Moraschi**

NEW GAME

DUNGEONETTE

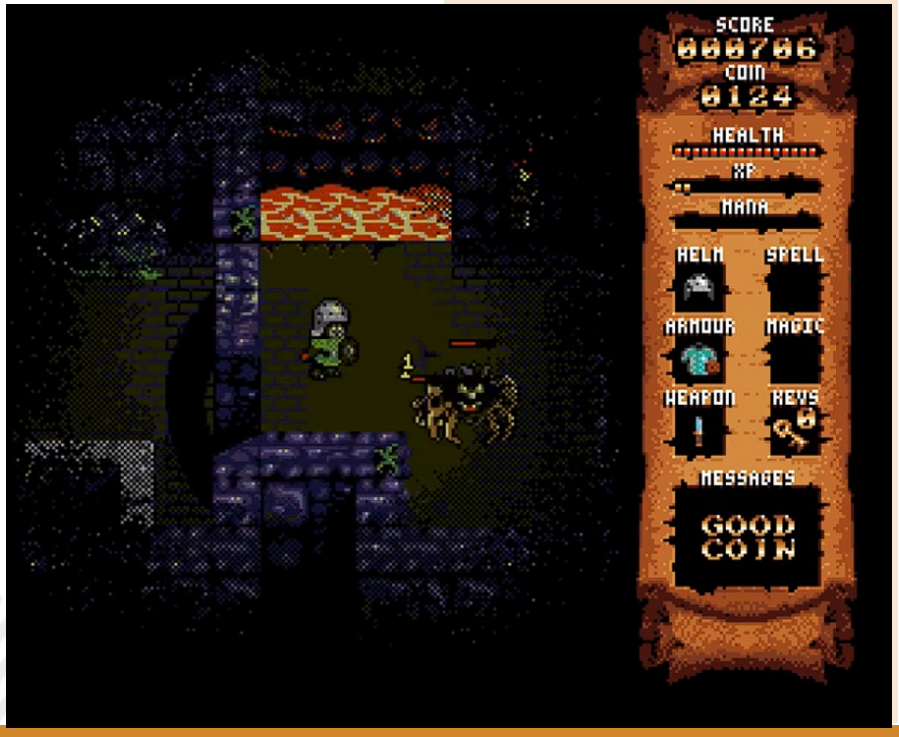
Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Mutation Software
Genere: Dungeon Crawler
Piattaforma: AMIGA AGA
Sito Web: https://softwareamusements.com/MutationSoftware/index.html

Dungeonette ci immerge in una classica avventura di dungeon crawling, in cui vestiremo i panni di un coraggioso eroe, catapultato a combattere nei Dungeon of Doom per sconfiggere il Dark Lord Aksnes. Purtroppo in questa incredibile avventura parte armato di un po' di equipaggiamento di base (brutto, scarso e poco utile), attraverso labirinti, sconfiggendo mostri e acquistando nuove armi e armature. Il gameplay è piuttosto semplice: si tratta di un gioco di ruolo d'azione che combina esplorazione con combattimento hack-and-slash che potrebbe ricordarci Diablo. Si entra nei dungeon, si fanno a pezzi i nemici a colpi dell'arma preferita (o meglio la migliore arma che ci si potrà permettere in quel momento), raccogliendo monete lungo il cammino. E' tutto quello che abbiamo visto nei racconti fantasy: il tipico viaggio di un avventuriero che comincia con un equipaggiamento scarso, un elmo di latta e un pugnale, ma che alla fine diventerà (raccogliendo le monete e i tesori) una macchina da guerra capace di liberare il suo mondo incantato dal male.

I soldi... è già. All'inizio questi scarseggiano e sarà importante armarsi con giudizio e parsimonia.

Una volta risparmiati i soldi richiesti, ogni potenziamento acquistato dal negozio sembra di impatto e, come tocco di classe, il personaggio cambierà visivamente per riflettere il cambio d'equipaggiamento.

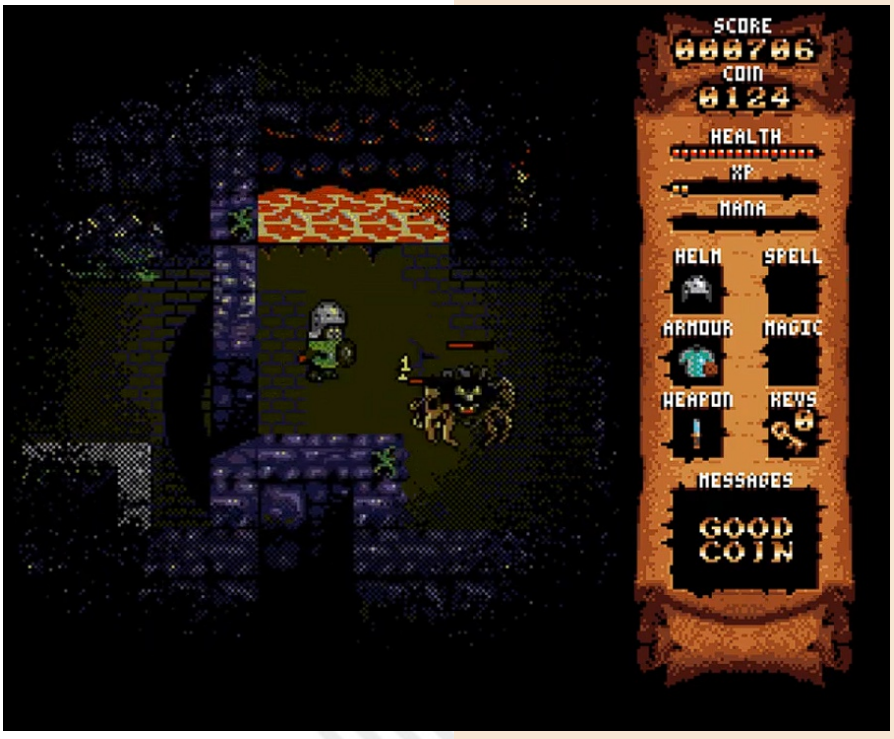
Nella maggior parte dei livelli sono presenti enigmi da risolvere sotto forma di leve, interruttori o porte nascoste. Una volta risolti, il gioco ci mostrerà cosa è cambiato nel livello. Cosa molto gradita, trovo frustrante quando si tira una leva in un livello tentacolare e ci si ritrova ad indovinare



cosa è stato fatto, dove e perché. Una mappa sullo schermo è anche a portata di mano nella maggior parte (ma non in tutti) i livelli, il che può essere utile con le sezioni più estese.

All'inizio, finché saremo armati di una spada o un pugnale, il combattimento è una questione personale e ravvicinata. Si dovrà essere proprio accanto a un nemico per colpirlo, quindi rischiare di essere colpiti a loro volta non è cosa troppo rara... chiaramente sono i rischi del mestiere quando ci si iscrive per diventare avventurieri! Tuttavia, a volte si ha la sensazione che le collisioni non siano così precise: i colpi vanno sempre a segno come previsto, ma spesso i cattivi possono comunque danneggiarti per una frazione di secondo dopo che il loro corpo scompare. Se questo fosse un gioco one-hit-kill, sarebbe abbastanza terribile. Poiché i nemici di Dungeonette (in generale) infliggono solo danni leggeri, basta ricordarsi di mantenere le distanze per un secondo dopo averli uccisi.

Dal punto di vista visivo, Dungeonette raggiunge un ottimo equilibrio tra i classici temi dei dungeon e un fascino da cartone animato. Lo scorrimento non è molto fluido, ma si muove abbastanza bene, ed è possibile passare da modalità 50Hz a 60Hz in qualsiasi momento. In diversi livelli, una sovrapposizione dithering sullo schermo dà un effetto cupo o ombroso, rendendo il dungeon opportunamente oscuro e opprimente. Gli ambienti variano mentre ci si sposta tra i livelli, dal primissimo livello lineare ad aree più complesse e labirintiche con sezioni segrete da esplorare. Il mix di ambienti, boss e tesori nascosti richiede esplorazione. La musica della schermata del titolo, un riarrangiamento di una traccia di



Barry Leitch da parte del programmatore Adrian, e dà il tono con un'atmosfera gotica allegra. Ma sfortunatamente, il gioco manca di musica di sottofondo durante la partita. Fortunatamente, grazie ai dettagliati effetti sonori e ai rumori atmosferici (come i fragorosi boati nel livello 6), non sentiremo troppo la mancanza della musica. I dungeon sono tutt'altro che silenziosi, anche senza una colonna sonora.

Interessante sapere che il livello di salute si trasferisce tra i livelli. Quindi, se si è a terra alla fine di una fase, saranno guai per la successiva. Questo aggiunge un livello di strategia in più, incoraggiando a giocare con cautela e ad assicurarsi di non subire troppi danni all'inizio. Pozioni e cibo possono aiutare a ripristinare la salute (o il tuo mana se si acquista un incantesimo), ma non sono eccessivamente generosi.

Per superare i livelli in un pezzo è necessario pianificare attentamente gli attacchi, soprattutto quando ti trovi di fronte a boss e miniboss.

Questa sfida è in qualche modo indebolita, tuttavia, poiché morire è più che altro... un inconveniente. La sfida con i boss non è particolarmente impegnativa, ma decisamente scomoda in quanto, in caso di morte, ci porta alla perdita di PE e oro.

Per quanto riguarda la lunghezza del gioco, sono un po' in conflitto. È estremamente impressionante quanto siano grandi e labirintici alcuni livelli, senza dubbio una cosa ottima. E ci sono ben 16 livelli, altra cosa buona. Ciò che mi crea conflitto è la strana curva di difficoltà. Se i primi livelli sono ostici, vuoi per equipaggiamento o per poca dimestichezza iniziale, i successivi sono forse troppo... semplici. L'esplorazione è sempre divertente, ma il combattimento diventa una passeggiata.

Personalmente avrei apprezzato meno livelli, ma molto più difficili. Nel complesso, la progressione costante di aggiornamenti ed equipaggiamento (almeno inizialmente) mantiene le cose fresche, gli ambienti vari assicurano che non ci siano due livelli troppo simili, e il sound design atmosferico trascina nell'azione, anche senza una traccia musicale a sostenerlo.

La sovrapposizione della mappa è utile, poiché la maggior parte delle aree è piuttosto grande. Vale la pena giocarci e merita una promozione piena. Il gioco è disponibile in formato digitale o fisico con un CD riproducibile sul CD32 e i file ADF e ISO inclusi su un'unità USB. Servono 2 Mb di Ram e un chipset AGA per giocarci e funziona senza problemi in emulazione, su A500 mini e A600gs.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

I livelli sono fantastici e con una grande varietà di ambientazioni. Il personaggio che cambia visivamente quando viene equipaggiato è un altro grande tocco di classe. Il gioco è accessibile e i controlli intuitivi.

» Longevità 50%

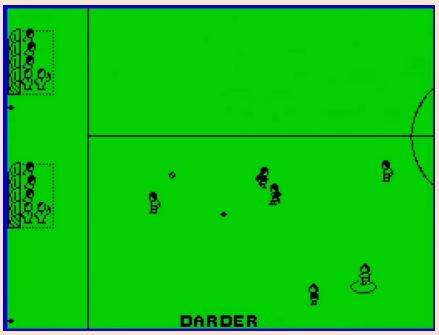
Troppo facile superato il primo mondo. La curva della difficoltà andava sicuramente gestita meglio.

NEW GAME

SPECCY SOCCER

COMMUNITY EDITION 2023

Anno: 2023
Editore/Sviluppatore: Voxel Tower
Genere: Sportivo
Piattaforma: ZX Spectrum 128k
Sito web: https://voxeltower.itch.io/speccysoccer



Sensible Soccer su ZX Spectrum? Si, c'è e si chiama Speccy Soccer.
Un titolo realizzato da Voxel Tower nel 2023 che ci porta sui manti erbosi con la stessa atmosfera del titolo della Sensible Software.
La versione Comunity edition del 2023 presenta 120 squadre reali, tutte le regole possibili, diversi tipi di passaggi da effettuare con estrema precisione del joystick e la stessa fisica realistica della palla vista nel capolavoro di Jon Hare e soci.

Hanno perfino inserito la possibilità di giocare fino a 4 giocatori in simultanea, 3 livelli di abilità per la CPU e tutte quelle regoline che rendono il gioco il più completo titolo calcistico su ZX (mi raccomando solo 128k o Spectrum Next/N-Go).
Lo stesso stile di gioco, la stessa fisica e le stesse dinamiche di Sensible Soccer sono presenti accompagnati da una grafica a 4 combinazioni di colori piuttosto dettagliata e veloce e un buon sonoro.
Interessate anche l'IA dei portieri, molto più dinamici del titolo Sensible e sicuramente più attenti sui tiri ad effetto o sui colpi di testa.
Questo titolo è l'omaggio definitivo al capolavoro calcistico dell'era dei computer 16bit ed è un grandissimo prodotto per lo Spectrum.
Costa solo 3 dollari e ne vale la pena, fidatevi ne vale davvero la pena.

di **Giampaolo Moraschi**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%
120 squadre, possibilità di giocare fino a 4 giocatori simultaneamente, IA migliorata della CPU, diversi livelli di gioco, campionato mondiale, fisica di gioco perfetta. Un capolavoro!

» Longevità 95%
Se amate il calcio e avete uno ZX non può mancare alla vostra ludoteca.

NEW GAME

GRAND THEFT AUTO 3

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Frogbull
Genere: Action
Piattaforma: Sega Dreamcast
Sito web: https://dca3.net/

Potere del retrogaming! Quando i fans realizzano un porting di Dreamcast di GTA III, non si può che rimanere a bocca aperta.

Originariamente pensato per il Dreamcast, GTA III DC fu infine abbandonato in favore dilla Playstation 2 per motivi commerciali.

Il suo sviluppo sulla macchina Sega durò 4 mesi prima che la DMA Design stessa cambiasse idea sulla console di destinazione per la più redditizia piattaforma Sony.

Un aneddoto interessante è che la Sega avrebbe potuto acquisire la licenza di GTA negli anni '90. All'azienda giapponese erano stati offerti i diritti per pubblicare il primo GTA su Pc, ma non era riuscito a distribuirlo su PS1. Un altro editore, che era disposto a pagare di più, riuscì a farlo su entrambe le piattaforme e quindi gli fu concesso il privilegio della gestione.

Ma come sarebbe stato GTA 3 su Dreamcast? Gli sviluppatori avrebbero potuto farlo funzionare? Per la prima domanda è difficile rispondere. Sulla Dream Machine Sega fu realizzata solo una tech demo con un personaggio in movimento.

Per quanto riguarda la seconda, gli sviluppatori erano sicuri di aver trovato delle soluzioni per rendere possibile tutto questo. Anche se tecnicamente poteva sembrare complesso, si trattava solo di una questione di risorse, tecnologia, tempo e, soprattutto denaro.

Ma ora, grazie ad un gruppo di sviluppatori capitanato da Frogbull,

Falco Girgis e Stefanos, il sogno di vedere GTA3 sul 128bit di Sega è realtà. Disponibile online sul web che troverete in alto, questa versione giocabile offre un tuffo nostalgico nel mondo del

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Lo spirito folle, violento e irruento del gioco è tutto presente in questa ottima conversione.

» Longevità 90%
Un open world. Ho detto tutto!

Dreamcast. Sebbene siano visibili alcune limitazioni tecniche, il fascino del porting risiede nella sua fedeltà allo spirito della console. I giocatori possono esplorare Liberty City in un ambiente che ricorda gli albori del 3D Open-world. Per i curiosi e gli appassionati questa versione del gioco rappresenta una rara opportunità per riscoprire un classico su una piattaforma bellissima ma ingiustamente sottovalutata.

Il numero di poligoni è stato ridotto nei modelli delle auto ad esempio, per mananza di memoria (ostacolo principale incontrato), anche se non insormontabile…

Certamente una sfida che i ragazzi dietro al progetto, noti anche per essere gli sviluppatori dei principali emulatori Dreamcast come NullDC e Raicast.

Senza ombra di dubbio lo spirito del gioco è intatto. La sua rude bellezza e quel politicamente scorretto che hanno fatto amare/odiare la saga, c'è ed è ben visibile e giocabile su Dreamcast. Per giocare a questo port bisogna seguire attentamente il tutorial sulla pagina ufficiale. Sarà necessario possedere la versione PC di GTA3, quindi compilare la versione con gli strumenti necessari. Poiché Take-Two Interactive Software, l'editore del franchise, è molto intransigente sulla proprietà intellettuale dei suoi titoli, non è consigliabile offrire l'ISO in GDI o CDI di Grand Theft Auto Dreamcast come download diretto, motivo per cui Stefanos Kornilios Mitsis Poiitidis e il suo team non lo hanno fatto.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

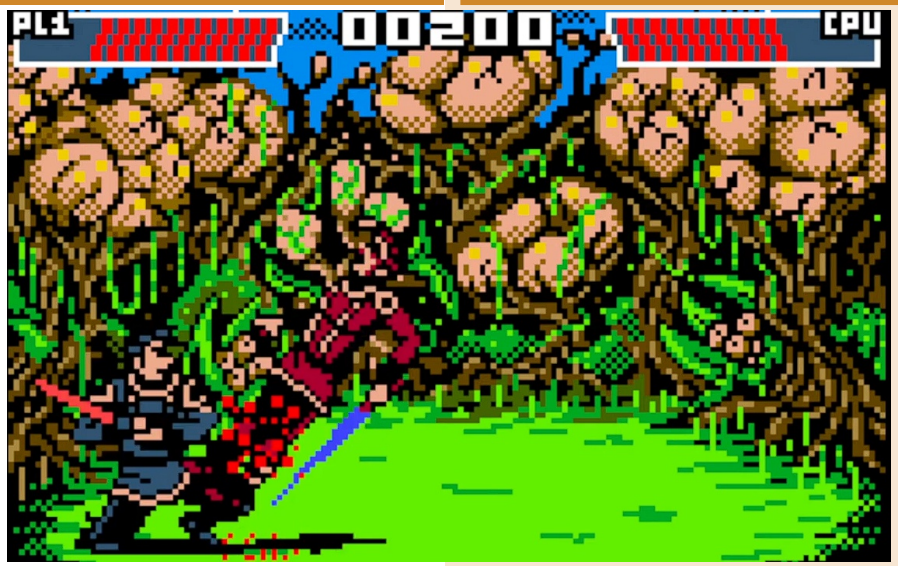
STAR BLADER

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Retro Guru
Genere: Beat'em up
Piattaforma: Atari Lynx
Sito web: https://www.retroguru.com/star-blader/

Un remake in salsa sci-fi del classico di Epyx per C64 Barbaria con un grande omaggio alla saga di Star Wars e all'epicità degli scontri tra Jedi. Il gioco è stato presentato in versione demo alla Revision 2019 e via via migliorato sempre di più fino ad arrivare alla release del 2025.

Durante una missione diplomatica su Xanesh 7, per evitare una guerra contro i ribelli robotici, la principessa Alenia viene rapita. Tocca al nostro eroe sfidare i numerosi avversari per liberarla.

Tecnicamente ci troviamo di fronte ad un buon beat'em up che sfrutta con efficacia le capacità tecniche del Lynx.



Graficamente è ben fatto e mostra sprite animati molto bene e dalle discrete dimensioni. I fondali risultano un po' anonimi. Interessante la colonna sonora chiptune che mette il giusto ritmo al gioco.

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Meccaniche di combattimento alla Barbarian di Epyx che vanno affinate con un po' d'allenamento.

» Longevità 70%
Carino ma forse troppo monotono negli scontri. Bellissima la modalità in doppio con due Lynx collegati.

Le meccaniche di gioco ricordano i colpi del già citato Barbarian. Si utilizza il tasto per colpire e si direziona il tipo di colpo con il D-pad.

Meno intuitivo di un classico piacchiaduro, ma sicuramente più stimolante.

Possiamo dire che questo tipo di approccio richiede un po' di allenamento, ma non limita la giocabilità.

Il vero problema del gioco è la poca varietà negli scontri. Alla fine risultano tutti uguali e, una volta appresa la tecnica per approcciare i colpi, risulterà facile arrivare in fondo.

Interessante, invece, la possibilità di giocare in doppio su due Lynx collegati con il cavo Comlynx. Senza dubbio la modalità sfida 2 giocatori è la parte forte del gioco e aumenta di qualche punto la longevità.

La versione fisica è stata rilasciata nel novembre del 2024 e arriverà nelle case di chi l'ha ordinata nei primi mesi del 2025. A breve verrà rilasciata anche una versione digital download.

In conclusione è un titolo più che dignitoso per Lynx e merita un'occhiata.

di **Giampaolo Moraschi**

NEW GAME

CHOUYOKU SENKI ESTIQUE

Anno:2025
Editore/Sviluppatore: Broke Studio, Cat Hui Trading
Genere: Shoot'em up
Piattaforma: FAMICOM/ Nintendo NES
Sito web: https://www.brokestudio.fr/product/chouyoku-senki-estique-fc/

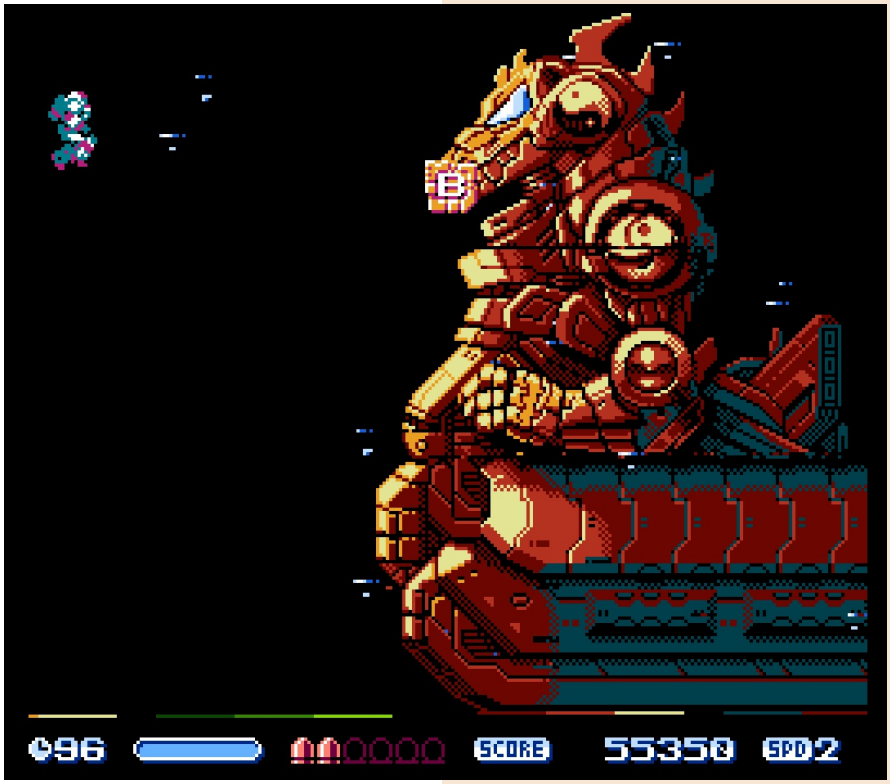
Un altro homebrew impressionante per l'8bit di Nintendo. Una piattaforma che ha già una vasta ludoteca di titoli del genere, ma che con questo nuovo titolo di Cat Hui Trading va a mettere un altro tassello importante nella sala della gloria.

Non innova nulla ma quello che abbiamo tra le mani è un titolo sviluppato con cura, dettaglio e con un buon bilanciamento dei livelli e della loro curva di difficoltà.

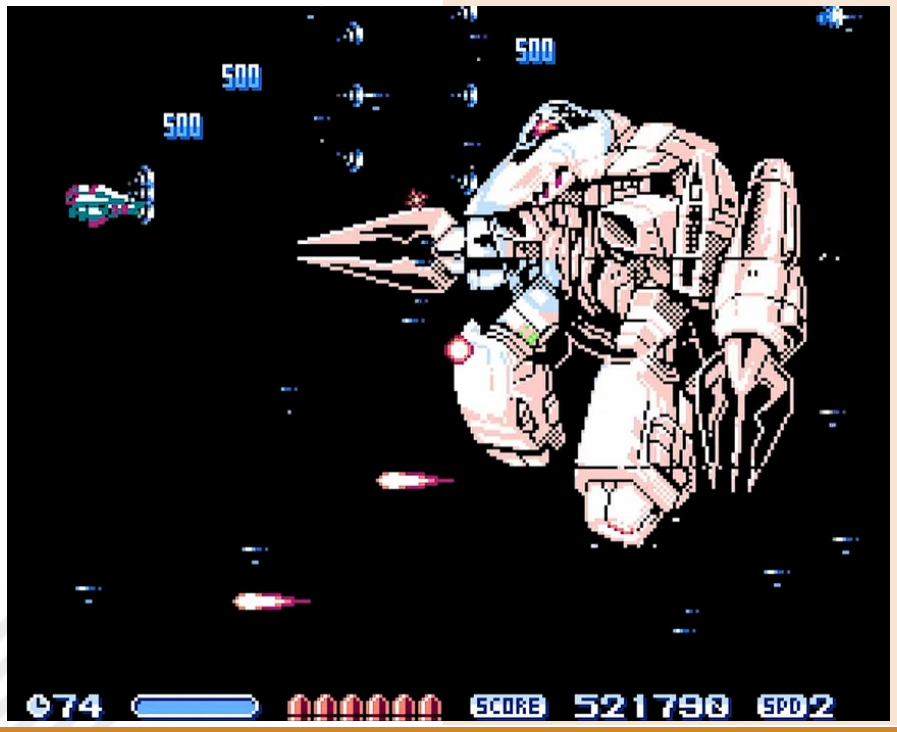
Nell'anno 2413 la terra è invasa da malvagia pirati spaziali chiamati "Van De Raus". Dominano le più importanti città del pianeta e soggiogando la razza umana.

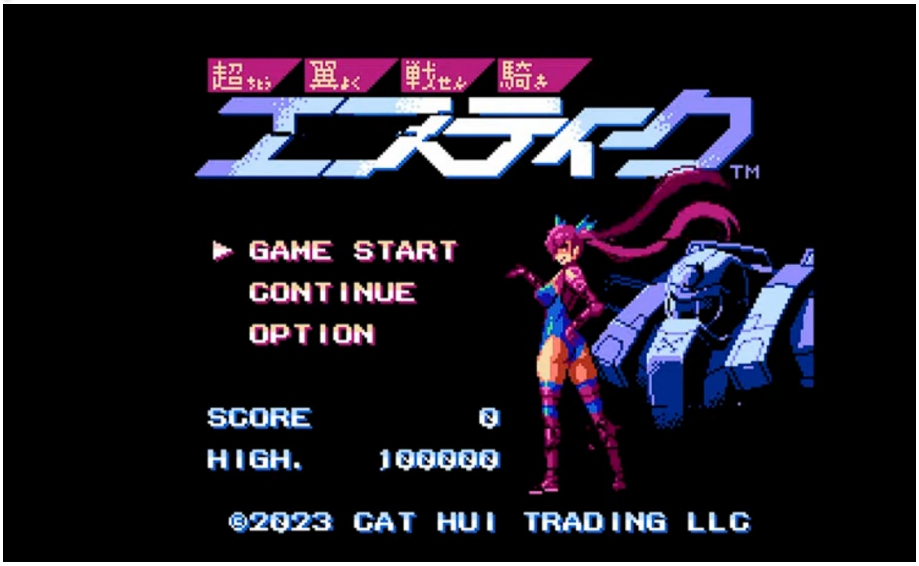
Il pianeta amico Petelgeuse ha inviato due assi dell'aviazione spaziale, Mary e Kanon, a bordo del Estique un caccia da combattimento con la capacità di mutare forma in un mecha d'assalto. Un classico per un gioco con 6 livelli ampi e ricchi di nemici da abbattere e con un sistema di power up scarno ma decisamente utile. Essenzialmente abbiamo due tipi di potenziamento che permettono di ampliare il raggio di fuoco oppure di aggiungere due pod scudo al nostro mezzo. In entrambi i casi, ogni volta che raccoglieremo questi potenziamenti, scaricano una massiccia dose di energia verso il nemico aiutandoci ad abbatterlo.

Utilissimo tutto questo nelle boss fight con enormi mecha avversari



impressionanti per dettaglio e per "mole" di fuoco che ci getteranno contro.





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Switch da nave a robot interessante, mel sistema di power up e un design dei livelli ben strutturato.

» Longevità 85%

Si lascia giocare. Possiede una curva di difficoltà bilanciata e crescente che non vedevo da tempo.

Il titolo è tecnicamente curatissimo. Grafica varia, dettagliata e colorata che si muove velocissima e senza mai rallentare. Sono presenti alcuni piccoli sfarfalli sullo schermo quando si riempie di avversari, ma non rallenta mai.

Altra parte molto curata è quella audio con una buona colonna sonora e tantissimi effetti audio ben fatti.

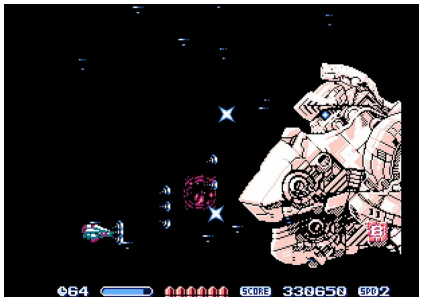
Non inventando nulla il gioco è uno shoot'em up classico, ma è divertente e molto giocabile. I livelli sono strutturati con cura e crescono in difficoltà gradualmente senza stressare eccessivamente il giocatore.

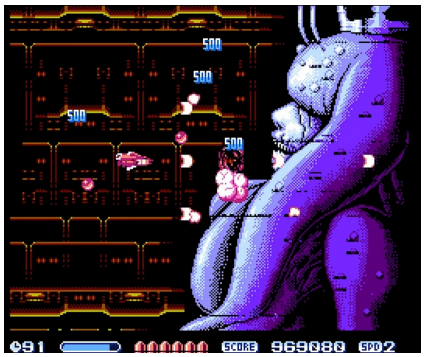
La possibilità di mutare da nave a robot è interessante e utile. La differenza non è eclatante tra una trasformazione e l'altra, ma è interessante contro alcuni boss di fine stage.

Il gioco è disponibile in cartuccia sia PAL che NTSC e disponibile anche in formato NES o Famicom.

Se cercate un nuovo shooter per il vostro piccolo NES non lasciatevi sfuggire Chouyoku Senki Estique.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**





NEW GAME

COBOL'S LABORATORY

Anno: 2024
Sviluppatore: Oniric Factory
Genere: Platform
Piattaforma: Nintendo NES
Sito web: https://oniric-factor.itch.io/cobol

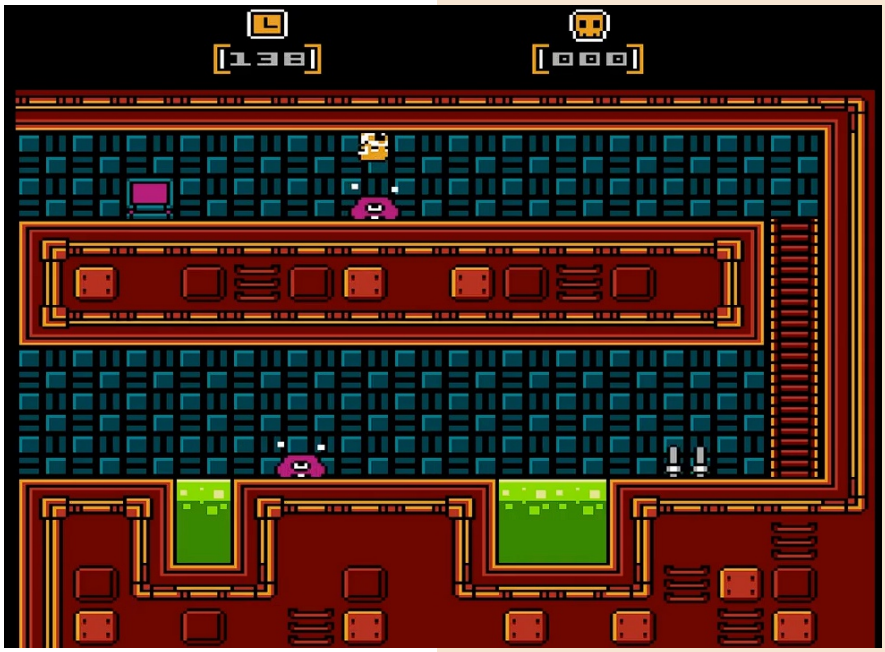
Il Professor Cobol è lo scienziato più importante di MOS city. Così importante che le sue creazioni migliorano la vita dei suoi abitanti. E' completamente dedicato allo sviluppo e alla produzione di dispositivi per il miglioramento della qualità della vita. Qualsiasi cosa elettronica presente a MOS city ... è sicuramente una creazione di Cobol.

Il nostro baffuto ometto ha solo un problema: il Dotto Pascal, un ex collaboratore che, sopraffatto dalla "moralità assoluta" del suo mentore, decide di attaccare il laboratorio e rubare ogni invenzione. Pascal è un tipo arrogante ed eccentrico e, nella sua folle genialità, arriva a credere di essere superiore a chiunque incontri nel suo cammino.

Cobol's Laboratory è un nuovo platform per il nostro amato NES che ci ricorda per stile e grafica Megaman e che ricalca i classici giochi del genere a schermo fisso.

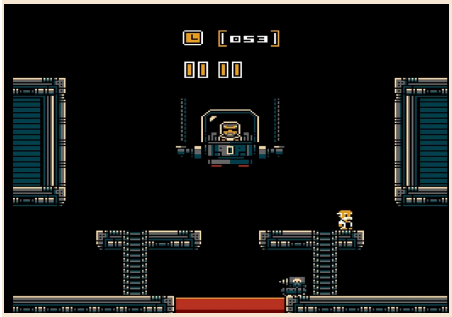
In questo titolo dovremo cercare di sconfiggere Pascal e arginare i suoi malvagi piani atti alla conquista assoluta. Il tutto dovrà essere fatto attraversando intricati livelli pieni di nemici e ostacoli nel modo più veloce possibile. Il tempo in gioco si accorcia sempre e... poco tempo uguale morte sicura.

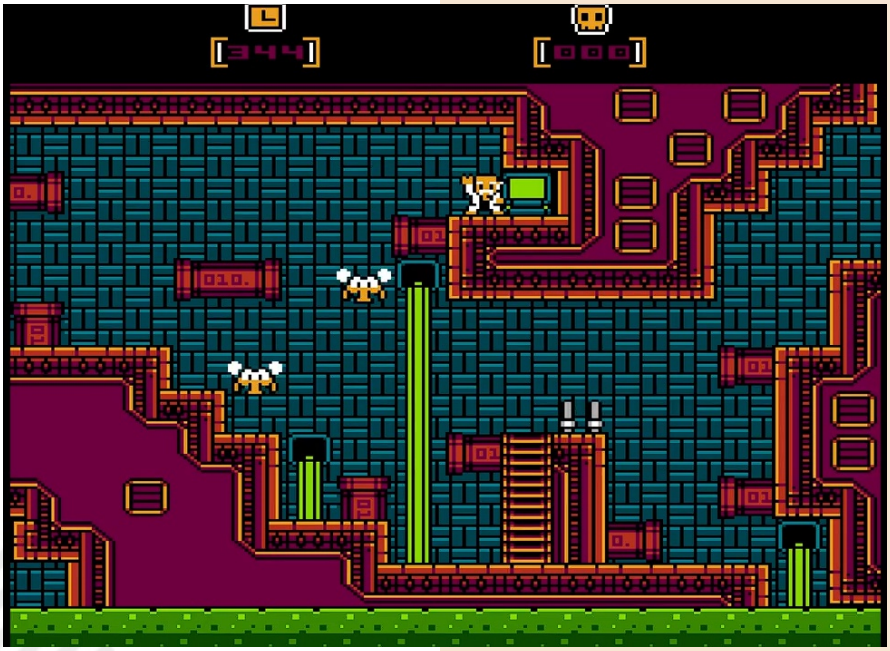
Fortunatamente sono presenti diversi bonus che permetteranno al simpatico



Prof Cobol di aumentare i minuti preziosi e giungere così al finale.

Il nuovo gioco di Oniric Factor omaggia alcuni linguaggi di programmazione e lo fa in modo simpatico, presentandosi come un platform colorato e ben strutturato.





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Un buon gameplay con una semplicità assoluta nell'apprendimento. Non troppo vario ma divertente.

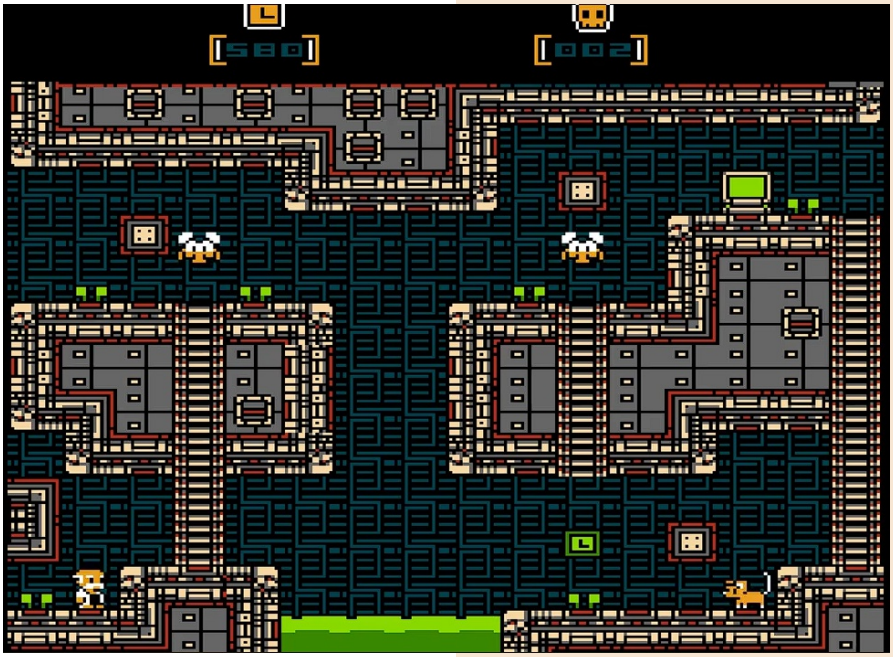
» Longevità 75%
Il livello di sfida lungo i mondi di gioco è interessante mentre avrei gestito meglio le boss fight.

La parte grafica ricorda le produzioni della CAPCOM su NES. Belle animazioni, una discreta varietà nei fondali e nei livelli in generale e una discreta velocità in gioco.

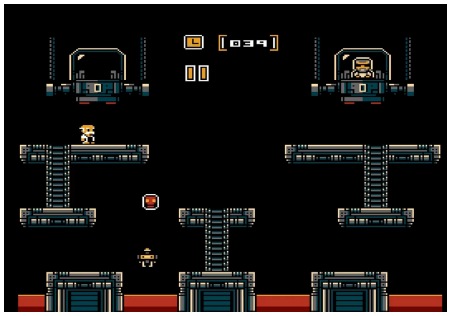
Il titolo è il classico esempio di "old school platform game" dove è fondamentale apprendere al meglio la strategia per portare a casa la "pelle" e cercare di liberare il laboratorio.

Interessanti anche le boss fight, anche se piuttosto ripetitive.

Costa 5 eurini è ben fatto e si classifica tra quei titoli "senza infamia o senza lode" che vale la pena testare. Forse un pizzico di sale in più lo avrei aggiunto per aumentare un po' la sfida, ma anche così il titolo si lascia giocare con divertimento.



di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**



NEW GAME

COIN RUSH

Anno: 2024
Sviluppatore: HailToDodongo
Genere: Party game/Brawler
Piattaforma: Nintendo 64
Sito web: https://mega.nz/file/omYEVJQK#uRaDQsWJN6r0P3tfWY8RRUa03VDBJhhgyphxXg1plsM

Coin Rush rovina amicizie! Il denaro non fa la felicità e in questo titolo è ben chiaro che arricchirsi è una questione di vita o di morte.

Coin Rush è un minigioco nato dalla mente di HailToDodongo, uscito il 13 dicembre per partecipare alla N64brew Game Jam.

Si tratta di un party game con stile di beat'em up a scorrimento laterale che si presenta in tutta la sua brutale bellezza con una grafica che ci ricorda Paper Mario.

L'obiettivo è semplice: raccogliere quante più monete pentagonali cave possibili. Sono tutte sparse a caso nei livelli e se ne possono trovare alcune rompendo oggetti lungo di essi. Il livello scorre sempre verso destra e tutto si riduce in una enorme battaglia a chi ne raccoglie di più. Si può giocare in singolo contro la CPU oppure contro due o più giocatori. Se il nostro personaggio cade, o viene spinto, fuori dal campo di gioco perde un sacco di monete. Si salta con il tasto A e si può attaccare con la spada attraverso il tasto B. La spada può rompere gli oggetti o colpire per destabilizzare e buttare di sotto gli altri player. Il colpo non toglie monete all'avversario ma lo rallenta notevolmente.

Alla fine del livello, si incontra un grosso boss simile ad un serpente di The Legend of Zelda. Bisogna farlo fuori e raccogliere le monete.

Un titolo divertente e pieno di sorprese,

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Gameplay semplice e battaglie avvincenti e semplici da affrontare. Bel lavoro di design dei livelli.

» Longevità 90%
In quattro è micidiale!

un gioco che va ben oltre ciò che un mini gioco dovrebbe essere.

La grafica è bella da vedere, ogni oggetto nel gioco ha un aspetto che ricorda i diorami in miniatura e i personaggi ci ricordano la poesia grafica di Paper Mario. Uso sapiente delle texture e dei colori in gioco.

Il gameplay è ben strutturato, la sfida dura circa 4 minuti per round e permette l'esplorazione del livello e la sfida tra giocatori. Ho trovato un po' frustrante che le spade facciano davvero poco danno, avrei preferito un colpo=una moneta persa.

Per il resto è un gioco eccellente che vi consiglio di scaricare e testare in real hardware magari sfidando i vostri familiari ed amici. Alla fine della partita non sarete più così amici e, forse, i vostri familiari vi toglieranno dall'eredità… ma ne è valsa la pena!

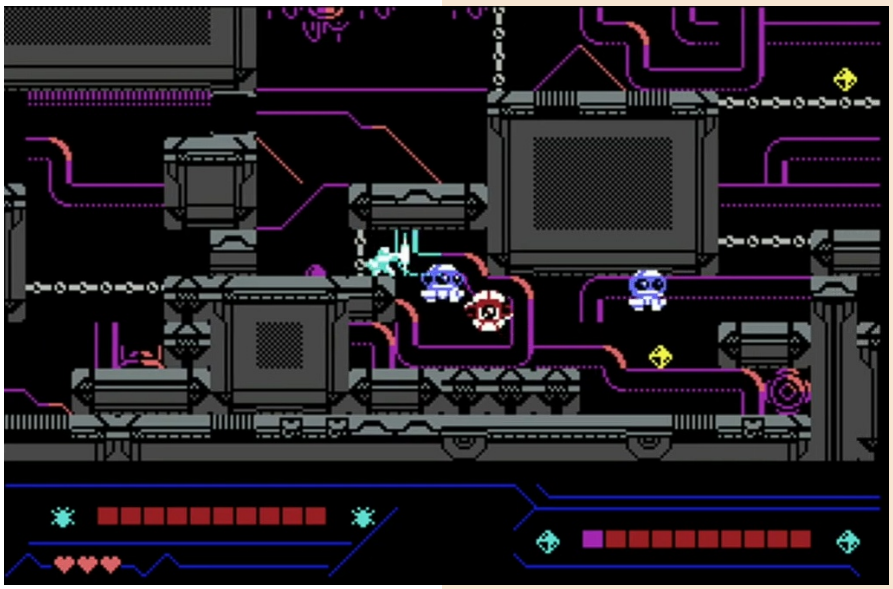
di **Roberto Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

INFEZTATION

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Monte Boyd
Genere: Run ‘n Gun
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://monteboyd.itch.io/infeztation

Un altro titolo del talentuoso programmatore Monte Boyd, rilasciato per C64 alla fine di Novembre 2024. Si tratta di un platform a scorrimento in puro stile run ‘n gun che possiamo caricare in real hardware o in emulazione.

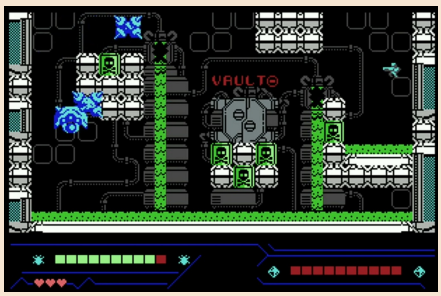


Nei panni di uno sceriffo galattico, esploreremo una misteriosa stazione spaziale nello spazio profondo. Il nostro eroe è dotato di un fucile semi automatico, il suo coraggio e il fidato aiutante robotico D3P-UT.

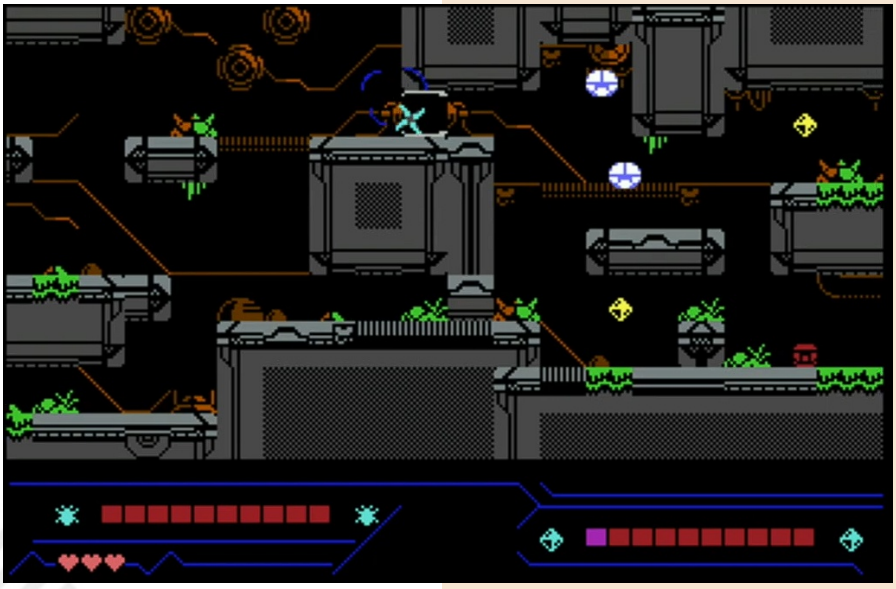
Liberare la nave spaziale non è cosa semplice. I livelli pullulano di droni di sicurezza impazziti e strane creature aliene. Lungo il cammino possiamo recuperare diversi potenziamenti (limitati) per il nostro fucile, una corazza che ci permetterà di volare, un’armatura da combattimento e persino un pod che ci trasformerà in una sfera distruttiva in stile Metroid. Ed effettivamente il gioco ricorda vagamente l’approccio all’azione del famoso titolo Nintendo per esplorazione e dinamiche di gioco.

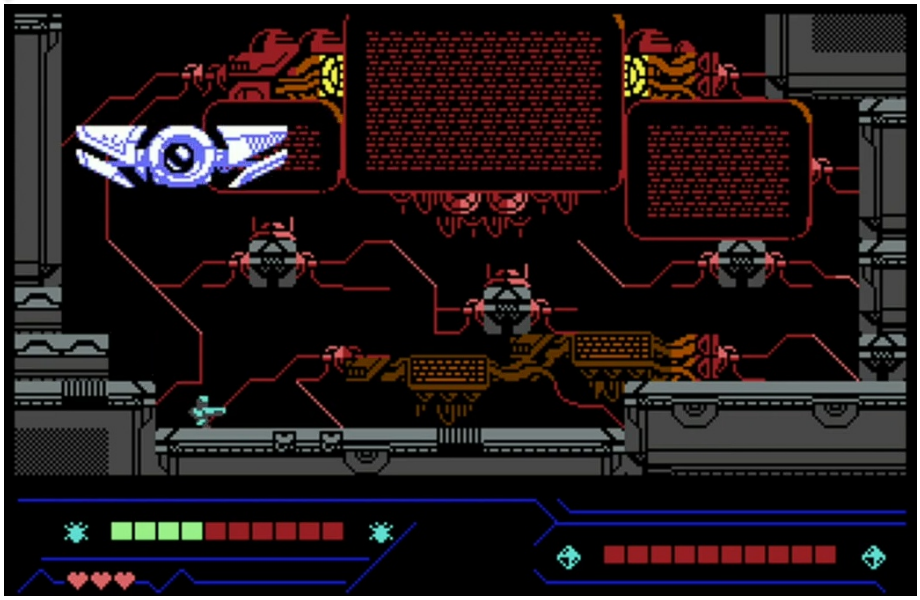
La grafica è tutta in alta risoluzione (come in altri titoli dello sviluppatore) e presenta un ambiente alieno molto dettagliato e ricco di animazioni. Forse non troppo vari i colori, ma decisamente d’effetto e caratteristici del genere di gioco.

Le aree di gioco sono distinte in 3 macro sezioni, composte ciascuna di 4 settori di 3 livelli ciascuno per un totale di 36 livelli con tanto di Boss. Questi ultimi sono piuttosto impegnativi e di sicuro impatto visivo. E’ presente un comodo set di password per poter ricominciare dal livello dove si è lasciata la partita. La programmazione, così come la grafica e l’audio sono di Monte Boyd. Bisogna lodare questo “ragazzo” perché in ogni suo gioco mette un tocco di classe che lo fa riconoscere subito, un po’ come facevano i Bitmap Brothers al tempo.



Unico neo del titolo è la manovrabilità





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Livelli caratterizzati e molto ampi. Il salto forse è da sistemare oppure da gestire meglio.

» Longevità 80%
Ben 36 livelli di azione e divertimento.

del personaggio. Attenzione, non è scomodo sia chiaro, ma personalmente avrei apprezzato un'opzione per saltare con un secondo tasto al posto di farlo premendo in su lo stick. Certo il 99% dei titoli C64 sono così, ma qui questa cosa si fa sentire davvero tantissimo e spesso porta a scelte non proprio felici. Ad eccezione di questo (personalissimo gusto, ndN), il gioco è molto divertente e con una buona curva di difficoltà.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

OLD TOWERS

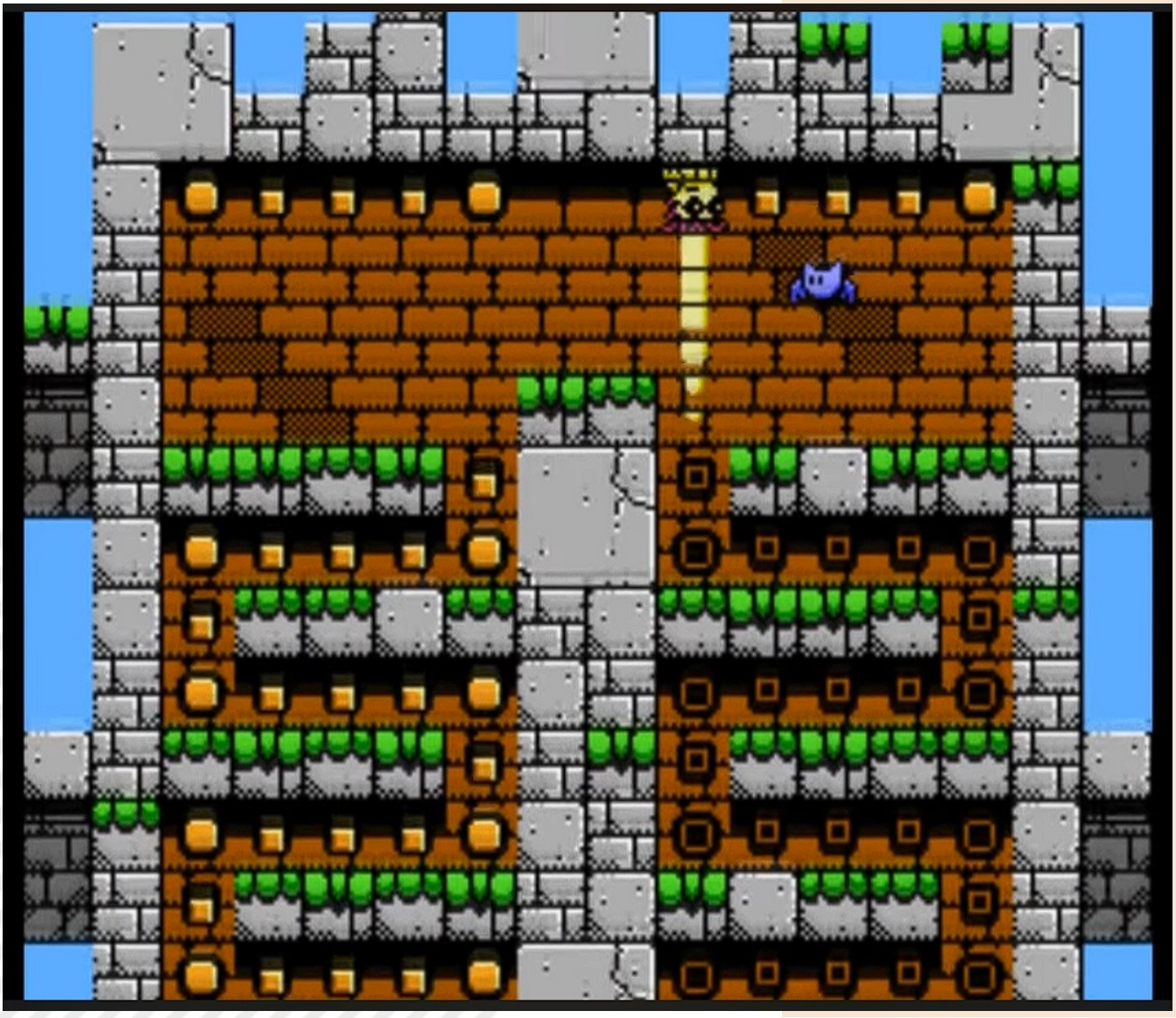
Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: RetroSouls
Genere: Puzzle
Piattaforma: Nintendo NES
Sito web: https://retrosouls.itch.io/old-towers-nes-famicom

Ogni tanto mi capita di recensire un prodotto che rispecchia ciò di cui scrivo da tempo. Old Towers è uno di quei prodotti.
Old Towers è già stato tra noi in diverse versioni: Spectrum, Megadrive, Snes e persino Evercade. Mancava all'appello la versione per Nintendo NES.

Anche in questa versione, come per le altre, RetroSouls ha realizzato un prodotto interessante, giocabile e divertente.

Graficamente non impressiona molto. Non impressionava nelle sue vite precedenti e non lo fa su NES. E' ben animato, molto colorato e veloce da vedere. Ma non è la "fine del mondo grafica". Ed è questo che cerco in un titolo!

Il bello del titolo è nel gameplay. In

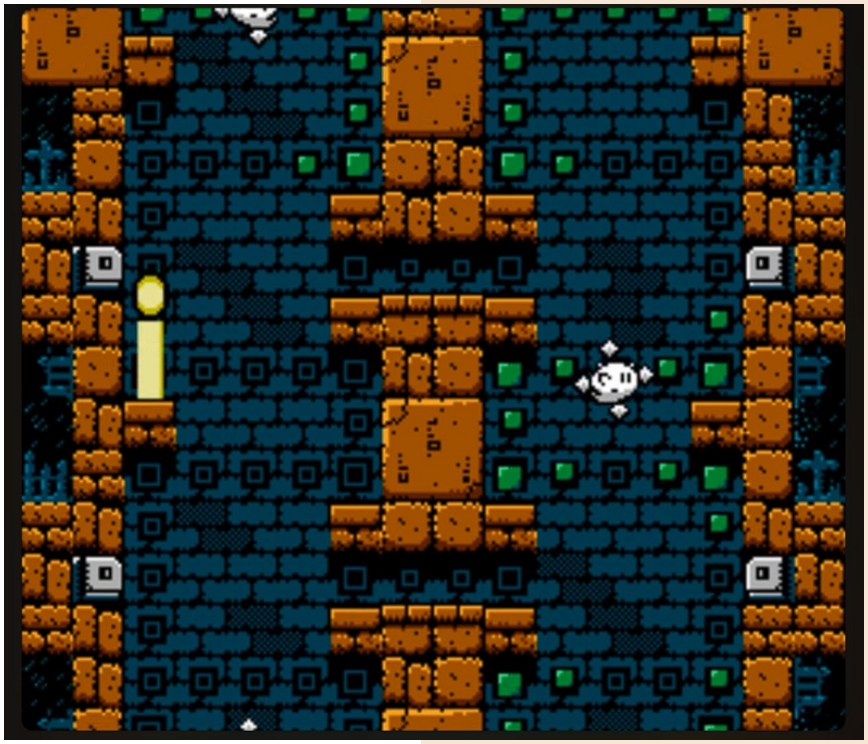


GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Divertente e frenetico con una bellissima meccanica di gioco.

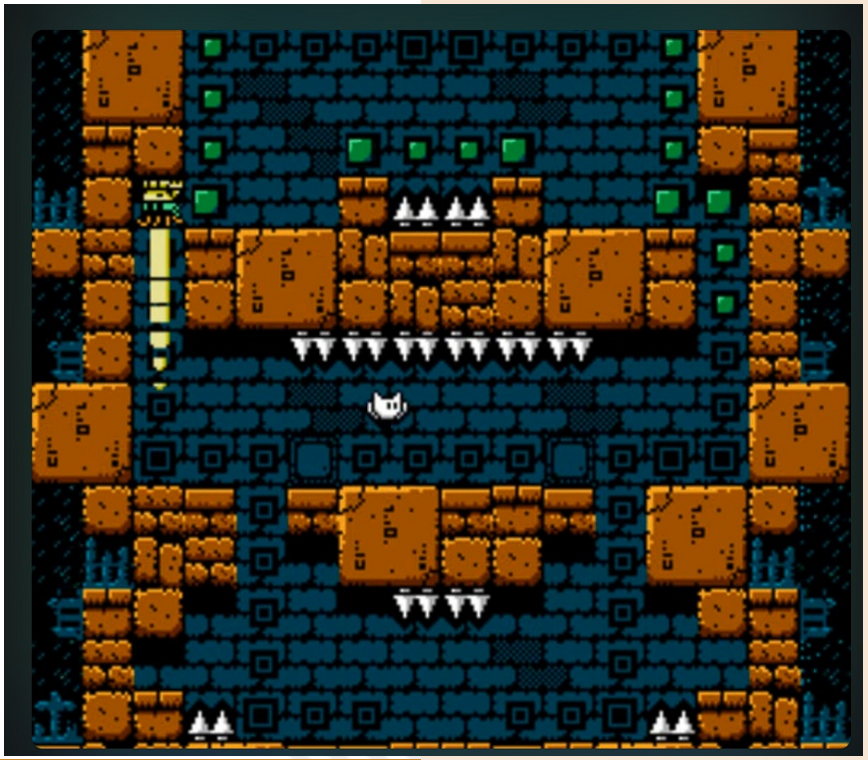
» Longevità 80%
Un titolo adatto a tutti, anche alle famiglie.

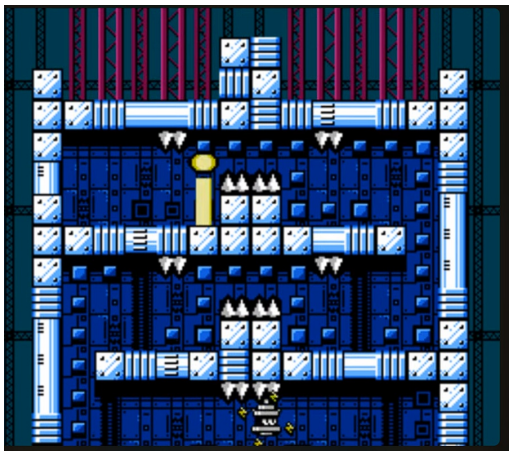
Old Towers dobbiamo raccogliere tutte le monete e raggiungere la vetta della torre. Ci sono diversi “pericoli” da evitare come spuntoni o nemici. Meccaniche semplice, livelli ben costruiti e l’implementazione del secondo personaggio. Ci capiterà spesso quindi di avere due personaggi in gioco e sarà fondamentale utilizzarli entrambi per terminare il livello. La combinazione di questa sinergica alleanza diventa fondamentale per portare a termine la nostra avventura.



Bello! Semplice ma bello!
Questa incarnazione NES si comporta bene, ha un bel suono ed è divertente come le altre. Mette in moto alcune dinamiche che non troviamo in altri titoli. E’ veloce e si adatta anche a micro-partite di pochi minuti tra un gioco più serio ed un altro.
Se cercate un buon rompicapo per NES non perdetevelo.

di **Marta Rossmann**





NEW GAME

THE SHADOWS OF SERGOTH

Anno: 2022/2025
Editore/Sviluppatore: DoubleSided Games
Genere: Dungeon Crawler/RPG
Piattaforma: Amiga
Sito web: https://doublesidedgames.com/games/the-shadows-of-sergoth/

Un bel dungeon crawler in prospettiva su Amiga, proprio come al tempo dei grandi classici di questo genere sulla piattaforma Commodore.

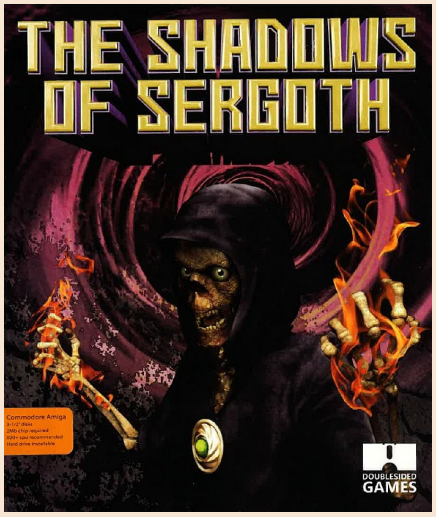
Un gioco in soggettiva che si svolge nel più classico mondo fantasy-medievale, in un piccolo regno chiamato Chrisandia, nel sud della penisola di Marak. Un posto non troppo popolato, che vive di pesca e commercio con i paesi del nord. Il re, Orlof VI il valoroso, è il discendente di una dinastia che si è sempre distinta durante le conquiste del passato, in quella chiamata e conosciuta come "Era delle ceneri". Durante le guerre contro il malvagio imperatore Sul Rakin, il regno si dimostrò coraggioso e resistente.

Gli eventi narrati nel gioco si svolgono cinque anni dopo la caduta dell'imperatore, nell'anno 351 dell'era del cristallo.

Al tempo della sua uscita sul mercato non riuscii a provarlo, ma approfitto dell'espansione Dark Shadow of Sergoth per parlarne con cura e come merita.

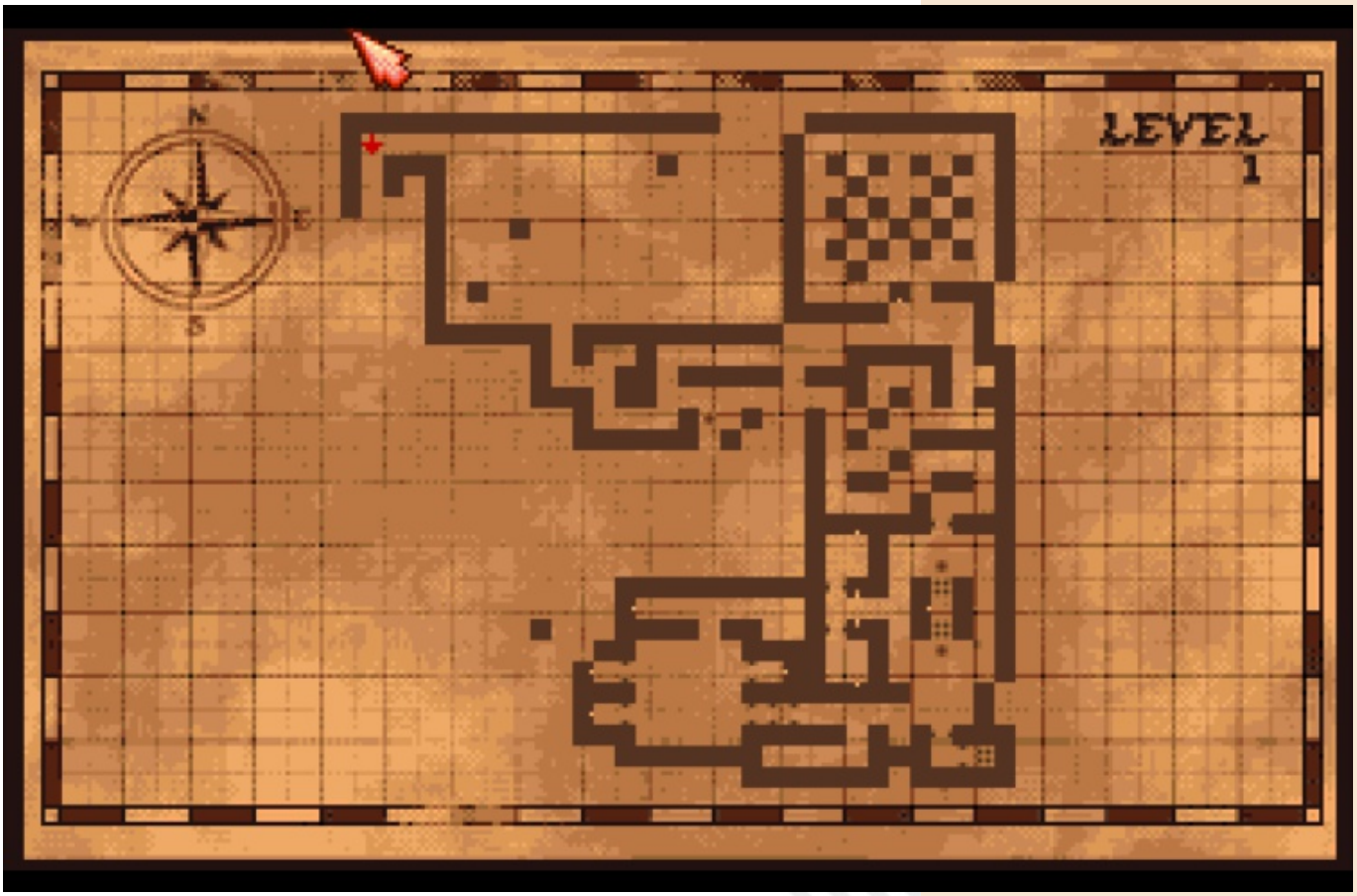
Il gioco è il diretto discendente del titolo omonimo del 2018 per Amstrad CPC (consiglio vivamente di recuperarlo). Ricorda lo stile di Eye of the Beholder o Dungeon Master. All'inizio si avrà la possibilità di scegliere tre livelli di difficoltà (avventuriero, guerriero o campion). A questo punto potremo scegliere uno dei cinque tipi di avventuriero con cui giocare. Possiamo inoltre scegliere il sesso e la razza (umano, elfo, nano, mezz'orco o uomo lucertola). Ognuna di queste possiede statistiche e bonus specifici. Il manuale presente sia nel digital che nella versione boxata fornisce una breve panoramica di cosa si possa fare con uno delle scelte iniziali per cominciare il gioco.

Il personaggio possiede tre statistiche primarie (forza, destrezza e mente) che potranno essere potenziate ad



ogni upgrade di livello (fino a venti) attraverso l'aumento dei punti esperienza. Sono presenti anche quattro statistiche secondarie (Bonus Attacco, Bonus Difesa, Punti salute e Punti Incantesimo). Il mi consiglio e di utilizzare al meglio la tastiera perché sono moltissimi i comandi rispetto ai soliti movimenti e attacchi. Ci sono fino a 13 tasti da utilizzare per gestire al meglio il proprio personaggi. Ci vuole allenamento, ma trovo questa cosa decisamente stimolante.

In basso nello schermo troveremo la mappa di gioco dei dungeon. Grande e molto sviluppata. Quando ci muoviamo la mappa si compila da sola con un comodo automapping. Il movimento a schermo è molto simile a quello di un fps e meno a scatti come nei classici Dungeon Crawler del passato. Un esperienza esplorativa appagante e più facile e moderna, perché permette di muoverci relativamente più veloce attraverso il dungeon. C'è molto da fare all'interno dei cunicoli oscuri: combattere



ovviamente ma anche cliccare interruttori, trovare chiavi o portali magici, equipaggiamento e tantissimo altro.

Sono presenti anche mini side-quest che possiamo decidere se effettuare o meno. Visto che si tratta di un gioco d'avventura in solitaria, il nostro avventuriero ha la facoltà di lanciare incantesimi. Ne abbiamo 24 ben diversificati tra attacco, difesa, cura, levitazione e teletrasporto. Tutti molto interessanti e di sicuro effetto.

Le regole del gioco sono basate su Microlite20, una semplificazione estremizzata del classico Advanced Dungeons & Dragons. Il combattimento è a turni e, come nel più classico dei classici del genere, possiamo recuperare salute e mana magico mangiando cibo o bevendo pozioni curative durante il combattimento. C'è anche una serie di enigmi da risolvere, che aggiungono più profondità rispetto al classico combatti, tira la leva e afferra il tesoro. L'espansione Dark Shadow of Sergoth aggiunge una serie di mappe personalizzate in più rispetto a quelle principali, aumentando il livello di difficoltà e, di conseguenza, quello di sfida.

Possiamo senza ombra di dubbio portare il titolo tra i miglior del genere dell'era moderna per Amiga.

Da giocatore di ruolo devo ammettere di essere pienamente soddisfatto sia dal titolo base che dall'espansione.

C'è tanto da combattere, da esplorare e scoprire ed è molto bilanciato. Apprezzo particolarmente il sistema di gioco Microlite e credo si presti perfettamente per i Dungeon Crawler su computer.

Muoversi nel dungeon è fluido e facile e con un'ottima combinazione tastiera/mouse, mai vista nei titoli del passato.

Graficamente è sbalorditivo e, il grafico Tencu, che ha sfoderato una grande mano d'artista nel catturare l'aspetto e la sensazione tipiche ed epiche dei dungeon. Sono presenti alcuni effetti di movimento 3D che migliorano l'esperienza di gioco. La colonna sonora di Mike Richmond è eccellente e d'atmosfera.

La versione boxata del titolo contiene il gioco su tre dischetti da 3,5", il manuale, adesivi vari, una bussola vera e un bel D20.

E' anche disponibile in digital download, senza gadget ma con un bel manuale pdf da leggere.

Portandoci alle note finali non mi resta che consigliarvi di recuperare questo capolavoro e la sua espansione. Un esempio di come interpretare, in chiave moderna, lo spirito dei meravigliosi Dungeon Crawler del passato.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**

Espansione: https://quantumcodemonk.itch.io/dark-shadows-of-sergoth

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%

Un bel GDR d'azione ma non solo. Con tanto da esplorare, combattere e raccogliere. Richiede pratica iniziale per apprendere tutti i comandi al meglio, ma ne vale la pena.

» Longevità 95%

Il gioco base presenta già diverse ore di "esplorazione", l'espansione completa alla perfezione donando tantissime ore di gioco. Imperdibile.

NEW GAME

STAR FURY

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Raphael Rezende
Genere: Shoot'em up
Piattaforma: Apple II
Sito web: https://www.callapple.org/product/star-fury-for-the-apple-ii/

Star Fury è il classico gioco arcade a sfondo "spaziale" per Apple II che strizza l'occhio al classico Defendere, realizzato da Raphael Rezende.
Il titolo è disponibile al prezzo di 12,95 dollari e comprende il manuale pdf, il file immagine per Floppy disk da 5,25" e l'immagine per l'etichetta.
Il gioco ci vedrà ripulire lo spazio da terribili creature aliene lungo 8 livelli dalla difficoltà crescente. Al termine del livello 8 si ricomincerà da capo ma con maggiore difficoltà e una maggiore velocità di gioco.

Si parte con tre vite in gioco e il solo armamento laser. L'astronave può muoversi sia a destra che a sinistra e si dovrà tenere d'occhio la quantità di carburante a nostra disposizione. Non ci sono bonus di fuoco o smart bomb, solo laser classico da schiaffare in faccia agli alieni e sporadici rifornimenti da raccogliere nel cielo. Dopo aver accumulato 90 punti, ucciso almeno 18 alieni si passa al livello successivo.
Gli alieni si muovono sullo schermo in modo random seguendo uno schema d'attacco attraverso pattern specifici da memorizzare se si vuole sopravvivere.
E' un titolo semplicissimo ma discretamente divertente. L'aspetto tecnico mostra una grafica semplice ma che si muove bene e un sonoro dotato solo di fx di combattimento.
E' giocabile da tastiera (esperienza orribile) e da joystick e, ovviamente, è possibile lanciarlo in emulazione senza problemi.
E' divertente? Si, ma leggermente monotono dopo il terzo mondo tutto uguale.
Avrei aggiunto maggiori ostacoli in gioco e più wave avversarie per dare più pepe al tutto.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 70%
Una buona sfida attraverso 8 livelli, ma un po' scarno in "dotazioni" e gameplay.

» Longevità 65%
Otto livelli tosti, ma troppo uguali tra loro.

NEW GAME

BATTLE FOR CRONOS

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Windigo Productions
Genere: Strategico a turni
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://windigoproductions.itch.io/battle-for-cronos

Una spettacolare scoperta è stata fatte su Crono e tutte le potenze rivali nel settore hanno inviato forze da combattimento per garantire il ritrovamento e ottenere il massimo potere.

Un piccolo Dune 2 su Commodore 64, questo è Battle for Cronos. Un wargame a turni per un massimo di quattro giocatori.

Per ottenere successo in campo di battaglia è necessario combinare efficacemente diversi tipi di unità, tenere conto del terreno e pianificare i rifornimenti per le nostre unità.

La campagna è divisa in otto missioni, ciascuna giocabile in due livelli di difficoltà. Le mappe di schermaglia sono 6 e sono presenti anche 10 missioni al simulatore per l'addestramento tattico.

Il gioco permette il salvataggio tramite save states o password e ci permette di guidare fino a 20 unità diverse.

Ci troviamo di fronte ad un titolo che ricorda il già citato Dune 2 ma anche Battle Isle. Richiede un po' di pratica per essere padroneggiato, ma fortunatamente, a corredo della rom digitale, troviamo un bel manuale che ci spiega come far funzionare al meglio il nostro esercito.

Consigliamo di approcciare le meccaniche di gioco partendo proprio dalle pagine della guida per assaporare meglio il gioco e non incappare nell'errore di abbandonarlo troppo presto perché "difficile".

Crediamo siano necessari più giochi del genere su C64. Mancano e pensiamo che la piattaforma sia il posto più adatto per testare titoli dall'aspetto minimalista ma dalle grandi qualità giocabili/tattiche.

Tecnicamente è limitato ma funzionale e la grafica è ben caratterizzata nonostante sia davvero basica.

Funzionale, ecco! La grafica è funzionale allo stile del titolo.

Peccato per la musica. Gli effetti sonori sono solo un paio di bip e la musica è assente.

In conclusione è un buon gioco di strategia a turni. Un po' punitivo, persino al livello 1 se non approcciato con cura e senza leggere il manuale, ma è bello e ci è piaciuto.

di **Giampaolo Moraschi**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 75%

Necessita di pratica e di una bella lettura del manuale di gioco per poter essere apprezzato per come dovrebbe.

» Longevità 70%

Non semplice se approcciato male. Richiede tattica e pazienza.

NEW GAME

CASTLEVANIA AGA

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Dante Retro Dev
Genere: Platform
Piattaforma: Amiga AGA/CD32
Sito web: https://danteretrodev.itch.io/akumajou-dracula-aga

Akumajo Dracula/Castlevania è senza dubbio una delle serie più iconiche degli anni '80. Nata su Famicom, ma convertita su qualsiasi piattaforma ad 8 e 16 bit fino alle moderne console di oggi, la saga della famiglia Belmont e del suo intreccio con Dracula è senza dubbio una delle più belle da testare e giocare.

La trama gira attorno al temibile vampiro ideato da Bram Stoker ispirandosi a Vlad Tepes II, detto l'impalatore, e i discendenti del cland i cacciatori di vampiri e mostri Belmont (e i suoi numerosi alleati).

Un gioco che fece successo su Famicom per dinamiche di gioco, un solido gameplay e una grafica che richiamava lo stile dei monster movie anni '30 e '50.

Dopo una mediocre versione Amiga del 1990, graficamente accettabile ma terribilmente "legnosa" (ed è un complimento, ndN) ecco la versione per Amiga AGA realizzata da Dante Retro Dev.

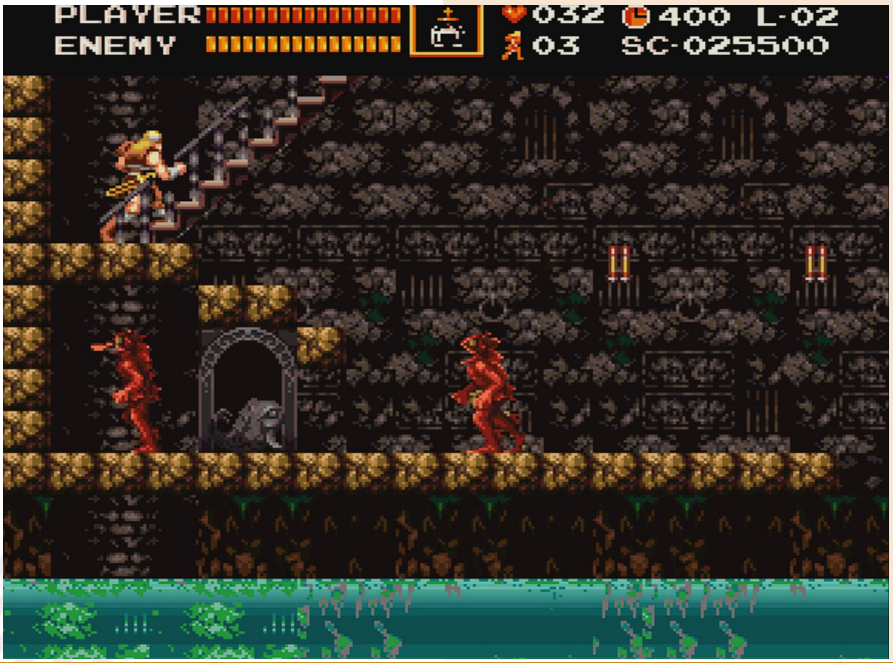
Un titolo che abbiamo seguito con interesse sulla nostra pagina in questi anni, che ora è finalmente in versione completa e giocabile e totalmente "free download".

Se la drama è sempre quella, lo stile del gioco richiama il titolo originale del FAMICOM/NES ma lo aggiorna con uno stile grafico che richiama i titoli a 16 bit successivi con alcune chicche prese direttamente dalla serie Chrnonicles e dalla bellissima versione per Sharp X68000.

Il gioco è sempre basato sul saltare, distruggere i nemici mortali che ci

verranno incontro, raccogliere bonus e potenziamenti della nostra arma e, possibilmente, un'arma aggiuntiva.

Questa versione presenta 6 livelli di gioco divisi in diverse sezioni da esplorare e con boss fight finale. I mostri di fine livello sono proprio... mostri! Quelli dei film degli anni d'oro



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%
Comandi perfetti (sono contemplati il doppio tasto e il pad cd32) che permettono una giusta risposta del personaggio in ogni situazione. Tecnicamente davvero bello.

» Longevità 90%
Un gioco dal level design ottimo e con una buona curva della difficoltà. La battaglia con Dracula merita di essere combattuta con destrezza.

del cinema horror con un bellissimo Frankestein ad esempio, in perfetto stile Boris Karloff oppure una incredibile Medusa che ricorda quella del film Clash of the Titans del 1981.

Se siete appassionati di "vecchi" monster movie, questo titolo e tutta la saga di Castlevania sono una benedizione.

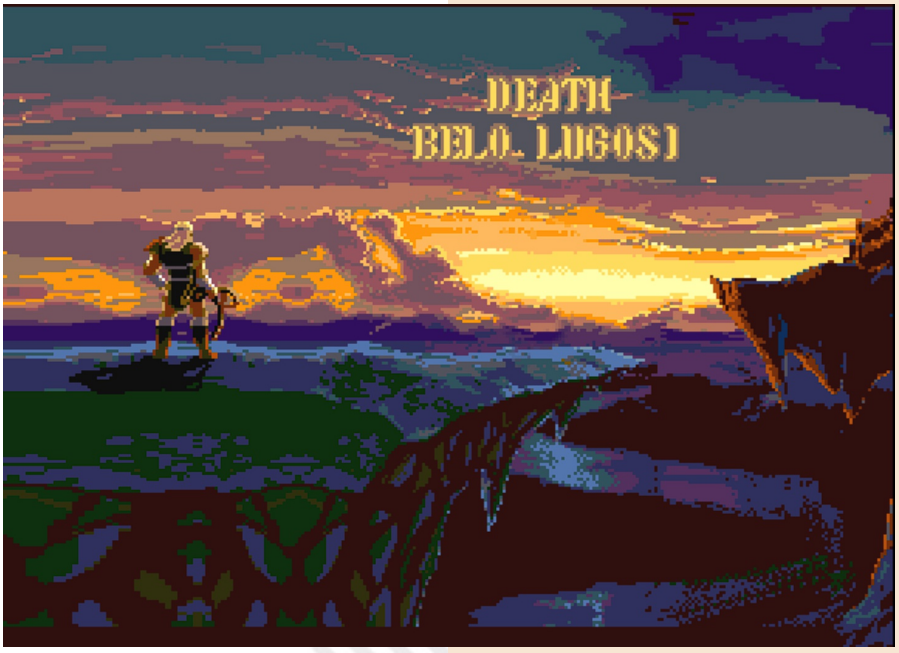
Il gameplay solido e si accosta alla versione originale e non a quella realizzata nel 1990. I colpi sono precisi, la sincronizzazione dell'arma perfetta e tutto funziona alla meraviglia.

Nulla da dire sulla colonna sonora, perfetta trasposizione delle tracce realizzate da Kinuyo Yamashita e Satoe Terashima.

Il gioco gira in real hardware richiedendo della Fast Ram. Su A1200 di base ha diversi problemi per funzionare correttamente mentre su CD32, la iso, non ha avuto problemi o crash. Consigliamo di testare la configurazione migliore in emulazione e magari riportarla su un hardware adeguato.

Che dire di più? E' un titolo quasi perfetto e con un grande bilanciamento della difficoltà. I livelli hanno una curva che vira verso l'alto in modo graduale. Un piacere giocare in questo modo.

Un grande modo per cominciare questo 2025 su Amiga.



di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

A GREAT NEW WORLD

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Phaze 101
Genere: Puzzle
Piattaforma: MSX

"O meraviglia! Quali creature mirabili! E come è bello il genere umano! Oh dolce nuovo mondo, pieno di tal popolo!!"

Distopico e inquietate questo A Great New World su MSX.

Si deve essere davvero eroici per creare un gioco ispirato a "Il mondo nuovo" di Aldous Huxley. Libro scritto nel 1932 dove Huxley anticipava lo sviluppo delle tecnologie sulla riproduzione, l'eugenetica e il controllo mentale, usati per forgiare un nuovo modello di società, tratteggiando una distopia in cui l'uomo vive in un drammatico limbo esistenziale. Un testo freddo e distaccato, cinico che esalta gli aspetti grotteschi del dramma su cui l'autore si soffermava.

Il gioco non è basato sugli eventi del libro, ma sulla società che descrive. In questo mondo tutti hanno un ruolo e sono condizionati dalla nascita ad essere perfetti per quel ruolo e, cosa importantissima, essere felici.

Nel gioco saremo incaricati di far funzionare la società "perfetta". Dovremo assicurarci che la giusta quantità di cittadini di ogni tipo venga allevata e preparata/condizionata a svolgere il proprio ruolo nel mondo attraverso una serie di minigiochi che sono molto più "adulti" di quanto sembrino in superficie.

Ad ogni turno di gioco, i disastri naturali ridurranno la popolazione e dovremo creare nuovi embrioni, ordinarli in base ai ruoli (è necessario avere a disposizione diverse tipi di persone, altrimenti la società collassa) e poi si dovranno condizionare per dare il meglio di loro nello svolgere un determinato ruolo. Essere perfetti e felici.

M.I.C.I.D.I.A.L.E.! Non ci sono parole per rendere giustizia a questo nuovo titolo di Phaze101. Unico nel suo genere e dotato di uno stile cinico ma interessantissimo.

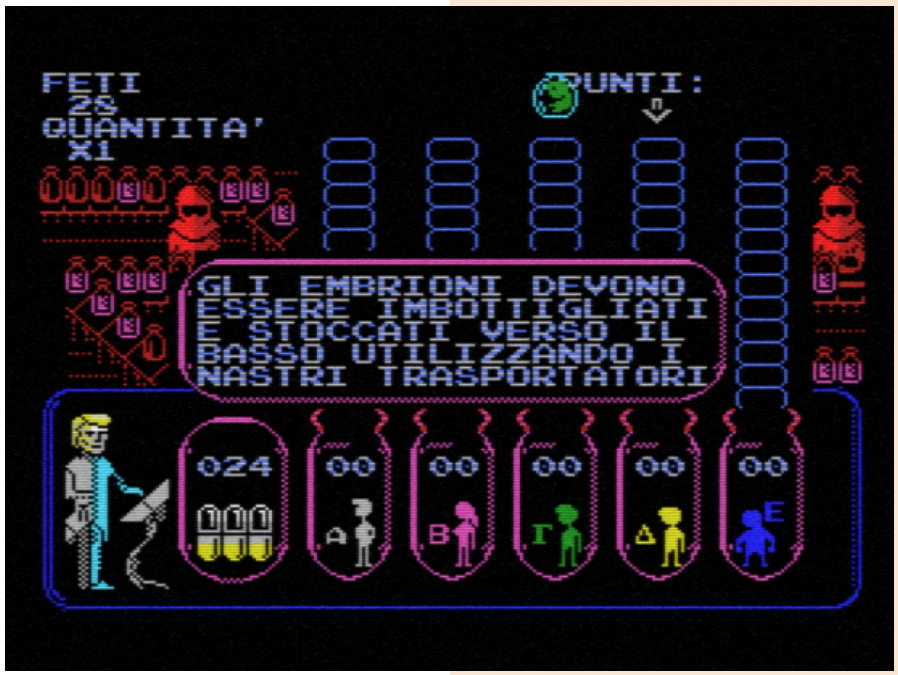
GIUDIZIO FINALE

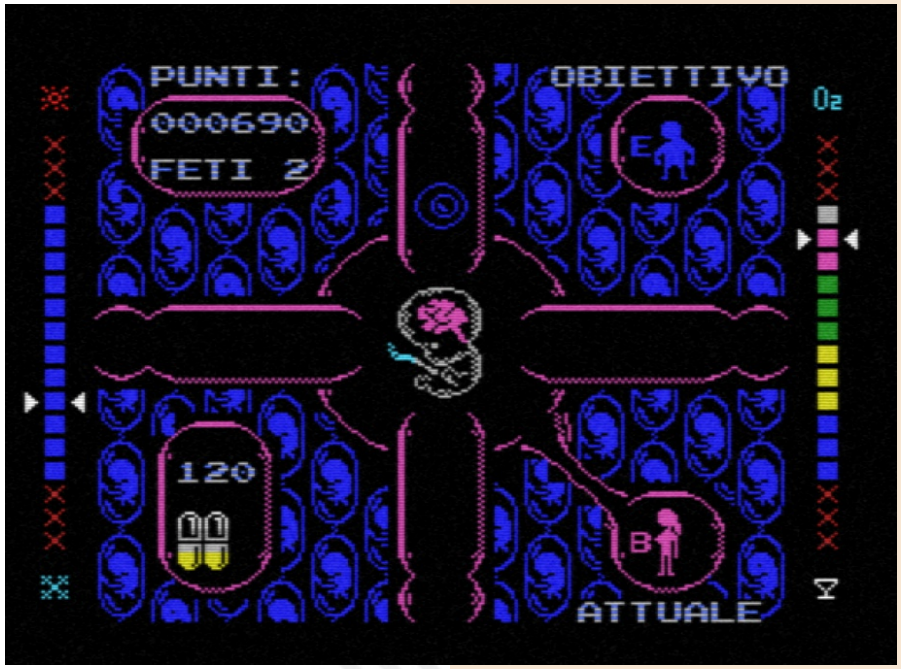
» Giocabilità 95%
La trama, i tutorial, la grafica, la musica e i minigiochi… tutto perfetto!

» Longevità 90%
Richiede dedizione ed impegno, ma coinvolge tantissimo.

Una versione dei “God game” ma con un pizzico di MK Ultra e di manipolazione delle masse.
Il gioco è dotato di un bel tutorial per ogni evento sia in inglese che in italiano e di diverse schermate che spiegano l’evoluzione della nostra distopica società. Non ci sono giochi simili su MSX e nemmeno su altre piattaforme. Bello è dir poco. Trama incredibile e un appeal unico che incolla allo schermo. I minigiochi sembrano usciti da un puzzle game su Game Boy ma presentano una profondità e una grande capacità di coinvolgimento.
Anche l’aspetto estetico e quello audio sono qualcosa di unico. La grafica è minimalista ma dalle tinte dark e opprimenti che caricano tantissimo l’atmosfera complessiva e la musica è un gioiello per tensione e realizzazione. Non ci sono altre parole per descrivere questo titolo. Va provato, vissuto e gustato. E’ un gioco che incolla allo schermo e fa ragionare.
“Oggi l’arte del controllo dei cervelli sta diventando scienza. E chi pratica tale scienza sa quel che sta facendo e perché; ha per guida teorie e ipotesi ben fondate su massicce prove sperimentali”

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**





NEW GAME

ANNIHILATOR

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Salt & Pixel
Genere: Shoot'em up
Piattaforma: Game Boy Color
Sito web: https://saltandpixel.itch.io/annihilator

Un futuro folle e distopico nell'anno 40XX. La città di Eden Try brulica di vita e dolore. Tutto è alimentato dall'agonia di coloro che debbono sopportare la "Tribolazione".

Questo esperimento trasforma la sofferenza umana in carburante per macchine da guerra e soldati potenziati. I torsi delle vittime, gli organi vitali e il cervello vengono fusi assieme alle macchine progettate per estrarre emozioni.

Chiusi in un circolo perpetuo di morte e rinascita rivivono all'infinito i loro ultimi momenti. Ma qualcosa è cambiato, un sopravvissuto è fuggito da questo ciclo distruttivo ed è pronto a liberare la razza umana da tutto questo dolore.

Annihilator è uno sparatutto top-down per Gbc fresco fresco d'uscita. Giocheremo nei panni del sopravvissuto Shinryu. Lo scopo è semplice: distruggere qualsiasi cosa si presenti sul tuo cammino verso la libertà e annientare la corporazione. In soldoni si tratta di una formula vista già in Smash TV o nel recente Xenocrisis. Da quest'ultimo prende l'approccio ad ogni livello e lo stile di gioco "forsennato".

Il gioco è disponibile all'acquisto digitale per 10 dollari sulla pagina degli sviluppatori.

E' un titolo piuttosto divertente e caciarone. Le ondate dei nemici sono abbastanza impegnative e richiedono un paio di partite per essere comprese e gestite. Il gioco presenta anche una serie di sequenze di intermezzo (assieme ad una bella introduzione)

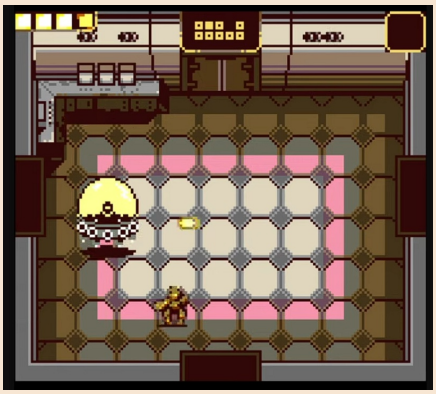
che narrano lo sviluppo di tutta la storia. Effettivamente il background è davvero molto interessante e lo vedrei bene sviluppato all'interno di un gioco di ruolo tecno-sci-fi.
Il confronto è con il già citato Xeno Crisis, recentemente uscito su GBA. Diciamo che dal punto di vista tecnico, ovviamente, ne esce sconfitto. La grafica funziona, ma è poco dettagliata.
Si lascia giocare ma presenta quella strana sensazione di "già visto" che dopo poco lo farà abbandonare nella nostra ludoteca virtuale.
Ad ogni modo un prodotto interessante per appassionati e dalla trama bellissima.

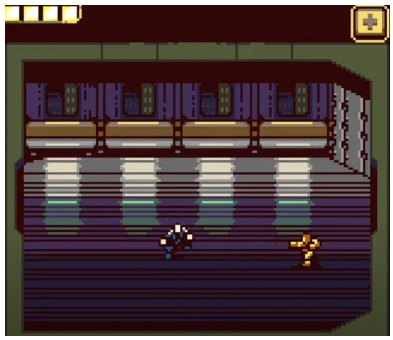
di **Marta Rossmann**

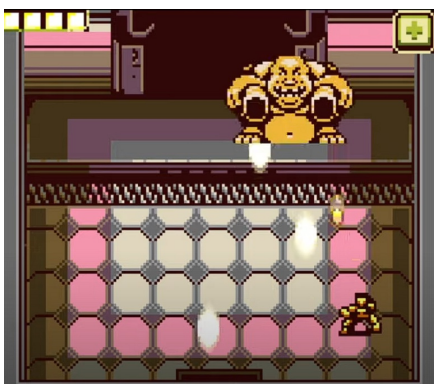
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 75%
Nulla di innovativo sotto il sole. Si spara e si schivano proiettili. Interessante l'approccio alle boss fight ma penalizzante l'assenza di smart bomb.

» Longevità 65%
Penalizzato dal vasto numero di titoli del genere.







NEW GAME

DESTROY!

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Team Ultra Rare
Genere: Action/Brawler
Piattaforma: Nintendo 64
Sito web: https://github.com/n64brew/N64brew-GameJam2024/tree/main/code/rampage

Destroy! è un minigames homebrew per N64, uscito a fine dicembre 2024 ed in competizione per la N64 Game Jam. Ricorda molto il classico Rampage in cui si gioca nei panni di giganti mostri-kaiju che distruggono la città. Una partita comincia con ogni giocatore in un angolo dello schermo all'interno di una griglia cittadina di edifici con visuale isometrica 3D. Ci sono venti edifici disposti in uno schema 5x4 e ogni giocatore controlla un gigantesco kaiju simile a Godzilla che può agitare la coda contro gli altri per farli cadere a terra.

I giocatori ottengono punti attaccando e distruggendo edifici. Chi realizza più punti vince il livello e scala la classifica. A mettere un po' di pepe ci sono diversi carri corazzati armati che viaggiano nell'arena con lo scopo di fermare la distruzione. I carri non si possono distruggere e rappresentano il vero ostacolo.

Ogni tipo di edificio garantisce una quantità variabile di punti in base alla grandezza: il piccolo vale 1 punto, il medio 2 punti e il grande 3. Ogni edificio possiede anche una resistenza variabile a seconda dei colpi di coda che gli verranno inferti.

Il titolo è stato sviluppato da un team tutto italiano che ha saputo realizzare un prodotto semplice e divertente.

Il gameplay e lo stile di Destroy! ricordano molto il gioco arcade Rampage (o Rampage: World Tour / Universal Tour, se vogliamo restare sul N64). La differenza principale è che Rampage è un platform 2D, mentre questo è più simile a un picchiaduro 3D dall'alto verso il basso. Quando si

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Tutto super semplice da gestire, comandi reattivi e un'atmosfera in puro stile RAMPAGE.

» Longevità 90%
In multiplayer è davvero devastante! Caciarone e distruttivo e non richiede troppo ingegno per essere giocato. Distruzione pura!

tratta di giocare, l'obiettivo è semplice e chiaro: rompere più cose possibili. L'unica cosa che non è molto chiara all'inizio sono carri armati non danno alcun punteggio quando li colpisci e forniscono solo un leggero inconveniente.

I round sono piuttosto brevi e veloci e una partita tira l'altra. Giocando contro l'IA troveremo anche un buon livello di sfida, ma il top rimane il gioco multiplayer.

Detto questo, l'atmosfera cupa e grintosa aumenta un po' la tensione nella partita. Come se la posta in gioco fosse alta e non ci fosse altra scelta che compiere il proprio destino e far crollare tutto a terra.

Destroy! è uno di quei giochi che ti fa davvero pompare il sangue per un po' di distruzione gratuita. Ti fa schiacciare il controller per vincere la partita, ed è sempre molto divertente.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

F-16 FALCON STRIKE

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Jarosław 'Roeoender' Wosik
Genere: Simulatore di volo
Piattaforma: Atari 8bit
Sito web: https://webchrono.pl/assets/f16fs/index.html

Ma quant'era bella l'epoca d'oro dei simulatori di volo su home computer? Parlo proprio dei simulatori di combattimento. Tantissimi titoli, iper complicati e dettagliati che "sfrecciavano" sui cieli virtuali delle nostre macchine da gioco.

Un genere che ha subito un forte calo a fine anni '90 ed è limitato e di nicchia sulle moderne piattaforme di gioco.

Ma ecco spuntare, su Atari 8bit, questo F-16 Falcon Strike. Titolo polacco sviluppato per il contest Abbuc 2024 e che si è meritato gli onori della cronaca per qualità e giocabilità.

Nel gioco indosseremo la divisa di un pilota di caccia F-16 dell'aeronautica militare polacca. Lo scopo è quello di difendere i cieli dell'UE e della Polonia dall'aggrezione della BARF (Federazione Russa e Bielorussa) nella fittizia "Campagna di Kroleviec."

La campagna è composta di 15 missioni dalla difficoltà crescente e da diverse impostazioni: combattimento aereo, intercettazione bombardieri nemici, supporto unità terrestri, bombardamenti, assalto alle unità di terra avversarie.

Ogni missione è corredata da un ottimo briefing testuale che ne spiega le condizioni di vittoria.

Gli scenari sono reali, ovvero ricalcano città, aeroporti e zone reali, nella posizione esatta.

Interessante il lavoro imposto nel settaggio del caccia. La manovrabilità del nostro F16 dipende da come lo si è equipaggiato con armi/bombole di carburante montato. Stessa cosa delinea anche la velocità dell'aereo e la capacità di volo in altitudine (tramite il fattore di densità atmosferica).

Possiamo munire il nostro F16 di diversi armi: cannoni, missili non guidati, missili guidati – aria aria: AIM

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Tantissime opzioni da gestire e completissimo per essere un titolo in soli 130kb. Non semplice senza seguire il tutorial e la manualistica.

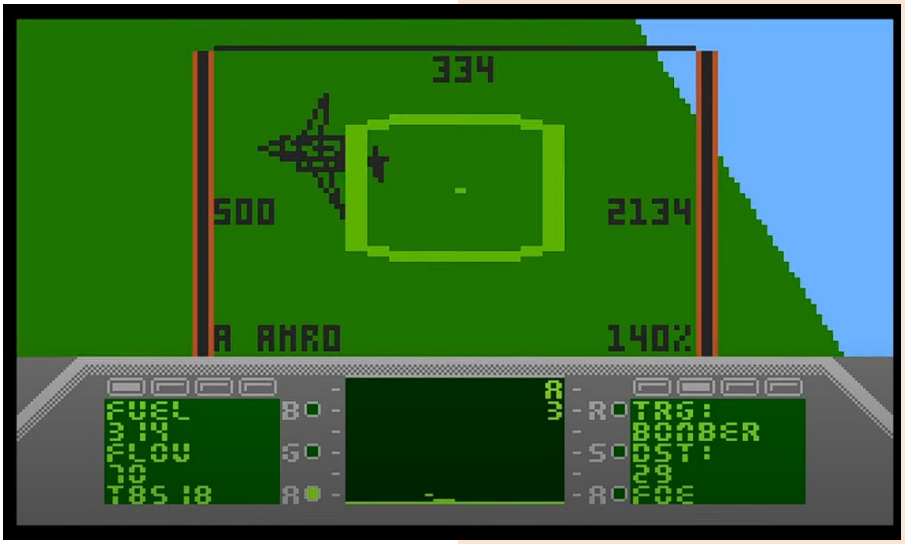
» Longevità 80%
Le missioni sono ben strutturate e piacevoli da giocare. Non è un gioco per tutti.

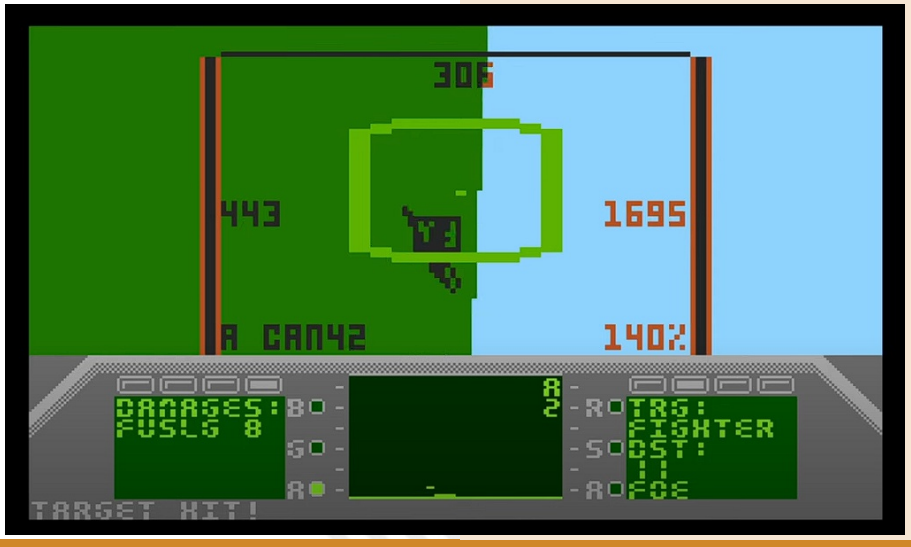
Sidewinder, AIM 120 Amraam, Aria terra: AGM 65 mavericks, Antiradar: AGM 88 HARM.

Tutto questo lo possiamo fare in fase di settaggio in una schermata dedicata. Il gioco è davvero un prodotto completo. Le missioni possono fallire se l'avversario raggiunge l'obiettivo durante il nostro volo d'assalto. C'è una bella implementazione del tempo in volo e tutto è piuttosto realistico.

Il motore tridimensionale è convincente e tutto si muove ad una discreta velocità. Non è un gioco semplice da "gestire". Nella pagina web dello sviluppatore è disponibile un bel video tutorial. Un prodotto d'altri tempi, dedicato agli appassionati di questo genere e agli amanti delle simulazioni di guerra. Super completo in ogni sua funzione, sicuramente da provare.

di **Giampaolo Moraschi**





RANMA ½: AKANEKODAN TEKI HIHOU

Anno: 1993
Editore/Sviluppatore: Toho, Rumic Soft
Genere: JRPG
Piattaforma: Super Famicom, Super Nintendo
Trad. Inglese: https://www.romhacking.net/translations/404/

E' difficile da credere, ma un tempo Ranma ½ di Rumiko Takahashi era una delle serie più popolari ad aver onorato il fandom emergente degli anime occidentali degli anni '90.
La popolarità di Ranma è importante da capire, perché altrimenti la logica dietro la traduzione della principale incursione della serie nel genere RPG sarebbe quasi impossibile da seguire da part di un fan.
Ranma 1/2: Akenekodan Teki Hihou, tradotto come Ranma ½: Treasue of the Red Cat Gang, è molto elementare. Ha uno stile di combattimento facile al punto che spammare attacco o il nostro attacco speciale è sufficiente per la maggior parte degli incontri.
Non sono presenti missioni secondari, la storia è una caccia al MacGuffin piuttosto semplice e tutti i dettagli intriganti sono in gran parte elementi annacquati del suo materiale originale.
Non è un gioco orribile, intendiamoci. E' un gioco di ruolo per Super Famicom perfettamente funzionante, dall'aspetto gradevole, senza troppi fronzoli e che dura meno di dieci ore. Nessuna delle sue carenze è così grande da rendere l'esperienza di gioco dolorosa o noiosa; è solo che giocarci sembra come andare al ristorante e scoprire che l'unica cosa presente sul menù è il cestino del pane. Anche se quel pane è un ottimo pane!
Nel mio caso, l'esperienza di gioco mi ha lasciato per lo più con la nostalgia dei bei tempi andati.
Per chi non lo sapesse, Ranma ½ è un manga d'azione e commedia pubblicato dal 1987 al 1996 da Rumiko Takahashi. È incentrato sul prodigio del kenpo arrogante Ranma Saotome e su Akane Tendo, due adolescenti artisti marziali promessi sposi che devono costantemente respingere vari corteggiatori indesiderati con quantità gratuite di violenza da cartone animato. A complicare ulteriormente le cose c'è una maledizione che trasforma Ranma da forma maschile a femminile quando viene bagnato con acqua calda o fredda. Molti dei corteggiatori sopra menzionati sono maledetti in modo simile ma si trasformano in animali.
Se tutto questo vi sembra interessante, mi duole dirvi che la trama di Treasure of the Red Cat Gang sembra più la trama classica di un qualsaisi gioco

di ruolo giapponese ma con il cast di Ranma ½ inserito per dare un sapore delicato. Ranma e Akane sono in giro quando un'antica banda malvagia di banditi a tema felino rapisce il padre di Ranma, Genma. La coppia li insegue solo per essere catturata e portata via in un continente pieno di città rurali. Da lì, Ranma, Akane e altri membri del cast di supporto della serie devono cercare tre oggetti mistici prima che la gang titolare del Red Cat possa usarli per conquistare il mondo.

Nonostante la mancanza di un'ambientazione allettante o anche di un'impostazione interessante, questa non è necessariamente una condanna a morte per un gioco di ruolo di Ranma ½. C'è molto umorismo da ricavare da tutto ciò, anche in scenari già visti. Infatti, metà delle battute nell'originale derivavano dal mescolare faide romantiche melodrammatiche con incontri di arti marziali incredibilmente buffi. Ci sono in realtà molti archi narrativi di Ranma incentrati sul recupero di vari MacGuffin, e ciò che li esalta è l'irriverente senso dell'umorismo di Takahashi e la sua perfetta padronanza della commedia visiva, della farsa e dell'azione.

Questo umorismo non è assente da Treasure of the Red Cat, e quel poco che c'è è molto apprezzato. Mi sono divertito ripetutamente ogni volta che il rivale di Ranma, Ryoga, abbandonava inconsapevolmente il gruppo a causa del suo pessimo senso dell'orientamento, e sono stato felice di vedere che il gioco ricordava quanto fosse terribile Genma come padre. Ma è tutto troppo distratto e niente di tutto ciò influisce sulla storia in modo significativo. Aiuta il fatto che la traduzione dei fan, attualmente l'unico modo per giocare a questo gioco in inglese, sia spesso piuttosto piatta. È perfettamente leggibile e i personaggi sembrano essere scritti in modo accurato.

L'estetica se la cava meglio in questo senso. Mentre il gioco è pieno di villaggi affamati di caratteristiche distintive, una porta girevole di dungeon di caverne generiche ed effetti sonori e musica per lo più insignificanti, gli sprite dei personaggi sono ben caratterizzati. Non sono il set di sprite più diversificato in circolazione, ma rappresentano abbastanza bene il cast. I miei sprite preferiti sono probabilmente le animazioni dei danni per alcuni dei membri del tuo gruppo, che sono appropriatamente cartoonesche per un gioco di Ranma ½. Gli sprite nemici sono allo stesso modo piuttosto evocativi dell'arte buffa della serie, il che almeno significa che il combattimento emana un'atmosfera "Takahashi".

Il combattimento in sé è il più semplice possibile per il genere. È un attacco a turni con "Attacco" per utilizzare gli attacchi normali, "Speciale" per utilizzare le mosse speciali e gli oggetti con "Oggetto". L'unica parte degna di nota è che la risorsa di attacco speciale, Ki, non è indicata da numeri, ma da una barra senza valori chiari. I livelli ripristinano completamente HP e Ki e sono sorprendentemente frequenti, quindi il combattimento finisce per essere in gran parte privo di sfide. C'è persino una funzione di battaglia automatica sorprendentemente funzionale per velocizzare ulteriormente le cose. La difficoltà potrebbe occasionalmente aumentare con un boss, ma non è niente che uno o due oggetti non possano risolvere. E giusto nel caso in cui gli incontri piuttosto frequenti inizino ad annoiarti, Ranma è dotato di una fuga garantita (accurata come nei manga) nel suo menu "Speciale".

Al di fuori del combattimento, l'esperienza rimane del tutto priva di eventi. Il gioco, come dicevo, non ha obiettivi secondari e i suoi pochi elementi unici meritano a malapena di essere menzionati. Anche senza una guida, sarebbe difficile per chiunque perdersi, il che è tecnicamente un vantaggio, anche se in questo caso indica quasi

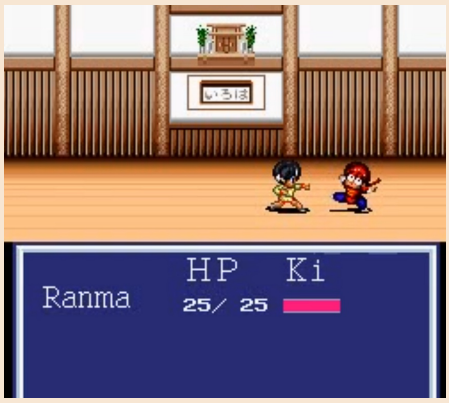
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 70%

Trama lineare senza guizzi esagerati. La traduzione dal giapponese non è male.

» Longevità 75%

Per veri fan della serie. Solo per loro il titolo è perfetto! Per tutti gli altri si tratta di uno dei tanti Rpg su Super Nintendo da riscoprire, ma non di certo un capolavoro.



altrettanto una mancanza di varietà. Ci sono momenti in cui il gruppo deve usare le proprie forme maledette per accedere a determinate aree, ma è molto raro e questa idea non viene utilizzata altrove. Le forme maledette non influenzano nemmeno il combattimento in modo coerente. Ranma può andare in battaglia sia in forma di ragazzo che di ragazza senza sforzo o ripercussioni, mentre Ryoga e Mousse, che si trasformano rispettivamente in un maiale e un'anatra, perdono l'accesso a determinate mosse in quelle forme. Shampoo, tuttavia, può trasformarsi in un gatto e non subire alcuna penalità. È abbastanza facile immaginare una versione di questo gioco in cui la gestione delle trasformazioni è più un fattore di combattimento ed esplorazione, quindi è abbastanza deludente vedere uno dei punti più notevoli della trama di Ranma ½ svolgere un ruolo così minimo. Ranma ½ come serie è sempre stato più adatto al genere dei giochi di combattimento, anche se i pochi esempi di giochi di combattimento erano versioni inferiori dei loro contemporanei. Il recente remake anime mi dà una leggera speranza che qualcuno possa fare un ping ad Arc System Works per il prossimo passaggio, anche se non ci tratterrò il fiato.

Così com'è, Ranma ½: Treasure of the Red Cat Gang è un gioco di ruolo standard come non mai. Non suscita né rabbia né gioia in modo significativo. Mentre mi avvicinavo alla fine della mia partita, mi sono reso conto che qualsiasi apprezzamento avessi per Treasure of the Red Cat Gang derivava meno dal gioco in sé e più dal fatto che aveva ottenuto una traduzione dei fan per cominciare. Come accennato in precedenza, Ranma ½ era incredibilmente popolare tra i fan degli Anime degli anni '90, ma lasciarlo lì è probabilmente sminuirlo. In realtà era paragonabile per reputazione a Sailor Moon e Dragon Ball Z. A differenza di quelle serie, però, non ha avuto resistenza nella mente collettiva dei fan del nuovo millennio. È ancora amato come un classico da molti, ma quell'amore è ampiamente oscurato dall'adulazione accumulata per le offerte più recenti.

Ma è proprio quell'amore dei primi anni 2000 che trovo più affascinante in Treasure of the Red Cat Gang. Forse non ha molto da offrire a parte il fatto che è un gioco di Ranma ½, ma mi trovo comunque impressionato dal fatto che i traduttori del "Ranma Team" abbiano dedicato tempo e sforzi per portarlo a un pubblico di lingua inglese. Non tutti i progetti di traduzione devono essere motivati dal desiderio di vedere un capolavoro dimenticato o un oscuro successo di culto. A volte l'impulso risiede nell'amore per un'opera e nel desiderio di vedere tutti i suoi derivati, o anche semplicemente nel rispetto per l'amore degli altri. Anche se i guastafeste come me non riescono a guardare oltre i suoi difetti, non ho mai avuto la sensazione che questo gioco si intromettesse nel mio tempo o in quello dei traduttori.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

TRACKER HERO

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Zener
Genere: Music game
Piattaforma: Amiga AGA/ECS
Sito web: https://zener.itch.io/tracker-hero

C'è stato un momento che i giochi musicali per vari sistemi spopolavano alla grande. La serie Guitar Hero ad esempio oppure Rockband oppure DJ Hero. Tutti titoli che trasportavano i giocatori all'interno del gioco, inserendoli come elementi di una band tramite chitarra o batteria o, come nel caso di DJ Hero, permettendo di editare brani ed eseguirli su una console.

Fecero furore e anche ora sono ben ricordati dai tanti appassionati del genere.

Poteva mancare su Amiga qualcosa del genere? Nella testa di Zener (lo sviluppatore) direi di no ed eccoci davanti a Tracker Hero, titolo musicale che ricorda in tutto e per tutto i già citati e amati titoli del genere.

Cosa faremo in questo gioco? Semplice, lo scopo è suonare al meglio i pezzi in formato MOD presenti nel gioco base, nei pack aggiuntivi oppure quelli che inseriamo nella cartella dati. I MOD nel mondo Amiga sono il formato musicale per antonomasia. Utilizzati nella scena Demo e in tantissimi concerti di chiptune music. Il più famoso programma per la loro realizzazione era il celebre PRO TRACKER realizzato da Lars Hamre, Anders Hamre, Sven Vahnsen e Rune Johnsrud. Permetteva di creare sequenze musicali "pattern", collegarle assieme e creare musica completa. Il formato era proprio quello .MOD.

Inizialmente sviluppato solo per Amiga, in seguito venne ricreato per renderlo compatibile anche si Atari ST, anche qui ottenendo un discreto successo.

Tornando al gioco. Tracker Hero è proprio come i titoli della serie Guitar Hero. Sullo schermo parte il brano scelto nel menù e lo scopo sarà quello di premere correttamente i quattro tasti a schermo per eseguirli al meglio possibile.

Il titolo permette l'ausilio della tastiera Amiga attraverso i tasti F1, F2, F3 ed F4, ma possiamo utilizzare anche i 4 pulsanti di un pad CD32 oppure utilizzare una chitarra o un tappetino da ballo PS2 utilizzando l'adattatore PS2-Amiga di Paul Willingham o PSX64. Se con la tastiera risulta macchinoso, con pad o chitarra è un vero spasso e garantisce diverse ore di svago.

Sul sito è disponibile gratuitamente nel formato AGA o ECS e con diversi pack di titoli da eseguire. E' possibile, inoltre, caricare MOD aggiuntivi inserendoli nella cartella apposita.

Che dire di più. Esteticamente non è nulla di che ma è sicuramente funzionale ed è sicuramente un gioco divertente e atipico da vedere su un Amiga.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Macchinoso con la tastiera, ma meraviglioso con le tante configurazioni possibili.

» Longevità 90%
Tantissimi brani da eseguire con possibilità infinite grazie alla possibilità di aggiungerne altri (quasi infinito).

NEW GAME

ELITE

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Aleksi Eeben
Genere: SCI-FI simulator
Piattaforma: VIC 20
Sito web: https://vic20elite.wordpress.com/

Elite è un classico dei videogames, un classico della fantascienza videoludica e una pietra miliare della programmazione nell'era dei primi home computer.

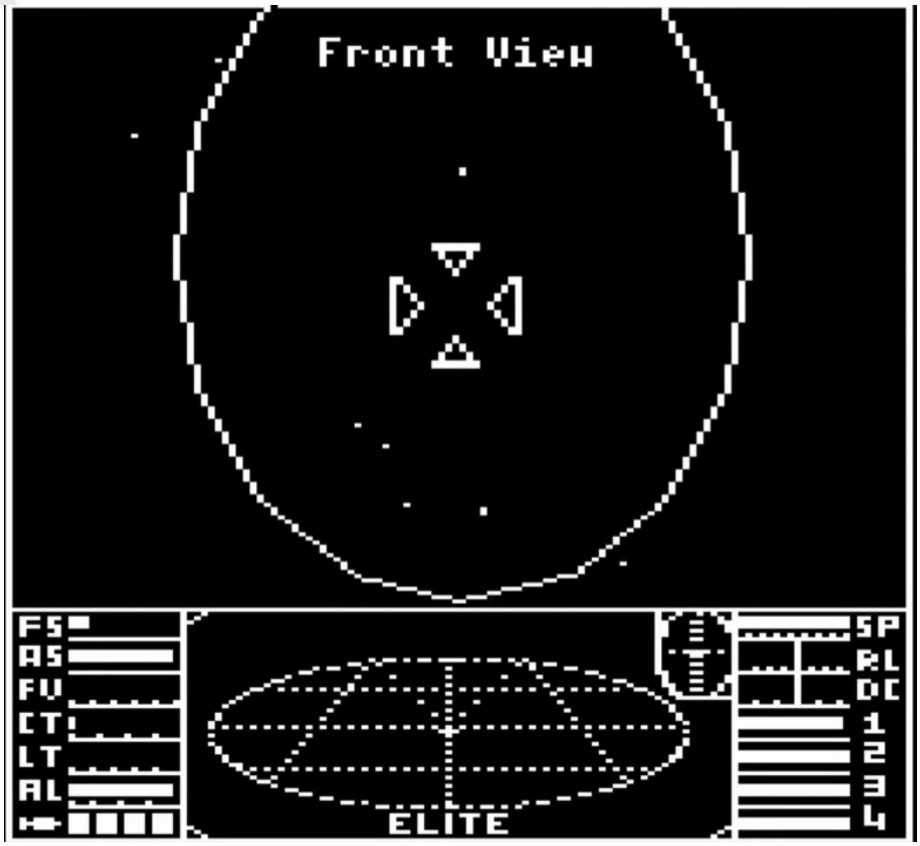
Un simulatore di commercio spaziale sviluppato nel 1984 da David Braben e Ian Bell e pubblicato da Acornsoft per BBC Micro e Acorn Electron.

E' stato uno dei primi giochi per computer domestici ad utilizzare la grafica 3D wireframe con rimozione delle linee nascoste. Ha aggiunto aspetti grafici e di gameplay attingendo al classico Star Trader del 1974. Un'altra grandissima inclusione fu l'ispirazione a The Dark Wheel, racconto di Robert Holdstock, che mise di fronte ai giocatori una serie di codici morali e legali a cui avrebbero potuto aspirare.

La serie è tra i franchise dei videogiochi più longevi. Al primo titolo seguirono Frontier:Elite II nel '93, First Encounters nel '95, che introduceva la fisica newtoniana e sistemi stellari realistici. Un terzo sequel è stato rilasciato nel 2014 ed è conosciuto come Elite Dangerous, nato di crowdfunding e successivamente rilasciato sul mercato.

Il titolo di Braben e Bell è stato estremamente influente, diventando modello per tantissime serie ed è stato convertito praticamente per qualsiasi piattaforma del periodo.

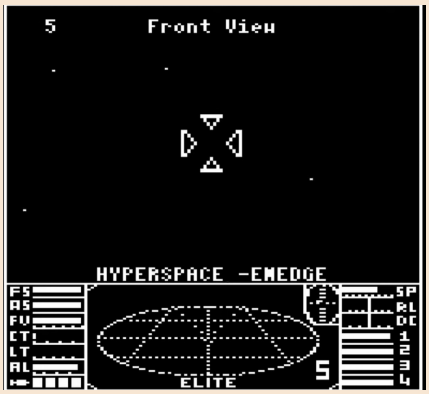
Questa versione VIC 20 arriva e ci stupisce per qualità e fedeltà al titolo originale. Naturalmente non può girare su un VIC base, ma richiede un'espansione RAM a 32K.

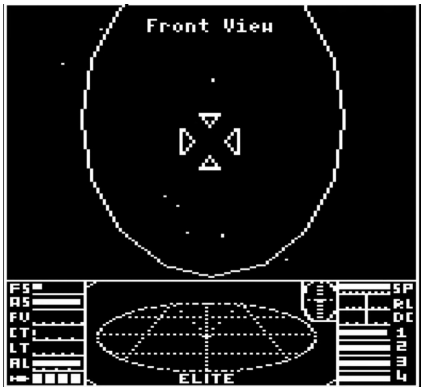


GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Mancano pochissime opzioni, ma la qualità del gioco è sempre immensa.

» Longevità 90%
Se siete amanti dello spazio, Elite è quello che dovete avere e giocare. Immenso e ancora oggi divertentissimo.





Segue la versione nativa per BBC Micro e Acorn a cui sono state omesse alcune funzioni (le descrizioni dei pianeti ad esempio, alcuni progetti di navi e la modalità di ricerca del pianeta). Questo per risparmiare memoria per un titolo così complesso.

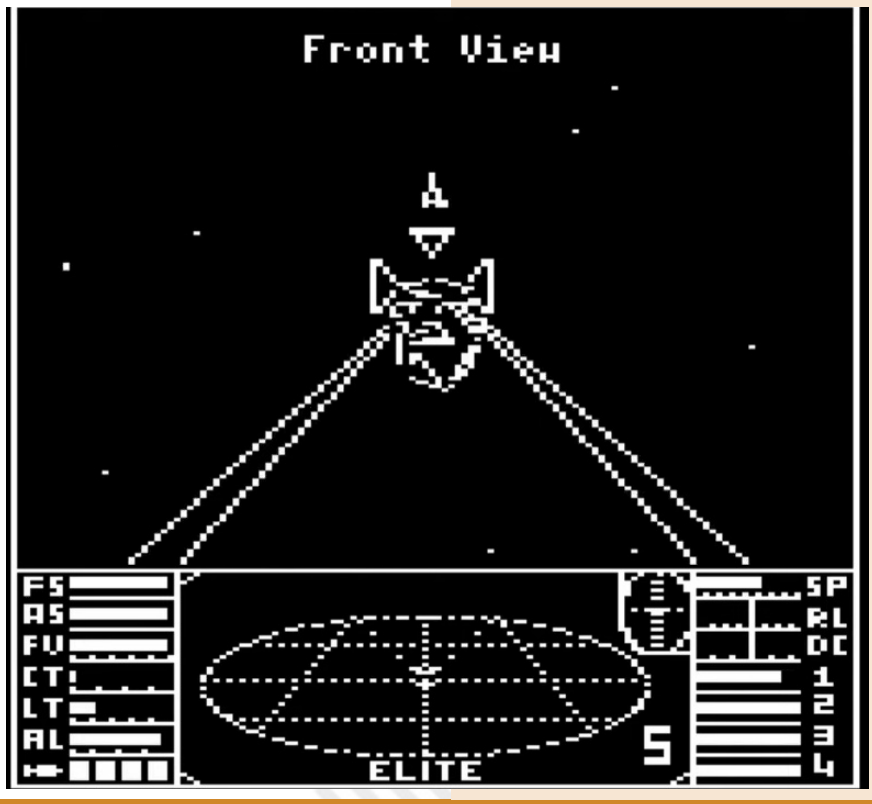
Sono però state inserite ben 30 navi diverse e 27 di queste hanno un design unico e sono presenti la stazione spaziale Coriolis e la Dodo. Su BBC e Acorn erano disponibili solo 11-13 navi, ad esempio.

E' possibile giocarlo direttamente da tastiera e sul sito di riferimento che ho lasciato in descrizione è presente una buona documentazione in merito.

Che dire di più... questa versione piace... e molto! Si muove "fluida" su VIC ed è giocabile tanto quanto le altre versioni viste in questi anni.

Merita di essere scaricata e giocata.

di **Giampaolo Moraschi**



NEW GAME

AVALAN

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Psytronik software, Icon 64
Genere: Avventura
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://psytronik.itch.io/avalan

Seconda recensione e subito andiamo al sodo! Ed eccomi qui a spendere due parole su questo nuovo homebrew uscito da poco.

AVALAN ha attirato subito la mia attenzione perché assomiglia moltissimo a un gioco per Commodore 64 che ho adorato, uscito nel lontano 1985. Sto parlando di The Willow Pattern Adventure (Troverete una foto in questa pagina).

Un nuovo gioco interessantissimo, dove ci si trova ad impersonare la nostra eroina (biondissima e nerboruta) a perlustrare l'antica isola di Avalan, in cerca dei pezzi della grande spada EXCALIBUR, distrutta precedentemente da un cattivissimo monaco.

Purtroppo, non tutto sarà così semplice come a parole. Il monaco ha arruolato un esercito di soldati pronti a farci la pelle a tutti i costi, e non ci sarà modo di fargli cambiare idea se non con una bella spada affilata piantata in fronte. I pezzi da trovare sono 44, quindi avremo un bel po di lavoro da svolgere, su un'isola composta da 256 schermate tutte interamente esplorabili!

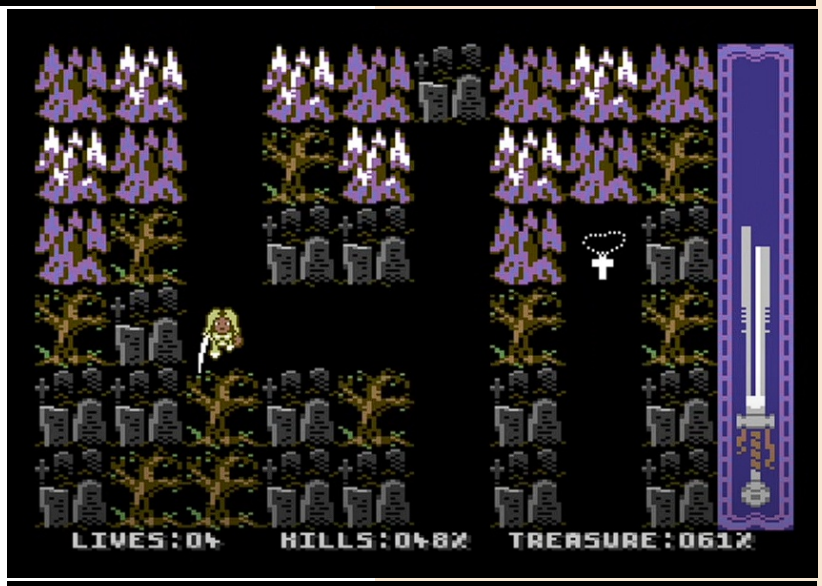
Una volta che recuperato l'ultimo pezzo, apparirà un piedistallo al centro dell'isola l'EXCALIBUR, a quel punto potrete far capire a quel "simpatico vecchino" del monaco chi comanda! Un gioco interessante che trovate sul sito ufficiale a poco più di 3 dollari. Prezzo onesto per del sano divertimento avventuroso.

Il pacchetto include la colonna sonora

in formato mp3 e custodia+etichetta per disco stampabile.

Ovviamente anche questo gioco e' compatibile sia con i vari emulatori per c64 (Vice sempre consigliato) e con le versioni maxi e mini del c64 (o in real hardware, ndN).

di **Chiara "Kika" Carrara**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%

Bellissimo, anche se ho notato qualche difficoltà di movimento del personaggio, a volte un po' troppo rigido ma comunque una cosa di poco conto.

» Longevità 93%

E' proprio un genere che io adoro! Con esplorazione del luogo e tantissimi schemi, da perderci le ore!

NEW GAME

MORTAL KOMBAT II

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Shaun
Genere: Beat'em up
Piattaforma: 3DO
Sito web: https://ko-fi.com/3dohd

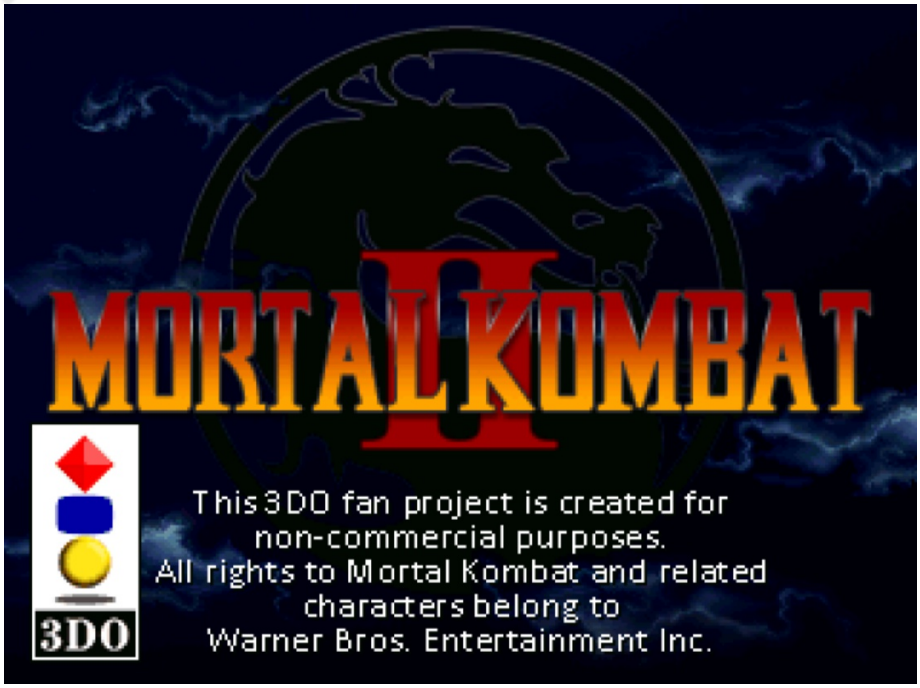
Il 3DO è stata una console "sfortunata". Concepita in quel determinato periodo storico dove le parole "multimedia" ed "interattivo" erano ancora agli albori e dove la tecnologia su CD sembrava dovesse essere il futuro.

Spinta dalle riviste del settore, doveva essere il "futuro" ma arrivò decisamente troppo tardi. Nel 1994, anno del lancio, fu macellata dalla concorrenza di Sony con Playstation e dalla Sega con il Saturn.

Tra i titoli più apprezzati però troviamo alcune perle, quasi tutte conversioni di titoli per PC, come Crash 'N Burn, Gex, Total Eclipse oppure le ottime conversioni di Samurai Shodown oppure di Super Street Fighter II.

Alla ludoteca della console si aggiunge questo port di Mortal Kombat II realizzato da Shaun, sviluppatore indipendente che ha fatto davvero un grandissimo lavoro.

Il beat'em up splatter della Midway del 1993 è in gran forma su 3DO.
C'è tutto il gioco e le varie modalità, i nuovi personaggi, le mosse speciali e i vari "easter egg" del gioco da sala. Il tutto condito da un'ottima prestazione grafica, un grande sonoro e una giocabilità perfetta sul pad della console.



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Risente dello stile di gioco degli anni '90. E' un team di picchiaduro diverso da quelli moderni e che richiede più pratica, ma è divertente e identico a quello che trovavamo nelle sala giochi. Ci sono tutte le mosse speciali, i personaggi segreti e ogni altra diavoleria.

» Longevità 85%

Un titolo ancora oggi molto "competitivo" da giocare.

Il titolo è disponibile in formato iso direttamente sulla pagina dello sviluppatore che, sottolinea, continuerà ad aggiornarlo fino a rendere "arcade perfect".

Il mercato homebrew per la macchina di Trip Hawkins non è molto movimentato, ma questa conversione vale la pena di essere testata e giocata. Un gran bel lavoro!

di **Giampaolo Moraschi**

NEW GAME

CAVE DAVE

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Thalamus Digital Publishing ltd.
Genere: Platform
Piattaforma: Game Boy Color
Sito web: https://thalamusdigital.itch.io/cave-dave-game-boy-color

Cosa si può acquistare con 1 solo dollaro? Poche cose. Magari delle caramelle o una bottiglietta d'acqua. Qualcosa di piccolo ma che possa addolcirti la giornata.

Con un dollaro possiamo acquistare questo Cave Dave, un acton/platform nella sua forma più pura e classica.

Un piccolo Spelunky in miniatura dove il nostro pixeloso amico, armato di una scorta limitata di corde e bombe, ma soprattutto di ingegno e tanta astuzia, avrà l'obiettivo di saccheggiare le tre immense caverne e ritrovare l'amata PSP perduta… evitando tutto ciò che si nasconde nell'oscurità.

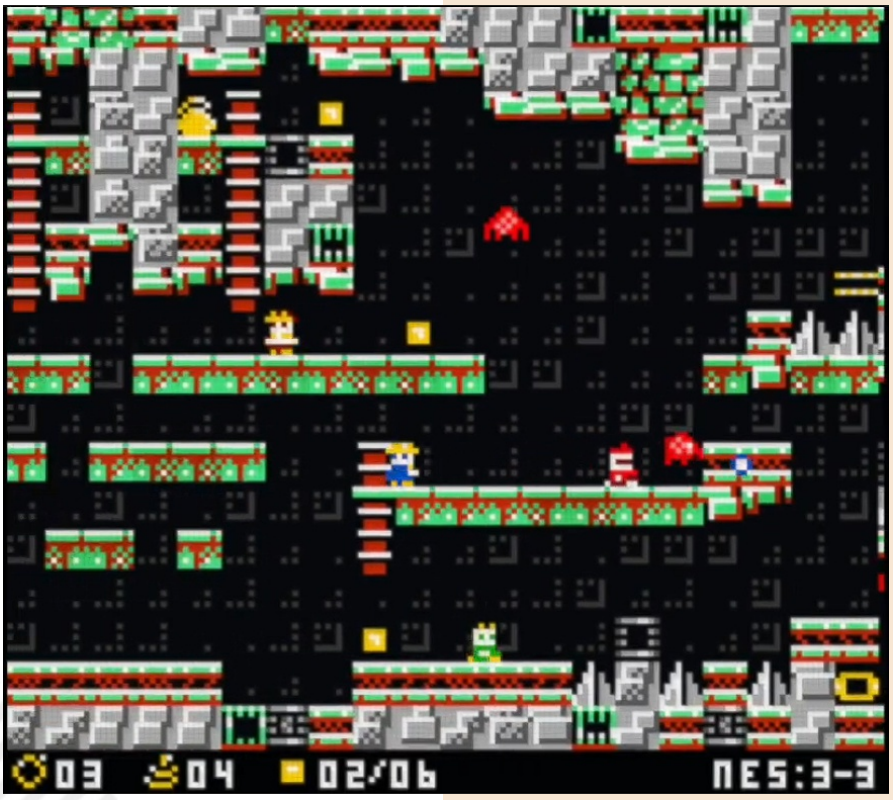
Questo Cave Dave ha un gameplay deliziosamente semplice: ci si può muovere liberamente in ogni grotta esplorandone ogni angolo ed eliminando/evitando qualsiasi nemico presente. Lo si può fare utilizzando bombe, corde o saltando sopra le teste degli avversari proprio in stile Super Mario.

L'unico limite è dovuto dalle poche dotazioni di armi iniziale, ma faremo presto a recuperarne di più andando avanti.

Interessante notare la "personalità" differente di ogni nemico in gioco e il suo comportamento. Apprendere la strategia corretta per affrontarli sarà determinante per portare al termine l'avventura e la nostra sanità mentale.

Il DPAD del GBC serve esclusivamente per muovere Dave, con il tasto A per saltare e il tasto B (combinato con SU o GIU' del DPAD) per lanciare bombe o calare la corda.

Il titolo è disponibile in due versioni: quella che abbiamo provato per GBC e una per Analogue Pocket. La rom per GBC è progettata per l'uso con emulatori come mGBA, ma è possibile testarla in real hardware flashandola oppure inserendola in un'everdrive.



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 92%
Gameplay semplice ma ben fatto. Un piccolissimo e graziosissimo clone di Spelunky per solo 1 dollaro!

» Longevità 92%
Praticamente infinito grazie alla generazione procedurale dei livelli. Non difficile ma ostico se preso sottogamba.

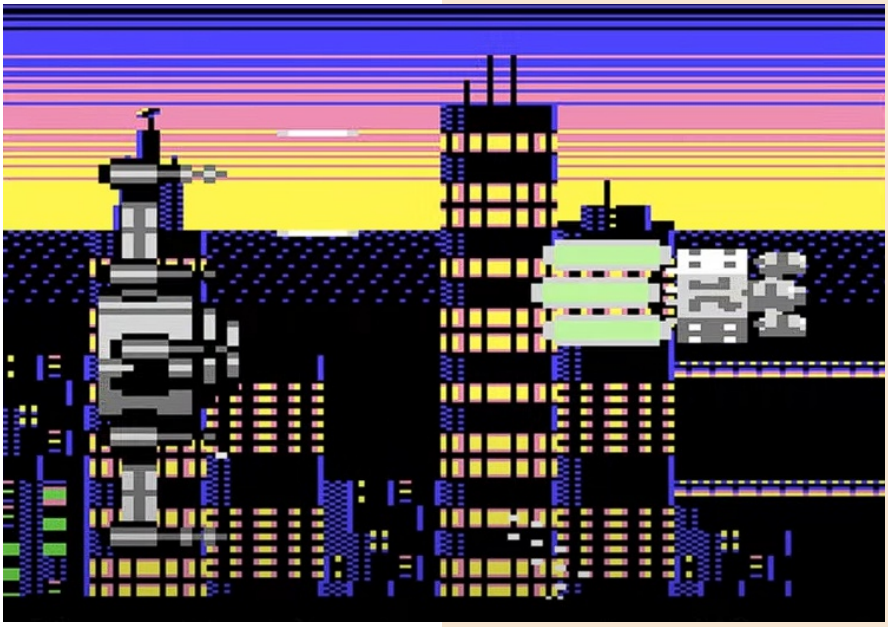
E' un classico action game con livelli procedurali che aumentano la rigiocabilità e la longevità finale. Ha un grande comparto grafico in stile "pixeloso" con un desing e delle animazioni notevoli per il GBC.
Il comparto audio è un'altra parte che ci ha colpito positivamente con un'interessante colonna sonora realizzata da BEATSCRIBE, molto attivo nel mondo chiptune e che vale a pena di tenere d'occhio.
Cave Dave è un prodotto nato su GBStudio e con il motore "aggiustato" con GBDK2020 che migliora la velocità complessiva e rende tutto molto più efficiente.
Ultimamente i titoli per GBC stanno crescendo tantissimo per qualità e gameplay e siamo sicuri che vi divertirete un mondo giocando al nuovo titolo di Thalamus. Un altro colpaccio!

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

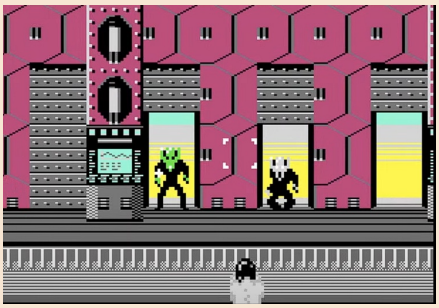
NEW GAME

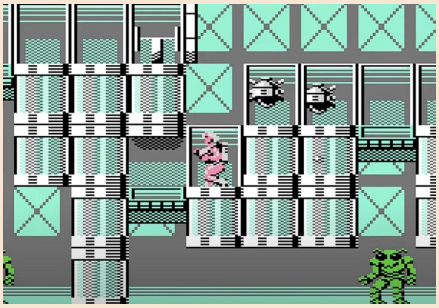
CAPTAIN ISHTAR VS THE FEDERATION'S MOST WANTED

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Psytronik Software
Genere: Action multi evento
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://psytronik.itch.io/captainishtar2



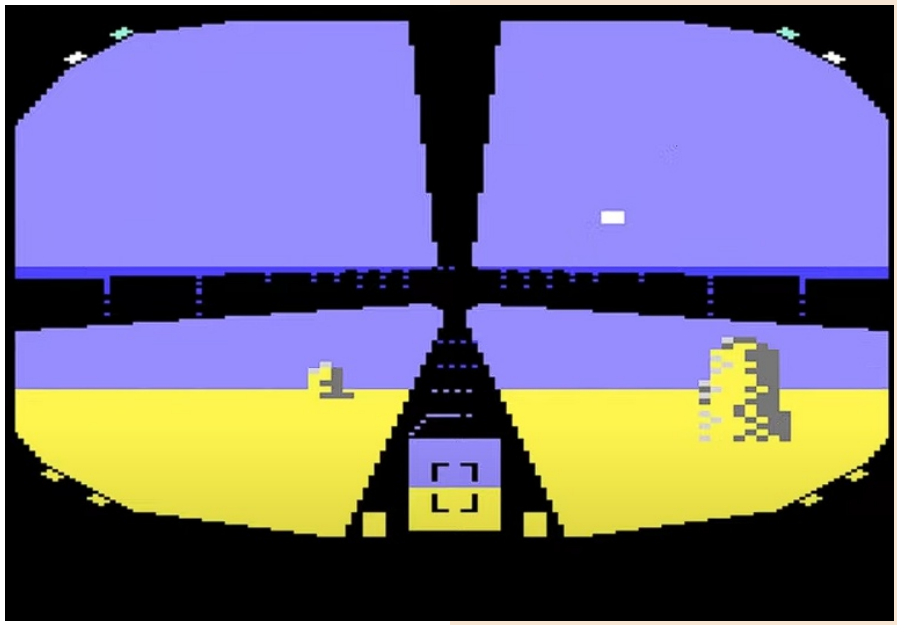
Nuovo titolo di Alf Yngve e nuova apparizione della Marshal spaziale Ishtar, che in questo caso si trova a dover eliminare dei pericolosi criminali interstellari ricercati:
Zarthan: un terrorista che comanda il suo folle esercito di robot per distruggere il pianeta Magnar
La banda dei Cloni Cozzi: Una banda di terribili cloni che estorce denaro per protezione sul pianeta Fromachis-3
Nemor: Un mutaforma che tiene sotto scacco il pianeta commerciale Basarre.
Un titolo multi evento con 5 parti da giocare tutte diverse in stile di gioco e gameplay (simili a quello visto nel primo capitolo della saga recensito sul numero 40 di Rmw ita).
Il primo mondo è sostanzialmente uno shooter dove ci troveremo prima a proteggere una nave spaziale piena di passeggeri e poi a ripulire la città. Su Fromachis-3 abbiamo un primo approccio da shoot'em up orizzontale, seguito da uno sparatutto su rotaia e uno shooter in prima persona. Sempre su Fromachis affronteremo la parte finale dell'avventura in stile Moon Patrol e lo scontro finale in stile Gun Fight.
Spostandoci su Basarre avremo una sezione platform d'azione su jetpack in un'ambiente di gioco labirintico e piuttosto complicato da affrontare.
Lo stile di gioco riprende il precedente capitolo. Per gli amanti dei multi evento è sicuramente una buona cosa, ma di certo anche questo capitolo di Ishatar presenta alcuni problemi del precedente.
Il gioco è "grossolano". L'aspetto visivo sembra provenire dai primi titoli per VIC 20 con uno stile grafico sicuramente impressivo ma molto scarno e la cura in alcune sezioni (ad esempio quella platform) è molto poca. C'è molto caos visivo e spesso non si comprendono bene le cose da fare, quelle da colpire o da evitare.
Anche in termini di giocabilità troviamo

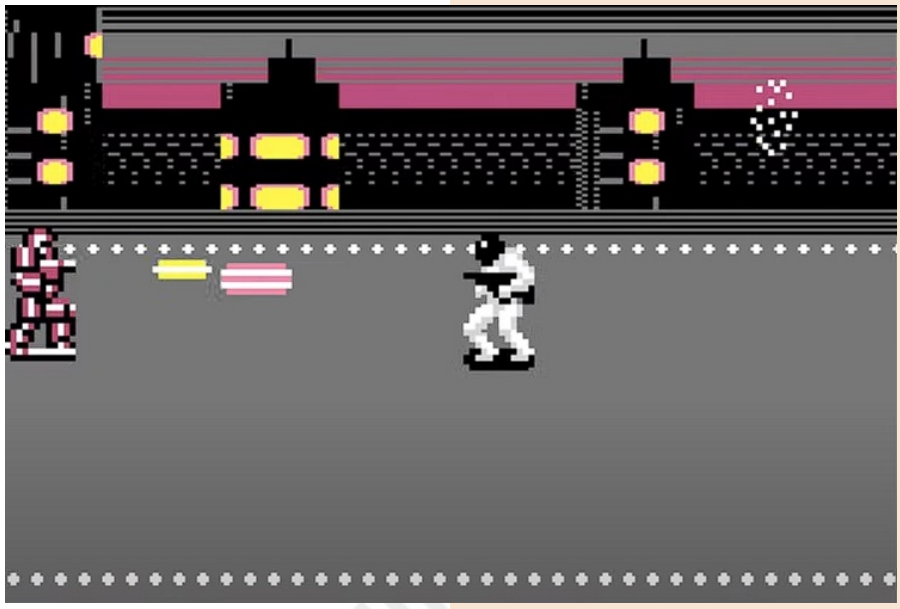




dei momenti altalenanti. Le fasi di shooting classiche sono ben strutturate e divertenti, meno la fase moon patrol style o quelle platform. La difficoltà è strana e mal calibrata.
Grandissimo punto a favore? La colonna sonora di Richard Bayliss. Una garanzia che alza di qualche punto l'apprezzamento finale.
Ishtar 2 è un gioco che soffre e che ha idee interessanti ma tirate via. Un compito a metà.

di **Giampaolo Moraschi**





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 50%
I multi evento sono interessanti ma devono avere una struttura solida legata e sicuramente appetibile. Le fasi shooting sono tutte uguali ma sono gradevoli, meno gradevoli le fasi platform che risultano confuse e poco chiare.

» Longevità 60%
Non è un titolo che si porta a termine subito e quindi di roba da fare e giocare ne avrete tanta. Peccato per la strana curva di difficoltà nei vari scenari.

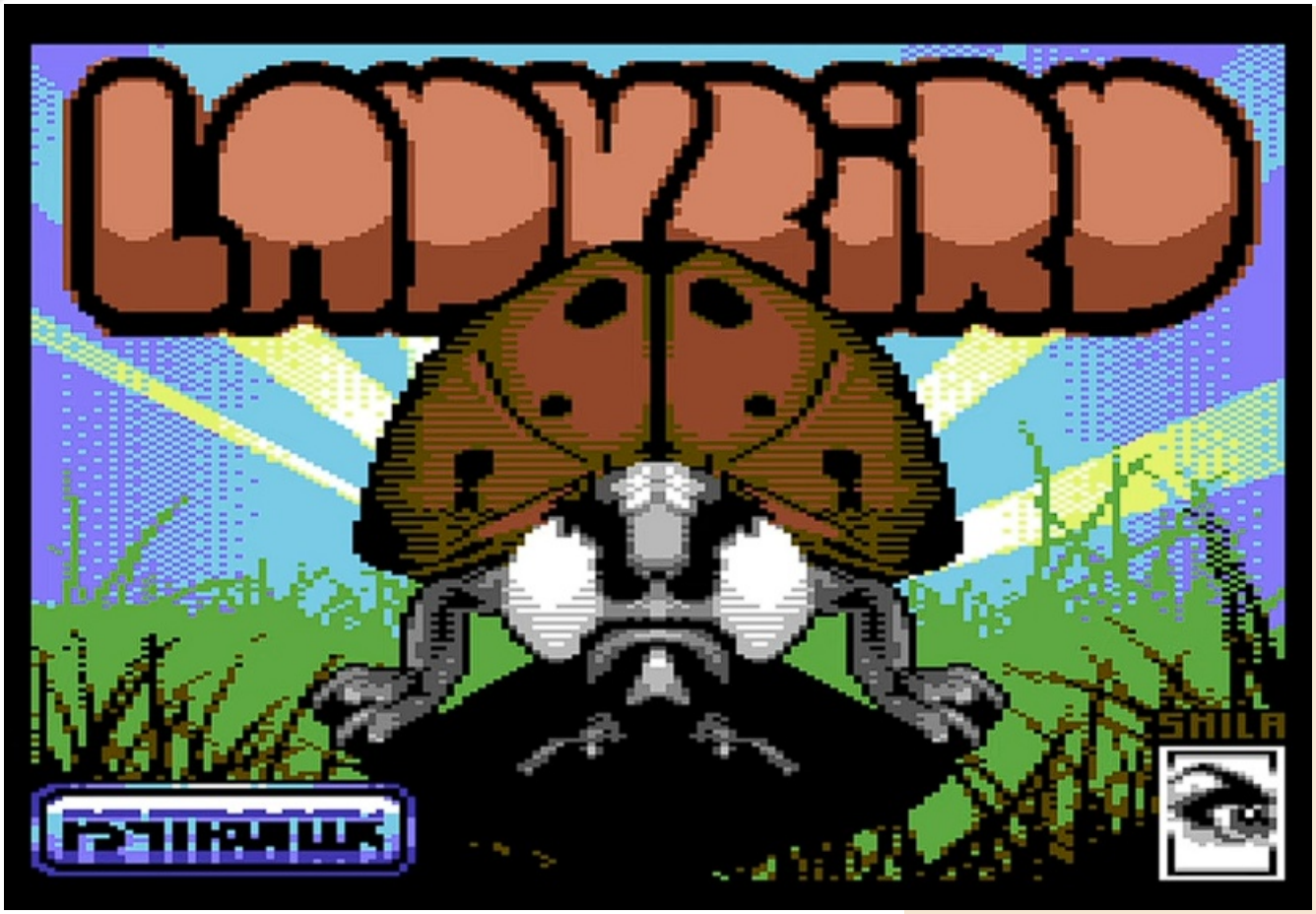
NEW GAME

LADYBIRD

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Psytronic Software, Icon 64
Genere: Puzzle-Maze game
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://psytronik.itch.io/ladybird

Il team Icon 64\Psytronik e' tornato con un interessante puzzle game!
La vita degli insetti non è mai facile, ma quella della nostra cara coccinella è terribile!
In questo puzzle game infatti dovrete vestire i panni di una mamma coccinella che deve salvare i suoi pargoletti da alcuni insetti che hanno deciso di rapirli, probabilmente per farci un'ottima cena.
Ci si troverà davanti quindi a 16 nidi infestati da animali cattivi da evitare assolutamente, oggetti da raccogliere e tantissimi puzzle da risolvere per poter finalmente arrivare all'amata prole (prima che si trasformi in un ottimo spezzatino)
La grafica è coloratissima e molto bella, ovviamente ci si trova davanti a un "clone" di un altro gioco classico, FIRE ANT del 1983, ma sicuramente molto più bello visivamente parlando e sicuramente più "moderno"
Giocabilità divertente, un ottimo arcade senza troppe pretese ma che comunque vi porterà via un po' di tempo in relax.
La musica è, a mio parere, azzeccatissima, molto divertente e in tipico stile "SID anni 80" Commodore.
E' possibile utilizzare il gioco su un emulatore c64 come VICE ad esempio, trasferirlo su c64 mini o maxi o anche su harware originale (con le apposite risorse)

Quindi ricapitolando:
-16 puzzle da risolvere
- ambientazione molto "anni 80" rivisitata in chiave moderna
- gioco divertente e godibile
- consigliato agli amanti dei giochi classici per c64



Potete acquistarlo sul sito https://psytronik.itch.io/ladybird e avrete incluso nel pacchetto la simpaticissima colonna sonora in file audio mp3 e in più la custodia disco stampabile + etichetta per il disco.

di **Chiara "Kika" Carrara**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%
Un bel gioco senza troppe pretese ma con una grafica godibilissima.

» Longevità 87%
Ti tiene incollato allo schermo ma forse alla "lunga" comincia ad annoiare.
In ogni caso vale la pena provarlo assolutamente!

NEW GAME

ALIEN INTRUDER

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Juan J. Martinez
Genere: Platform
Piattaforma: MS-DOS
Sito web: https://www.usebox.net/jjm/alien-intruder/

“Un’astronave commerciale è stata invasa dagli alieni. Tocca a te salvarli”. *Classico… direi un classico! Sempre il solito lavoro. Mai che ci sia altro da fare. Salva di qua… salva di là… massacra quel mostro… spappola quell’altro. La solita routine del guerriero spaziale.*
Ma non posso lamentarmi, la vita di noi cacciatori di alieni è questa. Io volevo fare il fornaio, ma purtroppo mi tocca fare questo. Ora scusatemi devo andare. C’è un gruppo di Slime verdi monoculari che mi ha particolarmente rotto le scatole.

Alien Intruder è un classico platform game a schermo fisso in cui bisogna saltare, ripulire lo schermo dalla marmaglia xenomorfa presente e passare al livello successivo.
Prende un pizzo di Bubble Bobble per l’impostazione dei livelli e i bonus “culinari”, ma ci aggiunge una pistola laser e un bel po’ di mostri piuttosto aggressivi.
Il nostro ero ha sessanta secondi in ogni livello per salvare tutti i membri dell’equipaggi catturati dai mostri spaziali e correre verso l’uscita. Se il tempo scade il personaggio perde una vita.
Ci sono alcuni pick-up speciali:
Punti bonus raccogliendo pizza, lattine di soda e dischetti shareware per aumentare il punteggio.
Bomba energetica che scatena una bella fascia di distruzione attorno a noi colpendo tutto quello che si pone davanti.
Tempo supplementare che prolunga il cronometro.
Vita extra… che ovviamente aumenta la nostra sopravvivenza (possiamo raccoglierne fino a 9).
Completando il livello si otterranno punti bonus per il tempo rimanente, tutti gli alieni eleminati e l’aver completato il tutto senza perdere vite. Tutto questo per la bellezza di 50 livelli totali. Insomma c’è un bel po’ da fare!
I primi livelli sono semplici, con nemici basiciepiuttostoinnocui.Servono

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Un semplice ma ben fatto platform con tanto da giocare e tantissimi livelli.

» Longevità 75%
Non difficilissimo ma ben strutturato e con una buona difficoltà.

per saggiare le meccaniche di sparo e salto. Dal 10 livello in poi si comincerà a fare sul serio, con una discreta dose di problemi di fronte al nostro eroe.
Graficamente è tutto molto colorato, ben disegnato e con un bel aspetto. Gli sfondi cambiano ogni dieci livelli offrendo una buona varietà. Le animazioni sono fluide, così come la colonna sonora, che nonostante si ripeta in ogni livello, è ben fatta.
Nel complesso, Alien Intruder è un solido platform con elementi shoting. Ci sono abbastanza livelli e la difficoltà è ben calibrata. Non è particolarmente innovativo ma è parecchio godibile.
E' un titolo realizzato per funzionare senza problemi su vecchi sistemi MS-DOS come i 286 e ovviamente gira in emulazione con il classico DOSBOX.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

MIKE MACH 2

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: LC-Games
Genere: Platform game
Piattaforma: Commodore 64
Sito web: https://lowcarb.itch.io/mike-mech-2-c64

Dopo l'uscita del primo Mike Mach, Luca Carminati con la sua LC games torna con il seguito Mike Mach 2.

Ci si trova davanti a un platform game davvero divertente.

Tutto comincia con il nostro eroe che dovrà esplorare l'interno di una nave cargo cercando di azionare tutte le leve presenti nelle varie stanze che compongono il gioco.

Il nostro amico, purtroppo, non ha con sé nessun tipo di arma. Un grosso problema che dovrà compensare con tanta astuzia, evitando il più possibile le creature aliene presenti sulla nave e le innumerevoli trappole che lo ridurrebbero a carne trita.

Lungo il percorso troverà oggetti da raccogliere sotto forma di cristalli, utilissimi per alzare il punteggio finale del giocatore, e alcune chiavi che gli permetteranno di accedere ad altre parti delle navi altrimenti inaccessibili.

Mike Mach 2 si divide in 4 stive, ogni volta che saranno azionate tutte le leve presenti in una di queste, Mike dovrà abbandonarla e gli alieni presenti verranno terminati da un raggio laser.

Come vi dicevo, Mike Mach 2 è molto divertente, con un giusto equilibrio

della difficolta ed una bella grafica che accompagna noi giocatori dentro un'esperienza di gioco dall'atmosfera molto "Retrò".

Il gioco e' scaricabile dalla pagina LC games su itch.io e gira senza problemi su qualsiasi configurazione Commodore possibile e immaginabile.

di **Chiara "Kika" Carrara**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 87%

Molto bello e scorrevole, forse lo sprite e' un po "rigido" nei movimenti, ma decisamente direzionabile.

» Longevità 90%

Ci troviamo davanti a un gioco che tiene attaccati allo schermo i fan del Commodore 64, abituati a questo gameplay, molto simile a quello dei magnifici 80/90. Consigliatissimo da me, parola di Kika.

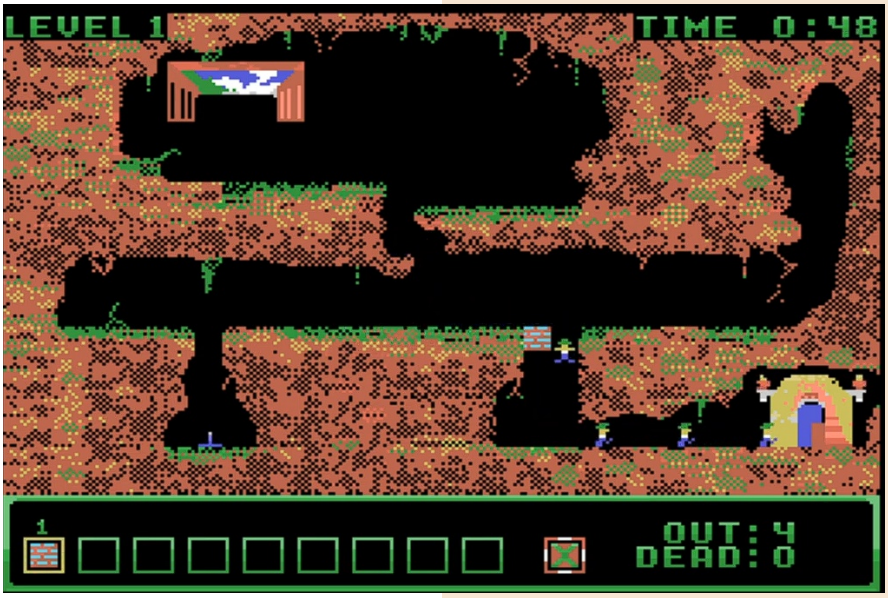
NEW GAME

DOOMLINGS

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Totta
Genere: Puzzle game
Piattaforma: MSX
Sito web: https://www.msxdev.org/2025/02/03/msxdev24-31-doomlings/

Io amo i Lemmings. Ho sempre amato i classici su Amiga realizzati da Psygnosis. Amo i livelli folli, le trappole da evitare, il modo totalmente assurdo di queste buffe creaturine di attirare il pericolo.

A tutto questo però aggiungo un… e se… invece di aiutarli li massacrassi o li nuclearizzassi? Quante volte li ho lasciati "spappolare" o distruggersi, splattandosi al suolo o bruciando nella lava. Sadismo? No, non credo. Una voglia di rivalsa per le ore spese a "sclerare" su un determinato livello. Ma finalmente è giunto il momento di vendicarsi!



Doomlings è un Lemmings al contrario e i protagonisti ricordano i roditori dai capelli verdastri solo nell'aspetto perché, nella realtà, non hanno la minima voglia di farsi massacrare.

Per la prima volta vestiremo i panni degli "esecutori" e avremo il compito di portare a morte ultima i piccoli, infami roditori.

Non tutti assieme e non in tutti i livelli ma, come da tradizione, seguendo le istruzioni prima di ogni livello.

Per portare a termine l'estinzione degli astuti Doomlings avremo diversi strumenti a nostra disposizione: Muri, presse per schiacciare, bombe, lame… insomma c'è sicuramente l'imbarazzo della scelta.

Come vi accennavo, questi piccoli "infami" non hanno voglia di farsi massacrare e si dimostreranno, come vedrete, piuttosto tenaci e scaltri.

Aggiungete a tutto questo anche il tempo che inesorabilmente scorre verso il basso. Poco tempo a disposizione per portare a termine l'estinzione di questi piccoli pixel rompi scatole.

Totta ha realizzato un gioco divertente ed inaspettato per MSX corredato da un buon comparto tecnico.

La grafica minimalista funziona alla grande e si muove bene, corredata da un buon comparto audio piacevole e scanzonato.

Il gioco funziona ed è divertente. Forse

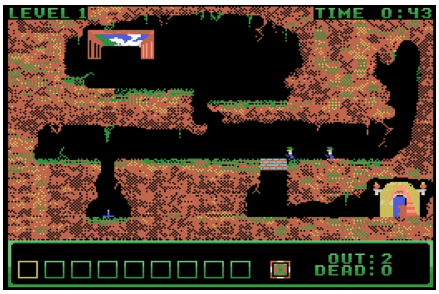
GIUDIZIO FINALE

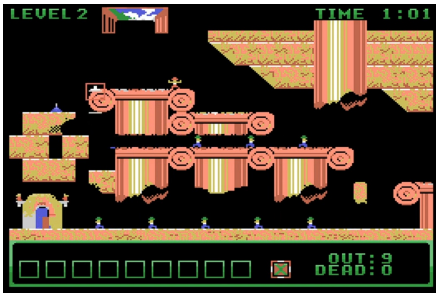
» Giocabilità 75%
Da rivedere meglio l'approccio al sistema di controllo. In compenso tutti i livelli sono molto vari e divertenti.

» Longevità 65%
Divertente e macchinoso, ma il problema sono i soli quattro livelli della versione base.

avrei rivisto un po' meglio i controlli per la gestione delle opzioni da scegliere in gioco (la trovo un po' macchinosa), ma una volta appreso e metabolizzato diventa super giocabile.
Come il Lemmings originale anche qui è richiesta pazienza (mooolta di più in realtà) per portare a termine il livello e passare al successivo. Quindi, da evitare se siete casual gamer o persone che vogliono rilassarsi giocando.
Questa versione è nata con solo quattro livelli, ma è prevista una futura release con un maggior numero di quadri.
Doomlings non è rilassante. E' un massacro e non scherza!!!

di **Giampaolo Moraschi**





KAIZOU CHOUJIN SCHBIBINMAN ZERO

Anno: 1997
Editore/Sviluppatore: Henshin/ Tokusatsu , NCS/Masaya
Genere: Platform
Piattaforma: Super Famicom/ Super Nintendo

Giocando la prima volta a questo titolo, ho pensato: “Questo deve essere il frutto di una cena piuttosto pesante a base di peperoni dove si sogna un mix tra Mega Man e Sailor Moon”… Avevo ragione!.

Un platform dall’aspetto decisamente “kawaii” e che vede due super eroi in stile Power Rangers prendere a calci nel sedere orde di nemici bislacchi.

La saga nasce su PC Engine e NCS/ Masiya si allontana dall’hardware NEC per produrre questo titoli sul Super Famicom. Lo crea a “fine vita” della console, nel 1994, ma verrà distribuito solo nel 1997, disponibile tramite download su Satellaview, un canale Nintendo online molto apprezzato in Giappone.

La serie di Schibibinman è una serie chiaramente ispirata alla saga di Mega Man, dove si controllano eroi saltellanti da piattaforma a piattaforma e si affrontano nemici e pericoli. Questa nuova versione su Super Famicom ricorda più un beat’em up a scorrimento, che si controlla come un platform.

I nostri eroi ricordano Mega Man, il caricamento del colpo Schibibin è un mega blaster, i nemici sembrano usciti dal telefilm di Haim Saban… tanta azione e cazzottoni.

Il titolo è semisconosciuto in occidente e, solo recentemente, è stato tradotto in inglese per il mercato internazionale.

Il level design è ottimo. Livelli di dimensioni importanti, che offrono la possibilità di scendere e salire da diverse altezze, permettendo di colpire i nemici nei modi più “coloriti”. I

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 85%
Un clone di Mega Man molto vario e con un eccellente level design. Tantissimo da vedere e da giocare.

» Longevità 80%
Non è un gioco difficile grazie ad un ottimo bilanciamento della difficoltà. Da recuperare assolutamente.

combattimenti con i Boss sono intuitivi e impegnativi. I boss stessi hanno schemi di attacco complessi, stimolanti anche per il giocatore più esperto.
La grafica è ben animata ma piuttosto blanda, tipica dei giochi per Satelleview. Gli sprite hanno un'animazione fluida ma potevano essere più curati i fondali (pochi presentano sfondi multistrato e parallasse). Comparto musicale, invece, molto buono ed orecchiabile.
Nonostante l'aspetto tecnico non eccezionale Schibibiman Zero è uno dei migliori giochi della serie, se non il migliore, e uno dei pochi buoni giochi disponibili su Satellaview.
Nel 2017, la società retrò Columbus Circle ne ha ottenuto i diritti, pubblicando una versione fisica su cartuccia completa di box art e manuale.
Un altro titolo da riscoprire per il nostro Super Nintendo.

di **Roberto Del Mar Pirazzini**

NEW GAME

FINAL FIGHT MD

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: MXRetroDev
Genere: Beat'em up
Piattaforma: Sega Megadrive
Sito web: https://mxretrodev.itch.io/final-fight-md

Final Fight è un feticcio! Un titolo che ha fatto breccia nel cuore di tutti gli amanti dei "rullacartoni". Uno spartiacque tra i vecchi piacchiaduro degli anni '80 e la generazione, più grande e aggressiva, dei primi anni '90. Tutti abbiamo amato Final Fight; vuoi per lo stile grafico impressionante per l'epoca, per i personaggi selezionabili diversificati e per la trama bella grezza e aggressiva.

Tutti conosciamo le gesta di Cody, Guy e Haggar. I deliri di Metro city e abbiamo imparato ad apprezzare anche i seguiti sviluppati sulle console Nintendo.

Da Final Fight nasceranno diversi beat'em up simili e il genere non sarà più lo stesso.

Le versioni domestiche del gioco hanno avuto fortune alterne: alcune decisamente azzeccate (quella per Sharp X68000), altre decisamente interessanti ma incomplete. Tra tutte la versione Super Nintendo.

Su Megadrive, il gioco di Capcom è arrivato solo tramite una "buona versione" per Mega CD. Fino ad oggi…

Si perché, dopo diversi mesi (anni) di sviluppo, MXRetroDev ovvero Mauro Xavier e il suo team, ci hanno tirato fuori questo Final Fight MD.

La versione finale e "quasi" perfetta del gioco Capcom che gira su un semplice Megadrive. Niente chip speciali o chissà quale diavoleria. Qui c'è la passione di un team che conosce la macchina e che, grazie a SGDK, ha sfornato un signor gioco.

C'è tutto il gioco originale e qualche chicca in più. Nelle nostre pagine

social e sulla pagina youtube di Retromagazine TV ne abbiamo parlato spesso, ma solo oggi siamo riusciti a testare integralmente il gioco nel suo complesso.

Senza l'utilizzo del codice sorgente originale, il team di sviluppo ha reso l'esperienza di gioco il più simile alla versione arcade. Sprites enormi,

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Final Fight MD è la versione perfetta di un classico senza tempo a cui lo sviluppatore ha aggiunto diverse opzioni di gioco e la possibilità di utilizzare il personaggio Maki di Final Fight 2…

» Longevità 90%

…Questo allunga sensibilmente la vita del gioco. Lunga vita a FINAL FIGHT!

fondali curatissimi e animazioni fluide sono un biglietto da visita di prima scelta. L'IA degli avversari ricorda quella vista in sala giochi e la palette del Sega Megadrive è usata alla perfezione.

C'è la versione Arcade classica, ma abbiamo anche la possibilità di giocare anche alla modalità Survivor, Mega Mode e Time Attack. E' possibile giocare in doppio e selezionare il personaggio femminile di Maki (visto in Final Fight 2 su Super Nintendo). Tutto questo aumenta sensibilmente la longevità finale.

Il punto "debole" è forse l'audio. Nonostante l'impegno nello sviluppo risulta gracchiare nei campionamenti, ma nel complesso le colonne sonore sono perfette.

Il gioco, mentre scrivo tutto questo, non è ancora disponibile al download. Mauro Xavier ha gestito lo sviluppo tramite il suo canale Patreon dove, tramite un piccolo contributo, è possibile sostenere il suo lavoro. A breve rilascerà la versione definitiva in "Free download".

Il gioco è totalmente compatibile in emulazione e su real hardware (caricato su everdrive o simili).

Un vero gioiello.

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

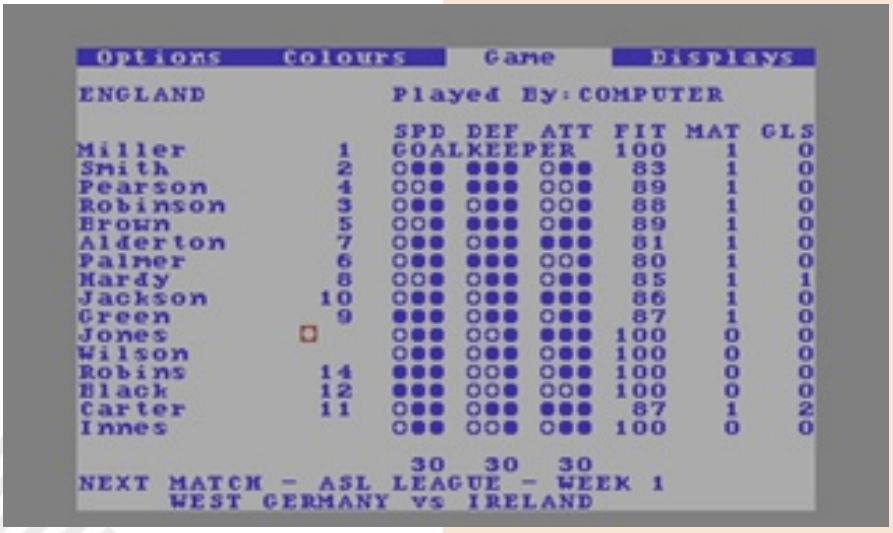
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Anno: 1988
Editore/Sviluppatore: Audiogenic Software
Genere: Simulazione calcistica
Piattaforma: Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari ST e Amiga

Emlyn Hughes International Soccer è un videogioco di calcio uscito nel 1988, pubblicato dalla Audiogenic Software. Il gioco prende il nome dal suo testimonial Emlyn Hughes, un popolare calciatore inglese. Inizialmente il gioco uscì per Commodore 64, successivamente fu convertito per Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari ST e Amiga. La Idea ne pubblicò nel 1992 una versione in licenza intitolata Retee!, per Amiga e Commodore 64, caratterizzata dalla localizzazione in italiano, con squadre e calciatori del vero campionato italiano.

Il gioco fu uno dei primi tentativi di unire l'azione tipicamente arcade con gli aspetti gestionali di una squadra di calcio; è infatti possibile decidere i ruoli dei giocatori, che hanno caratteristiche diverse. Le squadre controllabili sono le nazionali di Inghilterra, Scozia, Irlanda, Paesi Bassi, Italia, Francia, Germania e Spagna. Ogni nazionale ha propri giocatori con nomi propri e caratteristiche definite. Il tutto (nomi delle squadre, colori delle maglie, nomi dei giocatori e perfino le loro caratteristiche) è completamente editabile, con la possibilità quindi di trasformare le Nazionali citate in altre o in club, salvandone i dati su nastro o disco. I giocatori sono caratterizzati da differenti abilità: velocità, tiro, tackling, forma che variano su una scala di abilità da 1 a 3.

Il campo è mostrato con visuale in prospettiva dal lato lungo, con scorrimento orizzontale. Graficamente molto simile al primo gioco uscito International Soccer, ma in questa versione i giocatori possono compiere ogni tipo di azione sul terreno di gioco, dai diversi tipi di colpi di testa (in tuffo o da fermo) alle scivolate, possono



commettere fallo e tirare in differenti direzioni e con differente potenza, nonché infortunarsi con relativo calo delle prestazioni. Il gioco include, in una barra di testo, la possibilità di leggere una rudimentale telecronaca. Durante le partite è possibile ascoltare i cori delle tifoserie, inclusi cori di incoraggiamento con trombette da stadio e tamburi. Il gioco, vista la sua voluta complessità manageriale, presenta innumerevoli opzioni. Per gestire l'enorme mole di aspetti configurabili si usa un sistema di menù a tendina con effetto scomparsa. Le competizioni tra cui scegliere sono coppa, campionato e lega. È possibile giocare amichevoli o un intero campionato con partite in casa e fuori. La parte più interessante è l'implementazione dei vari tiri, effettuabili tramite una serie di movimenti eseguiti con il joystick. Ogni tiro è possibile effettuarlo in 8 direzioni differenti. Quindi tiro rasoterra, pallonetto, colpo di tacco, etc e non bisogna girare per forza il giocatore. Per esempio è possibile correre lungo la fascia e correndo, tenendo premuto il tasto di tiro, eseguendo una manovra veloce prima di rilasciare il tasto, si decide la tipologia di tiro e la direzione. La potenza è definita da quanto tempo viene tenuto il tasto di tiro. All'inizio risulta difficile padroneggiare tutti i tipi di tiri, ma dopo un pò di tentativi diventa in assoluto IL gioco di calcio per il C64.

di **Lino, alias Bimbomillo**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilitá 92%
Probabilmente il miglior gioco di calcio del Commodore 64.

» Longevità 92%
Praticamente eterno.

PROBOTECTOR

Anno: 1991

Editore/Sviluppatore: Konami

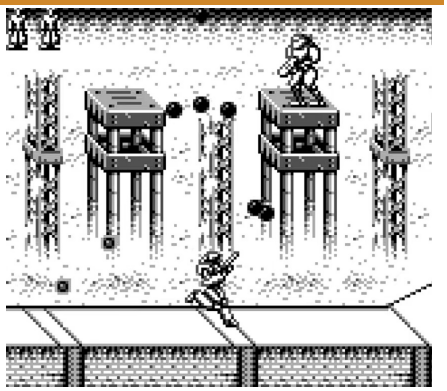
Genere: Run and Gun

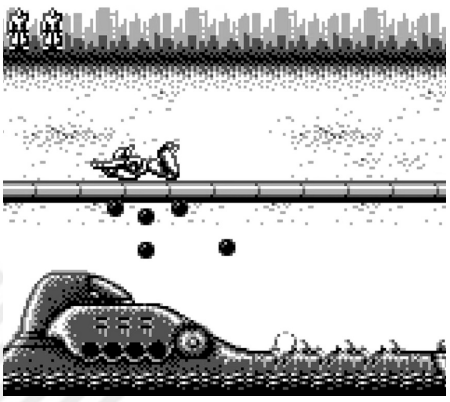
Piattaforma: Game Boy

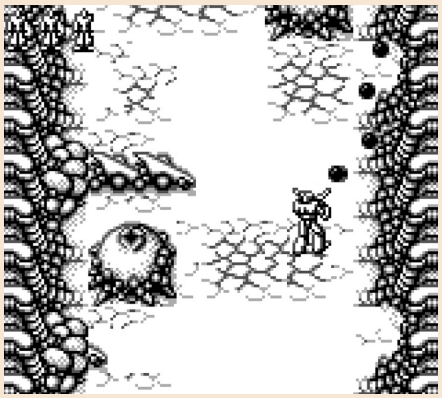
Ciao a tutti! Passate buone feste e un buon inizio 2025? Oggi vi porto una nuova recensione freschissima per un titolo storico.
Un titolo che adoro, un "Run and Gun", famosissimo che tutti conoscono e almeno una volta nella vita ci hanno giocato ed è Contra, uscito in Giappone con il nome originale, arrivato in America con il nome "Operation C" e in Europa con Probotector, che differisce nello sprite, perché se nella versione Nipponica e Americana troviamo un soldato Bill "Mad Dog" Rizer (modellato sulla figura di Schwarzenegger), nella versione Europea invece troviamo un robot (se non sbaglio per una questione di censura, ma non vorrei dire una cavolata).

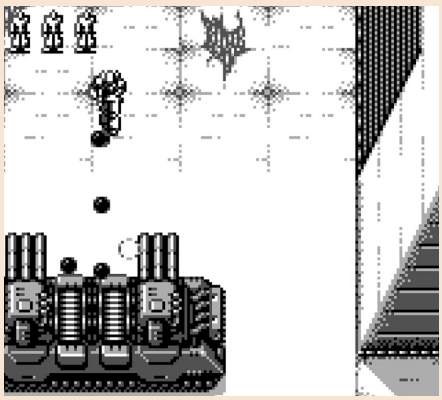
Ad inizio gioco durante il tragitto verremo assaliti da tanti soldati robot e possiamo acquisire diversi power-up per il nostro fucile, proseguendo e eliminando i boss la visuale si alternerà da 2D a visuale dall'alto.
Nonostante gli anni è un gioco davvero stupefacente e dire che è portatile fa la differenza. Veder muovere un caposaldo delle sale giochi sulla piccola console Nintendo era qualcosa di incredibile.
Il titolo è stato molto apprezzato anche per la velocità e la resa sonora davvero di prima qualità.
Col passare degli anni il suo gameplay è rimasto fresco e divertente, tanto da essere spesso rieditato in alcune collection nel 1997 e nel 2019 per nella compilation Contra Anniversary Collection per PS4, Xbox One, Switch e su PC.
Non perdetevelo. Voi ci avete mai giocato?

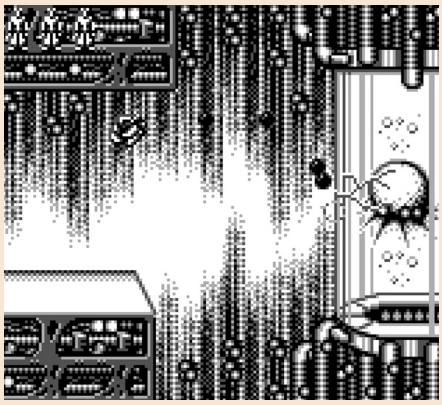
di **Barbara "Morgana" Murgida**











GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 89%
Un classico del genere Run and Gun che coinvolge fin da subito per trama e per modalità di gioco. Difficile staccarsene dopo aver cominciato.

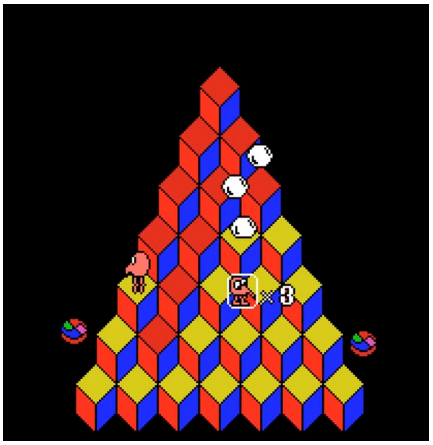
» Longevità 80%
Un titolo tosto che accompagna il giocatore fino alla fine.

NEW GAME

Q*BERT

Anno: 2025
Editore/Sviluppatore: Jelle Roggen
Genere: Platform
Piattaforma: MSX2
Sito web: https://www.msxdev.org/2025/01/11/msxdev24-21-qbert/

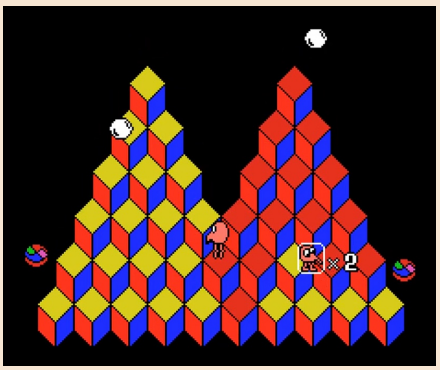
Q*bert mette allegria. Nonostante il gioco sia fonte inesauribile di imprecazioni, soprattutto nei livelli avanzati, è un titolo che difficilmente stanca.

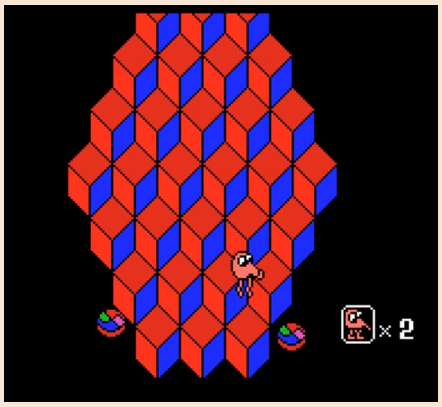


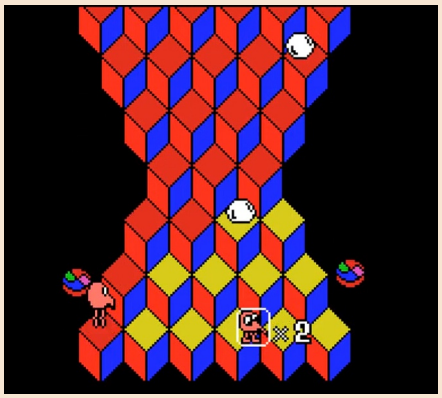
Questa versione è un nuovo adattamento per MSX2 del classico da sala giochi.
Un gioco che ha impiegato molto tempo per essere terminato (l'autore parla di trent'anni di sviluppo). Iniziato negli anni '90, solo ora lo vediamo arrivare sui nostri sistemi.

Il concetto di gioco è semplice: il piccolo e strambo Q*bert deve trasformare i blocchi nello stesso colore saltandoci sopra. Semplice vero? Eppure nel mondo dei videogiochi nulla lo é. In questo caso vengono introdotti altri personaggi pericolosi a darci la caccia e impedirci di portare a termine il lavoro. Evitare queste creature bislacche e omicide è l'unico modo per veder sorgere il sole anche il giorno successivo.
Il gioco è disponibile in formato .dsk per MSX2 e utilizza la tastiera per muovere il buffo eroe.
Che dire di più? E' ben sviluppato tecnicamente e divertente come al suo solito.
Mancava? Non saprei, è divertente e merita di essere giocato anche in questa nuova versione MSX2.

di **Giampaolo Moraschi**







GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Q*bert è sempre divertente.

» Longevità 80%
I primi livelli scorrono lisci… poi si scatena l'inferno!

NEW GAME

NITRO

Anno: 2024
Editore/Sviluppatore: Thalamus Digital Publishing Ltd
Genere: Driving
Piattaforma: Game Boy Color
Sito web: https://thalamusdigital.itch.io/nitro-game-boy-colour

Un veloce gioco di corse che rende omaggio ai titoli di una volta come Out Run o Lotus. Privo di fronzoli e di mille interazioni e configurazioni. Si gioca con un obiettivo semplice: dimostrare quanto si è più veloci degli avversari attraversando più percorsi dal grado di sfida crescente. Autostrade, deserti, città e tanto altro. Tutto questo per diventare campione, tutto questo per avere il punteggio più alto nella tabella degli High Score. Un gameplay estremamente semplice: si guida il veicolo lungo una griglia di percorsi utilizzando i vari nitro boost a nostra disposizione in modo strategico. Servono per accelerare e sono fondamentali per recuperare il tempo che, inesorabilmente in questo genere di giochi, scade. Una volta completata una fase, ci viene offerta la scelta dei percorsi nella tappa successiva. Sullo stile di Out Run.
Il Dpad è quello che ci permetterà di guidare l'auto, il pulsante A invece ha il compito di selezione nei menù iniziali e di accelerazione durante la partita. Il pulsante B ci permette di uscire dai vari menù. Premendo in SU il Dpad metteremo in funzione il Boost. Il gioco è disponibile in download digitale per 1 dollaro ed è in formato GBC (Game Boy Pocket) e POCKET (Analogue Pocket). La rom per GBC funziona perfettamente in emulazione o su cartuccia.
Esteticamente ricorda i titoli sviluppati dai Magnetic Fields e pubblicati da Gremlin nei primi anni '90. Ho trovato un "trait d'union" con Lotus per l'estetica e lo stile di guida. Si muove velocemente e la scelta cromatica, limitata, del GBC è sfruttata con cura. Sonoro di livello per questo genere di giochi e effetti audio ben realizzati. Nitro non pretende di essere il gioco di guida definito per GBC ma è senza dubbio un gioco divertente, semplice e ben realizzato. Costa 1 solo dollaro, ben speso per aiutare gli sviluppatori. Se cercate qualcosa di complesso non fa per voi (e forse non siamo nemmeno sulla piattaforma adatta), ma se siete pronti per sfrecciare lungo le strade a tutta birra Nitro è quello che serve.

di **Giampaolo Moraschi**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%
Un arcade driving della vecchia scuola. Dove non c'è da pensare a quale configurazione dare alla macchina, ma bisogna schiacciare a tutta birra l'accelleratore.

» Longevità 80%
Piste ben strutturate con una difficoltà crescente.

BALLOON KID

Anno: 2000
Editore/Sviluppatore: Nintendo
Genere: Action/Platform
Piattaforma: Game Boy, Game Boy Color

Balloon Kid / Balloon fight è un gioco platform sviluppato e pubblicato da Nintendo per Game Boy. È stato rilasciato nell'ottobre 1990 in Nord America e nel gennaio 1991 in Europa. Uscita anche un'edizione per Game Boy Color con alcune nuove funzionalità chiamato Balloon Fight ed è stato rilasciato in Giappone il 31 luglio 2000.

Nella modalità a 1 giocatore, il gameplay è un arrangiamento della modalità Balloon Trip di Balloon Fight, in cui lo schermo scorre automaticamente verso sinistra, mentre il giocatore controlla Alice che usa due palloncini per fluttuare in aria. Per farla fluttuare nell'aria, il giocatore deve premere (e talvolta tenere premuto) il pulsante A per farle agitare le braccia per librarsi verso l'alto. Alice ha anche la capacità di rimuovere i suoi palloncini e camminare per terra, oltre a saltare. Se entrambi i suoi palloncini vengono scoppiati o rimossi e se atterra in sicurezza, può gonfiare due nuovi palloncini (premendo giù più volte) e volare di nuovo.

Lo scopo di questa modalità è viaggiare dall'inizio alla fine raccogliendo i palloncini lasciati dal fratello di Alice, Jim, lungo il percorso. Il giocatore deve anche impedire ad Alice di scontrarsi con i nemici che stanno tentando di far scoppiare i suoi palloncini, spingerla o ucciderla del tutto. Alcuni nemici, come Balloon Birds, provenivano da Balloon Fight. Anche il pesce gigante che mangia chiunque voli troppo vicino all'acqua proviene da Balloon Fight. Ci sono quattro boss in Balloon Kid. Per sconfiggerli, il giocatore dovrà far volare Alice attorno a loro e farle staccare i palloncini per rimbalzarci sopra. Può anche saltare e calpestarli ogni volta che è sicuro per lei, come in altri tipici platform.

La modalità a 2 giocatori è vagamente basata sulle modalità Gioco A e Gioco B di Balloon Fight, in cui un giocatore combatte contro un altro giocatore. Un giocatore controlla Alice, mentre l'altro controlla l'amico ed eterno rivale di Alice: Samm. L'obiettivo è raccogliere più palloncini dell'altro giocatore prima che arrivino alla fine del livello.

La modalità "Balloon Trip" di Balloon Kid è basata sulla modalità omonima di Balloon Fight, ma con Alice invece di un Balloon Fighter. Tutto il resto, inclusa la musica di sottofondo stessa, è rimasto invariato rispetto alla modalità Balloon Trip di Balloon Fight. Personalmente è stato uno dei primi giochi che ho testato sulla prima versione di GB, l'ho trovato molto bello e simpatico. Giocato sul GB Color assume ancora più fascino. L'unico neo è la mancanza di un sistema di password che costringe il giocatore a giocare interamente da capo il gioco ogni volta. La difficoltà è ben calibrata, anche se la meccanica di gioco costringe i giocatori ad imparare a memoria le tempistiche dei nemici. Gli ultimi livelli sono abbastanza difficili e richiedono molti tentativi per poterli completare. Questo rende il gioco abbastanza frustrante. La musica è abbastanza carina e a tema.

di **Lino, alias Bimbomillo**

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilitá 85%
La difficoltà è ben calibrata, anche se la meccanica di gioco costringe i giocatori ad imparare a memoria le tempistiche dei nemici.

» Longevità 90%
Poteva essere migliore con un sistema di password.

BEDLAM

Anno: 1988
Editore/Sviluppatore: GO!
Genere: Shoot'em up
Piattaforma: Commodore 64

Tra le nebbie stagionali di Milano ed anche una lieve grandinata a Febbraio, ho riscoperto, tra i tantissimi ma mai abbastanza titoli del biscottone, uno sparatutto verticale un po' particolare. Non come i classici triti e ritriti che all'epoca spuntavano come funghi ed erano anche un po' difficili; non che questo sia una passeggiata eh... Bedlam della Go! è uno di quei giochi che ti rapivano per via della decorosa copertina di cui i giochi originale erano provvisti e che tuttora rapirebbero la generazione odierna. Molti di voi retrogamer lo ricorderanno per la copertina bella con raffigurato un uomo spaziale.

Cominciamo subito con i particolari: le astronavi nemiche non vi sparano e tentano di farvi perdere le vite solo schiantandosi addosso a voi. Ma non tutto qui, ci sono delle torrette a terra che non smettono mai di spararvi ad una velocità fulminea. Si puó giocare in due simultaneamente e per fortuna senza spararsi addosso accidentalmente, al limite qualche urto. Il livello bonus é all'interno di un flipper e una volta superato vi catapulta al livello successivo, nonostante una temibile pallina pronta ad essere lanciata per errore dall'astronave.

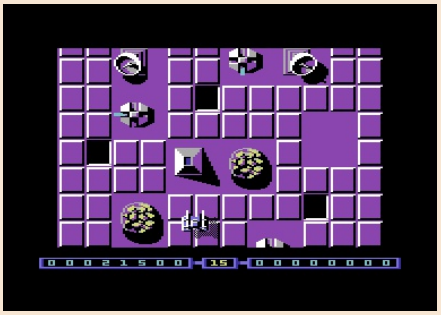
Il gioco è composto da 16 livelli, precisamente 15 basi spaziali più un livello nello spazio aperto. Anche se le astronavi nemiche non sparano, non sono molto facili da evitare ed in particolar modo quelle a forma d'occhio che vi inseguono ovunque. Come in ogni sparatutto il segreto è quello di abbatterne il più possibile per limitare la difficoltà, portandovi a casa bei punti e soprattutto fare attenzione a padroneggiare la velocità dell'astronave in modo da non perderne il controllo senza urtare nulla, visto che la vera difficoltà è sempre quest'ultima. Il sonoro è composto solo dagli spari e dal rumorino degli urti, anche se in questo gioco le collisioni non vi fanno perdere vite ma peggio: perdere il controllo!

Al momento della recensione non ho ancora portato a termine il gioco dati i 16 livelli piuttosto sostanziosi e con non poca difficoltà. Il livello bonus del flipper è una delle motivazioni che mi spingono ad andare avanti con i progressi e una partitina ogni tanto dopo il lavoro o l'attività sportiva ci sta tutta. Ah dimenticavo, distruggendo tutta la colonia di astronavi nemiche e/o le torrette si ricevono vari bonus come vita extra, invulnerabilità temporanea, teletrasporto al livello bonus ecc. Regalini parecchio apprezzati da chi é alle prime armi ma anche dai veterani degli sparatutto.

Il gioco uscì anche per altri home computer tra i quali Amstrad e Spectrum. In quest'ultimo il livello bonus del flipper ha la schermata fissa raffigurante un flipper vero e proprio, anziché a scorrimento in verticale come la versione C64.

Se volete un po' di originalità, tralasciando per qualche ora i più gloriosi, Armalyte, Nemesis e compagnia bella, provate a cimentarvi e rivalutare questa perla che non ha riscosso il successo sperato ma che ha sicuramente un suo perché. Oppure se lo avete originale, prendete un panno e rispolveratelo sperando che il nastro non sia invecchiato.

di **Daniele Brahimi**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 60%
Gli sparatutto non sono mai facili.

» Longevità 70%
16 Livelli e difficoltà calibrata.

Arrivederci al futuro...

Ed eccoci qui, giunti alla fine di questo numero 50 di RetroMagazine World. Un traguardo che, quando abbiamo iniziato questa avventura, sembrava lontano, quasi irraggiungibile. Eppure, numero dopo numero, articolo dopo articolo, abbiamo costruito qualcosa di speciale: una comunità di appassionati, un archivio di sapere, un punto di incontro per tutti coloro che amano il retrocomputing, il retrogaming e la cultura informatica del passato.

Guardandoci indietro, possiamo dire con orgoglio di aver percorso un lungo cammino. Abbiamo esplorato i sistemi che hanno segnato la storia, riportato alla luce software dimenticati, raccontato storie di pionieri e visionari, condiviso tecniche di programmazione vintage e approfondito i segreti di hardware che, nonostante l'età, continua a suscitare meraviglia e curiosità.

Ma la nostalgia non è il nostro unico motore. RetroMagazine World non è solo un viaggio nel passato, ma un ponte verso il futuro: il retrocomputing vive ancora oggi grazie a sviluppatori, creatori di contenuti, collezionisti e semplici appassionati che continuano a sperimentare, innovare e tenere viva questa cultura.

Questo cinquantesimo numero è dedicato a voi, lettori, senza i quali nulla di tutto ciò sarebbe stato possibile. Il vostro entusiasmo, il vostro supporto e la vostra voglia di condividere hanno reso questa rivista qualcosa di più di un semplice PDF da scaricare: un vero e proprio punto di riferimento per chi, come noi, non ha mai smesso di sognare davanti a uno schermo a fosfori verdi o a un vecchio floppy disk.

Cosa ci riserva il futuro? Non possiamo ancora saperlo con certezza, ma di una cosa siamo sicuri: la passione per il retrocomputing non tramonterà mai. Continueremo a raccontare, scoprire, documentare e celebrare questo mondo straordinario.

Grazie per averci accompagnato fin qui. Ci vediamo nel prossimo numero... e nei prossimi cinquanta!

Francesco Fiorentini

Disclaimer

RetroMagazine World (fanzine aperiodica) è un progetto interamente no profit e fuori da qualsiasi circuito commerciale. Tutto il materiale contenuto è 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 8 - Numero 50 - MARZO/APRILE 2025

Direttore Responsabile
Francesco Fiorentini
Vice Direttore
Marco Pistorio
Coordinatore Redazione/Editing
David La Monaca
Responsabili Area Web
Giorgio Balestrieri

AI Disclaimer - Nessun contenuto di questa rivista digitale (editoriali, articoli, recensioni, testi o immagini) è stato prodotto o generato da strumenti AI.