



RetroMagazine

World

future days are back



Numero 32 Anno 5 - Settembre/Ottobre 2021 - WWW.RETROMAGAZINE.NET - Pubblicazione gratuita -



**HARDWARE REVIEW:
COMMODORE PET 2001**



**IN ARRIVO
"THE A500 MINI"**



**RICORDANDO
SIR CLIVE SINCLAIR**



DEMONS OF ASTEBORG

LA RECENSIONE PER SEGA
MEGADRIVE

- L'INTERVISTA AGLI SVILUPPATORI -

- MSX BASIC Ghost Command - Abacus Super C su C64 -
- Evercade VS - AMIGA "I TOP in DUE" -Datasette.org -
... e tantissime recensioni!

L'inganno della legge di Moore

Scrivere l'editoriale non è mai semplice. A volte gli argomenti fioccano che è un piacere, altre volte invece devi pensarci a lungo per trovare una traccia interessante. Per questo spesso ci alterniamo, ognuno di noi ha qualcosa da dire e l'editoriale e la quarta di copertina sono gli strumenti per dare voce ai nostri pensieri, lontano dai tecnicismi degli altri articoli. Questa volta avrei voluto parlare delle tante iniziative editoriali che sono sorte e/o risorte in quest'ultimo periodo, ma più ci pensavo e più mi rendevo conto che ancora non avevo trovato la giusta chiave narrativa, meglio rimandare ai prossimi numeri... La folgorazione è arrivata questo pomeriggio, quando ho ricevuto ed impaginato l'articolo per la quarta di copertina firmato da **Mic the Biker Novarina**.

La sua riflessione mi ha colpito e mi ha fatto pensare. Negli anni passati abbiamo tutti subito il fascino di macchine sempre più potenti, in grado effettuare calcoli sempre più complessi in tempi sempre più brevi. È stata una vera e propria corsa, da parte dei produttori di microprocessori a progettare e vendere CPU sempre più potenti e veloci da dare in pasto ad un pubblico affamato di prestazioni e benchmark... Una corsa ben raffigurata dalla famosa **Legge di Moore**, in tempi non sospetti. Nel 1965 infatti, Gordon Moore, cofondatore di Intel, aveva ipotizzato che il numero di transistor nei microprocessori sarebbe raddoppiato ogni 12 mesi circa. Questo si traduceva in un numero maggiore di calcoli che il microprocessore poteva fare nella stessa frazione di tempo e di conseguenza in una maggiore velocità del computer. Questa ipotesi, come abbiamo avuto modo di constatare, si è rivelata accurata visto che ai giorni nostri è ancora pressoché valida, anche se con uno scarto di qualche mese (ovvero il numero dei transistor raddoppia mediamente ogni 18 mesi).

Ma ecco che, dopo tanti anni passati a cercare di accaparrarsi macchine sempre più potenti, abbiamo improvvisamente interrotto la nostra corsa e ne abbiamo cominciata un'altra... a ritroso! Cercando di acquistare macchine sempre più vecchie, sempre più primitive e di conseguenza più lente... Quasi a voler sfidare la legge di Gordon Moore!

Ovviamente per gestire la marea di informazioni e dati che oggi giorno diamo per scontati, abbiamo necessità di macchine iper-veloci e nessuno si sognerebbe mai di affidare delicati calcoli a macchine di 40 e passa anni fa... Ma forse, la felicità, almeno per alcuni di noi, passa attraverso un cuore piccolo che vogliamo sentir battere. E meno transistor questo cuore contiene, più forte è il suo battito e più forte noi lo sentiamo pulsare. D'altronde la nostra mente può contenere migliaia di informazioni, ma la sua velocità di calcolo è relativamente lenta. Quindi ben vengano macchine lente, con cui possiamo dialogare alla pari, ma con una memoria grande, capace di contenere tutti i nostri ricordi in forma digitale. Prima o poi li riprenderemo in mano per soddisfare la nostra curiosità tecnica e/o ludica.

Francesco Fiorentini

SOMMARIO

◇ Philips Microprocessor Development System PDMS II	Pag. 3
◇ Commodore PET 2001	Pag. 4
◇ Primo sguardo a EVERCADE VS - tutto quello che dovete sapere	Pag. 10
◇ TheA500 Mini - Un condensato di pura felicità	Pag. 12
◇ MAXIM, la sala giochi dal 1990 - Parte 1	Pag. 15
◇ Intervista ai creatori di Demons of Asteborg	Pag. 18
◇ MSX BASIC the ghost command... parte prima	Pag. 20
◇ Abacus Super C - Il linguaggio C sul Commodore 64	Pag. 28
◇ RetroMath: Calcolo della funzione sin(x) per uomini "duri e puri"	Pag. 32
◇ Commodore C128 - Analisi di un "Easter Egg"	Pag. 34
◇ Master Mind su PICO	Pag. 36
◇ Enigma Story 2a puntata: primi passi primi incontri	Pag. 39
◇ La bocciofila di RetroMagazine	Pag. 40
◇ Bunker! - Breve storia della paternità di un tool pirata	Pag. 42
◇ Datassette.org retrocomputing brasileiro	Pag. 45
◇ Thunderflash by Seep	Pag. 46
◇ ListAmiga - I 5(+1) giochi da giocare in doppio	Pag. 48
◇ Zorro	Pag. 52
◇ The Great Giana Sisters SE (Amiga)	Pag. 54
◇ Alex Kidd 3 (MD)	Pag. 56
◇ DoReMi Fantasy (SNES)	Pag. 58
◇ Gunbeef F-99 (Amiga)	Pag. 60
◇ 1987 Escape from Berlin (Amiga)	Pag. 61
◇ Unholy Night (SNES)	Pag. 62
◇ Demons of Asteborg (MD)	Pag. 64
◇ Volgarr the Viking (DreamCast)	Pag. 66
◇ Delta (C64)	Pag. 68
◇ Grazie di tutto Zio Clive!	Pag. 69

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

- Alberto Apostolo
- Marco Pistorio
- Carlo N. Del Mar Pirazzini
- Daniele Brahimi
- Mic the Biker Novarina
- Francesco Fiorentini
- David La Monaca
- Leonardo Miliani
- Giuseppe Rinella
- Christian Miglio
- Ermanno Betori
- Roberto Del Mar Pirazzini
- Michele Iurillo
- Gianluca Girelli
- Parsec 99
- Stefano Bodrato
- Immagine di copertina: **Giuseppe Mangini**
- Layout di copertina: **Carlo N. Del Mar Pirazzini**





Philips Microprocessor Development System PMDS II

di Alberto Apostolo

Tra i ricordi del mio periodo trascorso a scuola vi è anche il Philips Microprocessor Development System PMDS II (la Fig. 1 è ottenuta da una pubblicità apparsa sulla rivista italiana Bit #42, settembre 1983).

Avevo usato il PMDS II per effettuare alcuni test sulla programmazione assembly di una interfaccia parallela-seriale basata su un circuito comandato da uno Zilog Z80 (progettare tale interfaccia costituiva una complessa esercitazione scolastica divisa in più lezioni).

Per dare i comandi del sistema operativo UNIX e accedere ai programmi di emulazione del microprocessore Z80, gli studenti avevano a disposizione un piccolo riassunto scritto da un volenteroso assistente di laboratorio.

Tuttavia non ricordo se l'ITIS di Foligno (PG), oggi ITT Leonardo Da Vinci, disponesse di un modello PM4421 (single-user) o PM4422 (multi-user).

Il PMDS II fu presentato in Italia nel Giugno 1982 in tre occasioni (15/6 Hotel Michelangelo a Milano, 16/6 Hotel Eurocrest a Bologna, 18/6 Hotel Leonardo a Roma) come riportato all'epoca dalla rivista italiana Sperimentare (pag. 17, giugno 1982).

Il PMDS II poteva essere collegato al dispositivo PM4300 Universal microC Instructor (Fig. 2).

I programmi eseguibili sviluppati sul PM4421/22 si copiavano nella RAM del PM4300, il quale funzionava come emulation probe per verificare il contenuto dei registri e della memoria, controllare il flusso di esecuzione delle istruzioni, ecc.

I dati tecnici riassunti nel box sono stati ottenuti attraverso la lettura di riviste come Bit #42 perché in Rete non si trova documentazione ufficiale.



Fig. 1

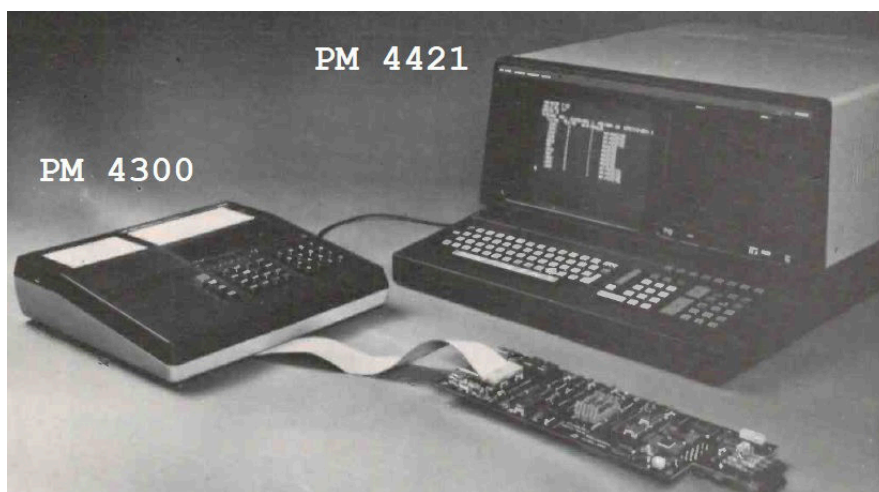


Fig. 2 (Google)

PMDS II (dati tecnici)

- C.P.U.: Motorola 68000 (rif. Electronics & Power, p.652, Oct.1982)
- R.A.M.: 256 Kb (espandibile fino 1Mb)
- Memoria di massa: 1 o 2 floppy disk drive da 5.25 pollici,
1 HD Winchester da 5Mb o 21Mb
(espandibile con altri HD fino a 147Mb)
- S.O.: UNIX (Bell Laboratories version)

Il sistema PM4421 è single-user

Il sistema PM4422 è multi-user (max 7 terminali).





Commodore PET 2001

di Leonardo Miliani

Oggi torniamo ad esplorare la triade del 1977, ossia quei 3 computer usciti in quell'anno che hanno segnato idealmente la nascita dell'informatica domestica. Dopo aver visto, nello scorso articolo, il TRS-80 di Radio Shack, andremo a conoscere più da vicino una macchina più nota, sia perché ha avuto un buon successo di vendite anche in Europa sia perché ha permesso al suo produttore di rafforzare il suo nome in maniera dirompente nel campo degli home computer: stiamo parlando del Commodore PET 2001.

Le origini

Anno 1975, quello di presentazione del MOS 6502, la CPU ad 8 bit sviluppata da Chuck Peddle insieme ad altri ex-ingegneri di Motorola presso MOS Technology. La CPU vendeva bene ma proprio il suo successo attirò le ire di Motorola, che fece causa a MOS Technology perché, a suo dire, i suoi ex-dipendenti avevano realizzato il processore sfruttando tecnologie e conoscenze acquisite in Motorola. Allen-Bradley, l'allora proprietaria di MOS Technology, prima che partisse la causa legale mise in vendita la società, che fu rilevata dai suoi stessi dipendenti; successivamente si accordò con Motorola, pagando le licenze dovute per poter continuare a vendere il 6502. Con Nel 1976 rilasciò un microcomputer destinato agli sviluppatori interessati ad adottare il 6502, il KIM-1 (fig. 1). Sorprendentemente, il KIM-1 non era acquistato dai soli addetti ai lavori, ma anche da tanti appassionati di computer che intorno a quella piccola scheda realizzavano i propri sistemi.

Nello stesso periodo Commodore era alla ricerca di un produttore di integrati. Commodore era allora un produttore di calcolatrici elettroniche che avevano avuto agli inizi degli anni '70 del XX secolo un buon successo commerciale. Il dominio di Commodore venne però minato da diversi concorrenti, primo fra tutti Texas Instruments che decise di non limitarsi più a fornire gli integrati ai produttori di calcolatrici ma di costruirle in proprio, riuscendo a venderle ad un prezzo molto competitivo perché produceva tutti i componenti necessari. Commodore decise perciò nel 1976 di acquistare MOS Technology, grazie alla fama che

aveva raggiunto con il 6502. Quando Jack Tramiel, il capo di Commodore, incontrò i dipendenti di MOS Technology, conobbe anche Chuck Peddle, e restò impressionato dalla sua visione sul futuro dell'elettronica di consumo: Peddle spiegò infatti a Tramiel che il tempo delle calcolatrici era ormai passato e che il nuovo mercato in cui buttersi era quello dei personal computer. Peddle mostrò anche il KIM-1, gli parlò di come venisse acquistato dagli hobbisti e spiegò a Tramiel che quel microcomputer avrebbe potuto diventare la base per un sistema molto più evoluto.

Tramiel si convinse della fattibilità del progetto e diede la sua autorizzazione a realizzarlo ma impose a Peddle di sviluppare questo sistema in tempi brevi perché lo voleva presentare al Winter Consumer Electronics Show di Chicago, che si sarebbe tenuto agli inizi del 1977, lasciando quindi a Peddle solo qualche mese di tempo. Nonostante ciò Peddle non si perse d'animo e si mise a progettare il computer, aggiungendo ciò che mancava al KIM-1 per diventare un computer completo ma anche semplice da usare da chiunque.

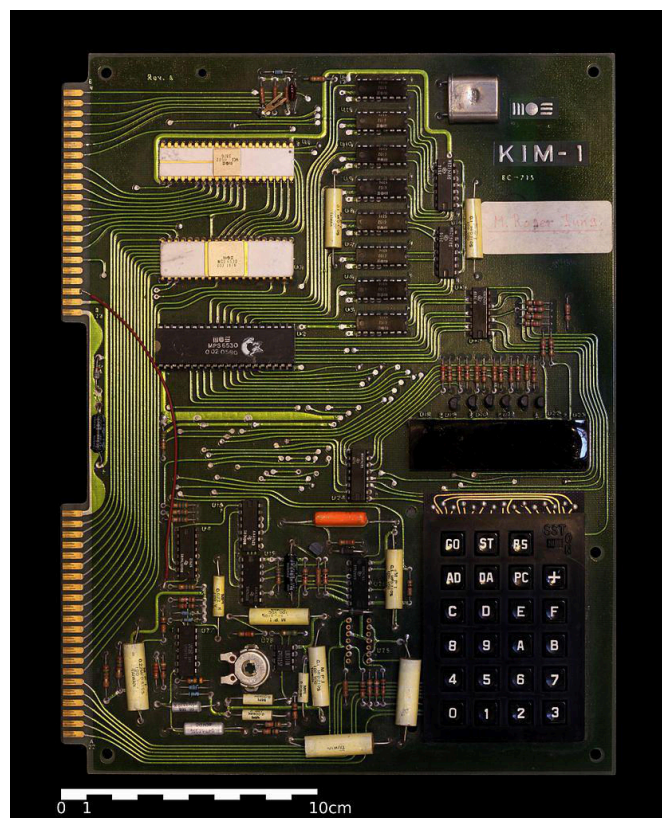


Fig. 1: il MOS KIM-1 (autore: Rama – fonte: Wikimedia Commons)





Fig. 2 - Il primo prototipo del PET
(fonte: Commodore.ca)

I tempi furono rispettati ed alla fiera Commodore riuscì a presentare un prototipo della nuova macchina. Lo chassis era in legno, caratterizzato da linee tondeggianti e disegnato da quell'Ira Velinsky che in futuro si sarebbe fatto apprezzare per il design di altri computer; il monitor era un tubo catodico monocromatico estratto da un comune TV che era stato acquistato dagli stessi progettisti; come memoria di massa c'era un registratore a cassette integrato; a completare la macchina, una piccola tastiera con tasti in gomma (fig. 2). Era nato il Commodore PET.

Dopo quel primo assaggio, il PET venne rivisto in alcuni suoi elementi, primo fra tutti lo chassis. Commodore produceva anche schedari da ufficio in metallo per cui, quando fu il momento di finalizzare il design del computer, nell'ottica del contenimento dei costi fu deciso di abbandonare le linee tondeggianti in favore di un nuovo chassis con un profilo squadrato, più adatto agli impianti di Commodore dove erano stampate le lamiere per i suoi schedari. Il nuovo profilo fu opera di Peddle in partecipazione con il designer Larry Hittle: oltre al corpo macchina più squadrato, fu realizzato un contenitore del monitor dalla forma trapezoidale, idealmente appoggiato sul computer. Questa soluzione divenne così famosa da essere alla fine

rappresentativa dello stesso computer. Il computer fu dotato di 4 KB di RAM (espandibili), del suddetto monitor a fosfori bianchi, di una tastiera con tastierino numerico separato e, come memoria di massa, di un registratore a cassette a fianco della tastiera. Integrato nel computer c'era l'immane interprete BASIC di Microsoft, che fungeva non solo da editor a schermo per l'inserimento dei programmi ma anche come linea di comando per inserire comandi diretti. Il computer così rivisto fu ripresentato, sempre come prototipo, al West Coast Computer Faire che si tenne a San Francisco nell'aprile del 1977 (fig. 3). Curiosamente, lo chassis fu disegnato con un'apertura a cofano di auto, con un'astina per sostenere la parte superiore (fig. 4): ciò era dovuto anche al notevole peso da sostenere rappresentato dal contenitore in metallo e dello schermo.

Il prezzo di vendita del modello con 4 KB di RAM fu fissato a 495 dollari ed il computer fu inizialmente acquistabile solo tramite corrispondenza. I tempi di attesa erano però calcolabili nell'ordine delle settimane perché, per via della lavorazione dello chassis in metallo, gli stabilimenti Commodore non riuscivano a sfornare più di 30 macchine al giorno. Visto il gran numero di ordini, Tramiel decise di aumentarne il prezzo quando il computer fu presentato ufficialmente al Summer Consumer Electronic Show, che si tenne a giugno sempre a Chicago: il modello con 4 KB fu portato a 595 dollari mentre la versione con 8 KB di RAM fu prezzata a 795 dollari. Per favorire l'acquisto della versione con più RAM Commodore iniziò a spingere commercialmente solo quest'ultima, facendo anche nel contempo capire che il computer con meno RAM aveva



Fig. 3 - Il Commodore PET 2001 prima versione
(foto: Rama - fonte: Wikimedia Commons)





Fig. 4 - L'apertura a "cofano di auto" del PET (foto: Marcin Wichary – fonte: Wikimedia Commons)

tempi di consegna più lunghi: non certo un sistema di promozione encomiabile... Insieme a questi modelli furono annunciati anche quelli con 16 e 32 KB di RAM.

Le caratteristiche tecniche

Il Commodore PET deriva dal KIM-1 condividendo perciò con quest'ultimo la CPU MOS 6502, che è stato successivamente scelto per molti altri home computer. La memoria RAM è, come già detto, opzionabile fra 4-8-16-32 KB e risiede sempre nella parte bassa dello spazio

di indirizzamento della CPU. Nella parte alta si trova invece la ROM con il sistema operativo, composto da: il KERNAL, vale a dire le routine di accesso all'hardware della macchina; il set di caratteri; una versione del Microsoft BASIC adattato a questa macchina e denominato Commodore BASIC. Sempre nell'ottica del risparmio, l'unità a cassette non è progettata da Commodore ma è un comune registratore a nastri modificato per essere alloggiato all'interno di uno slot appositamente ricavato nel PET. Il monitor integrato a fosfori bianchi è da 9": sembra appoggiato





**Fig. 5 - La piccola tastiera con i tasti in gomma dei primi PET
(foto: Soupmeister - fonte: Wikimedia Commons)**

sul computer ma in realtà è fissato con la parte inferiore formando un unico blocco macchina. La gestione video non è fatta da nessun chip dedicato ma da un circuito basato su logiche TTL in grado di visualizzare solo una schermata testuale di 40x25 caratteri. Il set di caratteri è chiamato PETSCII (dalla combinazione di PET con ASCII, la codifica di caratteri usata). Al disegno del set ha contribuito anche Leonard, il primogenito di Tramiel. Il PET non è in grado di gestire nessun tipo di grafica raster né è possibile modificare i caratteri, essendo questi indirizzati direttamente dalla ROM. Per ovviare a questo limite il PETSCII è stato disegnato includendo due set completi da 256 caratteri interscambiabili: i primi 128 caratteri dei due set sono una combinazione di lettere maiuscole e caratteri semi-grafici (come linee, archi, punti, segmenti, ecc..) e lettere minuscole/maiuscole, rispettivamente, mentre in entrambi i set la seconda porzione di 128 caratteri è composta dalle versioni invertite della prima.

Grazie ai caratteri semi-grafici i programmatori sono comunque stati in grado di realizzare giochi di un certo dettaglio come ad esempio cloni di Space Invaders e Defender, nonché giochi di carte e scacchi. Posteriormente il PET dispone di alcune porte di connessione: una porta parallela, una “porta utente” collegata ad uno dei chip VIA, una porta IEEE-488 ed un secondo connettore per registratori a cassette. Non dispone di nessuna gestione dell’audio (è un computer “muto”), anche se col tempo sono state realizzati dei dispositivi con piccoli “buzzer”, da collegare alla porta utente e da far pilotare direttamente dal VIA. La piccola tastiera presenta una sezione principale con i tasti arrangiati secondo lo schema QWERTY e sul lato destro un piccolo tastierino numerico. A sinistra della tastiera si trova l’unità a nastri per il salvataggio/caricamento dei programmi.

Modelli successivi

Nonostante i suoi difetti, il PET diventa un immediato successo commerciale. Si tratta infatti di uno dei primi computer tutto-in-uno comparsi sul mercato, precedendo di alcuni mesi gli altri 2 computer della cosiddetta “triade del 1977”, vale a dire il TRS-80 e l’Apple II. Non è certamente il primo in assoluto perché sul mercato sono già presenti altri sistemi monoblocco pronti all’uso, come lo Sphere 1 del 1975, ma è di sicuro quello che in quel periodo sta riscuotendo più successo. Difatti gli ordini fioccano e Tramiel, per aumentare l’hype, aumenta i tempi di consegna, arrivando a spedire i computer a più di 6 settimane dall’ordine. Attua inoltre altre politiche per aumentare la domanda dei modelli con più RAM, come ad esempio quella di non pubblicizzare il modello base con 4 KB oppure di far forare le piazzole di espansione della RAM sulla scheda madre sui modelli da 8 KB per evitare che gli utenti acquistino questa versione della macchina e poi la espandano acquistando i chip in un secondo tempo. Chi vuole più memoria deve perciò acquistare il modello già espanso oppure fare il cambio della macchina.

Le lamentele maggiori si concentrano sulla tastiera. Il problema sono le dimensioni dei tasti, veramente piccoli e “gommosi”, non solo per il materiale usato ma anche per la sensazione che danno all’operatore durante la digitazione, costringendo spesso a controllare sullo schermo se la pressione del tasto è stata rilevata dal sistema oppure no (fig. 5). Anche il lettore di nastri non brilla per qualità, trattandosi di un comune registratore musicale, e per velocità: nonostante possa raggiungere una velocità teorica di circa 1.500 baud al secondo, Commodore adotta per il salvataggio una tecnica anti-errore basata su 2 scritture consecutive dei dati, dimezzando così la velocità effettiva di lettura/scrittura. Per ovviare a questi difetti, il computer viene aggiornato nel 1979:





la tastiera in gomma viene sostituita da una tradizionale con tasti meccanici in plastica mentre il registratore integrato viene eliminato per far posto ad essa e sostituito con una unità esterna (il "Datassette"). Viene offerto come opzione anche un nuovo schermo da 12". Oltre a queste modifiche più visibili, internamente la nuova macchina si presenta con una nuova versione del Commodore BASIC, che risolve i numerosi bug dell'interprete originale. Nello stesso anno il computer viene presentato in Europa con il nome di CBM (da "Commodore Business Machine") perché la sigla PET è già stata registrata dall'olandese Philips per un proprio computer denominato "Programm-Entwicklungs-Terminal".

L'anno successivo la linea di computer è nuovamente aggiornata e ripresentata come PET 4000/CBM 8000. Sostanzialmente si tratta della stessa macchina ma con un nuovo BASIC che integra i comandi DOS per la gestione dei dischi. La linea CBM 8000 è identica al PET 4000 ma, insieme al monitor da 12" presente di serie, adotta il chip video MOS 6545 grazie al quale può offrire 80 colonne di testo, molto richieste in ambito professionale.

Un modello particolare è il SuperPET SP9000. Sviluppato dall'Università di Waterloo in Canada, è basato sulla serie CBM 8000 ma presenta un secondo processore che affianca il classico 6502, ossia il Motorola 6809, grazie a cui può eseguire tutti i programmi professionali scritti per questa CPU, tra cui compilatori per i linguaggi C, PASCAL, BASIC, FORTRAN, COBOL ed altri. Nasce infatti come macchina destinata ad universitari e scienziati e molti linguaggi e strumenti di sviluppo non sono ancora disponibili per il 6502.



Fig. 6 - Un CMB 2001 con la nuova tastiera ed il monitor da 12" (foto: Jeff Keyzer)

La serie dei computer PET/CBM resta in commercio fino al 1982, quando viene sostituita dalla linea di macchine CBM-II basate sul MOS 6509, un derivato del 6502 in grado di indirizzare fino a 1 MB di RAM. In realtà già con l'uscita del VIC-20 molti utenti domestici hanno già cominciato a passare al nuovo computer per via della possibilità di avere ad un prezzo molto vantaggioso ciò che il PET non può offrire, ossia grafica a colori e suono.

Conclusioni

Nonostante le caratteristiche tecniche che oggi ci farebbero sorridere (soprattutto la memoria RAM di soli 4 KB) il PET 2001 riscosse subito un enorme successo, a dimostrazione che la visione di Peddle era corretta. Il computer veniva acquistato dagli amatori non avvezzi all'uso del saldatore: il PET era pronto all'uso, non serviva saldare centinaia di componenti elettronici come nel caso dei computer in kit né barcamenarsi per collegare tastiere e monitor riciclati da chissà dove.

Bastava collegare l'alimentazione. Proprio per la sua facilità d'uso e la sua capacità di creare piccole reti (si potevano collegare fino a 15 PET tramite le porte posteriori) fu acquistato in gran numero dalle scuole per rifornire le classi di informatica. La disponibilità successiva di modelli con 80 colonne di testo rese il PET appetibile anche per impieghi in ambito professionale, facilitato in questo dalla ricca disponibilità di software per ogni tipo di impiego.

Purtroppo il successo del VIC-20 prima e del Commodore 64 dopo fece virare sempre più l'interesse della Commodore verso il mercato domestico, tralasciando quello business, che fu prima relegato in secondo piano e poi lentamente abbandonato. Anche l'uscita di scena del vulcanico Jack Tramiel, avvenuta in quello stesso anno, non aiutò sicuramente l'azienda, che iniziò da lì in poi a prendere scelte sempre più discutibili. Ma questa è un'altra storia.

Curiosità sul PET

Il nome PET ufficialmente era l'acronimo di "Personal Electronic Transactor" (in italiano "operatore personale elettronico") ma gira voce che in realtà fu scelto a causa delle "pet rock", ossia delle rocce "domestiche" ("pet" in inglese significa appunto animale da compagnia) raccolte sulla spiaggia di Rosarito in Messico e commercializzate nel 1976 come "pietre viventi", vendute in una scatoletta forata con un fondo di paglia, come si fa con gli animali vivi. L'ideatore di questa trovata riuscì a venderne più di





Fig. 7 - Gli effetti della "killer POKE", si vede la distorsione sull'immagine che viene compressa verso il centro (foto: André Fachat - fonte: 6502.org)

un milione di pezzi nel giro di pochi mesi, facendole diventare un vero e proprio fenomeno di massa. Peddle, in un'intervista rilasciata negli anni 2000, confermò questa teoria, dicendo che il nome "PET" era stato scelto proprio per capitalizzare il successo delle "pet rock" e vendere alla gente un "pet computer" (un "computer domestico").

Un'altra curiosità sul PET riguarda i diversi richiami al film "2001: Odissea nello spazio" che il computer si porta dietro. A cominciare proprio dalla presenza del numero "2001" nel nome, che non ha riscontro in nessuna delle caratteristiche tecniche della macchina. Continuando troviamo quel colore bianco asettico predominante nel film di Kubrick, che negli anni '60 e '70 faceva molto "fantascienza".

La forma stessa del PET richiama quella del terminale con cui uno dei protagonisti effettua una video-chiamata. Per non parlare del nome: 3 lettere, come quello di HAL (9000), il computer super-intelligente che governa l'astronave che ospita i protagonisti (e come quello di IBM...). E per finire, il font usato per le scritte delle etichette sulla macchina fatte con lo stesso tipo di carattere usato per tutte le scritte presenti nel film di Kubrick, il "Microgramma": creato negli anni '50, fu usatissimo nella stampa e nella cinematografia degli anni '60 e '70 perché molto "futuristico" e "fantascientifico".

Infine, da menzionare la "killer POKE", ossia un'istruzione POKE che, secondo la leggenda metropolitana che si è creata dietro ad essa, poteva addirittura "uccidere" il

computer, danneggiandolo a livello hardware. La famigerata istruzione era la seguente: POKE 59458,62. In realtà, non faceva ciò per cui era nota ma, per capire cosa combinava, bisogna prima di tutto vedere come era strutturato il PET.

Come detto, i primi modelli del computer generavano il segnale video usando logiche TTL: per aggiornare la memoria video il sistema attendeva che il pennello elettronico terminasse il disegno dell'immagine e raggiungesse la parte vuota posta sotto l'area di testo. Questo punto era segnalato al sistema tramite il cambio di stato di un pin di uno dei chip 6522 VIA del computer. Alcuni utenti, analizzando gli schemi elettrici del sistema, si erano accorti di questo modo di gestire i tempi video e, tramite quella POKE cambiavano manualmente lo stato del pin ingannando così il computer e facendogli credere che il pennello video fosse sempre nella parte senza grafica da disegnare.

Questo comportava l'aumento di velocità della scrittura a video perché il sistema accedeva senza attese alla memoria video: ciò andava però a discapito della qualità video con la comparsa di un "effetto neve", dove alcuni pixel si accendevano a caso sullo schermo. Nei modelli successivi, quelli dotati del 6545 CTRT come chip grafico, questa POKE non sortiva più l'effetto sopra descritto perché era cambiato l'hardware ma distorceva lo schermo comprimendolo sull'asse verticale, facendo perciò pensare che tale distorsione potesse portare a danneggiamenti del monitor causati dall'operare fuori specifiche (fig. 7).

In realtà tale comportamento non ha mai portato a schermi bruciati o computer che hanno cessato di funzionare.





Primo sguardo a EVERCADE VS - tutto quello che dovete sapere

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Ringraziamo Blaze Entertainment ltd per la documentazione che ci ha inviato.

Il sistema di gioco retro Evercade sta crescendo con l'annuncio di Evercade VS, una nuova console di gioco domestica di Blaze Entertainment.

Dopo il lancio di successo del sistema di gioco portatile Evercade nel 2020 (recensito nel numero 29 ita e 07 uk), che è diventato l'opzione con licenza ufficiale per molti giocatori di giochi retro, Evercade VS si basa su questo portando l'esperienza portatile a più giocatori e in casa... come ai bei vecchi tempi!



Evocando la nostalgia per i giochi di un tempo con la sua distribuzione solo fisica del gioco, Evercade VS fa un passo avanti nel consentire alle persone di giocare assieme.

La nuova console supporta fino a quattro giocatori contemporaneamente tramite il controller USB proprietario Evercade VS fornito nel pacchetto (o acquistabile separatamente per controller aggiuntivi).

Il joypad segue gli stessi livelli di comfort per cui molti abbiamo elogiato Evercade portatile, con controller dal design ergonomico che si adattano a tutti i giochi retrò.

I giochi Evercade sono già dotati di supporto multiplayer,

quindi la libreria esistente con funzionalità multiplayer sarà immediatamente supportata.

Il VS supporterà anche numerosi controller USB e wireless di terze parti, inclusi il controller Xbox Adaptive e i controller wireless 8bitdo.

Il sistema offre pacchetti di giochi con licenza, curati e collezionabili tramite una cartuccia con una scatola in stile e un manuale. Le cartucce sono attualmente riproducibili utilizzando la console portatile Evercade, lanciata nel 2020. Con Evercade VS, Blaze continua a offrire ai suoi clienti un'esperienza di gioco senza eguali con un catalogo di titoli classici e diversi titoli indipendenti di pregevole fattura. Utilizzando lo stesso sistema di cartucce del portatile, il VS nasce con una libreria esistente di oltre 260 giochi su oltre 20 cartucce e con un supporto continuo di nuovi titoli in uscita.

Inoltre supporterà due cartucce contemporaneamente. Ciò consentirà ai giocatori di avere fino a 40 giochi selezionabili in qualsiasi momento a seconda del numero di titoli sulla cartuccia.

Tutto ciò verrà visualizzato sullo schermo con un'interfaccia utente nuova e migliorata con funzionalità visive complete inclusi filtri dello schermo, opzioni di ordinamento e funzionalità di risoluzione che consentono la rappresentazione Pixel Perfect.

Evercade VS verrà riprodotto a 1080p, rendendolo il sistema di gioco compatto con la più alta risoluzione sul





mercato e sarà dotato di WiFi integrato per aggiornamenti facili e future funzionalità online.

I giochi stessi sono tutti legati alle cartucce con un'emulazione top di gamma alimentata dalla CPU quad-core da 1,5 Ghz di Evercade VS e da 512 MB di DRAM. Tutte le cartucce contengono gli stati di salvataggio e caricamento. Ciò significa che qualsiasi progresso su un portatile Evercade può essere facilmente ripreso su Evercade VS o viceversa. Gli stati di salvataggio avranno anche una nuova area visiva completa all'interno della nuova interfaccia utente per mostrare agli utenti esattamente dove hanno salvato i loro giochi.

Anche il prezzo è notevole, a partire da £ 89,99/\$ 99,99/€ 99,99, Evercade VS offre un ottimo punto di ingresso per coloro che desiderano avere un'impressionante libreria di raccolte di giochi ufficiali.

L'uscita della console è prevista per novembre 2021 con pre-order già attivato dal sito ufficiale.

Dettagli Evercade VS

- Uscita HDMI per TV con risoluzione 1080p e alimentazione 5v per utilizzare qualsiasi dispositivo di alimentazione USB
- Doppio slot per cartucce, per consentire la selezione di più giochi contemporaneamente
- Supporta completamente tutte le cartucce Evercade esistenti. Le cartucce (soggette a licenza) sono compatibili sia con il portatile che con la console VS. Oltre 280 titoli entro la fine del 2021
- Salva gli stati sulle cartucce in modo che i progressi

possano essere salvati sia sul portatile e ripresi su VS o viceversa

- Nuova interfaccia utente
- Nuove opzioni di risoluzione, inclusa l'opzione Pixel Perfect
- Wi-Fi integrato per abilitare solo l'interfaccia utente senza problemi e gli aggiornamenti dei giochi
- Nuovo controller con una maggiore selezione dei pulsanti (set completo di pulsanti bumper) per i giochi
- Supporta controller non Evercade, inclusi adattatori wireless, controller adattivi e altri controller USB
- Il portatile esistente può essere utilizzato come controller aggiuntivo con un cavo di collegamento (venduto separatamente)

Specifiche tecniche

- Processore quad-core da 1,5 Ghz, DRAM da 512 MB e memoria interna da 4 GB.
- 4 porte USB per controller (fino a quattro lettori supportati) con supporto per controller di terze parti .
- Uscita HDMI con risoluzione 1080p (cavo non fornito)
- Interfaccia utente aggiornata con opzioni di risoluzione (4:3, Pixel Perfect, Schermo intero), Filtri Scan Line, libreria di giochi visivi e stati di salvataggio visivi.
- Wi-Fi integrato per aggiornamenti facili e funzionalità future abilitate alla rete.
- Doppio slot per cartucce per libreria espansa
- Alimentazione micro USB 5V (cavo fornito, adattatore di alimentazione non incluso)

Per maggiori informazioni potete consultare il sito di Blaze: <https://evercade.co.uk/>





TheA500 Mini - Un condensato di pura felicità

di Giuseppe Rinella

Finalmente ciò che da tempo si vociferava è realtà, Amiga 500 Mini è stato ufficialmente annunciato.

Gioia, gaudio e tripudio!

I responsabili di questa (mini) bomba sono i ragazzi di Retro Games, gli stessi che nel 2018 tirarono fuori il C64, inizialmente anche lui in versione mini, successivamente in versione "big", cioè il biscottone nelle sue gloriose dimensioni e funzionalità originali.

Successivamente uscì anche il Vic 20, direttamente in versione full size.

Il C16, primo home computer del sottoscritto, lo saltiamo così a piè pari?

L'uscita di A500 Mini è prevista per il 31 Marzo 2022, peccato non poterla avere per Natale.

Avrà 25 giochi preinstallati, di cui al momento solo 12 sono stati annunciati e sono: Alien Breed 3D, Another World, The Chaos Engine, Worms: The Director's Cut, Cadaver, Kick Off 2, Battle Chess, Atr, Pinball Dreams, Simon the Sorcerer, Speedball 2 e Zool.

Ci sarà comunque la possibilità di caricare altri giochi (OCS, ECS ed AGA) tramite porta USB.

Non si sa ancora quanto spazio su hard disk avremo a

disposizione, considerando però il (non) peso dei giochi, non ne servirà poi molto per poter caricare tutti i titoli che preferiamo.

La tastiera, così come avvenuto per la prima versione del C64, non è funzionante ma ci sarà la possibilità di collegarne una tramite porta USB.

E ancora: possibilità di salvare la partita in qualunque momento, porta HDMI, filtri grafici per riprodurre l'effetto tubo catodico. Insomma, tutte quelle features a cui le console mini ci hanno ormai abituato.

Oltre al mini Amiga avremo un mouse, quello sì, riprodotto nelle sue dimensioni reali, e un joystick.

Non essendo mai esistito un joystick/joystick ufficiale per Amiga 500, è stato scelto di includere quello del CD32.

Tutto questo al prezzo di 129 Euro sonanti.

Dal momento dell'annuncio ufficiale e per diversi giorni, non s'è parlato d'altro nei vari gruppi di retrogames, di fedeli devoti a mamma Commodore, nei forum e probabilmente anche nei bar e supermercati, in coda alla cassa.





E' possibile leggere ogni tipo di commento, da quello iper entusiasta all'ultra critico.

Potevo io, da totale adoratore di tutto ciò che è Amiga, non esprimere la mia fondamentale opinione? Certo che no.

Secondo la vasta popolazione di retrogamers, esistono una serie di aspetti positivi e negativi in questa operazione, a scampo di equivoci esco allo scoperto subito: personalmente penso che quelli negativi non siano molti e neanche così enormi.

Il primo è il prezzo. 129 Euro sono tantini, è vero, soprattutto se consideriamo il costo delle altre mini console uscite fin'ora. Ad eccezione del Neo Geo che però è un po' un caso a parte, essendo un vero e proprio mini cabinato. Inoltre sappiamo bene che Neo Geo, per definizione, deve costare più di chiunque altro.

Per fare alcuni esempi: il mini Nes costava 60 Euro, lo Snes 80 Euro, il mini C64 "solo" 50 Euro.

Per A500 Mini si sperava in qualcosa di simile, magari tendente agli 80 Euro del SNES o giù di lì. E non a torto, aggiungo.

Per ovviare a questo problema ci si potrà armare di pazienza (non so voi, ma nel mio vocabolario io non ho trovato questa parola) ed attendere eventuali offerte online o altrove.

Altro elemento che non è stato accolto benissimo, il discorso dimensioni e tastiera.

In molti chiedono a gran voce la tastiera funzionante e delle dimensioni reali.

Questa scelta è stata già spiegata da Retro Games in un post pubblicato pochi giorni dopo l'annuncio, ed è dovuta a motivazioni puramente economiche.

Questo progetto non è partito da Kickstarter o altra piattaforma di crowdfunding, grazie alla quale una volta raggiunta la cifra necessaria inizia la produzione, avendo così capitale e futuri clienti assicurati, dunque a rischio praticamente zero.

Inoltre bastano due numeri riguardanti le vendite del C64 a dare un'ulteriore spiegazione, forniti sempre da Retro Games: la versione a grandezza "naturale" uscì in seguito alle vendite più che soddisfacenti della versione mini, ma le unità totali vendute, di entrambe le versioni quindi, dicono 20% unità full size e 80% unità mini.

Aggiungiamo il fatto che Retro Games non è un colosso come Nintendo, Sega o SNK, il che vuol dire risorse più limitate e rischio ben più alto.

Quindi la risposta definitiva è: vediamo come va.

Oltre a tutto ciò, c'è un aspetto secondo me di non poco

conto, cioè le dimensioni originali della tastiera Amiga, che sono piuttosto importanti.

Per chi ha la fortuna di avere una stanza appositamente dedicata ai propri giocattoli, non c'è alcun problema e anzi, in quel caso avere la riproduzione esatta di un A500 in tutta la sua maestosità, fa il suo bell'effetto.

Per tutti gli altri però (eccolo), trovare uno spazio adeguato a quel popò di tastiera non è affatto banale, insomma non è esattamente come fare spazio per un Snes, per dirne una. Da non trascurare poi l'aspetto prezzo, se la versione mini verrà venduta a 129 Euro, la versione full size rischia di essere davvero troppo costosa e pericolosamente poco appetibile.

Un altro aspetto molto criticato è la scelta dei titoli pre-caricati.

Lo dico molto sinceramente, è un'obiezione che davvero non capisco.

Come detto, i giochi saranno 25 di cui solo 12 ufficializzati, ne mancano quindi 13 e saltare a conclusioni è dunque quantomeno prematuro.

Ma aggiungo io due considerazioni: la prima, 25 giochi rispetto a tutti i titoli usciti per Amiga sono inevitabilmente pochi e, altrettanto inevitabilmente, chiunque avrà da ridire sulla selezione.

Chiedete a 100 persone la lista dei migliori 25 giochi Amiga e avrete 100 elenchi diversi, ed è giusto che sia così. Soddisfare pienamente tutti è impossibile.

La seconda, A500 Mini avrà una splendente porta USB tramite cui caricare ciò che si vorrà. Possibilità che esiste anche per altre mini console, ma in quei casi bisogna smanettarci un po', leggere guide, guardare tutorial. In alcuni casi è necessario armarsi di cacciavite e operare. Qui invece sono i produttori che ci stanno dicendo "Andate e caricate ciò che volete!".

A mio parere quello dei giochi è un non problema.

Ho letto anche altre obiezioni, secondo me un po' da duri e puri.

Ad esempio mi è capitato di leggere che, trattandosi di una riproduzione di un Amiga 500, non dovrebbe supportare giochi AGA. Che sì, ci può stare, ma vedo questa A500 Mini come una celebrazione di tutto il mondo Amiga, almeno fino ai 16 bit, quindi ben vengano i giochi AGA.

Ho letto qualche perplessità anche sulla scelta del joypad, non di un Amiga 500 "puro" ma del CD32, ma in questo caso la scelta mi sembra abbastanza obbligata, volendo riproporre solo prodotti Commodore.

Altra obiezione, che riguarda però le mini console in





generale, è quella secondo cui i giochi vanno giocati solo su real hardware, altrimenti niente.

Va bene, avere un vero Amiga 500 è magnifico, così come qualunque altro hardware originale. Ma con i prezzi che girano ad oggi per un Amiga funzionante e in condizioni dignitose, acquisti una PS5 e ti avanza qualcosa per una futura PS6.

Così invece credo sia anche un ottimo invito per le nuove generazioni, che possono approfondire il retrogaming spendendo cifre relativamente contenute.

Infine una critica letta più volte, che riguarda anche qui un po' tutte le mini console, cioè quella secondo cui operazioni simili siano unicamente commerciali e per vecchi nostalgici.

Vecchi nostalgici, uniamoci e diciamolo a gran voce: è esattamente così!

E aggiungo, datemene ancora! A quando un mini Dreamcast?

E un mini Gamecube? Una riedizione del Gameboy?

Siamo perfettamente consapevoli di quanto tutto ciò faccia leva sui nostri ricordi di gioventù, anzi siamo quasi lusingati da tanta attenzione. A dirla tutta, aspettiamo un mini Amiga 500 almeno da quando è uscita la prima mini console, cioè il delizioso mini NES.

Sia chiaro, sono tutte libere e rispettabilissime opinioni e ci mancherebbe, stiamo pur sempre parlando di qualcosa di tutt'altro che fondamentale, è sempre bene ricordar(se)lo. Parlando dei pregi invece.

Diciamolo subito dai, a giudicare dalle immagini che circolano, è bellissima.

Potrebbe rivaleggiare tranquillamente con tutte le foto di gattini dell'internet conosciuto, e lo dice un amante dei gatti.

Occupi pochissimo spazio, con quelle dimensioni te la porti un po' ovunque volendo.

Magari non al ristorante, ma in vacanza perchè no?

E poi, attacchi due cavi e giochi, l'ideale per chi ha voglia di ripercorrere i bei tempi andati, senza però dover smanettare troppo.

E ancora, ci carichi tutto ciò che vuoi (o almeno una buona parte), salvi le partite in ogni momento, che su Amiga, in moltissimi casi, è un aspetto tutt'altro che banale.

Per chi come me ha carenza di spazio, quanta gioia potrà regalarmi la visione di un cucciolo di Amiga 500, sempre lì a fianco alla televisione? Tanta.

A ogni sguardo sarà subito sospiro nostalgico e sorriso vagamente ebete.

In conclusione, comprarla al day one? Comprarla dopo? Mai? Ovviamente a voi la scelta, la mia credo sia chiara.

Vedendo il prezzo ho pensato, quasi d'istinto, che l'avrei acquistata quando sarebbe sceso un po', dopo qualche mese magari.

Ma sono riuscito a rimanere serio 5 o 6 secondi al massimo. La verità è che, non appena sarà disponibile in pre-order, sarò lì in prima fila.

Ci rivedremo qui per una lunga e approfondita recensione, poco ma sicuro.

E voi che mi dite? La comprenderete subito o immediatamente? Un saluto a voi tutti e AMIGA FOREVER!





MAXIM, la sala giochi dal 1990 - Parte 1

di Mic the Biker

Ciao a tutti affezionati lettori di Retromagazine, qui Mic the Biker che vi saluta. Inizio questo articolo con una prefazione doverosa: il retrogaming è esploso. Da fenomeno di nicchia, nell'arco di pochi anni il ritorno a vecchi sistemi e la riscoperta di videogiochi dimenticati è sempre più presente nel vasto mondo del gaming. Abbiamo seriamente rischiato di perdere un patrimonio artistico immenso e di vedere cancellata una grande fetta di storia del nostro paese, quella storia fatta di fumosi locali da gioco arcade e di pionieristici sistemi domestici. Ora che tutto sta tornando, in gran parte grazie all'emulazione e al dumping, vediamo che stanno sorgendo nuovamente quei fantastici locali pieni di cabinati che si possono fregiare a pieno titolo del nome "Sala Giochi". E' notizia fresca che a Carpi ha aperto, nel mese di Giugno 2021, una sala giochi vera, la quale, sull'onda travolgente del ritorno, ha l'intento di riproporre "solo pezzi originali vintage" dagli anni 70 agli anni 90. Le parole di chi ha avuto questa idea sono lodevoli: "Il nostro scopo è quello di trasmettere la memoria di quelle che sono state le Sale gioco degli anni Ottanta, tramandando la loro memoria anche alle generazioni che non le hanno vissute".



Tutto questo può sicuramente fare bene ad un mondo come quello dei videogiochi, perché sapete bene che per il sottoscritto la preservazione, la condivisione e il tramandare sono tre pilastri su cui si basa questa grande passione. E qui, con questo articolo, volevo farvi conoscere una persona che aveva un sogno, lo ha realizzato e non ha mai smesso di cullarlo. Si chiama Massimo ed è il proprietario di una sala giochi a Jesolo Lido. Lui non ha sfruttato il periodo buono per uscire fuori e proporre le vecchie glorie del passato, lui c'è sempre stato anche quando le sale giochi erano ormai posti dimenticati,

soppiantati dalla console next gen di turno. Ho avuto l'idea quest'estate, in vacanza, di intervistare Massimo, il titolare della sala giochi Maxim di Jesolo Lido, l'ultima e unica rimasta in piedi dalla golden age. Una chiacchierata davvero curiosa e piacevole, grazie alla quale ho avuto il piacere di conoscere uno che la passione se la porta dentro da sempre e che non ha mai mollato.

Partiamo un po' dal principio: in che anno ha aperto la sala giochi Maxim?

La sala giochi Maxim apre nel marzo 1990.

Raccontaci, chi ebbe questa idea?

Tutto ebbe inizio alla fine degli anni 60 quando mio padre Placido aveva una piccola saletta sita in Jesolo Pineta. C'era una pista per macchinine a batteria, un calcetto, un flipper, una microguida e qualche dondolante. Per la precisione un elefante ed un cavalluccio marino, quest'ultimo simbolo di Jesolo per molti anni. Poi venne aggiunto qualche gioco elettromeccanico dell'epoca.

Alla fine degli anni 70, con l'avvento dei primi videogiochi con monitor in bianco e nero, la necessità di ingrandirla. Negli anni 80 decise di utilizzare lo spazio adiacente di un appartamento che dava in affitto per espandere l'attività. Nel marzo del 90 la decisione di aprire la Maxim nella zona centrale del Lido di Jesolo per una più lunga stagione.

Parlaci un po' di te.

Sono nato nel 1971. Dall'età di 8 anni trascorrevi le stagioni estive in quella piccola sala, cambiando le monete da 100/200 lire dal mio borsellino di stoffa beige ai clienti. Poi con il crescere, all'età di 14 anni mi occupavo della gestione completa della sala. Facevo dalle pulizie alle manutenzioni dei giochi, osservando ed imparando dai tecnici che venivano in assistenza. A 18 anni questa esperienza la portai alla Maxim. Sono sempre stato appassionato di musica ed immagini, e tutto quello che di bello è stato costruito dagli anni 50 agli 80. Non a caso alla Maxim è possibile trovare ed ammirare oggetti d'epoca, tra cui radio, giocattoli, biciclette, macchinine, ect.

Il nome Maxim come è nato?

Maxim, dal mio nome Massimo.

Quali sono i cabinati che ricordi con maggior affetto?





Tra i cabinati Ultra Laser del 1978, una copia italiana della ABM Milano, del più famoso Space Invaders. Per citarne alcuni Amigo e Nibbler del '82, Pacman del '80, Scrambler del '81, Phoenix del '80, Gallagan e Donkey Kong del '81, e molti altri di quegli'anni. Con l'avvento dei laser Dragon's Lair, Space Ace ed Esh's Aurunmilla del 1983.

E il tuo videogame arcade preferito?

Space Ace, Cinematronix, disegnato da Don Bluth del 1984.

Facci una classifica personale dei cabinati più giocati, quelli che quando aprivi lo sportello avevi il cassone pieno di gettoni.

Negli anni 80 ce n'erano parecchi tra cui Space Invaders, Phoenix, Nibbler, Donkey Kong, Super Sprint, Pacman ed i vari laser games. Negli anni 90 i più significativi Dayton USA, Street Fighter, Mortal Kombat.

Le sale giochi attiravano gente di ogni tipo. Hai mai avuto problemi?

Mantenendo una giusta dose di pazienza, gentilezza ed ascolto si sono risolte positivamente molte situazioni di disagio.

Ci puoi dire come hai vissuto la "golden age" del mondo arcade, da metà anni 80 ai 10 anni successivi?

Ho vissuto appieno quel periodo, riuscendo a vedere e conoscere il 90% dei giochi usciti in quel decennio. Ricordo che rimasi colpito dal primo laser game, Dragon's Lair che si trovava alla Jesol Matic. Un cambiamento epocale passando dai classici arcade ai giochi laser, anche se quest'ultimi non ebbero una grande continuità per via della ripetitività del gioco e dei problemi legati alla tecnologia troppo delicata all'uso di massa. La tecnologia laser venne applicata non solo in questo campo ma in molti altri segnando una vera e propria epoca.

Ho visto che hai anche una postazione "multi arcade" per poter giocare ai vecchi titoli. Su che sistema si basa?

Molti clienti mi chiedevano titoli degli anni 80/90 così in quei due cabinati ho inserito delle schede pandora, contenenti 1000/1500 giochi dell'epoca.

Una domanda che mi faccio da sempre. A destra la sala giochi Drago, a sinistra la Jesol Matic, sala giochi-mini bowling con tavoli da biliardo di piazza Marconi. Come è stata la convivenza con questi due giganti dell'intrattenimento?





Stimolante. Parecchio. Ci trovavamo in mezzo a due colossi delle sale giochi, la Jesol Matic e la Drago. Siamo arrivati con molta umiltà, cercando di svolgere il nostro lavoro al meglio, giorno dopo giorno, sempre con lo sguardo rivolto al futuro ma con l'esperienza del passato.

Oggi la nostra più grande vincita è vedere la gioia negli occhi dei bambini nel divertirsi insieme ai genitori o ai nonni. Proprio lì capiamo che quello che stiamo facendo cerchiamo di farlo nel miglior modo possibile. Per noi la sala giochi è luogo sano di divertimento aperto a più generazioni.

Queste due mastodontiche sale giochi non esistono più da anni. Maxim è ancora qui. Quanti sacrifici hai dovuto fare per sopravvivere al cambiamento?

Rimanendo al passo con i tempi, seguendo le esigenze di mercato. Sicuramente la conduzione familiare ne è stata la nostra arma vincente.

Oggigiorno le sale giochi sembrano più dei mini-casinò, con la quasi totalità di giochi basati sul "Ticket redemption". Comprò gettoni, giocando ricevo ticket che daranno diritto ad un premio. Su più fronti questo sistema viene accusato di indirizzare i ragazzini al gioco d'azzardo. Il passo successivo, crescendo, rischia di essere la sala slot. Che ne pensi a riguardo?

Questa connessione è uno dei più gravi errori a cui si possa pensare. Non esiste luogo dove tutta la famiglia, dai più piccoli ai grandi, si possa divertire insieme con una spesa minima.

Non esistono distinzioni sociali. E' bello vedere arrivare bimbi, anche molto piccoli, in braccio ai loro genitori, che sorridono di fronte alle luci, suoni, colori di questo mondo. Le sale giochi, o più modernamente chiamate F.E.C "Family Entertainment Center", non c'entrano nulla con il gioco d'azzardo. Le due cose sono completamente agli antipodi: le sale giochi sono luoghi aperti in cui ci si diverte tutti insieme e si torna un po' bambini.

Siete l'unica sala giochi della vecchia guardia rimasta a Jesolo che è sopravvissuta fino ad oggi. C'è ancora qualcuno che, a parte il sottoscritto, entra e vi fa i complimenti?

Fortunatamente molte, e questo ci riempie il cuore ogni giorno. Chi vive nel ricordo rivedendo giochi degli anni 60-70-80-90-2000 e le ultime novità, ed anche i complimenti per gli oggetti d'epoca che possono essere ammirati da chi non gioca. Nel corso degli anni abbiamo visto molte famiglie i cui figli, che allora frequentavano la sala giochi,

sono diventati genitori e a loro volta portare i proprio figli a giocare.

E' universalmente noto (o almeno si pensa) che la causa della morte delle sale giochi sia imputabile all'avvento della prima playstation nei salotti di casa. Sei d'accordo oppure quello delle sale giochi era un mondo già in declino?

Quando si parla di tecnologia questa è sempre in evoluzione. Anche il mondo della sala giochi ha seguito negli anni cambiamenti e innovazioni, trasformandosi in quella che è oggi. Negli anni 80 chi le frequentava erano gli adolescenti, oggi è aperta a tutte le generazioni, dai nipoti ai nonni arrivando alla completezza dello scopo sociale ultimo: il divertimento per tutti.

Sei su un'isola deserta. Che CD musicale avresti sicuramente con te? Uno solo.

Carboni di Luca Carboni, 1992.

E il coin op che spereresti di trovare in questa isola deserta? Solo uno.

Space Ace.

Siamo giunti al termine di questa bella intervista: un grazie di cuore a Massimo per averci donato un po' del suo tempo. Se passate per Jesolo Lido fatelo un salto alla Maxim, in Via Bafile 48.

Conserva al suo interno preziosi macchinari che sono storia. Proprio per questo nel prossimo numero continueremo il nostro viaggio nella sala giochi Maxim alla scoperta delle meraviglie che cela al suo interno!





Intervista ai creatori di Demons of Asteborg

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Da un po' di tempo vediamo giochi indie/homebrew di alta qualità in arrivo su Mega Drive, sia nel gameplay che nel design.

Demons of Asteborg come abbiamo visto è uno di questi (*trovate la recensione in questo stesso numero, NdFF*). Un progetto nato nel 2013 e che ha ottenuto un risultato davvero strepitoso.

Ho avuto la possibilità di fare 5 domande ai due project manager Simon e Christopher di Neofid e parlare di questo incredibile prodotto!

Nith: "Ghouls'n Ghost", "Castlevania" e "Demon's Crest" sono 3 magnifici riferimenti che citi per la creazione di Asteborg. Il fatto di sviluppare oggi su Mega Drive ti dà il vantaggio di tutti i "consigli" del passato, tutte le ottimizzazioni acquisite sul supporto nel tempo?

Simon: In effetti, le nostre ispirazioni provengono da grandi giochi storici, che comportano necessariamente una forma di pressione nello sviluppo di un prodotto che vi si ispira, ma penso che questo sia positivo, ci spinge a dare il meglio di noi stessi per creare un gioco che soddisfi

le nostre ambizioni e le nostre ispirazioni.

Il Megadrive è la console di un illusionista, ci sono un sacco di suggerimenti per creare degli effetti visivi sorprendenti per l'epoca e ancora efficaci oggi, quindi abbiamo imparato come funzionano quegli effetti e ci siamo divertiti moltissimo a riprodurli in Demons of Asteborg (Il canale youtube "Coding Secrets" ci ha aiutato molto)

Nith: Visto che stiamo parlando di evoluzione, tra il 2019 e il 2021, la scrittura del gioco è molto diversa! Come mai?

Christopher: È molto diverso e non per niente. Infatti nel 2019 abbiamo presentato su Kickstarter un prototipo, realizzato con i mezzi alla mano e il più velocemente possibile. Dovevamo tirar fuori un prodotto valido con tutto quello disponibile in materia di sviluppo sul mercato e che ci aiutasse ad avere un finanziamento.

Una volta raggiunto il finanziamento abbiamo potuto davvero divertirci e utilizzare artisti che ci piacevano e che corrispondevano molto di più al nostro obiettivo di stile.

Nith: Anche se sempre più giochi vengono creati su vecchi sistemi, il loro finanziamento online spesso è un





insuccesso. Il vostro primo kickstarter vi ha solo riportato indietro... 138 €. Come hai approcciato questo primo "fallimento". Hai, anzi avete, dovuto metterci soldi di tasca vostra. Come ti senti, quando oggi, a progetto concluso, scopriamo che il riscontro dei giocatori è per lo più molto positivo?

Simon: Un progetto come "Demons of Asteborg" costituisce un investimento personale di diversi anni, volevamo finirlo a tutti i costi, i problemi incontrati a volte sono anche un'opportunità per migliorare il nostro processo di creazione, troviamo la forza per continuare e il supporto dei giocatori.

È molto gratificante vedere che il feedback è per lo più positivo. È fantastico quando lavori così duramente su un progetto, quando vedi tutto quello che hai passato finora e finalmente hai la reazione del pubblico! Dopo, ci saranno sempre persone a cui non piacerà questa o quella cosa, o persone che, decisamente, la odieranno. Ma fa tutto parte del gioco.

Nith: "Demons of Asteborg" lo si potrebbe inserire nella classifica tra i giochi piuttosto difficili. Un'anomalia rispetto ai tempi moderni.

Perché questa scelta? Come siete riusciti a bilanciare questa difficoltà in fase di creazione?

Simon: Il dosaggio della difficoltà è qualcosa di molto complicato, l'intera squadra gioca da più di due anni ormai, e ovviamente conosciamo gli schemi dei boss, siamo abituati al gameplay e al sistema di combattimento, quindi quando 'aggiungiamo un nuovo nemico o boss, cerchiamo di raggiungere una difficoltà piuttosto equivalente a quella già presente nel resto del gioco, ma è facile

dimenticare che conosciamo il gioco a memoria e che quindi la nostra scala di difficoltà è sbilanciata rispetto a un giocatore principiante. Fortunatamente siamo riusciti a bilanciare molte cose durante le fasi di test. Il gioco resta impegnativo, ma anche appagante, una volta padroneggiato completamente, è facile portare a termine l'avventura in meno di due ore.

Nith: Quanto è stato importante per voi rilascio di questo gioco? Per il futuro hai intenzione di rimanere nello stesso universo? Lo stesso tipo di gioco? La stessa piattaforma?

Simon: Il rilascio della cartuccia è stato essenziale per noi! È anche la nostra visione del retrogaming, pensare che "Demons of Asteborg" avrà il suo posto sugli scaffali di alcuni fan del Megadrive, non ha prezzo. Per quanto riguarda la cartuccia, è davvero perfetta! Volevamo creare una grande avventura, con paesaggi e situazioni variegata e penso che abbiamo raggiunto il nostro obiettivo!

Per il resto, nulla è ancora definitivo, vorremmo espandere l'universo di Asteborg e abbiamo già qualche idea per nuovi protagonisti, potrebbero esserci anche degli indizi in "Demons of Asteborg", ma finora nessuno sembra aver trovato ancora.

Grazie per aver dedicato del tempo per rispondere alle nostre domande. Torno a giocare ;)





MSX BASIC the ghost command... parte prima

(alias come si ridefiniscono i caratteri grafici in MSX Basic)

di Ermanno Betori & Parsec 99

Oggi presentiamo il primo di una serie di articoli dove spiegheremo per il basic dei computer MSX una serie di istruzioni per completare la gestione della grafica, prendendo lo spunto dai comandi usati sul TI99/4A computer avente lo stesso chip grafico che ebbe un differente approccio nella implementazione delle istruzioni della gestione della grafica tramite il linguaggio basic.

Premettiamo che i due computer (TI99 & MSX1) vennero ideati a distanza di circa 6-7 anni pertanto in teoria il computer creato dopo dovrebbe avere il set delle istruzioni basic migliorato e semplificato. Ciò dovrebbe essere una verità assoluta, ma non sempre è reale, infatti un attento retro programmatore vede che nel linguaggio basic sui computer MSX1 sono state omesse alcune funzioni/istruzioni relative alla grafica e potenziate in altri campi.

Partiamo dagli albori.. Il chip grafico presente su entrambi i computer è il TMS 9918A/29A (NTSC/PAL) avente una sua RAM video dedicata di 16Kbyte indipendente da quella usata dalla CPU del computer, cosa che determinerà una scelta nel definire i comandi basic sul computer TI99/4A della Texas Instruments.

All'epoca del progetto del TI99 (1977) le memorie ram erano costosissime e per contenere i costi i progettisti usarono la ram del video-processore come ram di sistema al posto di quella dedicata alla CPU, pertanto il TI99/4A senza alcuna espansione venne venduto con una ram video di 16Kbyte e con una ram dedicata alla CPU di 256 byte (non è un errore sono veramente 256 byte).



I sistemi MSX1 che furono successivamente venduti negli anni a seguire (1983/84), partirono tutti con una ram video di 16Kbyte e una memoria ram dedicata al microprocessore che andava da un minimo di 8Kbyte come si vede con il Casio PV-7 che era uno dei primi modelli prodotti.



Sotto in figura invece abbiamo il Philips VG-8020 che rappresenta il top come caratteristiche tecniche dei modelli MSX1 avendo la possibilità della doppia cartuccia e la ram di 64Kbyte.



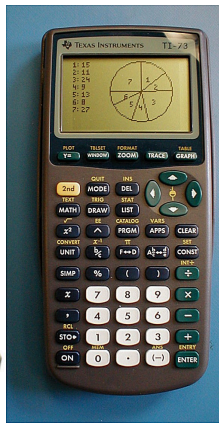
Come nota storica, sopra in foto leggiamo sulla scocca che il VG-8020 ha 80K di ram questa fu una furberia commerciale (dovuta pure alla ignoranza tecnica) in quanto la si può considerare vera solo se sommiamo la ram della CPU 64K ai 16K della VDP che non sono assolutamente sommabili. Sempre come antefatto storico bisogna ricordare che la Microsoft negli anni 70-80 è stata la ditta che creò la maggioranza dei porting del linguaggio Basic sui vari home computer (come venivano definiti all'epoca), ma ci furono delle eccezioni tra cui la Texas Instruments che creò una sua versione basic. Tale versione chiamata TI Basic era usata oltre che su TI99/4A anche sui mini computer della serie TI-990 e successivamente sulle calcolatrici programmabili dalla TI-73 fino alla TI-89.

Cosa aveva questa versione di basic usata sul TI99 di particolare? O per meglio dire cosa non aveva.. dato che doveva sfruttare la ram video come ram di sistema, non aveva i comandi grafici in alta risoluzione tipo circle, draw





TI-990



TI-73

ecc.. non aveva l'accesso all'uso degli sprite (cosa poi compensata con una cartuccia Extended Basic che espandeva in parte le funzionalità), non aveva accesso alla grafica ad alta risoluzione, non poteva usare tutto il set di caratteri (256). E non aveva la possibilità di commutare gli schermi nelle 4 modalità grafiche che permetteva il VDP, ma il programmatore basic poteva solo usare la modalità 32 colonne x 24 righe a 16 colori. Tale modalità sui manuali MSX è chiamata SCREEN 1. Di fatto questo basic era molto limitato allora il povero utente TI come poteva interagire con la grafica? Come poteva disegnare, creare giochi ecc..? L'idea fu di permettere la ridefinizione grafica dei caratteri della tabella ASCII presente nel chip video usando una serie di comandi basic diretti quali call char che ridefinisce il carattere e call hchar / vchar che mostra a video il carattere ripetuto in orizzontale o verticale secondo uno schema di ascisse e ordinate. Pertanto usando questo sistema si poteva permettere al TI-basic del TI99 di creare programmi grafici o giochi riuscendo a compensare le sue lacune nei comandi grafici.

L'MSX Basic di contro è stato tra le versioni disponibili sui vari home-computer fra le più avanzate per questo linguaggio di programmazione. Infatti è ricco di funzioni dedicate alla gestione delle variabili, matrici, del testo e soprattutto della grafica e sonoro, come ad esempio i comandi diretti per l'uso degli SPRITE e comandi per la realizzazione di immagini in alta risoluzione come DRAW, PSET, LINE, CIRCLE, ecc... che permettono un uso avanzato, ma di contro mettono a dura prova le prestazioni del computer. Nel Basic MSX come già accennato furono omessi alcuni comandi, infatti non fu implementato alcun comando diretto per la ridefinizione / gestione dei caratteri (forse era considerato un vecchio metodo di programmazione ma molto utile se usato con arguzia), e tale assenza di istruzioni è presente leggendo un qualsivoglia manuale basic dedicato ai sistemi MSX. Allora ad esempio per effettuare il porting di un gioco anche semplice, scritto

con il basic del TI99/4A come si può procedere? La soluzione non è particolarmente semplice, in quanto è necessaria una conoscenza di base di come è organizzata la VIDEO RAM e come agisce il VDP, che viene acquisita leggendo i manuali del MSX relativi alla programmazione in linguaggio macchina o assembler! Ora per te nuovo retro-gamer e speriamo retro programmatore, noi proveremo a spiegare i concetti fondamentali e le istruzioni necessarie per gestire e manipolare i caratteri grafici in modo da permetterti l'uso approfondito della grafica del VDP TMS9918/29.

Partiamo tenendo in considerazione l'MSX di prima generazione, la cui VDP mette a disposizione diverse modalità video, 16 colori e 32 sprite hardware:

Le Modalità Video

SCREEN 0: Modo alfanumerico 1 – “MA1” – (Testo I) 40 colonne su 24 righe a 2 colori

SCREEN 1: Modo alfanumerico 2 – “MA2” – (Testo II) 32 colonne su 24 righe a 16 colori

SCREEN 2: Modo grafico 1 – “MG1” – (Grafica) 256 x192 pixel su 3 set di 256 caratteri per un totale di 768 a 16 colori presi dalla tabella colori, detto anche Bitmapped.

SCREEN 3: Modo grafico 2 – “MG2” – (Multicolor) 64x48 quadrati di colore ciascuno dei quali è formato da un blocco di 4x4 da pixel che può avere indipendentemente uno dei 16 colori disponibili.

Il comando basic **SCREEN 'x'** (inesistente sul TI99), è proprio quello che attiva le varie modalità video sull'MSX 1 che come abbiamo visto sono due di testo, una grafica e una multicolor, mentre sui sistemi MSX2 le modalità configurabili sono due testuali e ben 8 grafiche.

La caratteristica dell'architettura video MSX è quella di essere dotata di una RAM dedicata allo schermo, chiamata appunto Video-RAM, che è una memoria esterna a quella di sistema, con una mappa che cambia a seconda delle modalità video impostate, sulla quale il VDP legge e scrive dati.

Sui sistemi MSX1, la Video-RAM di 16Kbyte è suddivisa in tabelle indirizzabili in modo diretto dal Basic, che però cambiano i puntatori al cambiare della modalità video impostata.

Le principali tabelle accessibili vengono definite nei seguenti modi:

TABELLA MODELLI - (Set Caratteri – definisce disegno carattere)

TABELLA NOMI - (Matrice Schermo – definisce posizione carattere)

TABELLA MODELLI SPRITE - (Set Caratteri Sprite – definisce disegno sprite)





TABELLA ATTRIBUTI SPRITE - (Schermo – definisce posizione sullo schermo dello sprite)

TABELLA COLORI - (Set Colori non usata in modalità multicolor & testo)

Tralasciando per ora la gestione degli sprite, è meglio capire esattamente cosa sono queste tabelle sopraccitate. La TABELLA MODELLI che è il set di caratteri vero e proprio, è la tabella che va modificata per ridisegnare ovvero ridefinire i caratteri che vengono visualizzati sullo schermo. La TABELLA NOMI può trarre confusione a causa della sua nomenclatura, ma si tratta in realtà della matrice su dove posizionare i caratteri sullo schermo, come una griglia invisibile tipo battaglia navale composta da celle dove posizionare singolarmente i vari caratteri.

Sotto in figura uno mostriamo il set di caratteri presente nella ROM di sistema che all'accensione del computer viene memorizzato nella tabella modelli della Video-RAM. Sono i famosi 256 caratteri del codice ASCII (acronimo di American Standard Code for Information Interchange, Codice Standard Americano per lo Scambio di Informazioni) che sono tutti ridefinibili a differenza del TI99 il cui basic permetteva solo la ridefinizione dal numero 32 al 159 per un totale di 127 caratteri



Fig. 1 - Il set completo dei 256 caratteri MSX

I caratteri visualizzati nella Fig.1 sono presenti all'interno della tabella modelli sia nel modo SCREEN 0 che in SCREEN 1, mentre nella modo grafico "MG1", ovvero SCREEN 2, la VDP azzerava completamente la tabella modelli, per cui tutto va ridefinito.

L'identificazione dei caratteri avviene attraverso una tavola di riferimento di 16x16 posizioni con codifica esadecimale, come la seguente:

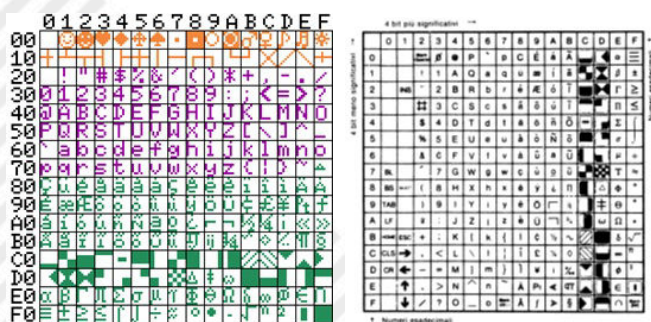


Fig.2 - Tavola di identificazione del set caratteri

La Fig. 2 è fondamentale per il programmatore nel momento che ha bisogno di identificare quale carattere posizionare

sullo schermo o ridefinire, quindi ad esempio volendo identificare la "L" basta andare alla riga "4" e alla colonna "C", ottenendo il codice esadecimale "4C".

Per cui il carattere "L" è identificato nella tabella modelli con il valore esadecimale "4C" (Attenzione sono state riportate due tabelle equivalenti, quella di sinistra è stata creata per avere una migliore visualizzazione e lo 0 posto a destra della codifica esadecimale delle righe non va preso in considerazione, esempio 40=4, D0=D). Ora che è chiaro come identificare un carattere, resta il problema di posizionarlo sullo schermo ed ecco che entra in gioco la tabella nomi. Abbiamo detto che questa tabella suddivide lo schermo in una griglia invisibile ed un numero di celle che si differisce tra la "MA1" e "MA2".

L'immagine seguente da un'idea di quanto esposto a riguardo e di come è suddiviso lo schermo durante lo SCREEN 0, ovvero "MA1": 40 colonne su 24 righe.

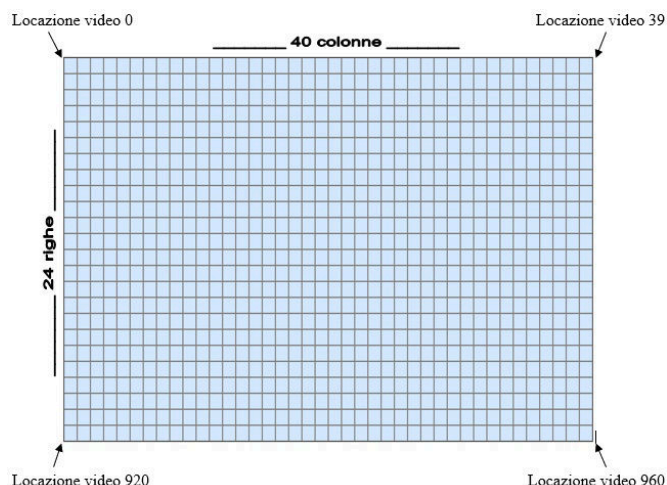


Fig. 3 - TABELLA NOMI nella modalità "MA1"

In questa configurazione video se volessimo posizionare sullo schermo un qualsiasi carattere dovremmo usare il comando basic LOCATE [colonna],[riga] seguito dal comando PRINT.

In pratica se volessimo visualizzare il carattere "A" corrispondente alla posizione calcolata dalla intersecazione della colonna 20 con la riga 10 ci basterebbe scrivere in modo diretto questi due comandi LOCATE 19,9:PRINT "A", oppure per una migliore visualizzazione il seguente listato.

```
MSX                                     TI99/4A
10 CLS                                  10 CALL CLEAR
20 LOCATE 19,9                          20 CALL HCHAR(10,20,65)
30 PRINT "A"                            30 GOTO 30
40 GOTO 40
```

Con queste istruzioni viene stampata sullo schermo la lettera maiuscola "A" all'incrocio della colonna 20 con la riga 10. Notare che i valori immessi non sono 20 e 10 ma





rispettivamente 19 e 9, questo perché ovviamente viene considerata una scala di valori che include anche lo zero come il primo (al contrario del TI99 che parte da 1). Bisogna perciò assolutamente ricordare due cose importanti.. che i valori partono dal numero zero non uno e che le colonne impostate all'accensione del computer che sono 37, perciò l'ultima colonna visibile è la numero 36 (alias 37 colonna reale) e se volessimo usare le colonne invisibili 37, 38 o 39, la "A" verrà posizionata comunque all'ultima colonna disponibile. Per portare lo schermo a visualizzare tutte le 40 colonne, il Microsoft Basic e quindi anche l'MSX Basic, usa il comando WIDTH [x] (anche questo inesistente sul TI99), con un valore che va da 1 a 40.

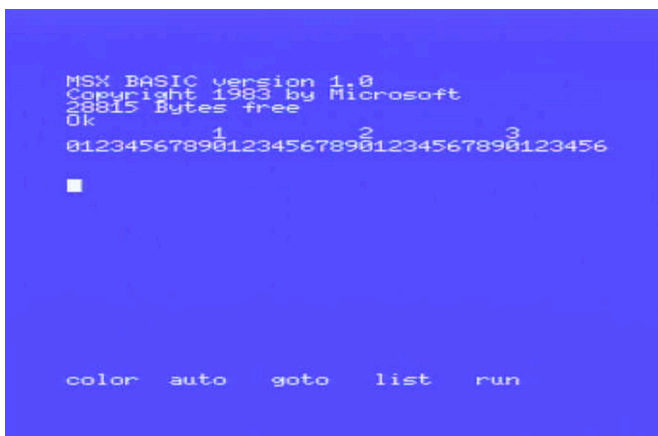


Fig. 4 – Le 37 colonne impostate all'avvio del computer in "MA1"



Fig. 5 – Le 40 colonne impostate con il comando WIDTH 40 in "MA1"

Tuttavia tornando alla Fig. 3, è possibile indirizzare un qualsiasi carattere sullo schermo senza la necessità di impostare il numero di colonne usando le locazioni della memoria video nella tabella nomi.

Ad esempio volendo nuovamente visualizzare la lettera "A" alla colonna 20 e riga 10, sempre facendo riferimento alla Fig. 3 ed anche alla Fig. 2 basta eseguire il comando di accesso diretto alla VideoRAM, ovvero VPOKE nel seguente modo: **VPOKE 379,&H41**

Quel numero 379 non ha un senso logico come il comando LOCATE, ed è impossibile ricordare la posizione di una

cella carattere in questo modo, ma possiamo provare a ricreare la logica delle coordinate facendo riferimento alla tabella nomi in Fig. 3 ed in questo modo:

VPOKE [colonna]+[riga]*40,&H [codice esadecimale tavola caratteri]

Poiché la tabella nomi nella "MA1" (SCREEN0) parte dall'indirizzo "0" della Video-RAM, sorge naturale immettere immediatamente i valori della colonna e riga di puntamento per il carattere che vogliamo visualizzare, inserendo rispettivamente valori 0 – 39 e 0 – 23. La [riga] inoltre va moltiplicata per il valore 40 in quanto in realtà il conteggio delle celle avviene in modo sequenziale e giunti all'ultima colonna tale conteggio prosegue automaticamente alla riga successiva tenendo conto del numero di volte che si contano 40 locazioni, quante sono le colonne in "MA1". Il valore da attribuire dopo la locazione della Video-RAM è il carattere identificato secondo la tavola di sinistra della Fig. 2 quindi considerando la riga esadecimale "40" (sono i 4 bit più significativi) più la colonna esadecimale "01" (sono i 4 bit meno significativi), troviamo la posizione del carattere "A" maiuscolo. La tavola di destra di figura 2 invece si legge al contrario le lettere esadecimali da scrivere per prime sono le colonne e poi le righe perciò avete ambedue i modi di lettura delle coordinate. Come vediamo possiamo scrivere direttamente il comando vpoke sul computer ottenendo il risultato mostrato sotto:



Fig. 6 – Ecco come il comando si presenta sullo schermo MSX

Da notare come il risultato della formula matematica $19+9*40$ sia il famoso 379 sopraccitato.

E' chiaro che il vantaggio della VPOKE oltre a diminuire la stesura del listato rispetto all'uso dei comandi LOCATE e PRINT, ha la comunicazione con i registri video diretta e quindi è più veloce. Tuttavia c'è lo svantaggio che con la VPOKE è possibile stampare un solo carattere per volta sullo schermo, contrariamente al comando PRINT che dopo il posizionamento del cursore, può stampare a video un'intera stringa.





Tutta questa procedura è la medesima anche nel Modo Alfanumerico 2, "MA2" (SCREEN1) con la differenza che le colonne a disposizione sono 32 e oltre alle tabella modelli e tabella nomi, viene integrata anche la tabella colori, di cui ci occuperemo in seguito.

La differenza sostanziale per il numero di colonne ridotto nella modalità "MA2" sta nel fatto che i caratteri in questa modalità sono composti da celle di 8x8 pixel, contro i 6x8 pixel presenti nella modalità "MA1".

Quindi oltre che ridimensionare l'area a disposizione per stampare stringhe sullo schermo usando LOCATE e PRINT, cambia anche l'indirizzo di partenza nella tabella nomi, che invece di iniziare dalla locazione "0", parte bensì dall'indirizzo 6144, per un totale di 768 celle e quindi byte, organizzata come nell'immagine seguente:

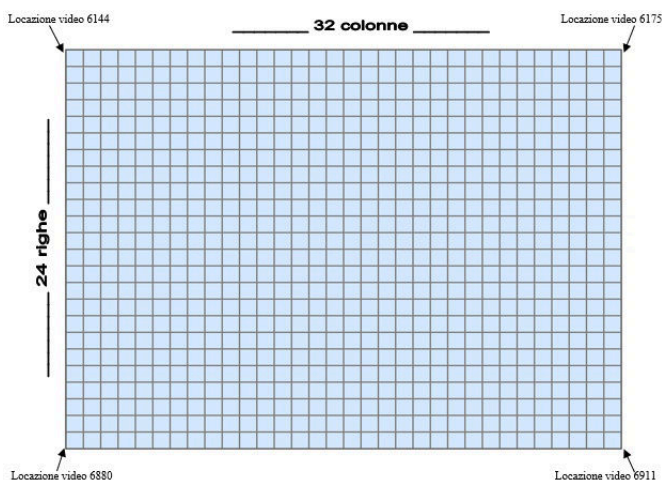


Fig. 7 - TABELLA NOMI nella modalità "MA2" in SCREEN 1

E' chiaro che adesso i valori usati con il comando LOCATE variano da 0 a 31 per le colonne e sempre da 0 a 23 per le righe, ma è anche chiaro che la formula usata con la VPOKE per posizionare un carattere necessita di un'aggiunta nella "MA2":

Ad esempio volendo posizionare una "Q" nella colonna 12 e riga 10, la formula è la seguente: VPOKE 6144+11+9*32,&H51

In base a quanto detto finora e dalla tabella nomi nella "MA2", 6144 è la locazione Video-RAM della prima cella in alto a sinistra, il valore "11" è la colonna 12 (da un riferimento tra 0 e 31), il valore "9" è la riga 10 (da un riferimento tra 0 e 23), che verrà ovviamente moltiplicata per 32 per via delle colonne ripetute per ogni riga.

Ora che abbiamo compreso come è organizzata la Video-RAM in riferimento della tabella nomi in "MA1" e "MA2" è il momento di affrontare il principio su come i caratteri possono essere ridefiniti, ovvero ridisegnati a proprio piacimento.

Oggi esistono molti tools che permettono di elaborare tramite Windows, grafica MSX di ottimo livello artistico e

funzionale, in modo agevole sia per la creazione che per la programmazione, ma è fondamentale comprendere come funziona la tabella modelli, uno spazio vero e proprio nella Video-RAM, dove sono immagazzinati e vengono ridefiniti i disegni che vengono usati come caratteri nella tabella nomi.

Nelle modalità "MA1" e "MA2", la Video-RAM offre la possibilità di ridefinire tutti i 256 caratteri, ma prima è necessario comprendere come la modifica della memoria video agisce sulla TABELLA MODELLI.

Facciamo un passo indietro e ricordiamo come agiscono le "MA1" e le "MA2" con i caratteri: nella "MA1" ogni carattere è definito da una cella/griglia composta da 6x8 pixel, mentre nella "MA2" è di 8x8 pixel e la sua definizione avviene riga per riga per ogni 8 pixel, come mostrato figure seguenti:

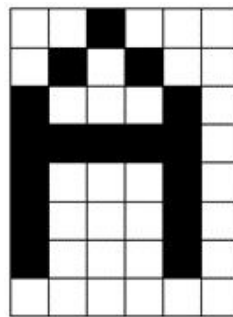


Fig. 8 - "MA1"

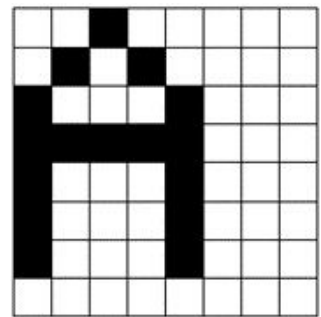


Fig. 9 - "MA2"

Nella "MA1" (SCREEN 0) l'area della Video-RAM dedicata alla TABELLA MODELLI parte dall'indirizzo decimale 2048 e dal primo carattere esadecimale "&H00" (o anche "0" decimale) della tavola dei caratteri. Ogni indirizzo della Video-RAM partendo da quella 2048 (compresa), corrisponde ad una fila di 8 pixel del carattere, come nella seguente immagine.

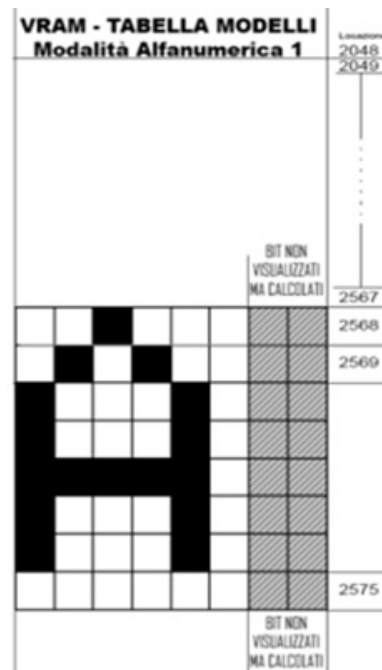


Fig. 10

Come si nota, la VRAM viene rappresentata in figura come un nastro in "cascata" dove per ogni indirizzo di locazione sono assegnati valori a 8 bit e quindi un byte. Sulla base di questa associazione ridisegneremo ogni carattere a piacimento tra tutti i 256 disponibili. Osservare come nella "MA1" gli ultimi due bit a destra non vengono visualizzati, ma devono essere comunque calcolati, quindi tenuti





conto. Se li omettessimo il computer aggiungerebbe automaticamente due bit "00" più significativi, ossia a sinistra, con il risultato di far traslare il carattere di due pixel a destra e non visualizzare le ultime due colonne sempre a destra.

Per cui volendo come nell'esempio ridefinire il carattere ASCII "A" (maiuscolo), bisogna partire dalla locazione video ram 2568, che è valore ottenuto dalla somma della prima locazione di memoria della TABELLA MODELLI in "MA1" con quella del carattere ASCII che vogliamo usare. Ora il codice esadecimale del carattere "A" è &H41 che convertito in decimale è 65. FIG. 10

Poiché ogni carattere è composto da 1 byte per 8 righe, dovremo moltiplicare il valore decimale del carattere "A" per 8, quindi $65 \times 8 = 520$ che aggiunto al primo indirizzo della TABELLA MODELLI 2048 diventa, $2048 + 520 = 2568$, ovvero il primo indirizzo mostrato nella figura per rappresentare il modello del carattere ASCII 65, ossia la lettera maiuscola "A".

L'ultimo passo da compiere prima di capire come ridefinire un carattere è quello di interpretare il sistema usato per codificare il contenuto di ognuna delle 8 locazioni per singolo carattere. Prendendo sempre in esempio il carattere "A", avente codice ASCII 65 che parte dalla locazione VRAM 2568 come vediamo dalla Fig. 10, noi abbiamo bisogno di conoscere il valore contenuto in ognuno degli 8 byte che compongono il carattere per poi manipolarlo. Per eseguire questa operazione si usa il comando VPEEK, che legge il contenuto di una locazione di memoria, pertanto ci consente di conoscere il contenuto in decimale di una locazione della Video-RAM. In figura sotto mostriamo un piccolo listato dimostrativo.

```

MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Microsoft
28815 Bytes free
Ok
10 for b=0 to 7
20 print vpeek(2568+b)
30 next b
run
000
008
016
024
032
040
048
056
064
072
080
Ok
color auto goto list run

```

Fig. 11

In Fig.11 vediamo la schermata dell'MSX Basic e il listato che con un semplice ciclo For - To - Next parte a leggere il contenuto della VRAM a cominciare dalla prima locazione di memoria del carattere ASCII 65 la numero 2568. Una volta letto il contenuto dalla VPEEK il contenuto viene

visualizzato a video questo per altre 7 volte, in modo da ottenere gli 8 valori decimali che compongono la lettera "A" maiuscola.

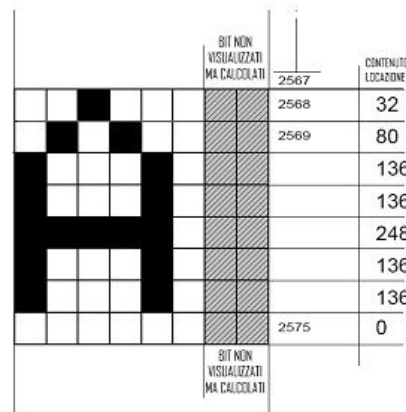


Fig. 12

Ogni valore corrisponde in sequenza ad una delle 8 righe che costruiscono la lettera "A", dalla 2568 alla 2575, come nella rappresentazione a fianco mostrata dalla FIG.12.

Ecco infine come si presenta il carattere "A", ovvero codice ASCII 65, secondo le modalità di calcolo dell'MSX.

Ad ognuno degli 8 indirizzi corrispondenti al carattere, è assegnato un valore decimale che convertito in binario, rappresenta i pixel accesi che compongono riga per riga il disegno della "A".

Sul TI99 che usa per definire i caratteri il codice esadecimale estrapolato dal binario, avremo come esempio che il codice della lettera "A" spostata a sinistra rispetto ad una matrice di 8x8 pixel è il seguente: "A" = "20508888F8888800" che è l'equivalente del 32,80,136,136,248,136,136,0 scritto in decimale. A questo punto è chiaro che per ridefinire il carattere '65', dovremo cambiare ognuno di questi 8 valori.

Ora ad esempio vogliamo dare al carattere "A" un nostro stile, ridisegnanandola nella sua griglia come nella figura successiva.

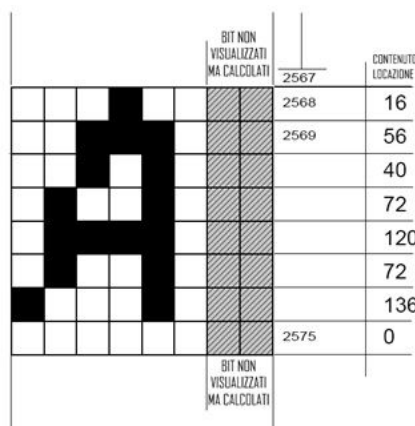


Fig. 13

Come si vede nella figura a fianco, tutte le locazioni della VRAM che compongono il carattere "A" sono state modificate nei loro contenuti, ognuna delle 8 serie binarie a 8 bit che disegna la lettera "A" corrisponde il

valore decimale alla sua destra. Per cui volendo tradurre tutto questo in MSX Basic sulla base di quanto appreso finora, è necessario costruire una routine che scriva nelle 8 locazioni





corrispondenti i rispettivi 8 valori che ridefiniranno il carattere '65' nella nuova forma.

Sotto mostriamo il nostro programma per ridefinire il carattere "A" nella nuova veste grafica.

```
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Microsoft
28815 Bytes free
Ok
10 for b=0 to 7
20 read ch
30 vpoke 2568+b,ch
40 next b
50 data 16,56,40,72,120,72,136,0
60 restore
run
Ok
A A A
color auto goto list run
```

Fig. 14

Come si nota si è optato per praticità di scrivere direttamente dalla locazione VRAM 2568, anziché dalla '2048+(65x8)', ma in caso di necessità o difficoltà è sempre meglio tenere conto di questo sistema da adottare per la ridefinizione dei caratteri ASCII nella "MA1".

Ora il carattere "A" è stato modificato e la sua modifica resterà tale finché non si andrà nuovamente a cambiare il contenuto negli indirizzi VRAM corrispondenti sui quali abbiamo già lavorato ad esempio eseguendo un reset. A questo punto è chiaro come ridefinire un carattere, ma fino adesso lo abbiamo fatto nella "MA1" per apprendere i principi, tuttavia la "MA1", o SCREEN 0, è una modalità puramente testuale, con il solo scopo finale di scrivere testi e la stesura di programmi in BASIC, limitando l'uso dei colori a soli due dalla palette di 16 colori della VDP.

Nella "MA2", ovvero SCREEN 1, la procedura è praticamente la stessa. Vi è solamente una differenza relativa all'indirizzo di partenza della TABELLA MODELLI, che questa volta parte dall'indirizzo '0' (zero), mantenendo la codifica del codice ASCII per i caratteri, quindi sempre prendendo ad esempio la lettera "A" il suo codice rimane ancora il '65', per cui tutta la procedura esposta finora rimane la stessa, con la variante che non viene usato più 2048 come indirizzo VRAM di riferimento ma '0'.

E' evidente come nella Fig. 15 che la sintassi 'VPOKE [codice carattere]*8' per individuare la locazione VRAM del carattere da ridefinire, risulta un po' più facile visto che l'indirizzo '0' della TABELLA MODELLI in "MA2" può essere omissa. Individuata la prima delle 8 locazioni di

```
Ok
10 for b=0 to 7
20 read ch
30 vpoke 0+b,ch
40 next b
50 data 16,56,40,72,120,72,136,0
60 restore
run
Ok
A A A
color auto goto list run
```

Fig. 15 - La stessa routine di fig. 14, in "MA2" e quindi SCREEN 1

memoria del carattere, la codifica di ognuna di esse rimane la stessa come nella "MA1".

Calcolando comunque nel modo già conosciuto la prima locazione della lettera "A", l'espressione matematica $0 + 65 \times 8$ da come risultato 520, ed ecco che torna la rappresentazione figurativa di come il carattere '65' è configurato nella TABELLA MODELLI della VRAM in "MA2".

VRAM - TABELLA MODELLI		Locazione	Contenuto
Modalità Alfanumerica 2		0	Locazione
		519	32
		520	80
		521	136
			136
			248
			136
			136
		527	0

Fig. 16

La figura a fianco mostra finalmente la possibilità di utilizzare tutta l'area 8x8 e quindi anche le ultime due colonne della cella carattere verranno visualizzate se ridefinite. Nulla cambia dalla "MA1", la fase di lettura e scrittura dalla TABELLA MODELLI della VRAM, avremo sempre 256 caratteri disponibili da ridefinire a nostro

piacimento e questa volta una possibilità meglio dettagliata di gestire i 16 colori sullo schermo, operazione che verrà espressa a seguito e chiuderà questo tutorial.

A questo punto possiamo ripetere l'operazione di scrittura del carattere ma questa volta invece del '65' ne prenderemo uno da quelli speciali che in genere vengono usati solo in particolari occasioni. Ora scegliamo un carattere per la creazione di un gioco di animazione.

Il carattere scelto per questa parte pratica è il '234', memorizzato nella Tabella ASCII degli MSX europei con il simbolo 'omega'.

Ecco come appare il carattere "omega" nella TABELLA MODELLI, partendo dalla locazione VRAM 1872, identificata





con il calcolo codice ASCII 234, moltiplicato 8, nonché a sinistra i valori in decimale per ogni locazione VRAM che compone il carattere. Quindi, ripetendo ancora una volta quanto esposto, dobbiamo cambiare i valori delle 8 locazioni, dalla 1872 alla 1879, stabilendo prima cosa vogliamo ottenere.

CARATTERE ASCII 234	1871	CONTENUTO LOCAZIONE
█	1872	24
█	1873	24
█	126	
█	189	
█	153	
█	36	
█	36	
█	1879	102
	1880	

Fig. 17

Sotto invece abbiamo il nuovo disegno che vogliamo far assumere al carattere 234.

CARATTERE ASCII 234	1871	CONTENUTO LOCAZIONE
█	1872	24
█	1873	24
█	126	
█	189	
█	153	
█	36	
█	36	
█	1879	102
	1880	

Fig. 18

Sembra una cosa buffa, ma è alla base della creazione di grafica avanzata sull'MSX e soprattutto per la creazione di giochi.

Come già fatto per il carattere '65', ora dobbiamo cambiare i valori del carattere '234' nella TABELLA MODELLI, dalla locazione 1872 alla 1879, con quelli illustrati nella colonna di destra.

Sotto mostreremo il nostro listato definitivo che è il riepilogo di quanto qui descritto e cioè ridefinizione del

carattere e sua rappresentazione sul video.



Fig. 19

Finalmente abbiamo ridefinito un carattere come lo volevamo e dove lo volevamo sullo schermo sfruttando unicamente gli indirizzamenti nella Video-RAM, ma attraverso l'MSX Basic.

La logica come abbiamo visto è leggermente macchinosa paragonata ai comandi del TI99 relativi a questi specifici usi, ma una volta entrati nel merito diventa abbastanza facile come utilizzo.

Giusto per completezza sotto mostreremo a paragone i due listati basic usati dai due computer per ottenere lo stesso risultato cioè la rappresentazione del nostro omino al centro dello schermo usando i caratteri.

MSX

```
10 CLS
20 FOR B=0 TO 7
30 READ CH
40 VPOKE 234*8+B,CH
50 NEXT B
60 READ 24,24,126,189,153,36,36,102
70 RESTORE
80 VPOKE 6144+15+12*32,324
90 GOTO 90
```

TI99/4A

```
10 CALL CLEAR
20 CALL CHAR (150,"18183EBD99242466")
30 CALL HCHAR (12,16,150)
40 GOTO 40
```

Nella seconda parte del tutorial verrà trattata la tabella colori la cui organizzazione richiede l'apprendimento di alcuni concetti come è stato per le due tabelle rappresentate. Alla prossima puntata.

Per commenti, informazioni, suggerimenti...:
Astharot@live.it





Abacus Super C - Il linguaggio C sul Commodore 64

di Francesco Fiorentini

Mi piace molto leggere i post nei gruppi Facebook dedicati al retrocomputing. Si scoprono tante novità ed al tempo stesso si possono trovare spunti interessanti per gli articoli. Qualche settimana fa, ricordo di essermi imbattuto in un post, dove qualcuno domandava se negli anni '80 fossero esistiti compilatori C per Commodore 64. All'epoca non usai mai nessun compilatore C sul biscottone, la mia prima esperienza con questo linguaggio risale a quando ormai possedevo l'Amiga 500, ma ricordo negli anni successivi di essermi imbattuto in almeno un compilatore d'antan.

Effettivamente, dopo una rapida ricerca, sono riuscito a trovare almeno due compilatori che erano stati prodotti negli anni '80 per il Commodore 64: l'**Abacus Super C** ed il **Power C**.

L'Abacus Super C è un compilatore C sviluppato da Franz J. Hauck e Thomas Eirich tra il 1983 ed il 1987. Il software è stato rilasciato da Data Becker nel 1985 con il nome C-Compiler 64, in seguito con il nome Profi-C e venduto da Abacus Software in Nord America e First Software Limited in Inghilterra. Non credo che sia mai stato distribuito in Italia negli anni '80. Se qualcuno avesse notizie al riguardo, sarei interessato a saperne di piú.

Abacus Super C si compone di due versioni, una per il C64 ed una per il C128. Come si vede dalla tabella sottostante, la versione 2.03 del 1987 é l'ultima versione rilasciata per il C64. Ed é anche la versione che utilizzeremo nell'articolo per compilare alcuni programmi test scritti in C.

Data rilascio	C64	C128
08.05.1985	v1.02	/
25.06.1985	v1.10	/
11.09.1985	v1.21	/
16.01.1986	v2.00	v3.00
16.07.1986	v2.01	v3.01
29.09.1986	v2.02	v3.02
15.10.1987	v2.03	v3.03

Piú o meno nello stesso periodo, nel 1986, un altro compilatore, il Power C, veniva rilasciato sotto l'etichetta Better Working Software da Spinnaker Software Corp., Cambridge (U.S.A.).

Come confermato anche da alcuni articoli che ho trovato sulla rete, il Power C, come indica il suo nome, è

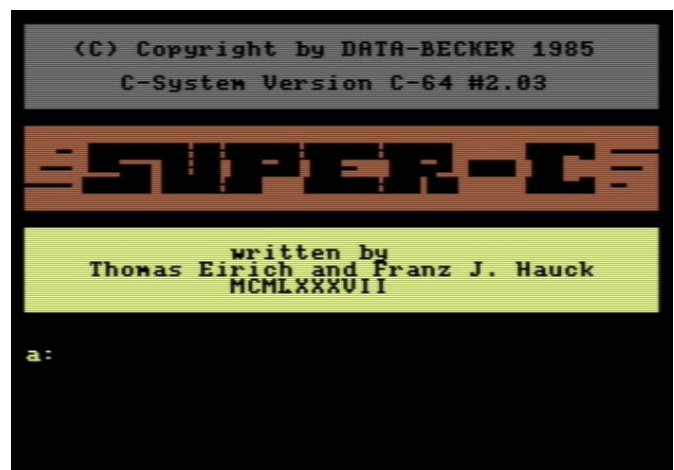
effettivamente potente e performante ed in grado di generare dei compilati piú piccoli e veloci dell'Abacus Super C. Il Power C sará sicuramente protagonista di un prossimo articolo di RMW. :-)

Linguaggio C

Il linguaggio C è stato sviluppato presso i Bells Labs da **Dennis Ritchie** tra il 1969 ed il 1973, ma ha raggiunto la sua consacrazione soltanto nel 1978 dopo la pubblicazione del libro **The C Programming Language** ad opera di Brian Kernighan e Dennis Ritchie.

Il linguaggio C è stato utilizzato per soppiantare gran parte del codice assembly del Sistema Operativo Unix, diventando de facto il linguaggio principe per la realizzazione di sistemi operativi, linguaggi di programmazione, librerie, giochi ed applicazioni altamente performanti.

Dopo la pubblicazione del libro di Kernighan e Ritchie, cominciarono a fiorire diversi dialetti, rendendo quindi necessaria la definizione di uno standard. Nacque cosí lo standard **ANSI C** che garantirá la portabilità dei programmi scritti in C su tutte le piattaforme e compilatori aderenti a questo standard.



Abacus Super C

L'Abacus Super C, pur essendo abbastanza vicino allo standard, è compatibile solo con le prime versioni del K&R, per cui la dichiarazione delle funzioni e degli include devono essere scritti in maniera leggermente differente.

ANSI C:

dichiarazione funzione: `int square(int x)`
dichiarazione di include: `#include <stdio.h>`

Abacus Super C:

dichiarazione funzione: `int square(x) int x;`





dichiarazione di include: #include "stdio.h"

Esistono anche altre piccole differenze che però non intaccano la bontà di questo prodotto.

Ambiente di sviluppo

All'avvio dell'Abacus Super C verremo accolti da una schermata introduttiva e da un prompt familiare a chi ha dimestichezza con il mondo MS-DOS:

a:

Ovviamente la lettera a: si riferisce al drive 8, seguendo questa logica:

```
Device letter a b c d e f g h
Device number 8 9 10 11 12 13 14 15
```

A questo punto potremo utilizzare tutta una serie di comandi già a disposizione dell'utente, detti **residenti**, perché a differenza di quelli cosiddetti **transienti**, sono già presenti in memoria e non devono essere caricati dal disco:

dir <arg> - visualizza la directory del drive corrente. È possibile utilizzare anche caratteri jolly
dir lib*

```
a:dir
c-system #2,03a "he 2a
" c-system" prg
" ce" prg
" cc" prg
" cl" prg
" copy" prg
" device" prg
" f" prg
" ci" prg
" type" prg
"-----"
" stdio.h" usr
" graphic.h" usr
" math.h" usr
" ctype.h" usr
"-----"
" libc.l" usr
" libcs.l" usr
" libgraph.l" usr
" libmath.l" usr
"-----"
a:|
```

err - legge il messaggio di errore del dispositivo specificato
es. a:err
00,ok,00,00

com <arg> - esegue il testo <arg> come un comando
v - valida il disco
r - rinomina file - es. a:com r:prog=test

tod (in V2) o **time**(V3) - visualizza l'ora corrente. L'orologio è impostato a zero all'avvio, l'orario che appare la prima volta è il tempo da quando avete iniziato a lavorare con Super C.

set <time> - imposta l'orologio. <time> utilizza il formato form HH: MM: SS
HH indica le ore (00-23)
MM indica i minuti (00-59)

SS indica i secondi (00-59)

end - esce dall'ambiente Super C e torna al Basic V2. Come se fosse stato fatto un soft reset.

Qui di seguito vediamo invece una parte dei comandi transienti, quelli che probabilmente potrebbero tornarvi utili. Per la lista completa si rimanda al manuale.

device - consente di cambiare l'indirizzo del dispositivo dell'unità disco dal software.

copy <source> <dest> - consente di copiare uno o più file. <source> e <dest> sono nomi di file con l'identificatore del device.

es: copy a:test h:*

c1 - è un comando che invoca il processo di compilazione e linking contemporaneamente

es: c1 <x:file> <link1> <link2> ...

invoca il seguente comando: cc <x:file>.c <x:>o.o <x:>error.e <x:file> <x:>libc.l <x:link1> <x:link2> ...

type <file> - stampa a video il contenuto del file

Sono considerati transienti anche i comandi ce (editor), cc (compilatore) e cl (linker), ma li vedremo nei paragrafi a loro dedicati.

Editor

Come avrete sicuramente intuito, l'Abacus Super C si propone come una suite completa per la programmazione in C. Ovviamente nel pacchetto non poteva mancare un editor che permettesse la creazione, modifica e manutenzione dei nostri listati.

L'editor deve essere caricato dal disco ufficiale dell'Abacus Super C, come un comando transiente, tramite l'istruzione:

```
load 1 1
file: pigreco.c 00:02:12
-----
#include "stdio.h"
#include "math.h"

main()
{
    double xp, yp, pi, ci, se;
    int pp, np;

    printf("\nCalcolo del pi-greco tramite
    il metodo MonteCarlo\n");
    printf("Idea di Marco Pistorio - RMW
    Implementazione Abacus SuperC
    di Francesco Fiorentini - RMW
    Premi un tasto per avviare
    getchar();

    printf("\nNumero iterazioni:");
    scanf("%d", &np);
    printf("\nSeme da usare (1..9):");
    scanf("%f", &se);

    for(pp=0; pp<np; pp+=1)
```

ce

L'editor non è propriamente user-friendly, soprattutto per chi non ha dimestichezza con gli editor testuali come vi, EMACS o Wordstar... I comandi non sono accessibili tramite menù, ma devono essere immessi dall'utente seguendo determinate combinazioni di tasti.

Ecco un breve elenco dei comandi a disposizione che vi





serviranno per iniziare a scrivere il vostro primo programma; anche in questo caso, per la lista completa, si rimanda al manuale ufficiale, veramente dettagliato e ben confezionato. Il comando [F5] attiva la modalità comando.

- [F5] [n] per creare un nuovo file
- [F5] [x] per uscire dall'editor
- [F5] [l] per caricare un file esistente
- [F5] [s] per salvare il file corrente
- [F5] [h] per cercare una stringa
- [F5] [r] per sostituire una stringa
- [F7] crea una riga vuota
- [F8] cancella la riga corrente

Attenzione: nella creazione di un nuovo file dovrete scegliere la lunghezza delle linee del programma, potrete scegliere fra 40 o 80 colonne. Le colonne visualizzabili rimarranno sempre 40, ma attiverete lo scrolling orizzontale automatico per arrivare alle 80 colonne.

Attenzione: quando viene creato un nuovo file, questo è vuoto, cioè nessuna riga è presente. Premete [F7] per inserire una nuova linea. Ovviamente dovrete farlo per ogni nuova riga di programma che inserirete.

Questo editor è veramente potente: si può addirittura copiare/spostare intere sezioni di testo. Se avete veramente intenzione di provare l'ebbrezza di scrivere un programma in C sul Commodore 64, vi suggerisco di leggere il manuale e approfittare delle funzioni messe a disposizione. Personalmente, utilizzando un emulatore come VICE, non sono riuscito a trovare il modo per visualizzare a video la parentesi graffa chiusa, quindi ogni volta faccio un copia ed incolla della riga che la contiene... :-D

Compilatore

Il compilatore è il programma che traduce le istruzioni in linguaggio C che abbiamo inserito nel nostro file sorgente, in un programma oggetto (in questo caso in linguaggio macchina). In realtà il compilatore si preoccupa anche di eseguire alcuni passi per ottimizzare il codice e di scovare eventuali errori. Se nel codice sorgente sono presenti errori di sintassi o lessicali, il processo di compilazione verrà interrotto e dovremo correggere il file sorgente per terminare la compilazione con successo.

Il compilatore dell'Abacus Super C può essere richiamato tramite il comando: **cc**

Una volta caricato il compilatore dovremo fornire le seguenti informazioni:

- **source file name:** *programma.c*
- **link file name:** *programma.o*

```

C-Compiler V2 (C) 1985 DATA-BECKER
written by
Franz J. Hauck and Thomas Eirich

source file name: pigreco.c
link file name: pigreco.o
error file name: a:error.e

pigreco.c
stdio.h
getchar
#
math.h
#
main
#

compiling finished
linkfile available
press x to quit, r to restart

```

- **error file name:** *error.e*

Source file name è ovviamente il nome del nostro file sorgente.

Link file name è il nome del programma oggetto che dovremo passare al linker.

Error file name è il nome del file che conterrà gli errori rilevati dal compilatore durante la compilazione.

Se la compilazione va a buon fine e non ci sono errori bloccanti, possiamo passare allo step successivo, il linker.

Linker

Nei linguaggio C vengono archiviati alcuni file di intestazione o librerie incorporati. Queste librerie sono predefinite e contengono funzioni essenziali per l'esecuzione del programma. Il linker è il programma che si occupa di collegare le funzioni richiamate dal nostro sorgente alle librerie già compilate.

Il compilatore dell'Abacus Super C può essere richiamato tramite il comando: **cl**

Una volta caricato il linker dovremo fornire diverse informazioni:

- **program file:** *programma*
- **link file:** *libc.l*
- **link file:** *programma.o*

```

C-Linker V2.0 (C) 1985 by DATA BECKER
written by
Thomas Eirich and Franz J. Hauck

program file pigreco

link file libc.l
link file libmath.l
link file pigreco.o
link file

memory top page $d0

linker option
(c=ccp, b=basic) c

pass 1
link file libc.l

```

- **memory top page:** *\$d0 (default)*

- **linker option (c=ccp, b=basic):** *c (default)*

Ovviamente dovremo linkare, oltre al file oggetto creato





dalla compilazione, anche tutte le librerie che contengono le funzioni che abbiamo utilizzato nel nostro codice. Ad esempio, nel programma di test del paragrafo successivo, dovremo linkare anche il file libmath.l che contiene la funzione sqrt (per il calcolo della radice quadrata).

Un programma d'esempio in C

Adesso che abbiamo preso dimestichezza con gli strumenti del mestiere messi a disposizione dall'Abacus Super C, possiamo provare a scrivere e successivamente compilare e linkare il nostro primo programma in C.

Dopo avere passato un po' di tempo a pensare quale potrebbe essere un buon esempio per un primo semplice programma in C, senza scadere in un banale Hello World, mi é finalmente venuta l'idea. Perché non tradurre in C il programma del calcolo del Pi Greco con il metodo del Montecarlo proposto in BASIC da Marco Pistorio nel numero precedente (31-IT o 09-EN) di RMW?

Non mi addentro a spiegare la tecnica utilizzata perché già esaustivamente descritta da Marco nel suo articolo, quindi passo direttamente al codice:

```
#include "stdio.h"
#include "math.h"

main()
{
    double xp, yp, pi, ci, se;
    int pp, np, h, m;
    printf("\nCalcolo del pi-greco tramite\n");
    printf("il metodo MonteCarlo\n");
    printf("Idea di Marco Pistorio - RMW 31\n");
    printf("Implementazione Abacus Super C\n");
    printf("di Francesco Fiorentini - RMW 32");
    printf("\n\nPremi un tasto per avviare il calcolo");
    getchar();
    printf("\nNumero iterazioni:");
    scanf("%d",&np);

    for(pp=0; pp<np; pp+=1)
    {
        sscanf(gettime(), "%d:%d:%lf",&h,&m,&se);
        xp=rnd(se);
        yp=rnd(se);
        printf("\n>pp=%u",pp);
        printf("\n>xp=%g",xp);
        printf("\n>yp=%g",yp);

        if (xp<=sqrt(1-yp*yp))
            ci=ci+1;
```

```
}
    pi=(4*ci/np);
    printf("\n--> PiGreco calcolato: %g\n",pi);
    getchar();
}
```

Il programma é relativamente semplice, e anche chi non ha mai visto una riga di C in vita sua potrà facilmente intuirne la sintassi.

Un paio di cose da notare: il ciclo **FOR** che ha una sintassi completamente diversa dal BASIC e l'utilizzo di un seme variabile per la generazione dei numeri casuali. Durante le mie prove mi sono accorto che i numeri generati casualmente dalla funzione **rnd()**, così casuali non erano. Per ovviare a questo problema dovevo fornire di volta in volta un seme diverso alla funzione rnd(). Ho quindi pensato di passare come seme i secondi letti dalla funzione **sscanf(gettime(),"%d:%d:%lf",&h,&m,&se)**.

```
>pp=93
>xp= 0.15226412634
>yp= 0.99428972625
>pp=94
>xp= 0.78753683715
>yp= 0.47741622687
>pp=95
>xp= 0.44638717757
>yp= 0.95760769187
>pp=96
>xp= 0.879666268779
>yp= 0.081556633813
>pp=97
>xp= 0.43485273537
>yp= 0.94084412395
>pp=98
>xp= 0.50702078314
>yp= 0.12100226316
>pp=99
>xp= 0.37777903094
>yp= 0.17411989439
>ci= 79
>pp=100
--> PiGreco calcolato: 3.16
```

Il codice non sarà super efficiente, ma per lo meno il valore ritornato dalla funzione **rnd(se)** é un po' più casuale. Per compilare il programma vi basterá seguire le istruzioni presenti nelle schermate del compilatore e del linker assumendo che chiamerete il programma pigreco.c.

Per chi avesse velleità di provare a scrivere un proprio programma in C con l'Abacus Super C, suggerisco di seguire le indicazioni del manuale e creare un disco program che contenga già le librerie da linkare per non impazzire con lo swapping dei dischi...

Link utili

Abacus Super C - D64 image:

<https://www.lyonlabs.org/commodore/onrequest/abacus-super-c.d64>

Abacus Super C Manual:

<https://www.lyonlabs.org/commodore/onrequest/Super-C-Abacus.pdf>





RetroMath: Calcolo della funzione sin(x) per uomini "duri e puri"

di Marco Pistorio

INTRODUZIONE

Vi è mai capitato di dover adoperare una funzione trigonometrica in un ambito dove tali funzioni non sono normalmente disponibili?

A me...sì. Quasi una trentina di anni fa. Lavoravo sui primi sistemi IBM AS/400, sfruttando il vetusto linguaggio RPG, versione III più precisamente.

Il linguaggio in questione nasce nel lontano 1959 e fu sviluppato da IBM.

RPG, acronimo di "Report Program Generator", consente di generare facilmente report attingendo a dati memorizzati su molteplici file.

Purtroppo questo vetusto linguaggio non esponeva alcuna funzione che permettesse di effettuare calcoli trigonometrici.

E allora? Come fare per determinare, ad esempio, i valori di sin(x)?

Adoperare delle tabelle precalcolate con i valori di sin(x) poteva essere una strada agilmente percorribile. Scelsi invece di "alzare un po' il tiro", sfruttando le mie conoscenze da poco acquisite all'università.

Pensai, in particolare, alle serie di Taylor-McLaurin, che costituiscono un ottimo mezzo per approssimare una funzione con un polinomio di grado k arbitrario.

Ciò grazie al fatto che la funzione sin(x) è una funzione continua, sempre derivabile ed è quindi possibile determinare sempre la sua derivata prima, seconda, terza, e così via in qualsiasi punto del campo di esistenza della funzione. Si dimostra che la funzione sin(x) è analitica, condizione necessaria affinché possa essere applicata la formula di Taylor.

Tenendo presente tali presupposti, la formula di Taylor stabilisce che:

$$f(x_0) + \frac{f'(x_0)}{1!}(x - x_0)^1 + \frac{f''(x_0)}{2!}(x - x_0)^2 + \frac{f'''(x_0)}{3!}(x - x_0)^3 + \dots$$

che può essere scritta in forma più compatta come:

$$\sum_{n=0}^{\infty} \frac{f^{(n)}(x_0)}{n!} (x - x_0)^n.$$

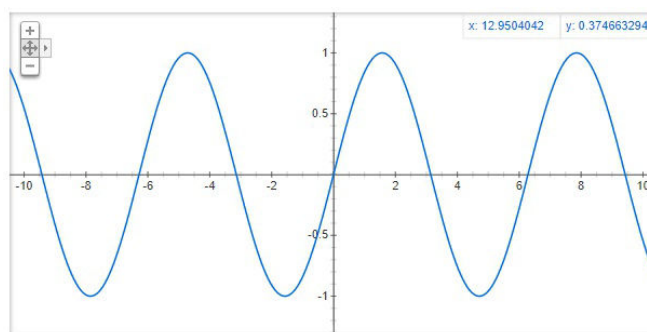
È importante aggiungere che l'errore che si commette in questa approssimazione non è maggiore della prima derivata che si trascura nel calcolo del polinomio, polinomio quest'ultimo che è denominato "polinomio di Taylor".

Uno sviluppo di Taylor in cui x_0 sia uguale a 0 è definito "sviluppo di MacLaurin", condizione che fa al caso nostro poiché sin(x) ha un valore ben definito per $x=0$ e sono inoltre calcolabili ed hanno un valore finito tutte le derivate della funzione sin(x) per $x=0$.

Seguono ulteriori riferimenti che chi volesse approfondire la questione dal punto di vista matematico:

<https://www.math.it/formulario/Taylor-McLaurin.htm>

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



Rappresentazione grafica di sin(x)
immagine da Google

CALCOLO DELLA FUNZIONE

Per determinare i vari elementi del polinomio di Taylor serve conoscere la derivata prima, seconda, terza, etc della funzione sin(x) per $x=0$.

Il calcolo di tali derivate è abbastanza semplice. Di seguito riporto i risultati, omettendo il relativo procedimento di calcolo per brevità.

- Derivata prima	$\cos(0^\circ)=1$
- derivata seconda	$-\sin(0^\circ)=0$
- derivata terza	$-\cos(0^\circ)=-1$
- derivata quarta	$\sin(0^\circ)=0$





ed i valori delle successive derivate si ripetono in maniera ciclica, la quinta è uguale alla prima, la sesta alla seconda, la settima alla terza e così via.

Per chi volesse effettuare un riscontro veloce dei dati che ho ottenuto, segnalo questo utile calcolatore online:

<https://www.youmath.it/ym-tools-calcolatore-automatico/analisi-1/derivare-una-funzione.html>

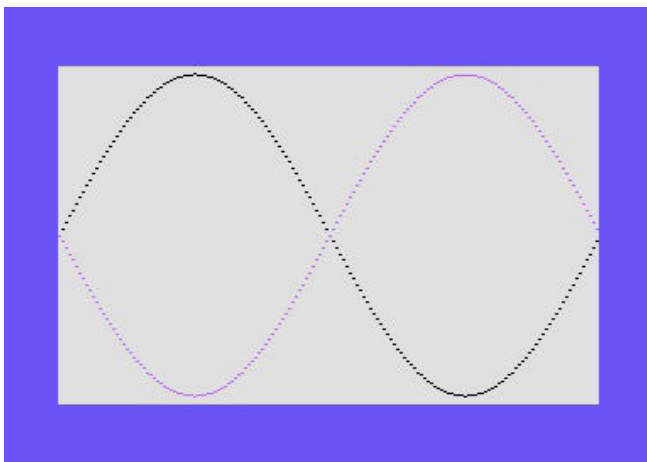
Gli altri elementi di cui necessitiamo sono i fattoriali dei vari numeri naturali, da $n=1$ in poi.

Si tratta di numeri che diventano grandi velocemente. Pertanto ho precalcolato i fattoriali da $1!$ fino a $13!$ Il mio polinomio di Taylor si fermerà quindi al grado 13.

A questo punto servono due vettori, uno con le derivate dei vari ordini di $\sin(0)$ ed uno con i fattoriali di n ed una sommatoria all'interno di un ciclo di for per ottenere il risultato voluto.

A seguire, il relativo codice che, per semplicità, è stato redatto in BASIC V2. Il metodo esposto può essere adoperato, modificando opportunamente il codice, anche per la determinazione di altre funzioni trigonometriche, quali $\cos(x)$, $\tan(x)$, $\sec(x)$, $\arcsin(x)$, $\arctan(x)$ ed altre ancora.

Un saluto a tutti, cari lettori. Alla prossima!



Confronto tra $\sin(x)$ da BASIC V2 con $\sin(x)$ calcolato mediante il procedimento esposto.

Le due onde sono disposte simmetricamente per evidenziare il fatto che sono sovrapponibili.

Chi fosse interessato al sorgente del programma in SIMON'S BASIC relativo a questo grafico potrà ottenerlo scrivendo una mail alla nostra redazione.

(PROGRAMMA IN BASIC V2)

```

10 rem =====
20 rem = calcolo sin(x) =
30 rem = mediante serie di =
40 rem = taylor-mclaurin =
50 rem = by marco pistorio =
60 rem = per retromagazine =
70 rem =====
80 :
90 dim d(4),f(13)
99 :
100 data 1,0,-1,0
110 data 1,2,6,24,120,720
120 data 5040,40320,362880,3628800
130 data 39916800,479001600
131 data 6227020800
140 :
150 for i=1 to 4:read d(i):next
160 for i=1 to 13:read f(i):next
170 :
180 an=78:rem angolo di cui determinare il
seno
185 :
190 if an>=90 and an<=270 then an=180-an
200 if an>270 and an<=360 then an=an-360
205 if an>360 then an=an-360
210 :
220 pi=4*atn(1):rs=0
230 ar=an*pi/180:rem convers. in rad.
240 for x=1 to 13
250 if x=1 then ac=ar:goto 270
260 ac=ac*ar
270 dc=x
280 if dc>4 then dc=dc-4:goto280
290 rs=rs+ac*d(dc)/f(x)
300 next
310 :
320 print "angolo (in gradi):";an
330 print "sin (;an;) approx:";rs
340 print "sin basic v2:";sin(ar)
350 end

```

Determinazione di $\sin(x)$ mediante serie Taylor/ Mclaurin

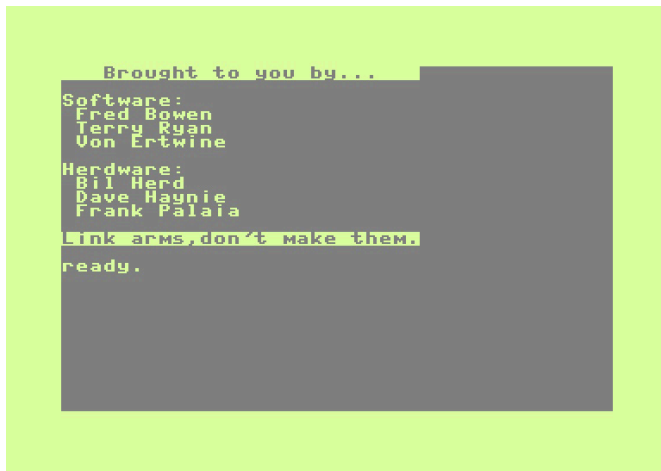




Commodore C128 - Analisi di un "Easter Egg"

di Gianluca Girelli

Seguendo una tradizione che si stava ormai consolidando a seguito del primo leggendario "easter egg" contenuto nel gioco "Adventure" (Atari 2600 - Warren Robinett) e, per quanto riguarda Commodore, nel Plus/4, anche sul C128 fu nascosto un messaggio che, nel caso in questione, rendeva omaggio ad alcuni dei nomi più rilevanti dei team hardware e software che avevano lavorato sulla macchina. Tra di loro vi erano: Fred Bowen (sviluppatore kernal), Terry Ryan (BASIC 7.0), Von Ertwine (implementazione CP/M), Bil Herd (design del computer e leader del team hardware), Dave Haynie (integrazione dei sistemi, analisi segnali etc) e Frank Palaia (integrazione Zilog Z80 con CMOS 6502 etc) (figura 1).



Il messaggio riportava la scritta "link arms, don't make them", veniva attivato con il comando BASIC "SYS 32800,123,45,6" ed era situato in una serie di locazioni del "Banco 15" [Nota 1] il cui contenuto era stato precedentemente criptato perchè non fosse immediatamente riconoscibile ad un eventuale dump esadecimale.

Non avendo particolari conoscenze dell'Assembly del 6502, per spiegare al meglio l'Easter Egg senza incorrere in errori grossolani ho fatto riferimento ad un video di David Youd che ho trovato su YouTube (reperibile all'indirizzo riportato più sotto) ed al quale vi rimando per maggiori informazioni. A beneficio di chi non conosce l'inglese, o è digiuno di sistemi Commodore a 8-bit, cercherò qui di riassumere la questione.

La prima cosa che salta all'occhio al programmatore più esperto è il formato dell'istruzione "SYS", istruzione che serve a mandare in esecuzione una routine in linguaggio macchina presente sul sistema o definita dall'utente ("sys" è l'abbreviazione di "system").

Sul C64 questo comando non prevede altri parametri che l'indirizzo a cui è memorizzato il programma da lanciare, mentre sul C128 ha sino a quattro parametri aggiuntivi che servono a precaricare con valori desiderati uno o più registri del chip nel seguente ordine: accumulatore, registro "X", registro "Y" e registro di "Stato". Nel nostro caso quindi il comando invoca la routine precedentemente memorizzata alla locazione 32800, caricando l'accumulatore con il valore "123" ed i registri "X" e "Y" rispettivamente con i valori "45" e "6".

Il C128 dispone di un assembler/disassembler integrato che può essere attivato tramite il comando "MONITOR" e, visto che sappiamo a che indirizzo parte il programma (locazione 32800), possiamo visualizzarne il relativo codice mediante il comando "D F8020" che significa "disassembla a partire dalla locazione 32800 nel banco di memoria 15" (15 decimale corrisponde a "F"; 32800 a "8020"). Poichè la routine finisce al primo comando "RTS" ("return from subroutine"), dopo alcune prove scopriamo che l'intero codice dell'easter egg è visualizzabile con "D F8020 F8039". (figura 2)



Analizzando la routine in Assembly notiamo le due istruzioni "EOR" (OR esclusivo; la prima è all'indirizzo "F802A") che costituiscono il nucleo del programma di decrittazione: in particolare, il primo "EOR" ci dice che uno dei due parametri è posto all'indirizzo ottenuto sommando "\$AE37" (decimale 44599) al contenuto del registro "X", inizialmente caricato col valore decimale "45".

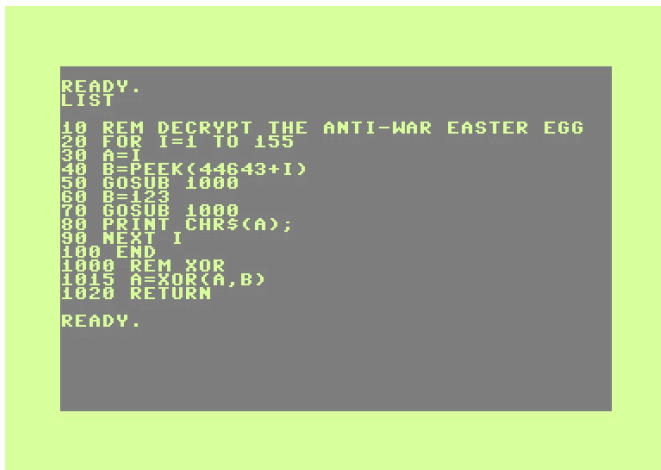
Ecco dunque come abbiamo scoperto che il testo criptato inizia alla locazione 44644 e che quindi lo possiamo visualizzare con il seguente comando del MONITOR "M FAE64 FAEFF". (figura 3)





Seguono le istruzioni che servono a richiamare le subroutine interne di visualizzazione dei caratteri a video, dopo le quali vengono incrementati i contatori dei loop fino a quando tutto il contenuto dell'Easter Egg viene mostrato sullo schermo.

L'autore del video ha anche tradotto il programma Assembly nel corrispettivo BASIC 7.0 del C128, più facile da analizzare a scopo di studio (figura 4).



Per comodità dei lettori ho riportato di seguito il codice di entrambi i programmi: quello BASIC potrete digitarlo a mano o usare il comodo "copia/incolla" di emulatori quali VICE (io consiglio di usare la suite di emulatori per macchine Commodore a 8-bit inclusa in "C64 4ever" di Cloanto), mentre il codice Assembly, nel caso vi andasse di sperimentare con il monitor, va inserito nel seguente modo:

- digitate MONITOR per entrare nel Monitor del linguaggio macchina;
- iniziate ad inserire le istruzioni con la chiamata "A F8020 STA \$70" (ciò attiverà la numerazione automatica e la conversione diretta da codice Assembly a Linguaggio Macchina);
- continuate ad inserire le istruzioni come riportato nelle prossime pagine;
- al termine premete invio e digitate "X" per uscire dal Monitor;

- lanciate l'Easter Egg con il comando "SYS 32800,123,45,6".

Buon divertimento!

```

STA $70
TYA
SEC
SBC #$05
STA $71
LDA $71
EOR $AE37,X
EOR $70
BEQ $8075
JSR $FFD2
INC $71
INX
BNE $8028
RTS

```

```

10 REM DECRYPT THE ANTI-WAR EASTER EGG
20 FOR I=1 TO 155
30 A=I
40 B=PEEK(44643+I)
50 GOSUB 1000
60 B=123
70 GOSUB 1000
80 PRINT CHR$(A);
90 NEXT I
100 END
1000 REM XOR
1015 A=XOR(A,B)
1020 RETURN

```

[1] Il Commodore C128, come tutti i computer a 8-bit, non può "vedere" più di 64kb contemporaneamente. Per aggirare questa limitazione il team hardware affinò il concetto di suddivisione della memoria in segmenti (chiamati "banchi"), già utilizzato in precedenza su altri computer.

Tali banchi possono essere selezionati a piacere dell'utente attraverso il comando "BANK num_banco".

Sul C128 esistono 16 banchi di memoria che vengono gestiti tramite la MMU (Memory Management Unit).

Uno di quelli più importanti per il programmatore è il 14, dove risiede la ROM caratteri (vedi anche articolo sulla ridefinizione dei caratteri sul RMW n. 28).

https://youtu.be/ZO_aBoCQQkU





Master Mind su PICO

di Stefano Bodrato

Salve a tutti, sono, come molti "nerd" cresciuti negli anni '80, un appassionato della storia della tecnologia e dell'informatica in genere, il che mi porta spesso a fare insensate ricerche e improbabili esperimenti software. Tra gli altri collaboro a "z88dk", un kit per sistemi z80 che comprende un compilatore C. Questo linguaggio è stato utilizzato per varie realizzazioni interessanti, tra le quali un client Twitter per lo ZX Spectrum e un WEB server tuttora attivo su uno ZX81.

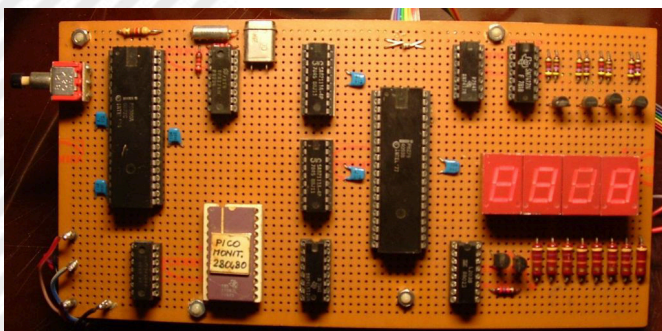
Durante una ricerca svolta per il progetto "z88dk" (orientata a censire i vecchi microcomputer con processore Z80 e i rispettivi emulatori) mi sono imbattuto nel "PICO", un sistema ridotto ai minimi termini. Nonostante fosse basato su 8085, quindi non pertinente con l'obiettivo che mi ero preposto, sono rimasto colpito dal fatto che Forlani avesse trovato il modo di realizzare del software con così poche risorse.

In particolare il gioco del "Master Mind" occupa mezzo K di ROM, pochissima RAM (penso che potrebbero bastare una quarantina di byte), utilizza un display di sole 4 cifre a 7 segmenti e una tastiera semplificata contenente praticamente i soli numeri decimali.

Si tratta di una leggera variante del gioco da tavolo che per semplificare la logica di programma rende difficile la vita del giocatore, perchè gli indizi riguardanti i numeri collocati in posizione errata non sono precisi. Per qualche strana ragione il gioco rimane altrettanto avvincente... Forse più coinvolgente!

Ho quindi, nella primavera del 2014, contattato Paolo Forlani, autore del "PICO" e del gioco e ho ricevuto immediatamente una entusiastica risposta!

Paolo mi ha spiegato di essere ancora in possesso del prototipo del PICO (in foto) ma di non avere più la EPROM del MASTERMIND.



Ha comunque passato subito allo scanner la versione cartacea che al tempo aveva stampato su modulo continuo e me ne ha fornita una copia.

Ecco quanto mi ha scritto in merito al PICO e alla scelta di utilizzare una CPU 8085:

Io non avevo l'SDK-85: il progetto risale a un tempo precedente (1978 circa), quando c'era solo l'8080 ed era appena uscito il display controller 8279. Quindi non ho mai usato nemmeno il monitor Intel, e quello del PICO l'ho scritto da zero.

Il sistema di sviluppo era uno dei primi Intel, dotato solo della telescrivente e senza memoria e senza disco: l'assemblatore si caricava in memoria da nastro perforato (45 minuti), poi si assemblava il programma passando il nastro perforato con il sorgente. L'assemblatore era a due passi, quindi occorreva passare il nastro del sorgente due volte, oppure tre volte se si voleva anche il listato. I commenti erano limitati al minimo, perché allungavano il nastro e il tempo di assemblaggio...

Il programma è poi stato riversato nel primo sistema di sviluppo ISIS della Intel (che finalmente aveva il floppy), e il listato che le ho mandato proveniva da quello. Questo "nuovo" sistema aveva anche uno dei primi emulatori circuitali, un capolavoro!

Quindi lo schema è completamente originale, ricavato esaminando i datasheet dei dispositivi...

Una volta ricevuto il programma mi sono trovato davanti alla necessità di trovare una piattaforma adatta: nessuno ha mai realizzato un emulatore del PICO!

Scartata l'idea di costruirne uno, ho individuato nel multi-emulatore MESS la piattaforma SDK-85. Si trattava, nella sua forma originale, di una basetta prodotta direttamente da Intel per favorire la realizzazione di progetti basati sul loro nuovo microprocessore.

Sia il "PICO" che l'SDK-85 utilizzano lo stesso controller 8279, ma il cablaggio verso i segmenti del display è leggermente differente, e pertanto ho dovuto correggere il opportunamente il "font" o meglio, la tabella di trascodifica





del display:

PICO	SDK-85	Output
\$FC	\$F3	'0'
\$60	\$60	'1'
\$DA	\$B5	'2'
\$F2	\$F4	'3'
\$66	\$66	'4'
\$B6	\$D6	'5'
\$BE	\$D7	'6'
\$E0	\$70	'7'
\$FE	\$F7	'8'
\$F6	\$76	'9'
(ecc...)		

PICO vede il display controller all'indirizzo \$3001, mentre SDK-85 deve puntare a \$1900.

Questo vale sia per scrivere sul display che per leggere i tasti, la mappa della tastiera varia in questo modo (riporto solo il posizionamento dei tasti da '0' a '9'):

PICO	---	SDK-85
0,0,0,0,0,0,0,0		0,1,2,3,4,5,6,7
1,2,3,0,0,0,0,0		8,9,0,0,0,0,0,0
4,5,6,0,0,0,0,0		0,0,0,0,0,0,0,0
7,8,9,0,0,0,0,0		0,0,0,0,0,0,0,0

La RAM del PICO è compresa nel range tra \$3800 e \$38FF; nell'adattamento mi sono dovuto spostare nel range compreso tra \$2800 e \$2FFF, ma per il resto il programma non necessita di modifiche che lo rendano distinguibile dall'originale.

In sostanza posso confermare che Paolo aveva davvero progettato tutto da zero. Questo era molto meno frequente di quanto si immagini, sia per gli aspetti hardware che per quelli software.

Aver potuto scambiare quelle quattro mail con uno dei pionieri della microinformatica è stato entusiasmante. :)

Per giocare con "MASTERMIND" sul PICO nel 2021 avete 4 opzioni:

- Costruite il PICO e programmate la ROM con l'immagine binaria che ho prodotto (non ho potuto collaudarla ma ho verificato il funzionamento della variante per SDK-85).
- Usate uno ZX81 o un suo emulatore con il mio port del gioco. Naturalmente l'esperienza di gioco sarà differente, ma altrettanto "vintage".. grazie alla genialità di Paolo Forlani non occorrono espansioni RAM, basta la configurazione base "europea" con 1 Kbyte. :) Yet Another 1K mastermind game - Sinclair ZX80 / ZX81 / Z88 Forums

(sinclairzxworld.com)

- > <https://sinclairzxworld.com/viewtopic.php?t=1324>
- Usate MESS/MAME per emulare SDK-85. Vi serve una vecchia versione (ad esempio la 0.157) che non imponga la validità sulla checksum della ROM, oppure una versione recente (2019..2021) che la prevede tra le opzioni. Per il primo caso, nel folder "roms" togliete eventuali "sdk85.zip", create un subfolder denominato "sdk85" e copiateci dentro "sdk85.a14", che in questo caso al posto della ROM di Intel contiene MASTERMIND assemblato e pronto all'uso, altrimenti dovrete utilizzare il nome file assegnato dal team di MAME (mastermind.A15).
- Entrate in possesso dell'hardware di SDK-85 (originale o ricostruito) e utilizzate la ROM appositamente modificata.

Le istruzioni di gioco derivate dall'articolo originale di CQ Elettronica, sono sintetizzate nel sorgente di MAME:

Avviate, e premete 0 per iniziare.

Il gioco mostrerà '----', dovrete tentare di indovinare un numero tra 0000 e 9999.

Inserite il vostro tentativo, il computer risponderà mostrando sulla sinistra il numero di cifre esatte, sulla destra un indizio, leggermente diverso da quello del gioco originale (che rende il gioco leggermente più difficile ma piuttosto intrigante).

Quando il numero esatto verrà scoperto, allora il computer lo farà lampeggiare. Premendo 2 verrà mostrato il punteggio, ovvero il numero di tentativi che sono stati fatti prima di indovinare. Inutile dire che più è basso, meglio avrete giocato !

Premete 0 per ricominciare.

Il PICO poteva essere realizzato in due configurazioni, per il gioco che ho descritto erano sufficienti 9 tasti e 4 cifre a 7 segmenti !

Il monitor richiedeva una tastiera leggermente più estesa.

I sorgenti

Mastermind.asm è la mia ricostruzione del gioco in versione PICO (mai collaudata), è leggermente migliorata per recuperare qualche byte. E' comunque valida come termine di confronto per capire quanto le due piattaforme fossero vicine. Per mia comodità ho utilizzato la notazione mnemonica Z80, che ritengo più leggibile. Il listato originale è scritto naturalmente con la notazione Intel.

Forlani realizzò la sua scheda nel 1976, un anno prima del lancio di SDK-85, proprio con l'intento di permettere ai tanti hobbisti nel mondo dell'elettronica di avvicinarsi con un costo contenuto al mondo dell'informatica.

Lo sforzo di rendere il circuito abbastanza essenziale da



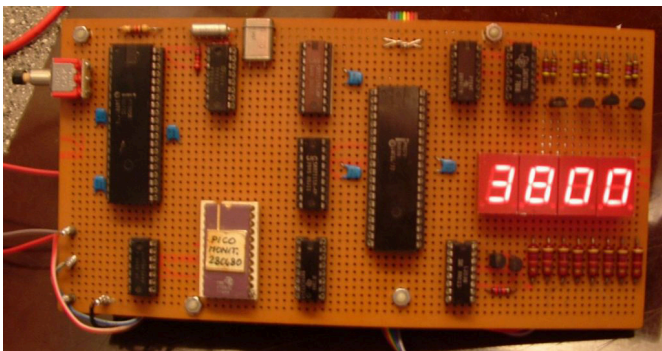


poter essere costruito anche dai principianti senza dover ricorrere a basette stampate è evidente.

Nelle foto la tastiera nella versione estesa (valida anche per il "monitor"):



e il piko acceso, con la EPROM del monitor operativa:



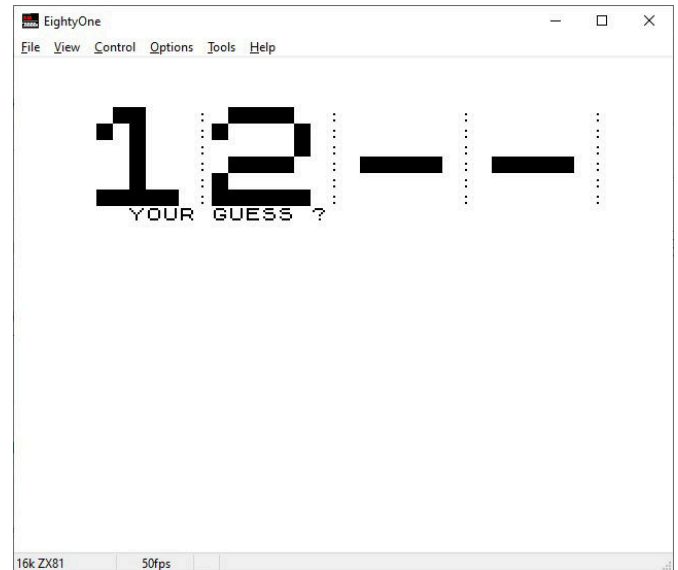
MONITOR.PDF potrebbe essere utile a chi volesse mettere mano a MAME e costruire l'emulazione del PICO nelle due possibili configurazioni.

Non so se sia mai esistito altro software oltre a queste due EPROM. Va considerato che all'epoca non esisteva tutta la letteratura attuale così come mancava l'attuale diffusione della cultura IT: pochi alla fine degli anni 70 avevano un'idea precisa di cosa fosse un computer, quando poco differisse dai microcomputer, e cosa potesse fare. Inutile dire che da lì a 5 anni il mondo sarebbe cambiato...

Il gioco nella mia variante per ZX81 senza espansioni

Tenuto conto del fatto che lo ZX81 nella versione con 1K deve sacrificarne una buona parte per le variabili di sistema e l'area dello schermo è evidente quanto fosse compatto il codice ideato da Paolo.

Perfino il loop iniziale, quando il giocatore deve premere '0' per iniziare la partita ha una sua funzione, ovvero costruire il numero casuale da indovinare.



I vari file nominati da Stefano nell'articolo, si trovano nel link in calce alla Bibliografia.

Bibliografia (reperibile online):

Guida alla programmazione in Assembler Z80 sul PICO COMPUTER, (Dante Del Corso - Gruppo Editoriale Jackson)

SDK-85 System Design Kit User's Manual, (1978 Intel Corporation)

Articolo "il PICO", (CQ Elettronica 12/80, 1/81, 2/81 e 3/81)

Articolo "SUPERPICO", (CQ Elettronica 10/81)

Download del materiale fornito da Stefano:

https://retromagazine.net/download/RM32_Pico.zip

(Nota di Stefano: Mastermind per SDK-85, credo vada rinominato in mastermind.a15 se lo si vuole utilizzare con MAME dalla versione 2019 in avanti)





Enigma Story 2a puntata: primi passi primi incontri

di Michele Iurillo

Una volta entrato in quella redazione ho avuto il piacere di conoscere personalmente tutt quelli che ci stavano dietro.

Personaggi unici a cui devo moltissimo e con cui ho passato anni fantastici tra lavoro e risate pazzе.

I due soci: il già annunciato Maverick Greissing e Gianluigi Zanfrognini il direttore responsabile, un grande editore tra odontoiatria e giornalismo.

C'era anche Sofia la bravissima grafica regina di Xpress e donna dai monosillabi sardi facili (no/si). Il geniale Paolo Sciortino soprannominato da me "Ushort" ma essendo alto potevamo anche chiamarlo "ULong" (cose che solo noi programmatori di linguaggi in disuso possiamo capire) lui era l'unico vero "giornalista" con tanto di voglia di scrivere e una certa frustrazione per essere in quella redazione e non in via solferino.

Era famoso per aprire gli articoli con Scribble! e impostare direttamente la funziona CUT e tagliare via di tutto per renderlo più fruibile al pubblico variegato.

All'inizio soprattutto nel primo numero gli articoli venivano tradotti dall'inglese dalla rivista madre, ma già dal secondo numero le cose cambiarono.

Il corpo permanente prevedeva altri soggetti, il più noto ovviamente Maurizio Feletto per me un fratello.

Soprannominato SuperFellets per via della sua capacità di concentrazione, poteva scoppiare una rivolta in strada, o sentire un'esplosione ma lui concentrato sul suo Amiga 500 con il gomito appoggiato in un hard disk da 20MB (Sigh!) non muoveva neanche un sopracciglio.

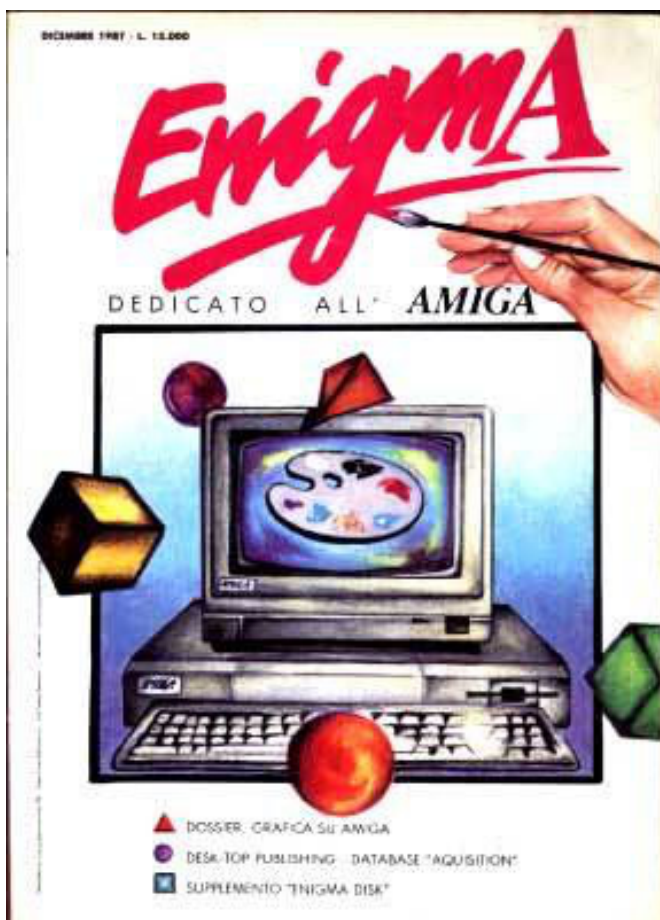
SuperFellets coordinava tutta la redazione e gestiva i collaboratori. Io iniziai a fare cosette e sotto la sua guida attenta ho mosso i miei primi passi nel mondo del giornalismo.

Oltre a Zanfrognini detto Giangi, e Greissing detto Maverick, circolava anche un personaggio dei più incredibili... Gegio! il Fratello di Giangi e vero mattatore degli uffici, imprevedibile, sempre di buon umore, algo schizzato ma non riuscivi a resistere alle sue Gag. Poi avevamo un fattorino, tutto fare a cui davo una mano.

Era soprannominato "Zanza" mezzo paninaro anche lui sempre allegro.

Pensate che nella vecchia redazione di Via Sassoferato prima di Enigma c'erano degli iraniani che vendevano tappeti e ascoltavano il corano a palla sorvegliando tè... (che ordinavano dal bar di mio padre).

Hassan il titolare era anche apparso nelle varie televisioni locali vendendo tappeti... dai tappeti alle riviste il passo non è poi così breve nel sottoscala dove le macchine per copiare dischetti andavano a palla c'era ancora un odore di tappeto orientale stantio.





LA BOCCIOFILA DI RETROMAGAZINE

di Mic The Biker Novarina

L'estate ha il piede fisso sull'acceleratore, non vuole saperne di mollare un po' il gas: fa caldo, come è giusto che sia in questo periodo dell'anno. Anche la mattina, quando in teoria si dovrebbe respirare un poco di più, è come stare in un forno o, nella migliore delle ipotesi, di avere un phon puntato a 20 centimetri dalla faccia. Il lavoro redazionale prosegue, nonostante le condizioni climatiche siano più da ammollo costante e continuo in acqua. E' strana la congrega di una redazione: ci sono persone molto diverse tra loro che coesistono, elementi che variano dal particolare al bizzarro, molte teste e mille pensieri. La cosa bella è che tutti convergiamo verso il medesimo obiettivo, ovvero quello di esprimere su carta (in questo caso virtuale) le nostre passioni. Nell'immaginario collettivo un gruppo redazionale è spesso visto come un insieme di persone super professionali che parlano tra loro usando termini iper tecnici, srotolando listati chilometrici, vestiti con lunghi camici bianchi e occhiali tondi. Ma in realtà una redazione è più simile ad una bocciocfila: ad ogni ora c'è sempre qualcuno che sta parlando da solo, ci si siede al tavolino e si cerca di capire il discorso. Nel frattempo arriva tizio che lancia la bomba, dando il "LA" a discussioni che prendono mille pieghe e si intrecciano in molteplici scenari. Vedete come cambia lo scenario in un attimo? Siamo vestiti con la canotta e il cappello di paglia in testa, bicchierino di rosso a portata di mano e sempre pronti a calare l'asso, perché in ogni

caso l'esperienza l'abbiamo e le carte in mano sono buone. Sotto l'ombra del pergolato anche il caldo estivo è meno torrido e m'induce ad iniziare a parlare da solo, pensando ad alta voce a qualche sfizioso contenuto da poter inserire nel prossimo numero della rivista. In quell'istante esce dal bar della bocciocfila il buon Nith, che si siede di fianco al sottoscritto e si aggancia al discorso. Si parla di sala giochi, non ce ne sono più come una volta. Qualche immagine ci riporta indietro nel tempo, Nith asserisce pensieroso che in Emilia Romagna è rimasto davvero poco. Verso del vino nei due bicchieri, come a voler bagnare la gola arsa dalla calura e ribatto che anche a Jesolo non c'è più quasi nulla. Un amico, che ha una sala giochi da sempre, sta però tirando fuori i vecchi pezzi da novanta: Pac Man, Out Run, Space Invaders. Tutta roba originale capite? E mi ha detto che c'è un ritorno in massa alla ricerca dei videogiochi di una volta, e non solo da parte degli over 40: entrano i "bocia" e gli chiedono i giochi vecchi. I "bocia", vi rendete conto? Quelli cresciuti a pane e Playstation! Improvvisamente la nostra attenzione viene attirata dal rumore di una vecchia sedia in plastica che striscia nella ghiaia: è Alberto che si è preso la medesima e si siede con noi al tavolo. "Pazzesco", questa è la sua prima parola. Ma non si ferma qui, prende il suo bicchiere, lo riempie e ci dice che c'è un motivo per cui alcuni chiedono i giochi vecchi. Il canto di una cicala è l'unico suono udibile, tutto il resto è silenzio. La sua teoria non





fa una piega: sebbene i giochi nuovi abbiano grafica e sonoro superiori, ci vogliono ore per configurarli. Space Invaders non ha bisogno di spiegazioni: joystick, tasto fire e andare. Lo avete sentito anche voi? Questo è il suono della bomba, dell'asso calato con decisione: l'argomento è quello giusto! Mi aggancio subito dicendo che ho una mia personale teoria: arrivi ad un punto in cui realizzi che il super realismo dei giochi moderni è stressante. I vecchi giochi palesano la voglia di uscire, per un po' di tempo, dalla realtà e di lanciarsi in una dimensione nettamente "finta", dove poter staccare la spina, staccare dalle routine della vita reale e sprofondare in un mondo dove tutto è possibile. Nith sorseggia il suo bicchiere ed annuisce deciso, concordando con la mia teoria. Alberto la fa ancora più terra terra: per lui i giochi vecchi sono semplicemente più facili da usare. In quel preciso istante sentiamo urlare da dentro il bar della bocciolina le testuali parole: un pong da tavolo con due potenziometri e due amici non potrà mai superare l'online di un Red Dead Redemption 2 o un Grand Theft Auto V. Alberto trasale per un attimo, per poi rispondere che secondo lui va evidenziata la semplicità e la genialità tecnologica di alcuni giochi che permette di apprezzare i progressi fatti verso un più coinvolgente realismo. Mi scolo l'ennesimo bicchierino prima di dire la mia, ovvero che l'odierno super realismo è fantastico, incredibile, quasi suggestivo, ma quando metto Out Run mando sistematicamente a quel paese tutto. Le avventure odierne, così immersive, sono autentici capolavori; poi però metto su The Last Ninja e le dimentico subito! Il foto realismo dei moderni giochi di calcio e le animazioni perfette sono demolite dalla dinamica di Kick Off o Sensible Soccer. Alzo la voce, affinché mi sentano tutti, per dire che a me non piace giocare online: odio non avere il secondo giocatore al mio fianco per sputargli eventualmente addosso. A riportare i toni su un livello più alto ci pensa Alberto, asserendo che queste mie riflessioni dovrebbero farle anche le software house. E' la domanda che diviene importante: fino a che punto un giocatore gradisce questo iper-realismo? Non è forse più conveniente dirottare gli sforzi verso una miglior fluidità grafica e dei colori, su una trama avvincente, sulla caratterizzazione del protagonista verso il quale identificarsi per una mezz'oretta? Il tema è caldo, se possibile più del clima torrido di questo pomeriggio d'agosto. Nith è d'accordo, aggiungendo che le software house spingono per l'iper-realismo perché il mercato lo chiede. E' cambiata non solo la grafica o il sistema di gioco: è cambiato il giocatore e il modo di approcciarsi al prodotto... Per fortuna esistono le case indie che sviluppano ancora giochi puntando sul gameplay. In quel mentre Alberto ha la fronte corrugata e un'espressione dubbiosa, e, asciugandosi il sudore dal

collo, dice che è sempre sospettoso quando sente dire "ce lo chiede il mercato". Quanto c'è di vero o di autoreferenzialità? Cioè, alla fine la gente è praticamente costretta a comprare o desiderare certe cose! Non posso far altro che annuire, concorde con questi discorsi, mentre mi accingo a riempire di nuovo i calici ormai vuoti, dopo esser andato a prendere una bottiglia nuova. Nith fissa l'orizzonte, come a cercare delle risposte. Tiene il bicchiere morbidamente in mano e, mentre gli occhi si fanno più piccoli per la forte luce, asserisce sconsolato che il mercato è fatto di pochi generi. Fps, Jrpg, Metroidvania, avventure alla The Last of Us: questo è il mercato attuale, che sia su PS5 o su Xbox S o PC. La gente è costretta, ma non conosce la differenza: era così anche in tempi andati, il mercato voleva i beat'em up e i "Doom" games e alla gente veniva rifilata questa sbobba. Faccio una lunga boccata da una sigaretta appena accesa mentre penso a queste parole e, con sguardo fisso a terra, dico che non va bene, che è tutto troppo limitato. Chiediamoci perché c'è un ritorno in pompa magna sui vecchi giochi e ne vengono programmati di nuovi, realizzati in maniera divina, sulle vecchie macchine. Alla fine c'è anche chi vuol giocare ad un buon shoot'em up! Nith sorride sornione mentre mi risponde che questo ritorno a bomba è per i vecchi player che, fortunatamente, hanno istruito le nuove generazioni, oppure è grazie a game designer decenti che sviluppano giochi come Mario Rabbids, giochi che si basano sul gameplay. Ci guardiamo tutti e tre negli occhi mentre sentiamo il brusio provenire dal bar dentro della bocciolina: sono gli altri ragazzi che stanno o giocando a qualcosa o sistemando qualche vecchio Amiga recuperato da qualche discarica. Qualcuno urla "Ma che state facendo là fuori? E' mezz'ora che parlate! Almeno fateci su un articolo."

In quel mentre Nith mi dà una pacca sulla spalla, dicendomi che il ritorno avviene con piccoli numeri e per fortuna esso c'è. Ma il mercato videoludico è popolato dai player che giocano a Fifa, Fortnite e via discorrendo. Non sono teorie le sue, sono le parole dei ragazzi di Ubisoft Italia, che trovano conferma con quelle di Takahiro, uno che lavora per una major giapponese. Ci alziamo dalla sedia mentre la calura ci brucia la pelle. Sui nostri volti il sorriso di chi sa di aver costruito qualcosa di bello, di aver dato spazio ai propri sogni e di continuare a farlo, ovviamente per pura passione. Il nuovo incontra il vecchio, infilo la mano in una tasca e ne tiro fuori una moneta virtuale: c'è il cabinato di Out Run che mi sta aspettando al bar.





Bunker - Breve storia della paternità di un tool pirata

di David La Monaca

Nel numero 31-IT (09-EN) di RetroMagazine World abbiamo pubblicato l'intervista a **Pierluigi Fresia**, conosciuto anche con il nome del gruppo (**PierSoft**) attivo nella scena Commodore 64 in Italia e in Europa in qualità di "distributore non ufficiale" di giochi e software dalla metà degli anni 80 in avanti. L'intervista ha riscosso un buon successo fra i lettori e ha gettato un po' di luce oggettiva sulle vicende di programmatori, appassionati e pirati della prima ora, quando gli home computer fecero per la prima volta la loro comparsa sul mercato consumer europeo. La storia di PierSoft è un po' quella di altri gruppi cosiddetti "pirata" che, sfruttando un buco legislativo vigente in Italia almeno fino alla fine del 1992 sul copyright relativo alla produzione e alla copia e distribuzione del software, formarono delle vere e proprie organizzazioni dedite all'importazione, alla "sprotezione" e alla rivendita di giochi su nastro e dischetto, inseguendo e realizzando di fatto lauti profitti e agendo in pratica alla luce del sole come delle normali aziende.

Oltre a questi gruppi di formazione spontanea, come nel caso di **PierSoft/2703**, alcune aziende editoriali del tutto legali e normalmente dedite alla distribuzione di riviste nelle edicole (una rete capillare in tutto il territorio italiano) fiutarono il business e cominciarono a confezionare dei periodici con in allegato un nastro (o, più tardi, un floppy disk) pieno zeppo di giochi nuovi e sproteetti per i diversi home computer che nel frattempo avevano conquistato le schiere di consumatori italiani. Questi pacchetti venivano venduti in grande quantità nelle edicole a prezzi accessibili (con valori rapportati al presente dai 10 ai 20 € in media) ed i giochi distribuiti presentavano nomi differenti dagli originali e in larga parte "italianizzati" così come pure i testi e le etichette al loro interno (SCORE diventava PUNTI, PLAYER 1 si trasformava in GIOCATORE 1, GAME OVER diveniva FINE GIOCO, ecc.). Questi distributori di fatto illegali ma non facilmente perseguibili, facevano incetta

di giochi e programmi presso i gruppi che si occupavano di comprare gli originali, rimuovere la protezione e rilasciare la versione pirata sul mercato. Li acquistavano a volte facendo anche un accordo commerciale con i gruppi underground e poi li rivendevano tramite una compilation da edicola. Un mercato ricchissimo (ed in parte esentasse) considerando la mole di riviste periodiche, il prezzo di vendita all'utente finale, la distribuzione capillare ed il numero di anni in cui queste società si sono mosse praticamente indisturbate. Se pensiamo che anche moltissimi computer store si erano organizzati con liste e retrobottega pronti a sfornare copie di cassette e floppy disk, allora diventa facile comprendere quali fossero le reali dimensioni della pirateria in Italia e, con le dovute proporzioni, anche nel resto d'Europa e in USA.

In un'organizzazione come quella messa in piedi da PierSoft e da tanti altri (non solo in Italia, ovviamente), i ruoli dei diversi componenti erano ben chiari e definiti in base alle capacità tecniche o "manageriali". Le vere star erano ovviamente coloro (ben pochi all'inizio) che conoscevano bene le macchine dal punto di vista hardware e che sapevano destreggiarsi efficacemente con il linguaggio macchina, l'assembly ed il BASIC per rimuovere le protezioni anti-copia che dopo qualche tempo le software house avevano cominciato ad inserire nei loro giochi e programmi. Ma servivano anche figure più di supporto per l'acquisto dei giochi originali e la distribuzione rapida delle copie. E occorre anche le menti "commerciali" per organizzare la macchina di vendita delle copie e massimizzare i profitti. Queste, come ci ha confermato lo stesso PierSoft, ricoprivano il ruolo più esposto verso la legge, rischiando in prima persona, consapevoli della sostanziale illiceità delle azioni del gruppo.

Dobbiamo anche però potuto constatare che spesso alcuni dei componenti dei gruppi "pirata" erano dei bravi hacker/coder. In quegli anni costoro posero le basi di una nuova realtà, di un movimento tutto basato sull'uso dei computer e del software: la cosiddetta "scena" (da "computer scene", l'espressione più usata dai gruppi underground in Germania, Scandinavia e Regno Unito). Nelle vicende quotidiane di sprotezione e copia del software su supporto magnetico e dei manuali di un programma, si inseriscono piccole e grandi storie che riguardano da vicino questi programmatori spesso autodidatti o formati in piccolissimi gruppi attorno ad una o più macchine degli anni 80.

La breve storia che vogliamo per sommi capi qui riportare alla luce e alla vostra attenzione è quella relativa alla discussa paternità di un software, creato inizialmente da un coder/pirata di un gruppo italiano. Abbiamo accennato

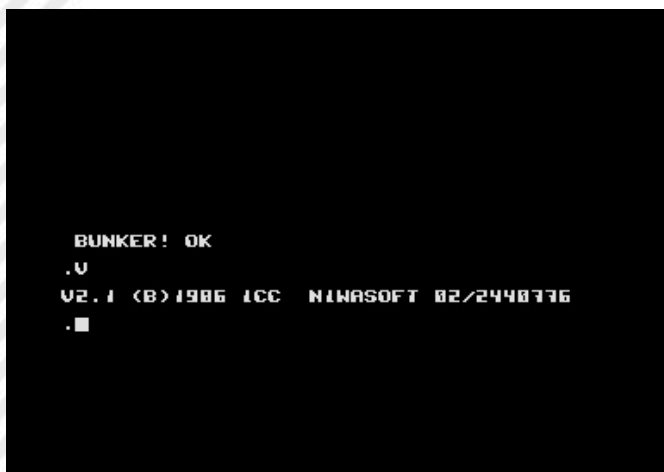


Fig. 1 - Bunker in azione





Fig. 2 - La firma dell'autore su Bunker

a questo tool proprio nell'intervista a PierSoft. Anzi, per essere precisi, è stato lui stesso ad averlo menzionato quando ad una nostra domanda su come funzionasse la distribuzione dei dischetti copiati, ha risposto che addirittura ad un certo punto anche i gruppi pirata si erano messi a proteggere le loro copie dei dischetti privati della protezione originale. Lo facevano evidentemente per evitare che chi comprava la copia da loro potesse poi farne altre mille per amici e parenti, usando un semplice copiatore, visto che ormai il gioco o il programma erano privi dalla protezione originale. Uno dei software più utilizzati ad un certo punto fra il 1985 ed il 1987 era chiamato **Bunker**, a detta di molti un ottimo software tool, probabilmente il migliore. PierSoft l'ha citato come fosse un prodotto uscito dalle mani del coder principale del suo gruppo di allora, noto con il nickname **2703**. PierSoft ha aggiunto che dopo un po' di tempo smisero di usare la protezione offerta da Bunker a causa di un problema hardware che poteva verificarsi con i lettori per dischetti 1541 della Commodore o con i disk drive cloni che nel frattempo avevano conquistato una fetta di mercato. Di fatto, quando la protezione innescata dal tool verificava la presenza di una copia della "copia originale" fornita dal gruppo, il software mandava la testina del drive a sbattere ripetutamente verso fine corsa (o verso l'esterno, la traccia 0). Questo, secondo quanto viene riportato, poteva persino danneggiare permanentemente il lettore a dischetti di fatto rendendolo inservibile. Considerando i costi di un'unità a dischetti 1541 di allora, il danno economico poteva davvero creare un serio problema agli utenti finali. Un amico di RetroMagazine World, nonché esperto e divulgatore convinto di retrocomputing, Andrea Pachetti, commentando positivamente l'intervista in un post su Facebook, ci ha segnalato il problema della paternità del software di protezione Bunker. I ricordi di PierSoft non sono errati, come vedremo più avanti, perché ad un certo punto questo software fu utilizzato da praticamente tutti i gruppi pirata dell'epoca ed ognuno di essi ci entrava dentro con un monitor e lo modificava solo nelle scritte

di presentazione o addirittura lo migliorava con nuove funzioni o rimuovendo dei bug piccoli e grandi. Ma effettivamente, il tool creato originariamente da 2703 e che "tanti disastri" e tanti problemi aveva creato a PierSoft/2703 con qualche decina di utenti che si erano ritrovati la testina di lettura/scrittura del loro drive praticamente distrutta, si chiamava **The Wizard**, un programma molto valido ma con questo inconveniente decisamente non da poco. Lo conferma e lo ricorda in un'intervista piuttosto spartana **MS**, un membro del gruppo PierSoft/2703 (vedi riferimenti). All'epoca un altro programma di protezione delle copie di giochi era molto diffuso ed apprezzato, **The Sentry**, rilasciato dal gruppo **MFFC** di Padova. Bunker invece (ne abbiamo ricostruito la paternità reale grazie ad alcuni input di Andrea Pachetti e ad altre ricerche sui pochi documenti e testimonianze dirette trovate in forum e siti web), fu ideato e programmato da un coder di Livorno, membro o collaboratore esterno del gruppo toscano **Fanta-Soft** con base commerciale a Pistoia. Per i dettagli vi rimandiamo ai riferimenti che trovate nella bibliografia breve di questo articolo.

Molte sono le informazioni circostanziate che permettono di ricostruire con buona approssimazione la storia di questo tool di protezione che, data la bravura e le capacità del programmatore, in realtà era un oggetto complesso e includeva una sorta di linguaggio per attribuire ai giochi una protezione più o meno complessa da superare. Con ogni probabilità anche le diverse modalità di protezione offerte da Bunker furono di lì a poco superate dalle tecniche ideate da altri coder di gruppi rivali e concorrenti della scena C64. Gli stessi gruppi in seguito rinunciarono in larga parte a proteggere le copie dei giochi a cui avevano rimosso la protezione originale, soprattutto per gli inconvenienti tecnici che potevano verificarsi per via dei supporti magnetici non sempre di buona qualità e per le numerose lamentele degli acquirenti dei giochi piratati, che spesso non riuscivano ad usare le copie prodotte in maniera così massiva e senza test di effettivo funzionamento. Dopo qualche tempo arrivarono sul mercato da Germania e Regno Unito le cartucce hardware che permettevano



Fig. 3 - The Sentry 1.0 del gruppo MFFC





Fig. 4 - The Wizard del gruppo PierSoft/2703

di effettuare copie dei programmi in maniera ancora più agevole con strumenti chiave come il *freezing* della memoria e il *monitor* per assembly e linguaggio macchina. Il compito dei cracker diventava ancora più agevole anche se per lungo tempo ancora i programmatori e le software house da una parte ed i "pirati" dei gruppi più famosi dall'altra si sono dati battaglia per superarsi a vicenda. Bunker era anche un programma "commerciale" nel senso che veniva venduto da Fanta-Soft ad altri gruppi o utenti che volevano imporre una protezione al proprio software e, a detta del suo creatore, alcune centinaia di copie furono effettivamente immesse sul mercato ad un prezzo non esattamente basso per l'epoca (Lit. 80.000, l'equivalente di circa 105 euro odierni). Ma ovviamente non mancarono le copie "craccate" di Bunker. Delle sue molte versioni uscite nel tempo dalla tastiera del suo autore, alcune vennero sprotette e modificate nelle schermate di avvio e nei credits da gruppi rivali (ad es. **ICC** e **NIWA**) della scena italiana ed estera. Ed alcuni dimenticarono goffamente di rimuovere dal codice anche le tracce PET-ASCII (fig. 2) che riportavano la paternità del tool direttamente nelle braccia del suo vero autore.

In conclusione, credo che vada dato merito all'ideatore e programmatore originale di Bunker citando qui di seguito un suo intervento di qualche anno fa nel forum di ready64.org, in cui lui stesso viene allo scoperto e si presenta alla comunità retro, prendendosi ufficialmente le responsabilità della sua produzione come cracker e coder. Speriamo che non se ne abbia a male se compare anche qui su RMW. Per noi appassionati di retrocomputing, curiosità come queste rappresentano delle vere e proprie chicche per continuare ad esplorare e rinvenire gli innumerevoli piccoli tasselli della storia della diffusione dei computer nel nostro paese.

"Salve a tutti, mi sono appena iscritto [al forum di ready64, nda] per semplicemente salutare e fare sincere congratulazioni a tutti voi. Ho scoperto questo sito per caso mezz'ora fa e sono rimasto a bocca aperta nel vedere che ci sono ancora centinaia di persone ancora appassionate

del C64. Infatti, un sacco di bei ricordi anche per me!!! Non sono probabilmente benvenuto nel forum in quanto - mi presento - mi chiamo Luca e sono (ero) il titolare della Fantasoftware di Livorno (e Pistoia, diciamo dal punto di vista del "mercato"), cioè uno dei più grandi cialtroni/pirati sulla scena - ahah. Adesso dopo più di vent'anni non ricordo tutti i dettagli ma era uno sbalzo stare sempre in guerra con altri gruppi tipo Niwa di Milano, etc. per presentare per primi nuovi giochi.

Personalmente, mentre l'altra metà della Fanta-Soft (Fantoni di Pistoia) si occupava del "marketing" e distribuzione, io ero quello relativamente nell'ombra che provvedeva a far arrivare i software dall'estero, eventualmente sprotogerli, aggiungere l'odiata intro FantaSoft e spedire tutto a Pistoia per la... distribuzione. Arrivammo al punto che scrissi un complicatissimo software di protezione chiamato Bunker che mi costò tante di quelle ore al C64 che probabilmente adesso porto gli occhiali per quel motivo!"

Ringraziamenti

Per la stesura di questo articolo, i nostri ringraziamenti vanno ad **Andrea Pachetti**, curatore del blog **Quattro Bit** e a quelle miniere interminabili di risorse e di informazioni che rispondono al nome di **READY64**, **CSDB** ed **Edicola 8-Bit**. Vogliamo citare anche il sempre preciso ed oggettivo "cultore della materia" **IAN Coog**, da tanti anni molto attivo e punto di riferimento nella scena C64.

Riferimenti

- The Wizard tool - anticopier by 2703** - <https://csdb.dk/release/index.php?id=164770>
- The Sentry 1.0** - <https://csdb.dk/release/?id=201638>
- Bunker 1.0 (fake)** - <https://csdb.dk/release/?id=202526>
- Bunker 2.1** - <https://csdb.dk/release/?id=184329>
- Bunker 2.1 Docs** - <https://csdb.dk/release/?id=201147>
- Articoli di Ready64 - raccolta pirateria C64** - <https://ready64.org/articoli/leggi/idart/73/c64-pirateria-04-dossier-speciale-i-pirati-in-italia-commodore-gazette-6-1987-settembre>
- Thread su Bunker nel forum Ready64.org** - <https://ready64.org/smf/index.php?topic=3231.0>
- Intervista a MS del gruppo PierSoft/2703** - <http://sea7.altervista.org/articles.html>
- Articoli vari sulla pirateria da edicola con molte chicche** - <http://infogiochi.altervista.org/pirateria.htm>
- Libro: Elogio della Pirateria** - http://www.stampalternativa.it/liberacultura/books/elogio_pirateria.pdf
- Blog Quattro Bit** - <https://quattrobit.blogspot.com>
- Edicola 8-Bit** - <https://www.edicola8bit.com>
- C64 Copy Protection** - <https://www.c64copyprotection.com>





Un bit di rarità

(rovistando qua e là)



Datassette.org retrocomputing brasileiro

di Alberto Apostolo

Qualche settimana fa, il nostro Direttore Francesco Fiorentini ha scoperto che il portale brasiliano Datassette.org effettua il mirroring della edizione inglese di RetroMagazine World.

Il portale (particolare in Fig.1) è un repository di documentazione inerente ai computer e alle console giochi del passato.

Naturalmente, il focus principale è su quanto è stato pubblicato in Brasile negli anni passati, ma è anche possibile visualizzare pubblicazioni di altre nazioni.

Da pochi mesi il portale ha una nuova struttura, di facile uso (anche da coloro che non conoscono la lingua Portoghese).

E' consentito il login tramite account Facebook (ma la maggior parte del materiale è disponibile come se fosse un normale sito).

Le sezioni (Libri, Manuali, Riviste, ecc.) sono state organizzate per accedere facilmente all'argomento e alla macchina desiderata.

Inoltre, c'è anche la suddivisione per nazioni dove ognuno può ritrovare testi scritti nella propria lingua (Fig. 2).

Datassette.org è presente anche su Facebook con un suo profilo.

Crediamo che questo progetto made in Brazil meriti di essere conosciuto e diffuso presso il pubblico.

Se avete un po' di tempo, vi invitiamo a collegarvi al link

<https://datassette.org>



Fig.1



Fig.2

Flash News

A pag. 27 di RetroMagazineWorld #31 ITA era stato scritto che il Prof. Ugo Montanari era scomparso nel 2008.

Non è vero, i suoi colleghi ci hanno assicurato che sta benissimo e la Redazione si scusa con l'interessato.

L'edizione inglese RetroMagazineWorld #9 ENG è stata pubblicata correttamente senza tale refuso!





Thunderflash by Seep

di Mic the Biker Novarina



E' sempre un piacere giocare e recensire un videogioco targato Seep. Li conosco già bene i boys in questione: ho avuto la fortuna di giocare a quel capolavoro rispondente al nome di Katana Soul, gioco che me li ha fatti conoscere. Questo team indipendente italiano ha ben chiaro cosa sia il retro gaming e lo sa realizzare davvero bene: Sergio ed Enrico Giansoldati sanno il fatto loro!

Lo dico subito, per fugare ogni dubbio: Thunderflash è una bomba. Una premessa è comunque d'obbligo: il sottoscritto è sempre stato un fanatico dei giochi tipo Commando o Ikari Warriors e proprio quest'ultimo titolo è legato a doppia mandata con la mia adolescenza videoludica. Thunderflash è un tributo ad esso, al quale vengono aggiunte spruzzate di commando. Ne viene fuori così un gioco "run and gun" di altri tempi, cose che oggi non vengono più fatte: gli Sparatutto ad alta dose di ignoranza che hanno avuto in metal slug il loro esempio supremo.

La grafica stessa è un tributo assoluto agli anni a cavallo tra gli 80 e i 90. Era un periodo d'oro dove software house e programmatori, in sinergia, riuscivano a creare veri e propri capolavori, arrivati fino ai nostri tempi con intatto il loro fascino. Il fascino senza tempo di quella che oggi prende il nome di pixel art. Bene, Thunderflash ha in sé

un grandissimo gusto, una grafica che ti fa piombare dritto a quegli anni. Tutto è stato programmato con quello scopo e si vede: l'effetto pixel del monitor crt è stupefacente. I fondali stessi hanno quel gusto retrò nella ridondanza di alcuni blocchi. Giusto, deve essere così! Gli sprites hanno il numero di frames che servono. Non uno di più ne uno di meno.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di sparare, distruggere e radere al suolo cinque stage, i quali sono suddivisi a loro volta da cinque sotto livelli. Tutto è logicamente pregno di pathos e di amore come solo lo sparare come pazzi può regalare. Si deve andare a caccia della temibile organizzazione terroristica Bloody Wolwes, perciò chi ha paura di morire torni a giocare ai moderni giochi tutta grafica e filmati. Per stanare questi mascalzoni dovremo affrontare, oltre a nemici dal grilletto facile, anche trappole di vario tipo.

L'incipit del gioco a me ha riportato di brutto al mitico Ikari Warriors ma affrontato con la velocità tipica di Commando. Il mix risulta inizialmente spiazzante perché il mio subconscio mi ha portato ad un approccio alla Ikari, ovvero più ragionato anche in mezzo al manicomio di colpi. Ma no, qui si capisce in fretta che bisogna agire più alla commando, più veloce di quanto il cervello possa pensare! Le ambientazioni cambiano di scorrimento di tanto in tanto: le sessioni a scorrimento verticale si alternano a quelle a scorrimento orizzontale. Bella idea, bravi. Questo dona un ottimo dinamismo al tutto.

Si può giocare da soli ma il top è in due, fianco a fianco, non la fredda collaborazione on line: qui si sputa e si suda





insieme! Gli omini su schermo si chiamano Stan e Rock. Inizialmente usano un fucile a sparo singolo e sono dotati di tre bombe: anche qui Ikari warriors ha fatto scuola. Lungo il percorso possiamo trovare dei bidoni bonus: sparando ad essi possiamo avere accesso a potenziamenti.

Ma attenzione, alcuni esplodono e possono essere anche letali. Se non salteremo in aria potremo avere accesso a salute extra ma soprattutto ad altre armi. Finalmente, quando si gioca a questi giochi la potenza di fuoco non è mai troppa. La sequenza e tipologia di potenziamento armi mi ha ricordato molto quella del primo Metal Slug: abbiamo lanciafiamme, sparo triplo e fucili più potenti.

Attenzione, non sono infiniti. Non durano fintanto che non verremo uccisi, queste armi potenti sono a durata e quindi posate pure le bambole, quelle le pettinate poi dopo. Finché avete potenza dovete solo distruggere con più ferocia di prima. Roba da far sembrare Rambo una Mary Poppins più muscolosa. Nel gioco avremo a che fare con alcuni ostacoli. Personalmente ho trovato le mine particolarmente fastidiose: nel marasma dell'azione a volte non mi sono accorto di passarci sopra. Quelli intorno a me sì, visto che il calendario dei santi diventava il protagonista. La difficoltà è alta ma niente di lontanamente simile ai vecchi Run and Gun. Qui si rimane mediamente nel caos ragionevole. Chi è andato avanti a Ikari Warriors capisce immediatamente cosa intendo: lì andando avanti non si riusciva nemmeno a gestire a vista il delirio di colpi su schermo.

Saggiamente in Thunderflash si possono aggiungere delle vite con un sistema simile ai crediti di un Coin op. Un grande punto a vantaggio di Thunderflash sta nella possibilità di iniziare una nuova partita dall'ultimo livello raggiunto, evitando così quelle crisi isteriche con bave alla bocca tipiche del dover ricominciare da capo. Nel gioco sono presenti due modalità diverse dal solito. Una è quella Survival: nello specifico si deve resistere alle

ondate dei nemici. Più teniamo botta e maggiore sarà il nostro risultato. La seconda modalità è Boss Rush: in questa si affrontano i mega boss di fine livello in successione, la modalità giusta per chi vuole fare un trip fino alla neuro. Il gioco prevede due finali differenti. Lo so perché lo ho letto e non per merito, lo ammetto.

Last but not least il comparto audio del gioco. Sapete che io sono un fanatico della chip tune perciò cerco sempre di andare oltre. I pezzi sono realizzati bene, nulla da eccepire. Non c'è, al mio orecchio, nessuna tendenza ad emulare la resa sonora di una certa serie di chip. Non è una critica assolutamente, ma sarebbe stato il non plus ultra cercare di simulare un set di sound tipici di quegli anni, magari lanciandosi in sintesi FM. Ma qui si cade nel gusto personale.

Considerazioni del Biker

Che dire amici miei. Se siete arrivati fin qui a leggere è perché vi piacciono questo genere di giochi, e se vi piacciono non esitate ad acquistare Thunderflash. Possono essere i 4 euro e 90 spesi meglio da molto tempo a questa parte. Cinque livelli e cinque sotto stages rappresentano una sfida non impossibile. Ricordiamo sempre che i vecchi coin op non erano nel loro complesso lunghi da finire. Erano difficili, quasi impossibili. Questo ce li faceva percepire come infiniti. Ma ripeto, se siete qui a leggere è anche perché ne avete piene le scatole degli infiniti never-ending open world. Peccato manchi solo la scritta "insert coin". Su Thunderflash non avrebbe sfigurato!





ListAmiga - I 5(+1) giochi da giocare in doppio

di Giuseppe Rinella

Bentornati cari fratelli e sorelle allevati/e come me da mamma Commodore, che tanta gioia e tanto amore ci ha donato.

Questo mese vi propongo un'altra bella ListAmiga a tema, che non fa mai male e ci piace (spero) tanto.

L'Estate è ormai andata, mentre scrivo sta sparando le sue ultime cartucce, arriverà poi l'autunno e quindi scuola, lavoro e tutto il resto.

Ma la nostra cara e vecchia Amiga ci riporta subito ai giorni della nostra fanciullezza, quando Estate voleva dire tre mesi di vacanze, e una cospicua parte di queste venivano spese in ore e ore di sudatissime partite insieme agli amici.

Partendo da questa associazione, facendo un bel sospirone in ricordo dei bei vecchi tempi andati, voglio proporvi:

I 5(+1) GIOCHI DA GIOCARE IN DOPPIO

Prima di tutto, perchè quel "5(+1)" e non "6"? Risposta: perchè mi piace di più!

Venendo alla ciccia, ho voluto proporvi giochi piuttosto diversi tra loro per assicurare una certa varietà, in alcuni titoli ci si scontra e in altri ci si aiuta l'un l'altro, così da alternare la voglia di umiliare il nostro compagno di joystick, al bisogno di abbracciarlo forte una volta terminata con successo la nostra missione.

Di titoli con cui divertirsi in compagnia ce ne sono davvero tanti, vi invito sempre a venirci a trovare sui nostri canali social per dirci i vostri preferiti.

Partiamo allora!

SPEEDBALL 2

Inserito anche nella lista dello scorso numero, considerato da chi scrive tra i migliori titoli Amiga in assoluto.

Probabilmente lo metterei tra i migliori in qualunque lista, compresa quella dei migliori giochi di guida.

Il gioiello dei Bitmap Brother è, da ogni punto di vista, una meraviglia, giocare in single player è impegnativo ed entusiasmante, non ha una sbavatura che sia una.

Ma è quando abbiamo a fianco il player two che il divertimento sfiora l'apocalisse.

Veloce, frenetico, senza un attimo di respiro.

Ogni partita dura 90 secondi che non lasciano spazio a tatticismi o altro, si pensa solo a correre verso la porta avversaria cercando di non farsi stendere.

Di modi per far finire l'avversario con la faccia sul freddo pavimento metallico, ce ne sono quanti ne volete.

Si passa dalla semplice quanto letale scivolata, alla



possibilità di far diventare la palla un'arma vera e propria da lanciare contro gli avversari facendogli assai male, fino agli svariati power ups sparsi sul campo.

Tra questi cito il mio preferito di sempre, cioè l'immobilizzazione di tutti gli avversari. Che sì, ci consente di correre indisturbati a segnare un punto, ma chi non ha mai passato la palla ad un avversario immobile, solo per poterlo ferire con una scivolata diretta sugli stinchi, con conseguente risata in faccia al malcapitato avversario di turno?

Vince ovviamente chi fa più punti, ma non è solo segnando nella porta avversaria che possiamo accumularne. I modi per poterlo fare sono tanti e variegati, non li elencherò tutti, ma poche cose danno soddisfazione come accanirsi su un giocatore fino a farlo uscire dal campo, ferito e sofferente.

Ogni giocatore ha infatti una barra di energia, vedendone uno particolarmente danneggiato sarà nostro dovere (e sottolineo DOVERE) colpirlo con chirurgica precisione, per poi vedere sul suo volto il ritratto del dolore, prima che venga portato fuori dal campo dai portantini-robot. Sarebbe già divertente così, ma se pensiamo che tutto questo ci farà assegnare tanti punti come se avessimo segnato, ditemi voi perché non dovremmo farlo?

Sono cose come queste che mettono a dura prova l'amicizia. Tutto ciò dona grande soddisfazione, un certo godimento e soprattutto sfottò al nostro compagno di giochi come se piovesse.

La breve durata di ogni incontro fa sì che la frase "dai, un'altra!" venga pronunciata per centinaia di volte prima di averne abbastanza.

DYNABLASTER

Conversione di Bomberman uscito nel 1990 per PC Engine, non ho mai saputo il perchè del cambio titolo ma non è poi così fondamentale.

Dynablaster è un arcade a schema fisso, stile PacMan per intenderci.

In realtà non così fisso, nel senso che i livelli diventeranno





sempre più estesi man mano che proseguiremo nella nostra avventura, non occupando più quindi una singola schermata.

I livelli sono delle specie di labirinti pieni di nemici di vario genere, in cui potremo spostarci solo in verticale o in orizzontale.

Scopo del gioco è quello di piazzare bombe qua e là per eliminare i suddetti cattivi, tanto carini quanto letali. Il tutto condito da power ups di vario genere che renderanno il protagonista (insieme alle sue bombe) sempre più efficiente e distruttivo.

Occhio però, dovremo sì ripulire ogni livello ma stando sempre attenti alle bombe che noi stessi avremo sistemato con tanta cura, la loro esplosione infatti può polverizzare anche noi.

Semplice, divertente e per niente facile.

Ma siamo qui per parlare di gioco in doppio, ed è qui che questo titolo diventa qualcosa di magnifico. Parlare di "doppio" infatti è riduttivo, in Dynablaster possono giocare fino a cinque player contemporaneamente. Certo, è necessario possedere l'adattatore per poter utilizzare quattro joystick, ma nel caso ne aveste uno, il divertimento non è quantificabile. Il quinto giocatore dovrà accontentarsi della tastiera, per un gioco simile niente affatto scomoda. La modalità che ci permette di fare tutto ciò è denominata "battle", cioè un tutti contro tutti, probabilmente il primo battle royale che si ricordi.

Potremo dunque buttarci nella mischia tutti insieme e scatenare l'inferno, spargendo bombe ovunque come se non ci fosse un domani, con lo scopo di far esplodere in brandelli i nostri cari amici.

Sempre facendo attenzione a non farci prendere dalla foga distruttiva però, che potrebbe farci esplodere grazie a una nostra bomba, eventualità tutt'altro che rara.

Mentre vi state massacrando a vicenda, provate a sbirciare i vostri compagni di giochi, vedrete ghigni soddisfatti misti a imprecazioni.

E via di grasse risate, ridicolizzando chi c'è appena rimasto secco, per poi essere distrutti noi un attimo dopo, e altre risate ancora e così avanti.

Insomma, Dynablaster è davvero divertente, ma giocato

in quattro è qualcosa di eccezionale, grazie anche a una giocabilità estremamente semplice, che consente davvero a chiunque di imparare tutto ciò che c'è da sapere in non più di 30 secondi, per poi esplodere (è proprio il caso di dirlo) in fragorose risate insieme ai nostri amici.

MICRO MACHINES

Quanto erano adorabili le Micro Machines? Mi piacevano davvero tanto, averle tutte era però praticamente impossibile, anche solo averne un buon numero aumentava di molto la possibilità di un crack finanziario della propria famiglia. Per soddisfare la voglia di possedere tutti quei minuscoli veicoli, ecco che arrivò il videogioco, praticamente su qualunque piattaforma allora esistente, Amiga compresa. Si tratta di un gioco di corse con vista dall'alto, dove gareggeremo in diversi ambienti e con diversi veicoli. Prenderemo parte a velocissime gare di formula uno su un tavolo da biliardo, guideremo macchine da corsa che sfrecciano sulla scrivania, piloteremo elicotteri che svolazzano in giardino e tanto altro ancora.

Le modalità di gioco sono due: quella più classica, in cui dovremo vedercela contro altri tre partecipanti per cercare di arrivare primi.

Oppure quella che fa emergere un po' di sana cattiveria in noi. Si tratta di una sfida uno contro uno, l'obiettivo è di seminare l'avversario facendolo "uscire" dallo schermo. Si parte con 4 punti a testa, l'obiettivo è quello di arrivare a 8, finire fuori comporta la perdita di un punto in favore dell'avversario.

Per riuscirci, oltre a sfruttare gli ostacoli di ogni tipo lungo la pista, finiremo presto a dare poderose sportellate a chi ha osato sfidarci.

In doppio era quest'ultima l'unica modalità disponibile. Urtare di proposito il veicolo del nostro amico, facendolo volare giù dal tavolo da biliardo, per poi spernacchiarlo a gran voce, è davvero una goduria. Così come spingerlo contro quell'arancia sul tavolo della colazione, farlo precipitare giù dalla scrivania o invischiato in una bolla di colla.

Doveroso menzionare la possibilità di gareggiare con i carri armati, lentissimi ma dotati di potenti cannoni, con





cui distruggersi a vicenda senza pietà alcuna.

Ogni gara può durare da pochi secondi a diversi tesissimi minuti, in base alla differenza di abilità tra noi e il nostro compagno di giochi.

Mai come in questo caso diventa fondamentale conoscere i diversi tracciati, soprattutto per le gare più veloci, in cui sapere in anticipo quali ostacoli sfruttare, fa una grande differenza.

Tecnicamente piuttosto essenziale, facile da giocare ma niente affatto semplice da padroneggiare, alcuni tracciati in particolare sono davvero ostici.

Le risate sono assicurate ma state attenti: le vendette fisiche da parte del vostro (ex?)amico, in preda a una crisi di nervi dovuta all'ennesimo volo giù dal tavolo, non è da escludere.

MORTAL KOMBAT 2

I picchiaduro su Amiga non hanno goduto di grandissima fortuna per molto tempo.

Fino a quando uscirono, praticamente a raffica, tre autentici capolavori: Shadow Fighter, Fightin' Spirit e Mortal Kombat 2. Parlare di giochi in doppio senza infilarci un beat'em up è quasi un'eresia, tra i tre ho scelto di suggerire Mortal Kombat 2 (ma sia chiaro, anche con gli altri due andate sul sicuro) per una ragione molto semplice: la violenza. Distribuire calci e pugni ai nostri amici è sì divertente (riceverli decisamente meno), ma se ci aggiungiamo una massiccia dose di violenza, accompagnata da fiumi di sangue e con quella punta di sadismo che non guasta (SOLO nei videogiochi eh, mi raccomando), il tutto diventa ancora più soddisfacente.

Aggiungiamoci anche una delle caratteristiche che tuttora rende famoso il brand Mortal Kombat, ossia la possibilità di accanirsi ulteriormente sull'avversario, una volta vinto il match, eseguendo una Fatality.

Capirete bene che si arriva a un qualcosa che si avvicina alla pura poesia.

Su questo punto c'è da considerare un aspetto di non poco conto: per conoscere le Fatalities, così come tutte le altre mosse, non si poteva mica prendere il nostro fidato smartphone e cercare, trovando in pochi secondi l'elenco di ciò che ci serviva, già bell'e fatto.

Gli unici modi per sapere erano l'acquisto di riviste di



settore, che con un po' di fortuna avrebbero riportato tutte le mosse, oppure il passaparola.

Conoscere dunque una Fatality e custodire gelosamente cotanta conoscenza, nonostante l'amico appena eliminato vi pregasse di svelargli l'arcano, aggiungeva ulteriore soddisfazione mista ad autentico senso di onnipotenza. Come detto, Mortal Kombat 2 su Amiga è un vero capolavoro, una conversione che ha quasi del miracoloso. Anzi, togliete pure il quasi.

Tecnicamente eccezionale, ma è rendere perfettamente giocabile un titolo simile, avendo a disposizione un solo tasto, che rende questo gioco qualcosa di epico.

Se avete voglia di accanirvi come si deve sui vostri amici, Mortal Kombat 2 fa decisamente al caso vostro.

Probabilmente scoprirete di essere delle pessime persone, più di quanto potreste immaginare, la qual cosa non vi dispiacerà neanche un po'.

CHAOS ENGINE

Altro titolo Bitmap Brothers, e che titolo.

Ho sempre amato tutto di questo gioco, a partire dalla colonna sonora clamorosa, per passare all'aspetto grafico con un'ottima ambientazione steampunk, finendo con una giocabilità a cui trovare difetti è un'impresa assai ardua.



Per chi non lo sapesse (ma non credo sia possibile), si tratta di uno shot'em up con visuale dall'alto, dovremo scegliere il nostro mercenario tra i sei disponibili (tra cui un prete, che però nelle versioni per Megadrive e Snes diventò uno scienziato, bah) e sparare a tutto ciò che si muove e vuole farci male.

La particolarità di Chaos Engine è che giocheremo sempre in coppia, anche in single player, selezionando un secondo personaggio che ci aiuterà e che verrà utilizzato dal computer. Se saremo in compagnia la scelta sarà del nostro compagno d'avventura ovviamente.

Noi è a quest'ultima opzione che siamo interessati quest'oggi.

Si tratta quindi di un gioco in cui il nostro amico sarà un alleato e non un avversario.

Sarà tutto un "Tu a destra, io a sinistra", o "Occhio dietro!", o ancora "Lasciami le monete!".

Quest'ultima frase potrà essere motivo di scontro, verbale e non solo, con il nostro compagno di giochi. I livelli sono





infatti disseminati di monete e power up di vario genere. Le monete saranno particolarmente preziose, alla fine di ogni livello saranno spendibili per poter potenziare le abilità del nostro alter ego.

Potrete dunque avere un atteggiamento più collaborativo ("Queste prendile tu che ne hai di meno") o egoista e spietato ("Così impari a non muoverti!"), in quest'ultimo caso la probabilità di percosse miste a insulti è piuttosto alta. Una sana competizione insomma, ma ricordiamoci che i cattivoni veri rimangono altri, fare stragi di mostri, spalla a spalla con il nostro fidato compagno, è fonte di gran divertimento e altrettanta gioia.

Con quelle musiche lì poi, anche il livello di esaltazione vola altissimo.

Finito il livello parte un cinque alto potentissimo, dicendosi quanto contro di noi non ce n'è per nessuno.

E che qualche moneta in più però potevi lasciarmela.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97

Anche in questo caso vale un po' lo stesso discorso fatto in precedenza per Speedball 2, parliamo di un gioco che può comparire tranquillamente in diverse liste che includano nel titolo la parola "migliori".

Sensible World of Soccer è semplicemente un gioco imprescindibile, a meno che non odiate profondamente il calcio.

La versione 96/97 è stata l'ultima ufficiale su Amiga nonché la migliore in assoluto.

Può mancare, in una lista di giochi con cui divertirsi in compagnia, un gioco di calcio?

Diciamolo, siamo pur sempre in Italia e, aggiungiamoci, anche freschi campioni d'Europa, non è davvero possibile fare altrimenti.

Avrei potuto indicare un altro titolo, ce ne sono di ottimi su Amiga, a partire dal grande Kick Off 2, ma anche Goal! con cui ho passato diverse ore liete.

Se parliamo di calcio da videogiochi, con Dino Dini si va sul sicuro.

Altro gioco con cui mi sono sempre divertito tanto e a lungo, molto diverso da quelli fin qui citati, è Sierra Soccer, pur non essendo affatto privo di difetti. Anche Manchester



United Double è a mio parere un gioiellino.

Ho deciso di suggerire SWOS 96/97 soprattutto per le possibilità di personalizzazione che offre nella creazione di diverse competizioni.

Possiamo creare coppe, tornei e campionati, ognuno con diverse opzioni che rendono le possibilità di customizzazione se non infinite, davvero numerose.

In aggiunta a tutto questo, il database di squadre selezionabili è qualcosa di clamoroso e che non ha eguali, permettendoci di creare competizioni "a tema" incredibili. Volete organizzare una coppa con solo squadre di club asiatiche? Potrete farlo.

Oppure un campionato con squadre centro-americane? Preferite formazioni della terza divisione inglese?

Potrete fare tutto questo, l'unico limite è la vostra fantasia. Altra opzione interessante, la possibilità di giocare la partita o fare solo il coach. Decidendo in quest'ultimo caso, chi schierare, il modulo da utilizzare, intervenire a match in corso per eventuali sostituzioni, facendo però giocare il computer.

Insomma, con SWOS potrete davvero creare competizioni incredibili e aperte ad un numero di partecipanti che sarà molto faticoso contenere in una sola stanza.

Inutile dire quanto il livello di agonismo schizzerà così in alto che, in confronto, i mondiali (quelli veri) sono una serie di partitelle scapoli contro ammogliati.

Vecchie questioni rimaste in sospeso per troppo tempo verranno regolate sul campo da gioco, inaspettate alleanze nasceranno (altro che biscotto Svezia - Danimarca) pur di passare al turno successivo, classifiche avulse, squadre materasso umiliate senza alcuna remora.

Parlare di gioco in doppio è davvero troppo poco, la verità è che avrete voglia di scendere in strada e chiedere di prendere parte al vostro campionato a chiunque passi lì per caso.

Mai come in questo caso possiamo dire che più siamo e meglio stiamo!

Questa è la mia lista dei 5(+1) giochi da provare assolutamente in doppio, ce ne sono però molti altri come ben saprete, la quantità/qualità di giochi che Amiga ci ha regalato è davvero qualcosa di entusiasmante.

Ripropongo dunque l'invito, veniteci a trovare sui nostri canali social e sul nostro sito e diteci qual è la vostra lista di giochi con cui sollazzarsi in compagnia fino allo sfinimento!

Un saluto e AMIGA FOREVER!

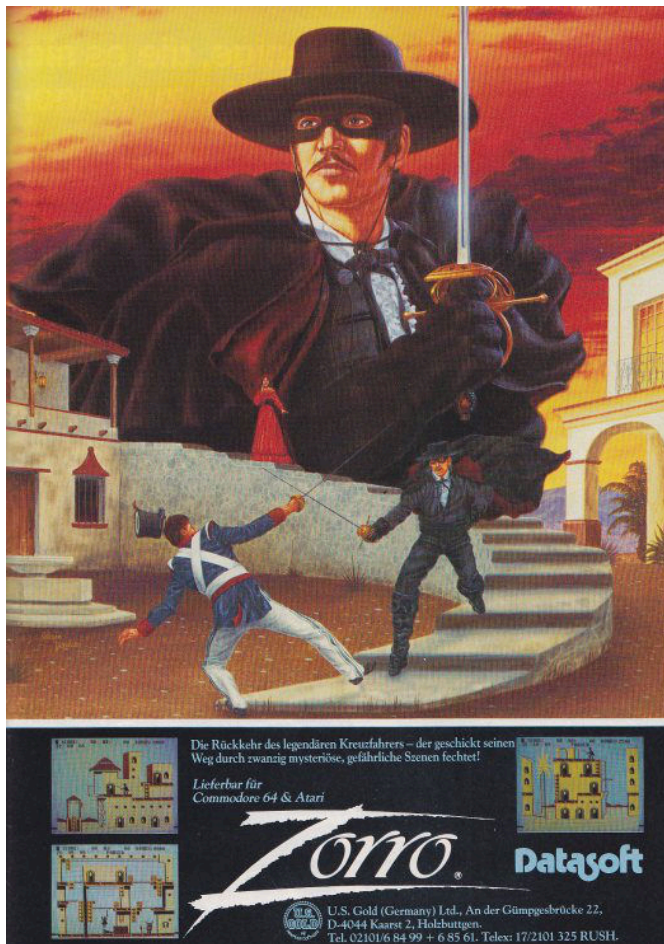




ZORRO

di Christian Miglio

Un saluto a tutti gli amici di Retromagazine World, oggi il vostro Anziano indosserà insieme a voi i baffetti, mantello cappello e mascherina e diventerà Zorro! Seguiteci in questa avventura!



Zorro, vecchio mantello tarlato!

“La’ sulla duna, quando brilla la luna, spunta il nostro eroe Zorro..... Zorro, Zorro, Zorroooooo lui ha una vita segreta, Zorro, Zorro, Zorroooooo, il segno suo è la Z!”

Questa è la prima sigla del telefilm “Zorro”, prodotto dalla Walt Disney e trasmesso per la prima volta negli Stati Uniti dal 10 ottobre 1957 al 2 luglio 1959, e per la prima volta in Italia, dal 14 aprile 1969 alle 17 (nella fascia oraria della TV dei ragazzi) nella trasmissione “Il club di Topolino”, ritrasmessa poi nel 1992 ridoppiata, restaurata e “colorata” (la serie originale è in bianco e nero). La serie è composta da 78 episodi della durata di circa 25 minuti ciascuno.

Zorro (il cui nome significa “Volpe” in spagnolo) è un eroe mascherato, un giustiziere e un abile spadaccino che appare in opere ambientate nel pueblo di Los Angeles durante l’era della California Spagnola (1769-1821).

Ed è proprio lui il protagonista della nostra recensione di oggi.

El Zorro, dalla grande software house Datasoft

La Datasoft è stata un’azienda sviluppatrice ed editrice di videogiochi fondata nel 1980 da Pat Ketchum. La Datasoft aveva sede a Chatsworth, un distretto di Los Angeles, ed effettuava il porting di videogiochi da arcade ai personal computer.

Datasoft®

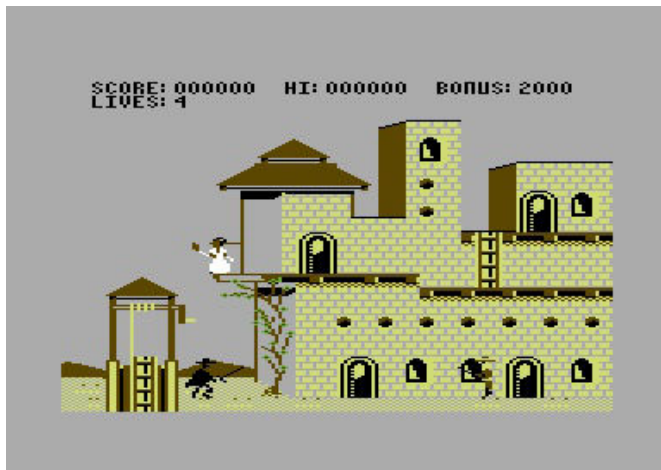
Sviluppò e pubblicò videogiochi per Apple II, Atari 8-bit, Atari ST, Amiga, Commodore 64, Personal computer e TRS-80 Color Computer.

L’azienda dichiarò bancarotta venendo acquistata da due dirigenti della stessa Datasoft, Samuel L. Poole e Ted Hoffman, i quali rinominarono l’azienda in Intellicreations. Intellicreations continuò a distribuire i videogiochi sviluppati dalla Datasoft fino alla chiusura.

Tra le più famose produzioni della Datasoft possiamo vantare giochi del calibro di Bruce Lee, Conan, Cosmic Relief (versione USA di Terramex), The Goonies, Pole Position, Mr Do!, Pooyan e Zaxxon, solo per citare i più famosi.

E finalmente la Z di Zorro in punta di Joystick

Cominciamo la nostra avventura, pochi giri di nastro oppure un bel load,8,1 e ci troviamo catapultati in Zorro! Zorro è un gioco sviluppato da James Garon nel 1985 e pubblicato da Datasoft, è un genere platform a schermo singolo, nel senso che l’azione non scorre con una schermata continua tipo nastro trasportatore ma appena il nostro personaggio arriva al fondo dello schermo, si passa alla schermata successiva.



Questo gioco ha tutti gli elementi che servono per farci entrare nei panni del personaggio, una senorita rapita,





un soldato prepotente (il Sergente Garcia) ma non intelligentissimo, dei soldati al suo servizio ancor meno intelligenti, contadini arrestati e una fortezza inespugnabile. Già dalla prima schermata del gioco la nostra senorita viene rapita dal sergente Garcia, non senza prima aver lasciato cadere il fazzoletto.

Il compito principale di Zorro non sarà solo quello di restituirla da vero cavaliere il suo fazzoletto, ma soprattutto quello di liberarla dagli artigli del malvagio warlord (ma stiamo parlando del sergente Garcia che conosciamo noi? Pare di sì...).

Zorro il gameplay

Per quanto riguarda il gameplay di Zorro nonché la grafica, questo gioco mostra evidenti similitudini con The Goonies, Bruce Lee e Conan, anche se il gameplay qui viene ampliato dalla risoluzione di diversi enigmi.

Per entrare nella fortezza nemica bisogna procurarsi tre manufatti: il "Calice d'Onore", il "Ferro di cavallo della fortuna" e lo "Stivale della vivacità".

Al fine di poterli ottenere tutti, Zorro deve risolvere dei piccoli puzzle trovando degli oggetti utili e dovrà utilizzarli o combinarli correttamente.

Uno degli enigmi più divertenti da risolvere riguarda la bottiglia di vino.

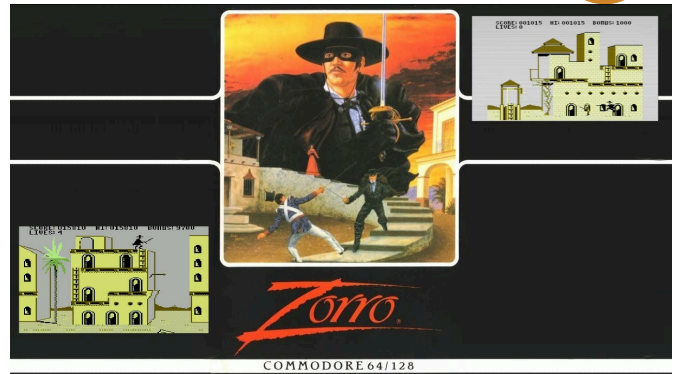
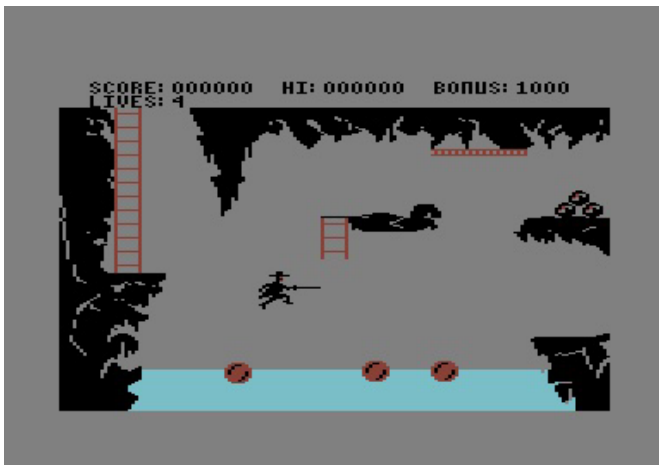
Una volta che riesci a raccogliarla, Zorro deve essere portato nella cantina dove è seduto un bandito ubriaco. Dopo avergli dato la bottiglia di vino, il bandito si addormenta prontamente dopo averla scolata, permettendo a Zorro di saltargli sul ventre gonfio e usarlo come trampolino per raggiungere una piattaforma precedentemente inaccessibile.

Il nostro vendicatore mascherato può trasportare un solo oggetto alla volta.

I manufatti, il fazzoletto della Senorita e i sacchi d'oro non contano.

Se Zorro si troverà costretto a prendere un altro oggetto lascerà cadere quello che ha in mano in quel momento.

La parte "puzzle" in Zorro ha un ruolo davvero predominante, abbastanza da poter scindere la parte meramente enigmistica dalla parte di combattimento quando ci si trova a fronteggiare un avversario.



Grafica e sound del caballero

Come abbiamo detto precedentemente questo gioco è molto simile a Conan o a The Goonies, e per la parte grafica, Datasoft ha deciso di utilizzare solo una manciata di colori dall'imponente palette del C64.

Questo, tuttavia, ha – a differenza dei giochi precedentemente nominati – contribuito a creare un certo effetto atmosferico. Ad esempio quando raggiungi le catacombe sotto la città, i colori cambiano, ma non il numero, non vengono mai utilizzati più di 6 colori per schermata anche se, secondo il mio modesto parere sapientemente utilizzati.

Da notare che la carnagione di Zorro cambia, a seconda di dove corre o salta.

La musica di sottofondo è breve e viene ripetuta in loop. All'inizio non attira l'attenzione in maniera negativa, ma presto, con l'andare del gioco, rosicchia la psiche del giocatore, tanto da desiderare il momento in cui posizioni la seconda campana al suo posto ed entri nelle catacombe. Allora e solo allora ci si sbarazza di questa musica penetrante.

In alternativa, è possibile premere il tasto "S", anche se, gli effetti sonori per magia spariranno insieme alla musica, tranne il rumore della mitica Z durante i combattimenti. Ovviamente, non era solo la tavolozza dei colori ad essere sconosciuta allo sviluppatore, ma anche il numero impressionante di canali audio.

Lo stesso Zorro è uno sprite monocromatico pieno di azione pronto a difendere il bene e combattere per l'innocente, capace di correre, saltare, brandire una spada e raccogliere oggetti.

Potremo arrivare alla schermata finale di Zorro solo dopo aver superato con successo 20 schermate di gioco, nelle quali oltre agli enigmi ed aver combattuto contro diverse guardie del Sergente Garcia dovremo trovare la strada attraverso un labirinto di catacombe, forse una delle parti più difficili e frustranti del gioco.

Zorro dalla California all'Italia

In Italia Zorro è arrivato soprattutto con le cassette da edicola, precisamente nella collana "GO GAMES" dove aveva il nome di Don Rodrigo e su "SPECIAL PROGRAM" con il titolo di El Salvador, invece su SUPER GAME 2000 compare con il nome di Eroe Mascherato.

L'angolo dell'Anziano!!! E' qui! Lets'rock!





THE GREAT GIANA SISTERS SE

Anno: 2016

Editore: PixelGlass/ Reimagine Games

Genere: Platform game

Piattaforma: Amiga

Sito web: <https://pixelglass.org/#gianase>

Giana Sisters è per Amiga come Mario è per Nintendo o Sonic è per SEGA. È un gioco iconico con così tanta storia al suo interno. Giana è il platform più odiato e amato mai realizzato.

L'originale Giana Sisters è stato realizzato anche per Commodore 64 diventando il platform di riferimento per intere generazioni di commodoriani.

The Great Giana Sisters è uno dei giochi mitici, un gioco popolarissimo nell'epoca d'oro degli home computer. Popolare come Super Mario.

Nintendo infatti citò in giudizio la squadra dietro il gioco originale Giana Sisters a causa delle somiglianze nei primissimi livelli del gioco affermando che Giana Sisters era una copia del loro gioco Super Mario Bros.

Ma questa è storia ormai. La stessa Nintendo sul suo DS vedrà arrivare il gioco proprio nel 2009.

È ora disponibile da un po' di tempo una versione AGA migliorata del gioco. Una versione che andremo a guardare assieme.

Le richieste per funzionare.

Giana Sisters SE

- 512 KB di ChipMem gratuiti (non totali).
- Facoltativamente, +890 KB da precaricare.
- 2.0 Kickstart.
- 2,3 MB di spazio libero su HD.

Special edition... sono queste le ultime lettere a fianco al nome del gioco. Questa versione è una hack non ufficiale della versione originale per



Amiga che sostituisce l'intero aspetto visivo del gioco. Le nuove grafiche di Giana Sisters SE sono design completamente nuovi o originali rimasterizzati, mentre Giana e alcuni nemici sono direttamente ispirati alla versione DS 2009 di Giana Sisters. Sono state implementate nuove animazioni, una nuova tavolozza grafica per i livelli, alcune modifiche ai livelli stessi, una nuova intro molto carina, un nuovo logo e nuovi effetti sonori originali.

Questa versione di Giana Sisters SE





è la prima versione della nostra nuova etichetta Reimagine Games, che si concentra su port, hack e remake non commerciali. Un compito notevole devo dire.

Certo, i puristi commenteranno che la nuova grafica potrebbe sembrare un po' troppo simile a quella per DS, ma adoro anche questo nuovo stile. È un bel tocco per questa versione migliorata di Giana! I nemici che uccidi rimangono sullo schermo dopo che li hai uccisi. Puoi uccidere i nemici in Giana come in Mario saltandoci sopra o sparandogli. Sua maestà Chris Hulsbeck non è stato accantonato. La colonna sonora del genio è ancora qui. Potente e maestosa come sempre e punto forte dell'originale. Il fatto che siano riusciti a mantenere i suoni originali del gioco, mi dà personalmente un enorme rispetto per Reimagine Games. I suoni e la musica di questo gioco sembrano non invecchiare mai. Ti accorgi che è Giana Sisters quando senti i suoni della musica del gioco e degli effetti sonori, ed è così che i giochi iconici dovrebbero essere rimasterizzati.

Il gameplay dei platform è molto importante. Giana Sisters SE ha lo stesso gameplay dell'originale con alcune piccole modifiche. I salti sono più fluidi e i movimenti del joystick sono

più precisi. Ho testato l'originale e la versione SE fianco a fianco sul mio fido Amiga 1200. Che dire questa versione ne esce vincente. Sembra più Super Mario World per SNES. E' implementato anche l'utilizzo del secondo tasto nel caso si disponga di un joystick.

Giana Sisters SE mostra che Amiga non è seconda a nessuno. L'amore che Pixelglass ha messo in questa versione migliorata è tanto e si vede. Mostra la loro dedizione alla piattaforma e che riscalda ogni cuore che ama Giana. Il gioco viene rilasciato gratuitamente sul sito di Pixelglass. Correte a scaricarlo. Cosa aspettate?

di Carlo N. Del Mar Pirazzini



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 90%

Il gameplay è sempre unico e in questa versione persino migliorato. Uno dei migliori platform per Amiga.

» Longevità 90%

Quasi perfetta! Quasi perché il livello di difficoltà è quello storico dell'originale. Non perdona gli errori. Però non è frustrante e ti viene voglia di giocarlo ancora e ancora e ancora...





NEW GAME

ALEX KIDD 3

CURSE IN MIRACLE WORLD

Anno: 2021

Editore: Yeti Bomar

Genere: Platform game

Piattaforma: Sega Master System

Sito web: <https://yeti-bomar.blogspot.com/>

La maggior parte degli utenti del Sega Master System ricorderà con nostalgia i videogiochi di Alex Kidd, una volta mascotte ufficiale Sega vituperata nel 1991 con il debutto di Sonic, che quasi subito gli ha preso il ruolo di mascotte ufficiale dell'azienda per provare a competere contro Mario. Il primo gioco di Alex Kidd, chiamato Alex Kidd in Miracle World, è stato il gioco dell'infanzia di molti utenti della console Sega a 8 bit, poiché è stato incluso nella memoria della console, motivo per cui è diventato tremendamente popolare e amato.

Per il Sega Master System sono usciti ben 5 titoli del simpatico personaggio: Miracle Word, Lost Stars, BMX Trial, High Tech World e Shinobi World.

Successivamente, un singolo gioco della saga di Alex Kidd è apparso per il Megadrive, Alex Kidd in Enchanted Castle, ma sulla console a 16 bit di Sega ma non ha preso piede tanto quanto le avventure a 8 bit e il personaggio è caduto nell'oblio relegato a un aspetto specifico come personaggio secondario nei giochi Sega Superstars Tennis e Sonic & Sega All-Stars Racing.

Nel 2012 è iniziato un lungo sviluppo da parte di un utente di nome Yéti Bomar (che salutiamo e che ci ha tenuto sempre informati su questo progetto, ndN).

Questo progetto è stato avviato nel famoso forum di sviluppo di romhacking e homebrew chiamato

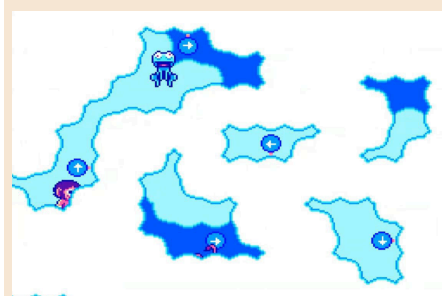


SMS power, una delle comunità più attive nel sistema.

Grazie all'editor di sviluppo chiamato KiddEd (un editor del gioco Alex Kidd in Miracle World), Mr. Yeti ha iniziato la creazione di una nuova avventura modificando il gioco originale da cima a fondo creando un nuovo gioco che avrebbe chiamato Alex Kidd 3 Curse in Miracle World.

Portarlo a termine non è stato per niente facile e ci sono voluti quasi dieci anni di beta version fino a marzo 2021, quando è arrivata la versione completa che abbiamo tra le mani. Una versione gratuita sul sito dell'autore che è stata anche rilasciata in copia fisica (ultra limitata).

Il gioco è sostanzialmente basato sullo stile della saga dello scimmietto di Sega. Saltare su piattaforme, raccogliere bonus, colpire i nemici, utilizzare oggetti particolare e sfidare i boss.





Tecnicamente l'editor permette di ricreare fedelmente lo stile grafico e gli ambienti. Tutto giusto e con quello stile MASTER SYSTEM che contraddistingue diversi titoli su questo sistema (il blu Sega è imperante come tonalità!).

Se, come me, amate la saga non potete fare altro che testare il gioco e imprecare. Proprio come nel primo capitolo anche qui ogni errore di salto, ogni collisione

sbagliata verrà punita con la morte del piccoletto.

Scordatevi la pietà! Alex Kidd è un gioco difficile, ma che vi tiene incollati allo schermo. Lo erano i titoli precedenti e lo è anche questo 3 titolo "non ufficiale". Amo molto la scena del Sega Master System negli ultimi periodi, più viva che mai. Provatelo!

di Carlo N. Del Mar Pirazzini

GIUDIZIO FINALE

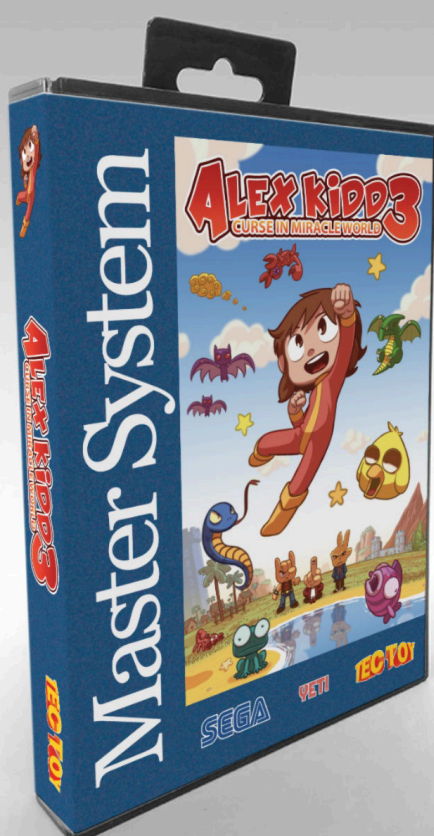
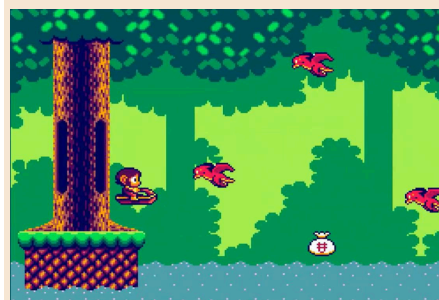


» Giocabilità 80%

Sistema di controllo classico: salto, pugno. I livelli sono ben studiati.

» Longevità 70%

Alex Kidd vi punisce. È un gioco non troppo lungo, ma a tratti può farvi imprecare verso qualsiasi divinità conosciuta a causa di un livello di difficoltà punitivo.





DOREMI FANTASY

MILON NO DOKIDOKI DAIBOUKEN

Anno: 1996

Editore: Hudson Soft

Genere: Platform game

Piattaforma: Super Nintendo

Se sfogliamo l'elenco dei 10 migliori giochi di piattaforme per Super Nintendo, molto probabilmente vedremo tra i preferiti Super Mario World e Yoshi's Island occupare le prime posizioni con la serie Donkey Kong Country a seguirli da vicino.

Anche questo DoReMi Fantasy dovrebbe far parte di questo elenco, ma purtroppo il misterioso platform di Hudson è sconosciuto al grande pubblico per un solo semplice motivo. Non venne distribuito al di fuori del Giappone, il che è un vero peccato in quanto rivaleggia facilmente con i citati platform Nintendo e in una ipotetica classifica sarebbe tra le prime posizioni.

La trama è quella di routine. Damigella in pericolo, demone che la rapisce e fa sparire la musica e la felicità dal mondo di Milon.

A questo punto il piccolo folletto paffuto dovrà farsi strada attraverso vari livelli, combattere i nemici, scoprire i segreti, raccogliere i bonus e affrontare diabolici Boss per salvare la sua adorata amica Aris e riportare la pace. Durante il gioco ci sono numerosi filmati che svelano sempre di più la trama, il che aggiunge un bel tocco da cartone animato al prodotto. Per un gioco a 16 bit, la grafica di DoReMi si distingue. I personaggi, i nemici e i boss hanno un grandissimo livello di dettaglio e le animazioni sono impeccabili e fluide. La ciliegina sulla torta, tuttavia, sono gli sfondi, che colpiscono davvero con i loro tenui colori pastello e che danno vita al gioco donando davvero l'atmosfera

cartoonesca che citavo poco fa.

La musica del gioco è usata in maniera interessante per un platform. Spesso ci si aspetta una partitura musicale ripetuta in loop all'infinito. Non così in DoReMi; invece Hudson Soft ha provato l'approccio innovativo di dissolvere la musica a favore di effetti sonori che alterano l'umore come il rumore del vento in alcuni fasi del gioco. Questo aggiunge un livello di profondità se combinato con tutti gli altri tocchi accurati e funziona davvero bene nella costruzione dell'atmosfera di gioco.

Niente di tutto ciò avrebbe importanza se i controlli del gioco non rispondessero e il design dei livelli fosse un disastro, ma per fortuna Hudson non delude nemmeno su questo punto. Il controllo di Milon è





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Design avvincente e un sistema di controllo intuitivo mescolati ad un gioco pieno di segreti e bonus.

» Longevità 90%

È un bel gioco. Non troppo difficile ma che tiene impegnati.

intuitivo e reattivo.

Ci sono alcune volte in cui, fedele al protocollo dei platform game, si dovranno fare salti pixel perfect, ma non compromette di certo la giocabilità finale. Ci sono alcuni tocchi di game design notevoli anche per arginare alcuni punti irraggiungibili.

La nostra arma principale nel gioco è un soffia-bolle che ci consentirà di intrappolare i nemici e di avviarli fuori dallo schermo in modo molto "Bubble Bobble". Inoltre è possibile stordirli rimbalzando sulle loro teste. Il gioco è pieno anche di aree segrete da trovare.

Concludendo DoReMi è senza ombra di dubbio uno dei migliori esempi di giochi di piattaforme per Snes e regge il confronto coi i classici come Super Mario World. Non c'è nulla da criticare nel gioco, anzi direi niente.

Unico appunto la lingua giapponese (che però non ostacola più di tanto) e la sua uscita in ritardo e solo in terra nipponica.

Consigliatissimo se riuscite a recuperare la cartuccia originale oppure attraverso l'emulazione.

di Carlo N. Del Mar Pirazzini





GUNBEE F-99

THE KIDNAPPING OF LADY AKIKO

Il pianeta di Valstyx è minacciato da strane bestie e strane macchine spaziali, controllate dal vile Lord Khenmir.

Questo pazzoide sta cercando i cinque cristalli posseduti dalla principessa Akiko, cristalli che gli daranno un potere ancora maggiore... L'unico che ostacola Lord Khenmir è Kiara McGuire e il suo ultimo strumento di distruzione: il Gunbee F-99.

Bene.. storia corta, semplice e lineare. Nulla di più ne di meno.

Gunbee è fondamentalmente un clone diretto del mitico Twinbee di Konami (uscito in diverse piattaforme e con diversi titoli) anche imitandolo fino ai layout dei livelli.



Come nel modello originale, anche qui piloteremo un'astronave in pieno stile super deformed dotata di quantone che utilizzeremo per abbattere i nemici. Come i più classici shooter anche qui potremo potenziare il nostro mezzo attraverso l'uso di piccole campanelle che verranno rilasciate da alcune nuvole. Se continuiamo a sparare a queste campanelle, cambieranno colore e,



per ogni colore corrisponderà un potenziamento.

Al classico sparo è stato aggiunto anche la bomba per colpire gli obiettivi presenti sul fondale.

E' un gioco poco conosciuto, rilasciato verso la fine degli anni 90 quando il mondo Amiga era in pieno caos.

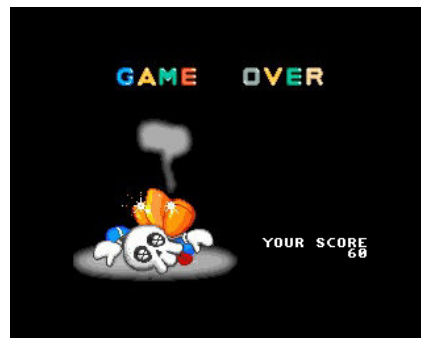
Sono presenti due modalità di gioco: la Honey, ovvero l'allenamento e la modalità storia, che dopo una bella intro ci farà cominciare col gioco vero e proprio.

Sebbene il gameplay è quello visto nella serie di Twinbee, l'intro ricorda molto quella vista in Turrigan 3: Payment Day (ovvero Mega Turrigan). Infatti Kiara McGuire è un omaggio a Bren McGuire della serie Turrigan.

Un gioco ben sviluppato che risiede su due dischetti (o due file adf) ed è possibile installarlo su HD tramite il comodo installer personale.

L'ho testato su tre macchina. In emulazione su WinUae gira che è una bellezza, così come su A1200 mentre su A500 rallenta un pochino, ma non perde il fascino e la giocabilità.

Grafica graziosa e un sonoro davvero molto coinvolgente sono combinati ad una buona giocabilità e ad un livello di difficoltà ben calibrato.



Un prodotto da recuperare e che si inserirà presto tra i vostri shooter verticali preferiti.

di Carlo N. Del Mar Pirazzini

Anno: 1998

Ediotre: APC&TCP

Sviluppatore: Twin Eagles

Genere: Shoot'em up

Piattaforma: Amiga



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Ben sviluppato e con un gameplay che deriva da una serie Konami davvero straordinaria. Semplice ed intuitivo.

» Longevità 80%

Non particolarmente lungo, ma impegnativo e ben bilanciato.



NEW GAME

1987 ESCAPE FROM BERLIN

In un universo apocalittico retrò, la città di Berlino è diventata una prigione circondata da un muro dove convivono migliaia di prigionieri in una società caotica e incontrollata.

Un aereo di una grande azienda di computer è caduto in città mentre trasportava dati di sicurezza. Il nostro protagonista è stato inviato per recuperare i dati trovati su un floppy disk.

Esplora, indaga e trova il floppy per poter inviare i dati all'estero e fuggire senza essere rilevato come un intruso. Che bella sorpresa! Anzi non proprio una sorpresa ma un ritrovarsi. Inizialmente il gioco doveva chiamarsi " 2027 Escape to Berlin " ed era sviluppato nel 2017 dal collettivo Amigawave subito dopo l'uscita di Retro Wars.

Dopo alcune peripezie e problemi finalmente vede la luce nel 2021 e con alcuni miglioramenti grafici e di gioco.

Partiamo dal dire che è un'avventura grafica "punta e clicca" di quelle vecchio stile. E questo ci piace.

L'avventura è semplice e lineare e non troppo lunga ma dotata di una buona meccanica.

Rispetto alla prima versione, questa edizione presenta una grafica migliore, alcuni personaggi aggiuntivi e un ritocco alla strampalata sceneggiatura. Il protagonista ci ricorda il mitico

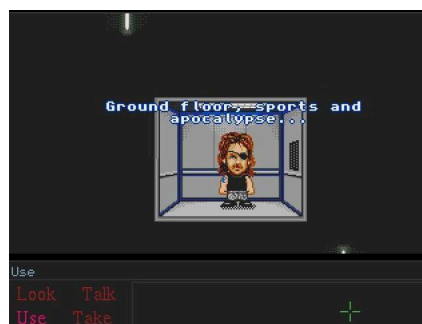


"Jena" S.D. Bob Plissken in versione Super Deformed. Tutto del gioco è piacevolmente retrò. La grafica, i menù, lo stile narrativo.



La configurazione di gioco richiede 1 mb di Chip Ram e rom 2.1 per partire. E' possibile giocarlo installandolo su hard disk tramite un comodo installer, ma è possibile giocarlo direttamente da singolo disco (sta su un adf).

Se volete provare il gioco in italiano lo potete recuperare sul numero tre della rivista Passione Amiga (che salutiamo!!) oppure contattando direttamente lo sviluppatore via email. Il gioco è localizzato in inglese, spagnolo e (solo per la versione Passione Amiga) in italiano.



Concludendo un prodotto giocabile e divertente.

Email dello sviluppatore:
JOJOCREATIVO@GMAIL.COM

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

Anno: 2021

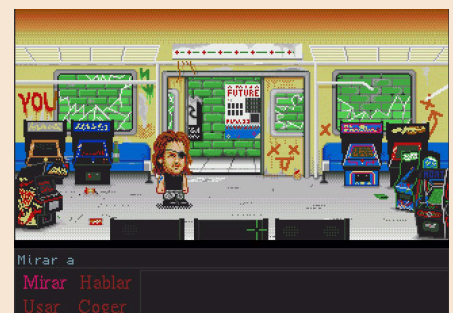
Sviluppatore: Codice / GFX:
José A González -

Musica: Nacisound

Editore: Autoprodotto

Genere: Avventura grafica

Piattaforma: Amiga



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 85%

Un'avventura punta e clicca di quelle vecchio stile, con trama assurda e meccaniche di gioco piacevoli.

» Longevità 80%

Non è infinito. Non è lunghissimo. Non è difficilissimo. E' piacevole.





UNHOLY NIGHT

THE DARKNESS HUNTER

Anno: 2017

Editore: Blaze Pro/Foxbat Corp.

Genere: Beat 'em up

Piattaforma: Super Nintendo

Unholy Night: The Darkness Hunter è un beat 'em up sviluppato nel 2017 da Foxbat Corp e pubblicato in esclusiva su Super Nintendo in Giappone da Blaze pro, in America da Retroism ed in Europa da JoshProd. Ambientato in una versione dark della nostra era, il gioco segue sei combattenti di tre gruppi mentre si affrontano in un conflitto per affrontare il vampiro Katatonia, una creatura che terrorizzava l'umanità nel medioevo, ora risorta per portare il mondo alla distruzione.

Il gioco è un classico picchiaduro ad incontri e utilizza una configurazione principale a tre pulsanti con diverse combo (per effettuare le mosse speciali) e quattro modalità di gioco differenti.

I personaggi selezionabili sono sei con un boss non giocabile, divisi in "Cacciatori" e "Tenebra".

- Blaze: un Dampyr teenager che possiede abilità sia umane che vampire.
- Reinhardt: cacciatore di vampiri dei "Saint Knights", decisamente coriaceo
- Emily: altra cacciatrice molto veloce ma fisicamente non dotatissima
- Cronos: vampiro che ha lo scopo di uccidere il Dampyr
- Wurzel: un licantropo del clan "Wolfe" che continua a servire i vampiri contro gli umani
- Nightmare: una succube (molto procace, ndN) abilissima e piena di combinazioni da combattimento
- Katatonia: il boss finale. Micidiale ma piuttosto debole fisicamente. Va colpito senza pietà e senza farsi





prendere nella sua combinazione micidiale.

Il sistema di gioco è un ibrido tra i classici picchiaduro degli anni 90 e i nuovi giochi basati su accumulo di energia e combinazione e, nonostante non sia subito intuitivo, il sistema a quattro pulsanti+move set su joypad funziona.

È risultato essere il primo gioco del genere su Super Nintendo dopo 21 anni da Street Fighter Alpha 2, nonostante la campagna kickstarter non portata a termine la casa editrice ha accolto il parere dei fan del genere e ha deciso di continuare pubblicando il prodotto finito.

A livello tecnico ci troviamo davanti ad un prodotto che non raggiunge chissà che picchi di grafica e animazioni, ma che comunque si lascia guardare con piacere.

Si vede una certa influenza stilistica (e non solo) di Darkstalker di Capcom e nel globale è un gioco tecnicamente sopra la sufficienza.

Belle le musiche e gli effetti sonori.

Arriviamo a ciò che ci interessa. Il gioco regge? Il Super Nintendo è stata (ed è tutt'ora) la console con il più alto numero di titoli dello stesso genere della storia. Questo Unholy Night regge il confronto con titoli storici?

No decisamente no, ma non perché non

sia giocabile. Il prodotto è indubbiamente ben fatto e godibile, il sistema di gioco è ben strutturato ma è dannatamente facile.

Dannatamente!

I primi stage li supererete in pochissimo tempo e il vero filo da torcere lo avrete solo negli ultimi due avversari.

Troppo poco!

Troppo pochi anche i personaggi giocabili. Nel 2021 non si possono vedere solo 6 personaggi.

Si allunga un po' di più la situazione se parliamo della possibilità di gioco uno contro l'altro, ma è ininfluente ai fini del voto.

Questo si potrebbe sorvolare se il gioco non costasse 44,90 dollari. Certo c'è la confezione, la cartuccia, il libretto d'istruzioni. tutto molto bello, ma troppo caro.

Nel 1992 avrebbe ricevuto un'accoglienza più alta.

Ora è un prodotto da testare o per amanti sfegatati del Super Nintendo e dei picchiaduro.

Parola di bardo

di **Roberto "Il Bardo" Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 80%

Un prodotto ben sviluppato nei comandi e nel set di mosse.

» Longevità 40%

Tutto dura davvero pochissimo. Scarsa I.A degli avversari. Lo terminerete in poco meno di un'ora.





NEW GAME

DEMONS OF ASTEBORG

Anno: 2021

Editore: Neofid Studios/Nindo

Genere: Action/Platform

Piattaforma: Sega Megadrive
(*versione recensita*) – Disponibile anche su Nintendo Switch e Windows.

Demons of Asteborg è uno dei giochi più attesi dal pubblico del Megadrive. Gestazione lunghissima ma ne valeva la pena, perché ci troviamo di fronte ad un prodotto da 10 e lode.

Il gioco è un platform d'azione, con elementi metroidvania che omaggia tutte le grandi saghe del passato, una su tutte Castelvania di Konami.

Nel gioco vestiremo i panni di Gareth un cavaliere della guarda reale che deve arginare le forze del male dall'invasione Asteborg.

Il gameplay è quello dei classici di questo genere, dopo un brevissimo tutorial a schermo che apparirà ogni qual volta sarà necessario utilizzare una particolare manovra col joypad, si parte per l'avventura.

Il nostro personaggio può compiere attacchi con lo spadone o con altri oggetti, saltare, accucciarsi, rotolare

ed interagire con alcuni passaggi del gioco.

I mostri presenti vanno dai più classici ratti giganti ai mostri di ispirazione horror celebri anche nei classici Castelvania di Konami.

Devo ammettere che l'attesa per questo gioco è stata ben ripagata. Cartuccia arrivata nella sua confezione con manuale di gioco ben impaginato e curato. La cartuccia e region free e potrete utilizzarla su qualsiasi Megadrive possibile.

Nella cartuccia sono presenti mappe e alcuni gadget molto carini per i veri "fan".

Inserito il gioco e impugnato il joypad ci troviamo di fronte ad un piccolo gioiellino grafico. Animato benissimo e con fondali davvero evocativi che mostrano ancora una volta le qualità del 16 bit Sega quando utilizzate al meglio e sapientemente.





Anche l'utilizzo dei colori è incredibile e devo ammettere che allo stato attuale si classifica come una delle migliori palette per la macchina Sega. Anche l'audio d'atmosfera è perfetto per questo prodotto.

Il gioco non inventa nulla di nuovo nel genere, ma quello che fa lo fa bene. Non sono permesse troppe disattenzioni. Un giocatore occasionale che cerca 5 minuti di relax non è adatto a questo gioco. Asteborg richiede dedizione per essere gustato e portato a termine. Per

capire ogni piccolo segreto e per impostare al meglio le battaglie con i boss (alcune davvero complicate). Siamo di fronte ad un nuovo capolavoro per Sega Megadrive che merita di essere acquistato.

Il gioco è disponibile anche in versione PC e SWITCH e se possedete queste due piattaforme il consiglio è lo stesso. Buona esplorazione. Parola di Bardo.

di **Roberto "Il Bardo" Pirazzini** e **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**

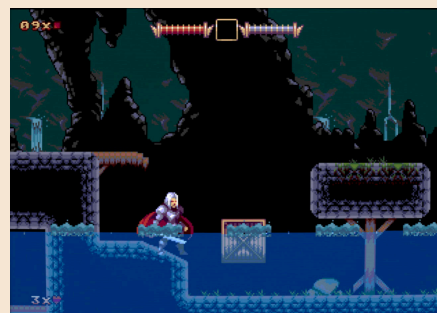
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%

Un tutorial iniziale e si comincia a massacrare tutti i mostri che infestano Asteborg con gusto!

» Longevità 95%

Da non sottovalutare e da affrontare con tutta la passione per questo genere di giochi. Ne vale la pena.





VOLGARR THE VIKING

Anno: 2020

Editore: Crazy viking studios

Genere: Action/Slasher

Piattaforma: Sega Dreamcast

Recentemente, mentre visitavo i forum del settore e alcuni pagine web, ho scoperto alcune notizie molto interessanti. Non solo l'action/slasher game perfidamente brutale Volgarr the Viking è stato portato su Sega Dreamcast, ma gli sviluppatori hanno dichiarato che la versione per questa macchina è completamente gratuita. Se avete un Dreamcast e un cd vuoto potete fare una copia legittima di un gioco che personalmente ritengo una ventata d'aria fresca totalmente arcade e che riporta i fasti di Rastan, Golden Axe e Black Tiger in questo 21° secolo fatto di tutorial e avventure grafiche bellocce ma prive di quel sano divertimento che i classici che ho citato ci donavano.

I controlli sono minimali ma perfetti. Si salta, si utilizza la spada e la lancia, si para con lo scudo e il tutto si può combinare con l'utilizzo del pad, permettendo al nostro vichingo di effettuare combo per proseguire nella sua avventura.

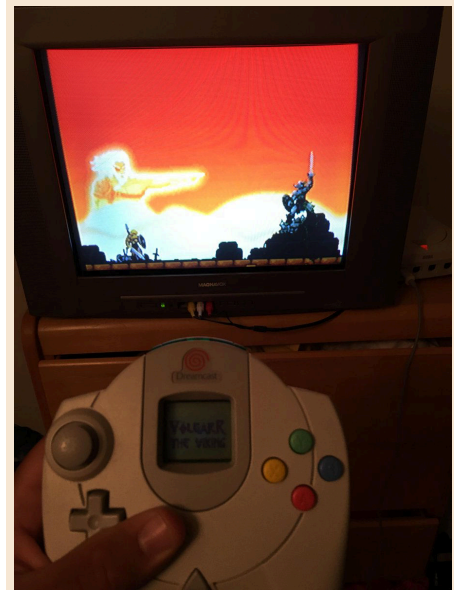
Ma attenzione, è richiesta una dose di controllo e di concentrazione particolare. Se sbagli il nostro Volgarr esploderà in una nuvola di budella, ossa e sangue!

Il gioco richiede pazienza e passione per essere padroneggiato al meglio, ma coloro che sono disposti a dedicare del tempo al nostro eroe vichingo saranno ricompensati nel Valhalla degli "arcade game" e le dipartite del protagonista vi faranno urlare "ancora un'altra partita" mentre vi lancerete nel paradiso dei guerrieri videoludici.



Ci sono diversi motivi per cui questo gioco è tra i migliori del suo genere e forse il migliore su Dreamcast.

Prima di tutto; i suoi nemici si trovano in posizioni predeterminate e raramente deviano da uno schema designato. Ciò consente ai giocatori di sviluppare un livello di memoria cognitiva come avveniva all'interno del franchise Ghost n' Goblins per esempio, o in Contra, nonché nei più recenti Dark Souls. Fondamentalmente, impari mentre giochi e migliori con ogni errore, alla fine svilupperai i riflessi necessari per affrontare le sfide successive del gioco.





GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Sistema di controllo perfetto e level design degno dei più grandi classici del genere

» Longevità 90%

Le vite infinite non sono un'esagerazione perché il gioco vi punirà! Lo farà in modo devastante ma vi farà anche gridare "Ancora un'altra volta".



Secondo: le armi di questo gioco sono una spada e una lancia e si possono utilizzare entrambe durante la partita. La lancia è particolarmente impressionante grazie alle numerose funzioni e alla potenza di lancio tanto da essere allo stesso livello di forza della spada. È un'arma assolutamente di primo livello e non la solita arma di supporto o da panico.

Terzo: questo gioco mantiene il doppio salto "rigido" visto in Super Ghouls'n Ghost su Super Nintendo. Il design dei livelli è adattato a questo standard di salto e, nonostante quello che si potrebbe pensare, in realtà rende le cose più facili quanto ci si abitua in quanto ti "guida". Questo in definitiva ci aiuta a valutare al meglio le distanze durante la partita.

Quarto: il livello di sfida. Sebbene molti critici e utenti lo abbiano etichettato come un "gioco retro-hardcore", va notato che in realtà è più facile di alcuni platform standard dell'era 16 bit degli anni 90.

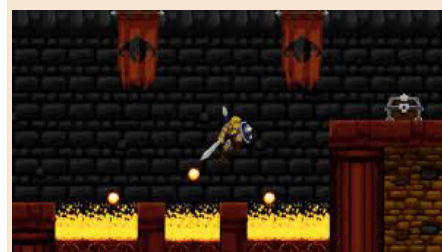
I checkpoint possono essere trovati nel mezzo di ogni livello e prima di accedere al livello successivo, si hanno vite infinite (a meno che non si giochi ai livelli di difficoltà più avanzati). I livelli stessi non sono eccessivamente lunghi e sono "solo" 6 nella storyline principale, quindi con un po' di pratica e di memoria non è difficile o distruttivo. I nemici non agiscono in modo causale (ad eccezione degli spettri), un grande

aiuto nel dipartimento della memoria muscolo-celebrale. Unica cosa che personalmente considero "difficile" per i nuovi giocatori è il fatto di non avere un checkpoint prima delle boss fight.

Nel complesso devo ammettere che da fan di questo tipo di giochi posso affermare con profonda onestà che i Crazy Viking Studio ce l'hanno fatta. È anche bello graficamente con diversi rimandi ai classici del passato e io ci ho visto anche punte di Shadow of the Beast e Lionheart su Amiga.

Il comparto audio è bello e d'atmosfera. Un prodotto da provare e che si può persino definire migliore della maggior parte di alcuni classici che si trovavano in sala giochi o su Super Nintendo.

di Carlo N. Del Mar Pirazzini





DELTA

Poco tempo fa, avevo deciso di giocare ad Armalyte visto che all'epoca non lo avevo giocato, così prima di caricarlo sull'emulatore, mi informai in rete da diverse fonti, per conoscere la trama, la storia e tante altre cose riguardanti il gioco stesso; personalmente prima di iniziare un gioco voglio conoscerlo per filo e per segno come un generale che studia l'esercito nemico. Un'informazione che mi era del tutto passata inosservata è quella che Armalyte era il secondo di una serie di videogiochi! E così mi chiesi: "ma qual è stato il primo? Perché non ne hanno mai parlato?" Forse non ebbe lo stesso successo...

Il primo gioco si chiamava Delta e proprio come avevo ipotizzato, fu un gioco che non passò molto sotto i riflettori rispetto al secondo; Delta si presenta come il classico shoot'em up a scorrimento orizzontale, da sinistra verso destra, in cui noi guidiamo l'ormai famosa astronavicella anni 80, sparando in continuazione a qualsiasi cosa si muova su schermo. Col passare dei livelli avremo dei potenziamenti da raccogliere, contraddistinti da alcuni blocchi quadrati di colore azzurro che compariranno sullo schermo solo se distruggeremo tutta quanta un'ondata di nemici.

Attenzione! Oltre ai blocchi azzurri che ci daranno potenziamenti come spari aggiuntivi, maggiore velocità ecc. saranno presenti anche blocchi grigi con i potenziamenti non sbloccati e che se raccolti, distruggeranno l'astronave facendoci così perdere una delle tre vite a disposizione!

Quello di distruggere tutte le ondate nemiche è uno stimolo in più per incrementare il punteggio e vincere vite extra nel più breve tempo possibile e anche di frequente.

Il sonoro è composto solo dagli spari e dal rumore dei potenziamenti presi, d'altronde da uno sparattutto non ci si poteva aspettare molto e per una

musica di sottofondo meritevole, bisognava attendere ancora qualche anno.

Il livello grafico invece, mi ha colpito positivamente: molto belli il secondo livello, ambientato probabilmente in prossimità di un pianeta roccioso, ed il serpente robot che striscia sullo schermo.

Se all'epoca cercavate un gioco che avesse potuto tenervi impegnati per un bel po' di tempo o almeno fino alle successive 20.000 lire racimolate per un gioco originale, questo aveva ed ha ben 32 livelli da offrire. Oltre alla difficoltà degli shoot'em-up anni 80 che bene o male conosciamo tutti, qui ci sono anche tanti luoghi da esplorare oltre che nemici da blastare. Una volta terminati i 32 livelli (e se conoscete qualcuno che lo ha fatto mandatemi pure una email a qualsiasi ora) ci sarà il colossale secondo capitolo ad attendervi! Ne abbiamo già parlato in separata sede, per ora meglio non rivelare il finale e pensare a Delta.

Però una rivelazione ve la posso fare, o meglio una dritta che sarà meglio sapere fin da subito, dato che al terzo livello non sarà difficile arrivare. State attenti ai potenziamenti che prendete! Mi spiego meglio: se prendete il potenziamento per rendere l'astronave più veloce, esso vi servirà per evitare le colonne al terzo livello, ma se per caso lo riprendete alla fine del secondo, quando già lo possedete, non renderete l'astronave ancora più veloce, ma la farete tornare alla velocità normale ("velocità" è un parolone) impendendovi così di evitare quelle odiose e imprevedibili colonne.

Con questo vi auguro un felice autunno e un buon rientro a scuola o al lavoro, sperando che abbiate passato delle ottime vacanze sfogliando la nostra rivista dalla spiaggia o in una baita.

di **Daniele Brahimi**

Anno: 1987

Publisher: Electronic Arts (USA), Thalamus

Genere: Azione

Piattaforma: Commodore 64



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 70%

Basta prendere la mano e... la precisione.

» Longevità 80%

Ben 32 livelli. Bene o male conosciamo il genere.





Grazie di tutto Zio Clive!

di Alberto Apostolo

Chi possiede (o ha posseduto) un computer Sinclair, vivendo i mitici anni Ottanta del XX secolo e l'epopea degli home-computer a 8 bit, resterà attonito nel sapere che (dopo una lunga malattia) giovedì 16 settembre 2021 è scomparso Sir Clive Sinclair. La triste notizia è stata comunicata dalla figlia Belinda.

A noi piace ricordarlo come geniale e visionario costruttore di computer (basti pensare alla fortunata serie ZX e al meno fortunato QL). Inoltre cercò di immettere sul mercato il Sinclair C5, un lento e basso triciclo elettrico che non ebbe successo a causa di svariati problemi tecnici.

Clive Sinclair (nato a Richmond nel Surrey il 30 luglio 1940) cominciò giovanissimo fondando nel 1961 Sinclair Radionics Ltd che produceva radioline, TV, impianti HI-FI miniaturizzati (e anche un orripilante orologio a LED, il Black Watch del 1975, la cui scarsa qualità era colpa di un subcontraente).

Nel corso degli anni '70 del XX secolo iniziò la produzione e la vendita (anche in kit di montaggio!) di calcolatrici a basso costo con display a LED, che tentavano di imitare quelle prodotte dalla Texas Instruments e dalla Hewlett-Packard nello stesso periodo (nelle calcolatrici Sinclair erano realizzate originali idee costruttive per risparmiare il consumo delle batterie).

Tra i modelli più curiosi vi era senza dubbio una calcolatrice da polso, il cui insuccesso commerciale (unito all'avvento delle calcolatrici a cristalli liquidi) mise in crisi Sinclair Radionics obbligando Clive Sinclair ad avvalersi di aiuti statali.

Con una nuova azienda (Science of Cambridge) nel 1977 mise in vendita il Microprocessor Kit 14 per gli appassionati di elettronica che così potevano fare esperimenti

con poca spesa.

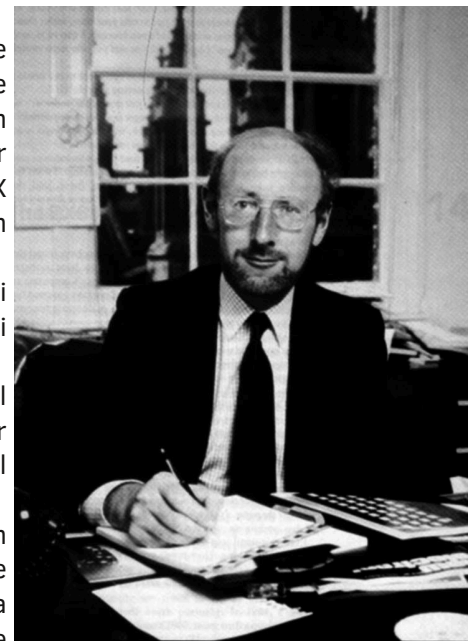
In seguito, Science of Cambridge divenne Sinclair Computer e infine Sinclair Research. Furono messi in commercio gli home computer della serie ZX (ZX80, ZX81 e ZX Spectrum nel 1982) che ebbero un grandissimo successo di mercato e valsero a Clive Sinclair il titolo di Sir e l'affettuoso soprannome di "Zio Clive".

Gli insuccessi del modello QL e del triciclo C5 costrinsero Clive Sinclair a cedere l'azienda ad Amstrad nel 1986.

Nel 1988, ritenuto la fortuna con Cambridge Computer e il portatile Z88 ma i tempi erano cambiati a causa dei compatibili PC-IBM e della richiesta di hardware e software di maggiore qualità.

Curiosamente, non ha mai fatto uso personale delle sue invenzioni. Brillante e interessato ad ogni cosa, ha sempre portato con sé un regolo calcolatore e non faceva uso di computer e di e-mail. Appassionato di poesia, correva le maratone ed era un giocatore di poker. Qualche volta amava discutere di ingegneria con la figlia e il marito di lei (entrambi ingegneri).

Sir Clive lascia la figlia Belinda (57 anni), i figli Crispin (55) e Bartholomew (52) insieme a 5 nipoti e 2 bis-nipoti.



Clive Sinclair negli anni '80



Sinclair ZX Spectrum (1982)

Riferimenti

- [Gua21] "Home computing pioneer Sir Clive Sinclair dies aged 81" (The Guardian, Sept. 16, 2021)
- [RM06] A.Apostolo, "Science of Cambridge MK14, l'antenato dei Sinclair ZX", RetroMagazine #6 (ITA), Apr. 2018.
- [RM09] A.Apostolo, "Le stravaganti calcolatrici di Clive Sinclair", RetroMagazine #9 (ITA), Sept. 2018.
- [RM11] A.Apostolo, "I purosangue Sinclair della serie ZX", RetroMagazine #11 (ITA), Dec. 2018.
- [RM13] A.Apostolo, "Sinclair QL: errori sfortuna e molti rimpianti", RetroMagazine #13 (ITA), Feb. 2019.



LA SPESA AI GIORNI D'OGGI

Settembre, la vita riprende la sua routine post vacanze estive. Anche per i ragazzi, che dopo tre mesi di vacanze, passati a grufolare pigramente in giro, tornano ai loro doveri, magari facendo grandi salti di vita, come l'inizio delle scuole medie o delle superiori. Per noi adulti la routine non stacca mai del tutto, anche per questo invidia un poco questi ragazzi: stanno vivendo i loro anni più belli, solo che ancora non lo sanno. Quante volte ci siamo ritrovati a pensare a quel determinato istante di vita recuperato in un ricordo vecchio di 30 anni, spesso anche di più? Basta una canzone e parte la macchina del tempo. Nel caso di noi appassionati di videogame, una partita ad un vecchio gioco può far tornare alla mente quel doppio epocale con l'amico, nella sala giochi al mare ad inizio anni 90, con dietro uno stuolo di curiosi intenti a guardare. Pomeriggi in cui le ore più calde della giornata venivano passate pigramente sotto le pale dei ventilatori a soffitto di qualche sala giochi: ci bastava un "millino" per farci scaricare cinque gettoni e passare qualche ora di spensieratezza in compagnia. Le ragazzine in costume, perché anche loro bazzicavano la sala giochi, con le quali si scambiavano sguardi, sorrisi emozionati; e con le quali, con un po' di faccia tosta, si riusciva a guadagnare un "ci vediamo, magari stasera, qui?", per poi andare in spiaggia insieme camminando a un metro da terra. Il tempo passa e tutto evolve o quasi. Negli anni abbiamo assistito ad una corsa a perdifiato all'acquisto della piattaforma di gioco più nuova e potente; e molti di noi hanno partecipato a questa lunga maratona. Ma d'incanto questa rincorsa pare bruscamente rallentata: da qualche tempo a questa parte il nuovo non è così scintillante come prima. Noi gamer siamo gente semplice e ragioniamo molto di stomaco: quando scatta l'emozione è fatta! Ed oggi non si chiama per forza Playstation o Xbox. L'emozione si chiama Evercade o Anbernic. Ha le plasticose fattezze del sognante CP-64 o riprende le vecchie forme del progenitore a otto bit, che sia esso vecchio oppure nuovo. Al netto della mossa Mini Console, con cui molti sono riusciti a realizzare il sogno di un PcEngine, si sta facendo spazio anche per un prossimo Amiga 500, per ora in versione "mini", in attesa del "maxi". Il discorso veramente figo è che stanno uscendo, per queste polverose e vecchie piattaforme, giochi che ai tempi d'oro ci saremmo solo sognati: "Demons of Asteborg" in questo caso ne è la testimonianza oggettiva. C'è tanto, tantissimo fermento, ne abbiamo discusso anche nella nostra "bocciofila" come avrete avuto occasione di leggere poche pagine indietro. La spesa ai giorni d'oggi è cambiata, non c'è più il "millino" da spendere in sala giochi, ma la scelta su come investire qualche soldino è sempre più ampia e non necessariamente indirizzata al mondo Next Gen. Del resto anche il sottoscritto investe spesso qualche denaro in questo immenso e colorato mondo fatto di pixel: l'ultimo è un Competition Pro della Speedlink per poter godere appieno dei giochi per Commodore 64, sia nuovi che vecchi. Alla fine tutto ritorna.

Mic the Biker Novarina



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 5 - Numero 32 - Settembre/Ottobre 2021

Direttore Responsabile

Francesco Fiorentini

Vice Direttore

Marco Pistorio

Coordinatore Redazione/Editing

David La Monaca

Responsabili Area Web

Flavio Soldani/Giorgio Balestrieri

