Retromind

02

20 NOVEMBRE
2026

SPECIALE / ARCHIVI E RESTAURI



ELECTRONIC ARTS / SCUMMVM / AMIGA 500

# GIOCHI DA RITROVARE

Nastri, codice e nuove conversioni. Come tornano giocabili i videogiochi del passato.

08 **ARCHIVIO EA**
Dai nastri al restauro su PC

27 **WOLF500**
Wolfenstein 3D con 512 KB

# DENTRO IL NUMERO.

02 / 20 NOVEMBRE 2026




Fonte: Video Game History Foundation

## 08 ARCHIVIO EA

Il ritrovamento dei nastri di Electronic Arts racconta che cosa serve per ricostruire una versione giocabile.


**04 NOTIZIE**
La settimana fra computer e console

**08 APPROFONDIMENTI**
Nuove letture sui giochi classici

**24 BLOG**
Strumenti, comunità e punti di vista

**41 DALL'ARCHIVIO**
Storie e progetti da riscoprire

**47 IL PROGETTO**
Trasparenza, crediti e rimandi di lettura

03 / Editoriale: Che cosa resta di un gioco?

START / NUMERO 02

# CHE COSA RESTA DI UN GIOCO?

**Per tornare a giocare servono copie consultabili, strumenti di oggi e una traccia delle scelte fatte ieri.**

Nei depositi di Electronic Arts, tra i materiali raccontati da Jim Vessella, c'erano centinaia di nastri legati a Wing Commander. Quei supporti acquistano un significato preciso quando qualcuno riesce a leggerli, riconoscere i master e collegarli a una versione pubblicata. L'articolo che apre il numero segue proprio questo passaggio, dal ritrovamento al lavoro di restauro.

I test pubblici di Hollywood Monsters in ScummVM mostrano un altro lato della stessa attività. Per sapere come si comporta un'avventura su macchine attuali bisogna giocarci, segnalare un problema e fornire abbastanza dettagli perché altri possano riprodurlo. Wolf500 pone una domanda diversa: quanto si può portare di Wolfenstein 3D su un Amiga 500 con un solo dischetto e 512 KB? La risposta si legge nelle scelte di chi ha fatto la conversione.

Dedichiamo spazio anche al 240p. Chi prova a mandare un segnale moderno a uno schermo d'epoca deve guardare alla cadenza, al cablaggio e a quello che succede lungo la catena video. Le catture e le prove affiancano il racconto delle macchine con dettagli che possono servire a chi vuole rifarle.

Dal nostro archivio riprendiamo il caso del progetto perduto di Psygnosis e una riflessione sulla fiducia necessaria per conservare file nel tempo. Un checksum aiuta a verificare una copia. Un mirror la rende reperibile altrove. Un credito e un link permettono di risalire a chi ha svolto il lavoro. Nel PDF trovate le fonti accanto ai contenuti e le indicazioni sul metodo editoriale nella pagina del progetto. Buona lettura.

Retromind / editoriale del numero

Selezione chiusa il 19/11/2026 alle 18:00, ora italiana. Notizie selezionate; testi degli approfondimenti e dei blog completi, con adeguamenti lessicali registrati.

2026-11-12 / 2026-11-19 · NOTIZIE

# 8 / 16 BIT

Il filo della settimana, con rimandi diretti alle fonti originali.

## Xenon 2 Megablast su ZX Spectrum 128K

Una conversione non ufficiale porta il gioco sullo Spectrum, oltre trent'anni dopo l'annullamento del progetto originale.

18.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## Bug Blasts Back! debutta su Amstrad CPC

Per il suo esordio NovaBug firma uno sparatutto a scorrimento verticale per il computer a 8 bit di Amstrad.

18.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## The Settlers II per Amiga in una cassa di legno

AmigaGuru apre la cassa e mostra cosa contiene l'edizione per il computer Commodore.

18.11.2026

**Fonte: AmigaGuru - Amiga**

## Maniac Mansion Deluxe AGA, il remake è completo

Tecniman ha pubblicato la versione 2.0, uscita definitiva del remake per Amiga del classico Lucasfilm Games.

18.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## Blue Max torna in una conversione Amiga

LutzGrosshennig porta su Amiga il classico nato su Atari 400 e 800 e diventato popolare anche su Commodore 64.

18.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## Kung-Fu Master in versione Amiga 500

Modern Vintage Gamer ripropone su Amiga OCS il gioco da sala Irem del 1984, con una conversione fedele all'arcade.

17.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## The Abbey of Crime su Amiga 500

Vnomis firma una conversione in omaggio al classico spagnolo del 1987 di Paco Menéndez e Juan Delcán.

17.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

2026-11-12 / 2026-11-19 · NOTIZIE

# 8 / 16 BIT

Il filo della settimana, con rimandi diretti alle fonti originali.

## Alex Kidd GX in sviluppo per Amstrad GX4000

Overange è al lavoro su una conversione di Alex Kidd in Miracle World per la console Amstrad.

17.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## Super Mario Bros. su Amiga

Agnus porta il gioco su Amiga con una conversione realizzata dalla comunità.

16.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## Icy Escort, pinguini da salvare su Commodore 64

Nel platform a percorsi di Donut 80, una mamma pinguino corre contro il tempo per ritrovare i suoi piccoli.

16.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## The Rescue, azione nella giungla su Commodore 64

Il nuovo gioco di Fernando64JJ è ambientato nel 1987, in una giungla piena di pericoli.

16.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## Tumblepop arriva su Amiga

Acidbottle firma la conversione non ufficiale del platform da sala del 1991.

15.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## Rolling Thunder in versione Amiga AGA

JOTD rifà il classico arcade per Commodore Amiga, con musiche di no9.

15.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

## Mega Pinball Fantasies su Sega Mega Drive

DavidGames rielabora Pinball Fantasies, il flipper del 1992, per la console Sega a 16 bit.

14.11.2026

**Fonte: Indieretronews**

2026-11-12 / 2026-11-19 · NOTIZIE

# 32 / 64 BIT

Il filo della settimana, con rimandi diretti alle fonti originali.

## Dragon Force II, un seguito da riscoprire su Saturn

SEGA SATURN, SHIRO! esamina continuità e cambiamenti del seguito, uscito nel 1998 per il Saturn giapponese.

18.11.2026

**Fonte: SEGA SATURN, SHIRO!**

## Decathlete su Saturn, sotto la lente

Un'analisi del gioco di atletica del 1996, con curiosità, segreti e dettagli tecnici.

18.11.2026

**Fonte: SEGA SATURN, SHIRO!**

## Sakurai ricorda le critiche al primo Smash Bros.

Il designer racconta le reazioni al debutto su Nintendo 64, quando il gioco veniva confrontato con Street Fighter II e Virtua Fighter.

14.11.2026

**Fonte: Nintendo Everything**

## Nuove patch in inglese per Saturn, con l'AI

SEGA SATURN, SHIRO! presenta le traduzioni assistite dall'AI uscite nella seconda settimana di novembre.

13.11.2026

**Fonte: SEGA SATURN, SHIRO!**

## Tomb Raider può girare a 30 fps su Saturn?

Un'analisi della versione Saturn esamina il potenziale del motore a 30 fotogrammi al secondo.

13.11.2026

**Fonte: SEGA SATURN, SHIRO!**

2026-11-12 / 2026-11-19 · NOTIZIE

# PS2 / XBOX / GAMECUBE E OLTRE

Il filo della settimana, con rimandi diretti alle fonti originali.

## Halo e gli anni dei LAN party su Xbox

Polygon ripercorre il multiplayer locale che ha segnato una generazione e racconta come Halo 2 abbia cambiato le ragioni per ritrovarsi di persona.

16.11.2026

**Fonte: Polygon**

## Shrek 2 Remastered, il racconto degli sviluppatori

Il team spiega il ritorno del gioco sulle piattaforme attuali e parla della possibilità di altri remaster della serie.

15.11.2026

**Fonte: Nintendo Everything**

## Crazy Taxi: World Tour, l'ultima mappa è l'India

IGN Italia presenta in anteprima l'ultima destinazione principale del gioco, suddivisa in tre aree ispirate a parti diverse del Paese.

13.11.2026

**Fonte: IGN Italia**

## Mass Effect 2 in 18 mesi, il ricordo di un ex BioWare

Un ex sviluppatore attribuisce i tempi brevi alla continuità del nucleo del team che ha lavorato al gioco uscito su PS3 e Xbox 360.

13.11.2026

**Fonte: PlayStation Universe**

APPROFONDIMENTI / 19.11.2026

# DENTRO L'ARCHIVIO DI ELECTRONIC ARTS: DAI NASTRI AI RESTAURI PER PC

**Due depositi, circa 20.000 materiali e il contributo dei modder: il caso raccontato da Jim Vessella mostra come un archivio aziendale possa aiutare a riportare in circolazione giochi come Wing Commander e Road Rash.**



Illustrazione concettuale ricomposta con AI per il formato di questo numero.

Tra i materiali ritrovati nei depositi di Electronic Arts c'erano 650 nastri legati a Wing Commander. Jim Vessella e alcuni modder della comunità li hanno usati per risalire ai master originali, utili al lavoro sulle versioni giocabili per PC. È il passaggio più interessante del racconto di Vessella alla Video Game History Foundation: una copia del gioco permette di studiare ciò che arrivò al pubblico; un archivio di produzione può aiutare a ricostruire come quel risultato fu ottenuto e a ritrovare i materiali da cui partire per un restauro.

Vessella, senior producer di Electronic Arts, ripercorre nell'episodio 168 di Video Game History Hour la scoperta nel 2022 di due depositi aziendali che custodivano circa 20.000 materiali. Con una scadenza ravvicinata, organizzò una campagna di digitalizzazione che interessò circa 6.000 nastri. La fondazione riporta un totale di 70 terabyte di girato grezzo, con riprese che risalgono fino al 1982. Il fondo attraversa quindi una storia più ampia di quella del PC degli anni Novanta, anche se proprio i giochi per computer di quel periodo offrono un esempio concreto di come impiegarlo.

## Digitalizzare un nastro e ritrovare un master

Le cifre descrivono livelli diversi del recupero. I circa 20.000 materiali indicano la scala del ritrovamento; i 6.000 nastri danno la misura della campagna di acquisizione. I 70 terabyte quantificano il girato ottenuto. Per chi deve lavorare su un gioco preciso, la domanda viene dopo: quale registrazione contiene il materiale cercato, e quale rapporto ha con la versione distribuita?

In una raccolta audiovisiva possono convivere riprese di lavorazione, montaggi e copie predisposte per usi differenti. Una registrazione è già una testimonianza di come si produceva un gioco; riconoscerne la funzione permette di capire se può servire anche al restauro. In

questo contesto un master è un elemento da cui si ricavano copie o versioni destinate alla distribuzione. Ritrovarlo offre un riferimento più vicino alla produzione e consente di confrontarlo con quanto è effettivamente finito nel gioco.

Wing Commander III: Heart of the Tiger aiuta a capire perché quel confronto abbia un valore particolare. Le sequenze con attori fanno parte della struttura del gioco e raccontano ciò che accade tra le missioni spaziali. Chi studia la versione pubblicata può osservare dove e come quelle scene entrano nell'esperienza; chi dispone di materiali di produzione può metterle in relazione con il girato e con le scelte di montaggio. Anche un elemento che non offre una sostituzione diretta per un filmato della versione commerciale può quindi chiarire il lavoro che c'è dietro.

## Che cosa porta la comunità al restauro

La Video Game History Foundation attribuisce ai modder un ruolo nella ricerca dei master e nel lavoro che ha portato a restauri ufficiali giocabili su PC, citando Wing Commander e Road Rash. La collaborazione mette insieme l'accesso ai materiali custoditi dall'editore e la familiarità con i giochi maturata da chi continua a esaminarli e modificarli. Conoscere la struttura di un titolo aiuta a orientare la ricerca: si può partire da una scena presente in una determinata edizione, confrontarla con le registrazioni e capire quali elementi siano pertinenti.

Quando il risultato deve essere giocabile, conta anche il comportamento del materiale dentro il programma. In un gioco che alterna missioni e sequenze filmate, per esempio, una scena deve partire nel momento previsto e restituire il controllo al giocatore al termine. Sono verifiche diverse dal controllo di una copia audiovisiva presa a sé. Il racconto di Vessella è significativo proprio perché collega i due lavori: la ricerca nell'archivio fornisce elementi al restauro, mentre la conoscenza del gioco aiuta a stabilire quali elementi cercare e come valutarli.

## Che cosa resta oltre la riedizione

Per chi gioca, il risultato più immediato è la possibilità di tornare a usare un titolo storico in una versione ufficiale per PC. Per chi ne studia la produzione, anche materiali privi di un impiego nella riedizione possono avere valore: un montaggio diverso, per esempio, permette di confrontare una scelta di lavorazione con quella arrivata al pubblico. Sono due usi distinti dello stesso recupero, con esigenze diverse: da una parte il funzionamento del gioco, dall'altra la possibilità di identificare i documenti e ricostruirne il contesto.

I due depositi di Electronic Arts mostrano quanto lavoro separi il ritrovamento di un supporto dal suo riuso. Serve acquisire ciò che contiene, riconoscerlo e collegarlo al gioco a cui appartiene. Nel caso di Wing Commander, le competenze coltivate attorno alla serie hanno contribuito a quel collegamento. È una ricaduta concreta della collaborazione: il materiale aziendale offre nuove possibilità a chi lavora sui giochi storici, e la conoscenza sviluppata dalla comunità aiuta a capire che cosa l'archivio ha conservato.

Fonti

L'archivio EA al centro dell'episodio 168 del Video Game History Foundation

APPROFONDIMENTI / 18.11.2026

# HOLLYWOOD MONSTERS IN SCUMMVM: TEST PUBBLICI PER L'AVVENTURA DEL 1997

**Il collaudo comprende le edizioni originali italiana e spagnola e le relative demo. ScummVM introduce anche sottotitoli inglesi completi, ampliando l'accessibilità dell'avventura di Pendulo Studios.**



Illustrazione concettuale ricomposta con AI per il formato di questo numero.

Chi conserva l'edizione italiana di Hollywood Monsters può contribuire al suo collaudo in ScummVM. Nell'annuncio del 17 novembre 2026, il progetto apre i test pubblici dell'avventura punta e clicca pubblicata da Pendulo Studios nel 1997: sono supportate le versioni originali italiana e spagnola, insieme alle rispettive demo. A questo lavoro di compatibilità si affianca una novità linguistica: un insieme completo di sottotitoli inglesi incluso in ScummVM.

Per il pubblico italiano, l'aspetto più concreto è la possibilità di utilizzare i dati della propria edizione all'interno dell'ambiente di esecuzione di ScummVM. L'annuncio riguarda una fase di sviluppo e verifica, per la quale il team richiede una build giornaliera recente. La distinzione conta: il gioco viene proposto alla comunità affinché lo percorra e segnali eventuali problemi, contribuendo al lavoro necessario per consolidarne il supporto.

ScummVM affronta la compatibilità delle avventure attraverso implementazioni dei loro motori di gioco, anziché riprodurre integralmente l'hardware di un vecchio computer. Il programma utilizza le risorse del titolo originale e ne gestisce l'esecuzione. Questo approccio permette di separare il patrimonio di immagini, testi e altri dati dalle dipendenze dell'ambiente software per cui il gioco era stato realizzato.

Resta quindi indispensabile possedere i file originali di Hollywood Monsters, come precisa il team. L'introduzione del supporto in ScummVM riguarda il modo di eseguire quei contenuti; la distribuzione dei dati del gioco rimane una questione distinta. È una differenza pratica importante per chi incontra oggi il titolo attraverso questa notizia e vuole capire che cosa occorra per provarlo.

Il materiale interessato dal collaudo appartiene a una commedia che prende alla lettera l'espressione "mostri del cinema". Nel mondo di Hollywood Monsters, Dracula, la Mummia e il mostro di Frankenstein sono attori in carne e ossa, protagonisti di un'industria che li celebra con una cerimonia di premiazione. L'immaginario dell'orrore classico diventa così il contesto quotidiano di una storia comica e investigativa.

A seguire l'evento arrivano Ron Ashman e Sue Bergman, giornalisti del The Quill. La scomparsa di Sue,

SCUMMVM / 2 DI 2

CONTINUA LA LETTURA

impegnata a inseguire una storia più importante della serata mondana, mette Ron sulle sue tracce. L'indagine si allarga dai teatri di posa di Hollywood a luoghi come la Scozia e l'Australia: una struttura da avventura itinerante, nella quale l'ambientazione cinematografica offre il primo accesso a un intreccio più ampio.

La parentela con le avventure classiche emerge anche dall'interazione basata sui verbi, richiamata espressamente nell'annuncio. Il giocatore costruisce le proprie azioni scegliendo come intervenire sul mondo di gioco, mentre gli enigmi coinvolgono combinazioni di oggetti e conversazioni con personaggi bizzarri. La comicità passa dunque attraverso ciò che si vede e si legge, ma prende forma anche nelle situazioni che il giocatore deve risolvere.

Questa struttura aiuta a capire il valore del collaudo pubblico. In un'avventura, il corretto avvio del programma rappresenta una verifica iniziale. Una partita completa attraversa dialoghi, cambi di scena e stati dell'inventario, mettendo alla prova il comportamento del motore lungo la progressione. Percorsi diversi possono far emergere condizioni differenti: è su questa varietà di situazioni che il contributo dei giocatori può diventare utile.

Le segnalazioni richieste dal team riguardano quindi problemi concreti incontrati durante le partite. L'annuncio invita a utilizzare il sistema di tracciamento degli errori del progetto seguendo le relative linee guida e ricorda l'utilità di schermate e salvataggi. Un salvataggio vicino al problema permette agli sviluppatori di esaminare uno stato preciso del gioco; una descrizione delle azioni compiute aiuta a ricostruire ciò che è accaduto.

L'altro elemento di interesse è la disponibilità dei sottotitoli inglesi. Secondo la ricostruzione riportata da ScummVM, Hollywood Monsters uscì originariamente soltanto in spagnolo e in italiano. Per un'avventura costruita su conversazioni, indizi e umorismo, la comprensione del testo incide direttamente sulla possibilità di seguire la storia e affrontare gli enigmi. L'aggiunta dell'inglese può quindi portare il gioco a un pubblico che aveva un accesso linguistico più limitato.

Per i lettori italiani, questa novità offre anche una prospettiva particolare sulla storia delle localizzazioni. L'italiano appartiene alle lingue originarie di pubblicazione del titolo; l'inglese arriva nel contesto dell'attuale lavoro di ScummVM. Le due circostanze raccontano momenti diversi della sua circolazione. L'annuncio specifica la presenza di sottotitoli completi: è questo l'intervento linguistico documentato, da tenere distinto da altre forme di adattamento.

La procedura indicata per partecipare parte da una build di sviluppo giornaliera recente di ScummVM. Occorre poi aggiungere al programma la cartella con i dati del gioco e iniziare la partita. Il perimetro dichiarato comprende le edizioni italiana e spagnola e le demo corrispondenti: queste ultime rientrano dunque esplicitamente nel lavoro di verifica, pur offrendo un'esperienza necessariamente più circoscritta rispetto al gioco completo.

Il significato dell'operazione sta nell'incontro fra compatibilità, accesso linguistico e verifica collettiva. Un'avventura del 1997 torna a essere oggetto di lavoro tecnico, mentre la sua edizione italiana conserva un ruolo concreto nel processo. Per chi la possiede, ripercorrere l'indagine di Ron e Sue diventa anche un'occasione per contribuire alla qualità del supporto: attraverso una partita documentata e, quando necessario, una segnalazione riproducibile.

Fonti

ScummVM apre i test pubblici di Hollywood Monsters, avventura PC del 1997

APPROFONDIMENTI / 17.11.2026

# OSSC COME DOWNSCALER: IL FIRMWARE PER USCIRE A 240P E 480I

**Il progetto di manfredi90 aggiunge una nuova funzione all'OSSC originale. Per utilizzarla con un CRT servono hardware compatibile e una catena di conversione adeguata.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

L'OSSC originale può ora ridurre segnali video fino a 1080p e produrre un'uscita a 240p oppure 480i. A consentirlo è il firmware alternativo sviluppato da manfredi90, segnalato da RetroRGB: un software caricabile come secondario, che amplia gli impieghi del dispositivo nei collegamenti verso televisori e monitor a tubo catodico. L'utilizzo richiede convertitori esterni e un OSSC compatibile con il firmware di base più recente.

L'Open Source Scan Converter è conosciuto soprattutto per il percorso opposto: ricevere il video analogico di console e computer e moltiplicarne le linee per facilitarne la visualizzazione su schermi digitali. Il downscaling risponde a un'esigenza diversa, cioè ricondurre un segnale ad alta risoluzione a un formato utilizzabile da un display con capacità più limitate. È un impiego che interessa chi affianca sorgenti differenti allo stesso CRT e vuole controllare come viene trasformata l'immagine.

Nell'ambito di PS2, Xbox e GameCube, la questione si inserisce nella varietà di collegamenti e modalità video che caratterizza quella generazione. La presenza di un downscaler nella propria configurazione va valutata rispetto al segnale effettivamente disponibile e al display di destinazione. Una conversione a 240p, per esempio, è un'elaborazione dell'immagine ricevuta: la sua resa dipende dal materiale di partenza e dal modo in cui vengono ridotte le informazioni.

Per capire il progetto conviene partire dai collegamenti. L'OSSC originale riceve segnali analogici e dispone di un'uscita digitale. Se la sorgente utilizzata è digitale, occorre quindi un primo DAC, ossia un convertitore da digitale ad analogico, prima dell'ingresso nell'OSSC. Per raggiungere un CRT analogico serve poi una conversione anche sul lato di uscita. Con una sorgente analogica compatibile, invece, il passaggio preliminare da digitale ad analogico non è necessario.

VIDEO A 240P / 2 DI 3

CONTINUA LA LETTURA

RetroRGB indica soluzioni per ottenere collegamenti RGB oppure component YPbPr, con adattatori scelti in funzione dell'impianto. Il firmware, dunque, cambia il trattamento del segnale all'interno dell'OSSC; la conversione elettrica richiesta dal monitor resta affidata all'hardware esterno. Questo distingue la disponibilità della funzione dalla possibilità di collegare immediatamente qualsiasi apparecchio.

La compatibilità del DAC in uscita merita particolare attenzione. Il supporto a segnali HDMI comunemente usati con i televisori moderni non garantisce automaticamente la gestione di 240p e 480i. La stessa fonte rimanda a un convertitore component indicato come compatibile con entrambi. Anche il CRT deve accettare il formato e il tipo di collegamento scelti: la risoluzione massima ricevuta dall'OSSC descrive il suo ingresso, mentre al display arriva il segnale risultante dalla conversione.

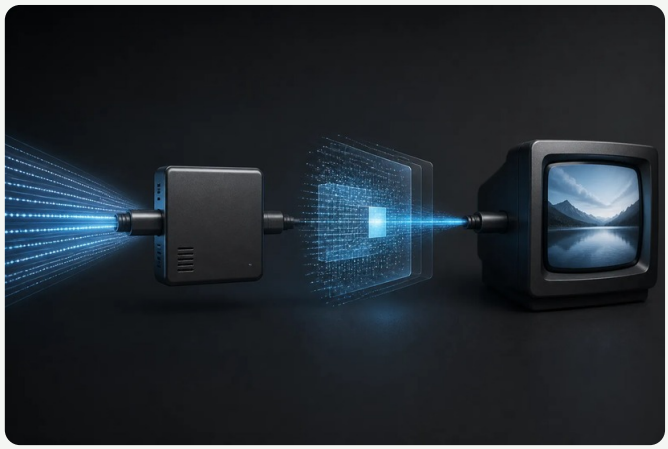
Le due modalità di uscita hanno caratteristiche differenti. Nel 240p le linee dell'immagine vengono presentate progressivamente; nel 480i l'immagine è organizzata in due campi interlacciati, che si alternano nel tempo. Su un tubo catodico questa differenza incide sulla struttura visibile dell'immagine, sulla stabilità dei dettagli sottili e sulla resa del movimento. La scelta dipende quindi anche dal contenuto e dall'effetto che si vuole ottenere.

Ridurre la risoluzione richiede inoltre di decidere quali informazioni conservare. Il firmware offre sia la decimazione delle linee sia il loro blending. La prima elimina parte delle righe durante la riduzione; il secondo combina informazioni provenienti da righe diverse. In termini generali, scartare linee può sacrificare dettagli minuti, mentre combinarle può produrre un'immagine più morbida. Testi piccoli e motivi grafici fitti sono elementi utili per osservare queste differenze nella propria configurazione.

C'è poi il rapporto d'aspetto, cioè la proporzione tra larghezza e altezza dell'immagine. Una conversione corretta deve tenerne conto per evitare figure deformate o una composizione alterata. Nella versione provata da RetroRGB, i relativi controlli sono disponibili con ingressi a 720p e 1080p, mentre risultano assenti con segnali a 480p. È un limite concreto da considerare prima di scegliere la risoluzione della sorgente, soprattutto se la geometria richiede correzioni.

Tra le opzioni figurano anche diversi metodi di combinazione dei sincronismi. Questi segnali permettono al monitor di agganciarsi correttamente alla scansione dell'immagine; il modo in cui vengono presentati può essere rilevante per alcuni apparecchi. RetroRGB cita in particolare i monitor professionali BVM come possibile ambito d'impiego di tali regolazioni. La loro utilità riguarda quindi l'adattamento a esigenze specifiche del display.

La fonte descrive l'elaborazione come «zero lag», collegandola all'assenza di un buffer di quadro nell'OSSC originale. Il vantaggio riguarda un trattamento che non richiede di accumulare un intero fotogramma prima di procedere. È una caratteristica importante per l'interazione con i giochi; la valutazione dell'intera configurazione deve comunque comprendere anche le eventuali altre elaborazioni presenti lungo il percorso video.



Il firmware aggiuntivo agisce come livello di trasformazione tra sorgente e monitor a tubo catodico. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

VIDEO A 240P / 3 DI 3

CONTINUA LA LETTURA




Fonte: Firmware alternativo di downscaling per OSSC originale — RetroRGB

Per usare il firmware secondario è necessario un OSSC originale con hardware revisione 1.8 oppure un esemplare precedente aggiornato mediante la modifica a filo singolo indicata dalla fonte. In entrambi i casi serve il firmware di base più recente. Il progetto riguarda dunque l'OSSC originale nelle configurazioni specificate: la semplice appartenenza alla stessa famiglia di prodotti non basta a stabilire la compatibilità.

La procedura descritta da RetroRGB prevede di collocare il firmware alternativo nella cartella «fw» della scheda microSD e installarlo attraverso il menu dell'OSSC. Il caricamento avviene come firmware secondario, conservando quello principale. L'avvio della modalità downscaler viene poi effettuato dal display integrato del dispositivo; la fonte raccomanda di selezionarla prima di accendere il CRT. La coesistenza dei due firmware consente di mantenere disponibili impieghi differenti dello stesso apparecchio.

Il progetto ha già ricevuto aggiornamenti con funzioni aggiuntive e correzioni. RetroRGB riferisce in particolare un miglioramento della resa a 480i e giudica positivamente il funzionamento delle opzioni provate, segnalando il limite dei controlli d'aspetto con ingresso a 480p. Sono osservazioni riferite alla versione esaminata dalla testata: il repository OSSC-Downscaler rimane il riferimento per seguire l'evoluzione del software.

L'interesse di questo sviluppo sta nella possibilità di riutilizzare un processore video già presente in molte configurazioni per un compito diverso da quello più conosciuto. Il lavoro sul firmware mette a disposizione scelte concrete sulla riduzione delle linee, sull'interlacciamento e sui sincronismi. Per chi possiede un OSSC compatibile e usa un CRT, la valutazione può partire da tre elementi precisi: il formato della sorgente, l'uscita desiderata e i convertitori necessari per collegarli.

Fonti

OSSC: nuovo firmware trasforma il dispositivo in un downscaler

APPROFONDIMENTI / 16.11.2026

# MICROCITY V1.9, UNA CITTÀ DA ARDUBOY AL COMMODORE 64

**Jammet porta sul computer Commodore il simulatore urbano ispirato a SimCity. Una conversione che collega la scena delle piccole console contemporanee allo sviluppo per sistemi storici.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Il percorso di MicroCity parte da Arduboy e arriva sul Commodore 64. Secondo quanto riportato da Indie Retro News, Jammet ha pubblicato la versione 1.9 della conversione, realizzata nell'arco di diversi mesi. Al centro del progetto c'è una simulazione di pianificazione urbana ispirata a SimCity: il giocatore assume il ruolo di sindaco e accompagna la crescita di un insediamento, dai primi edifici fino ai grattacieli.

La provenienza del gioco è l'aspetto più interessante della notizia. Arduboy è una console portatile a 8 bit dalle dimensioni paragonabili a quelle di una carta di credito. MicroCity nasce dunque nell'ambito di una macchina contemporanea compatta, per poi essere adattato a un home computer storico. È un esempio concreto di come le nuove produzioni possano circolare fra comunità di sviluppo con strumenti e piattaforme differenti.

Il richiamo a SimCity aiuta a inquadrare l'esperienza proposta. La città diventa un sistema da costruire e osservare: le decisioni del giocatore acquistano significato attraverso la trasformazione dell'insediamento. La progressione descritta dalla fonte, dalla singola abitazione agli edifici più alti, rende immediatamente leggibile questa idea di crescita. Il ruolo del sindaco offre una cornice comprensibile anche a chi incontra per la prima volta un simulatore urbano.

Questa impostazione appartiene alla tradizione dei city builder, nei quali lo spazio disponibile e l'evoluzione della mappa costituiscono parte del gioco. Per comprendere MicroCity conviene partire da qui, mantenendo distinta l'ispirazione dalla portata effettiva del progetto: il riferimento a SimCity indica il modello dichiarato, mentre l'articolo disponibile presenta soprattutto la premessa della simulazione e il suo arrivo su C64.

MICROCITY / 2 DI 2

CONTINUA LA LETTURA



Dal primo insediamento ai grattacieli: il cuore di un city builder. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Il passaggio fra le due macchine merita attenzione anche sul piano tecnico. L'espressione "8 bit" identifica una caratteristica generale dei sistemi, senza descriverne da sola tutte le differenze. Una conversione deve confrontarsi con l'ambiente della piattaforma di destinazione, dalla rappresentazione sullo schermo alla lettura dei comandi, fino all'organizzazione del programma. Conservare le regole del gioco richiede quindi un lavoro di adattamento al nuovo contesto hardware e software.

Nel caso di una simulazione urbana, il problema generale comprende anche il rapporto fra ciò che il programma conserva e ciò che mostra. Gli edifici visibili rappresentano uno stato della città, che deve rimanere coerente mentre il giocatore interviene. L'interfaccia serve a rendere comprensibili le possibilità d'azione e i cambiamenti prodotti. Sono esigenze tipiche del genere, utili a capire perché trasferire un progetto del genere coinvolga aspetti ulteriori rispetto alla sua presentazione grafica.

Indie Retro News riferisce che Jammet ha dedicato diversi mesi alla conversione. La stessa fonte descrive l'impiego di strumenti di intelligenza artificiale come supporto alla generazione del codice di adattamento, affiancati dai test personali dello sviluppatore. È un dettaglio sul processo produttivo riportato per MicroCity: strumenti attuali vengono utilizzati per realizzare software destinato a una piattaforma storica.

Per gli appassionati del Commodore 64, l'interesse sta anche nella scelta del genere. Un simulatore urbano invita a valutare la chiarezza delle informazioni, la gestione dei comandi e la leggibilità della crescita cittadina. Sono aspetti che incidono direttamente sull'esperienza di gioco e che rendono una conversione un lavoro di progettazione dell'interazione, oltre che di trasferimento del codice.

MicroCity v1.9 offre così un caso circoscritto ma significativo dello sviluppo contemporaneo per C64. Un progetto nato su una piccola console portatile viene rielaborato per un computer con una propria storia e una propria comunità di utenti. Il risultato amplia il software disponibile per quella macchina e crea un collegamento fra due scene: chi sviluppa per dispositivi moderni essenziali e chi continua a produrre giochi per gli home computer degli anni Ottanta.

Fonti

MicroCity v1.9: simulatore di urbanistica per Commodore 64

APPROFONDIMENTI / 14.11.2026

# RENEGADE 2: LE TRACCE DEL SEGUITO DOS MAI PUBBLICATO

**Una demo giocabile e una recensione del 1995 accompagnano la ricerca su Return to Jacob's Star. L'eventuale sopravvivenza di una versione completa resta da verificare.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Una recensione con voto e giudizi sul multiplayer accompagna la storia di Renegade 2: Return to Jacob's Star, un gioco per DOS mai arrivato nei negozi. È uno degli elementi raccolti da Games That Weren't nel dossier dedicato al seguito di Renegade: Battle for Jacob's Star. Insieme a una demo giocabile, quella testimonianza suggerisce un progetto arrivato abbastanza avanti da poter essere provato e valutato. Quanto fosse vicino al completamento rimane da accertare.

La ricerca presentata dal sito nasce dalle indagini di Mikael Magnano e mette in relazione documentazione commerciale, software sopravvissuto e possibili copie destinate alla stampa. La novità riguarda dunque la ricostruzione del progetto: al momento, secondo Games That Weren't, il materiale giocabile pubblicamente disponibile del seguito resta una dimostrazione composta da una sola missione.

Il primo Renegade: Battle for Jacob's Star era un gioco di combattimento spaziale sviluppato da Midnight Software e pubblicato da SSI nel 1995 per PC DOS. Il seguito avrebbe riportato i giocatori nello stesso universo, con un programma di contenuti e funzioni descritto nel catalogo SSI di quell'anno: cinquanta nuove missioni, ulteriori astronavi e supporto multigiocatore.

Queste promesse aiutano a capire la portata prevista dell'operazione. Le missioni avrebbero ampliato la componente giocabile, mentre nuove astronavi e multiplayer avrebbero potuto incidere sulle possibilità offerte al giocatore. Il catalogo documenta però ciò che SSI intendeva proporre al pubblico. Per stabilire quali caratteristiche fossero effettivamente implementate servono testimonianze dirette sul software e, soprattutto, versioni esaminabili.

La demo superstite costituisce il riferimento più concreto di questa ricerca. Una missione giocabile conserva una porzione del lavoro degli sviluppatori e permette di osservare il progetto in esecuzione, entro i confini della versione distribuita. Per chi studia un titolo cancellato, è una differenza sostanziale rispetto alla disponibilità di sole immagini promozionali: esiste un oggetto software sul quale tornare, confrontando quanto mostra con le descrizioni dell'epoca.

Da una dimostrazione così circoscritta sarebbe comunque improprio ricavare conclusioni sull'intera campagna o sullo stato finale della produzione. La sua utilità sta anche nel fornire una base di confronto per eventuali ritrovamenti successivi. Una copia più avanzata

acquisterebbe valore documentale attraverso le differenze osservabili rispetto a questo materiale già conosciuto.

È qui che assume interesse la recensione segnalata nel dossier. Games That Weren't riporta il contributo di Spalls Hurgeson, che indica un articolo su PC Gamer, numero 25 del giugno 1995, a pagina 77. Il gioco, presentato come Renegade II, avrebbe ottenuto il 71%. Il resoconto cita apprezzamenti per la nitidezza della grafica SVGA e per il divertimento del multiplayer, insieme a critiche rivolte ai comandi, all'interfaccia e alla varietà delle missioni. Il sito riferisce inoltre di aver aggiunto una scansione proveniente da Retromags.

Il contenuto di quei giudizi è significativo perché riguarda l'esperienza di gioco. Le osservazioni sul multiplayer e sulle missioni descrivono aspetti che vanno oltre una semplice presentazione commerciale. Se riferiti correttamente al seguito, costituiscono un indizio importante della disponibilità di una versione valutabile dalla stampa. Il voto, preso isolatamente, dice invece poco sul grado di completamento del software ricevuto dalla rivista.

Una copia per la stampa può infatti rappresentare una fase precedente alla versione destinata alla vendita. Per questo la presenza di una recensione va tenuta distinta dalla conferma che il gioco fosse terminato. Nel caso di Renegade 2, la documentazione raccolta rende concreta la domanda su quale versione sia circolata e su quanto differisse dalla demo oggi conosciuta.

Secondo la ricerca di Magnano, riportata da Games That Weren't, esistono indicazioni che il seguito possa essere stato completato prima della cancellazione e che copie anticipate siano state inviate a esponenti della stampa europea. Sono elementi ancora da verificare. La ricostruzione disponibile lascia aperti sia lo stato effettivo del gioco sia la sorte dei materiali distribuiti.

La pista delle riviste ha una conseguenza pratica per la preservazione. Se quelle copie furono effettivamente spedite, un eventuale esemplare potrebbe trovarsi negli archivi di una redazione o tra i materiali conservati da un giornalista. L'interesse della ricerca si estende così dalla documentazione aziendale alla storia materiale del lavoro editoriale: ciò che veniva ricevuto per preparare una prova può oggi aiutare a ricostruire una produzione scomparsa.

Un eventuale ritrovamento richiederebbe poi un esame accurato. Identificare la versione, verificare i contenuti accessibili e confrontarli con la demo consentirebbe di descrivere con maggiore precisione ciò che è sopravvissuto. Anche una copia incompleta potrebbe chiarire aspetti della campagna o delle funzioni annunciate, purché venisse presentata rispettando il suo effettivo stato di sviluppo.

Magnano ha individuato diversi possibili interlocutori legati allo sviluppo e alla pubblicazione. Il dossier cita Chuck Kroegel, il project manager SSI David A. Lucca e il programmatore Dan Hoecke. La ricerca descritta da Games That Weren't non ha ancora stabilito se il gioco completo esistesse né quale sia stato il suo destino.

Un ulteriore elemento riguarda la riedizione del primo Renegade: Battle for Jacob's Star da parte di SNEG. Games That Weren't la indica come una possibile strada per indagare sulla sopravvivenza di archivi o materiali originali. La disponibilità del predecessore non permette di dedurre che siano stati conservati anche i dati del seguito; offre però un interlocutore potenzialmente utile alla ricostruzione.

Il valore attuale di questa indagine sta nella possibilità di collegare prove diverse, ciascuna con una funzione precisa: il catalogo documenta l'offerta prevista, la demo conserva una parte del gioco, la recensione testimonia una valutazione avvenuta all'epoca. Una futura copia potrebbe rendere verificabili aspetti che oggi conosciamo attraverso descrizioni e segnalazioni. Fino ad allora, Renegade 2 resta un caso di preservazione aperto, con materiale concreto da studiare e una storia produttiva ancora da completare.

Fonti

Renegade 2: Return to Jacob's Star, il sequel DOS perduto riemerge

APPROFONDIMENTI / 13.11.2026

# LA PRIMA XBOX SU PC ARRIVA A 25 GIOCHI: CATALOGO E SIGNIFICATO DELLA RETROCOMPATIBILITÀ

**Secondo VGC, arrivano 21 titoli, fra cui i due TimeSplitters e Morrowind. Quattro giochi ricevono anche obiettivi sbloccabili su PC e console Xbox.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

TimeSplitters 2, TimeSplitters: Future Perfect e The Elder Scrolls III: Morrowind fanno parte dei 21 giochi della prima Xbox aggiunti al catalogo di retrocompatibilità su PC. L'espansione, riportata da VGC nell'ambito del FanFest Xbox, porta la selezione a 25 titoli. All'ampliamento si accompagna l'introduzione di obiettivi per quattro giochi: un intervento che collega una parte della libreria storica della console alle abitudini delle piattaforme attuali.

Il conto distingue le nuove aggiunte dai quattro titoli già disponibili. Questi ultimi sono Blinx: The Time Sweeper e Conker: Live and Reloaded, insieme a Crimson Skies: High Road to Revenge e Fuzion Frenzy. I 25 giochi rappresentano dunque il totale della selezione descritta da VGC; le novità di questo annuncio sono 21.

Fra gli ingressi più interessanti figurano entrambi i TimeSplitters citati nell'annuncio. La loro presenza consente di ritrovare due capitoli della stessa serie all'interno del catalogo Xbox su PC, offrendo anche un'occasione per confrontarli. Per chi studia una saga, la disponibilità di più episodi permette di osservare continuità e cambiamenti attraverso l'esperienza diretta dei giochi.

Morrowind affianca Star Wars: Knights of the Old Republic e il suo seguito, The Sith Lords. Sono nomi che aiutano a leggere questa selezione come una parte della storia della piattaforma: giochi differenti, riuniti dalla loro appartenenza alla libreria della prima Xbox. La provenienza dell'edizione resta un elemento utile per orientarsi, soprattutto quando uno stesso titolo è associato a più sistemi.

La composizione del gruppo merita attenzione. Undici delle 21 aggiunte appartengono a Star Wars: oltre metà dell'aggiornamento ruota quindi intorno alla stessa licenza. Accanto ai due Knights of the Old Republic compaiono Star Wars Battlefront e Battlefront II. La selezione comprende anche Republic Commando, Episode III: Revenge of the Sith e The Clone Wars.

Completano questa presenza Jedi Knight: Jedi Academy e Jedi Knight II: Jedi Outcast, insieme a Jedi Starfighter. C'è inoltre Starfighter - Special Edition. Questa concentrazione rende l'aggiornamento particolarmente significativo per chi vuole esplorare le produzioni di Star Wars associate alla console Microsoft, mantenendo però ben visibile il carattere selettivo dell'operazione.

Il resto delle aggiunte amplia il quadro con Armed and Dangerous, Grabbed by the Ghoulies e Disney's Chicken Little. Arrivano anche Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Red Faction II e Secret Weapons Over Normandy. A questi si aggiunge Thrillville. La varietà dei nomi restituisce una libreria nella quale convivono produzioni su licenza e titoli con identità proprie, senza pretendere di riassumere l'intera storia della macchina.

Per comprendere la portata della notizia è utile distinguere retrocompatibilità, conversione e remaster. In termini generali, la retrocompatibilità permette di utilizzare software destinato a un ambiente precedente attraverso un sistema successivo. Una conversione adatta un gioco a un'altra piattaforma; una remaster interviene invece sulla sua presentazione, con modifiche che dipendono dal progetto. Sono percorsi diversi, anche quando consentono tutti di tornare sullo stesso titolo.

La notizia riguarda il catalogo di retrocompatibilità Xbox su PC. Questa definizione dà rilievo all'edizione legata alla console e alla possibilità di accedervi attraverso un ambiente contemporaneo. Le differenze fra versioni di uno stesso gioco possono riguardare interfaccia, controlli o contenuti: per questo, nell'osservazione storica di una produzione, sapere quale edizione si sta utilizzando conta quanto conoscerne il titolo. Le caratteristiche tecniche di questa implementazione richiedono comunque riscontri specifici sui singoli giochi.

Il secondo intervento riguarda gli obiettivi sbloccabili. VGC indica i due Knights of the Old Republic fra i titoli interessati; gli altri sono Blinx: The Time Sweeper e Conker: Live and Reloaded. La distinzione è importante: due appartengono al gruppo delle nuove aggiunte, mentre Blinx e Conker erano già presenti. L'espansione del catalogo e l'aggiunta degli obiettivi coinvolgono quindi gruppi che coincidono soltanto in parte.

Secondo la stessa fonte, gli obiettivi di questi quattro giochi saranno sbloccabili anche giocando su console Xbox. La novità interessa dunque anche chi frequenta il catalogo attraverso una console, oltre al pubblico PC. È un esempio concreto di aggiornamento di una produzione storica attraverso le funzioni dell'ecosistema che oggi la ospita.

Dal lato dell'esperienza, gli obiettivi introducono traguardi esterni alla progressione originaria del gioco. Possono offrire un motivo per riprendere una partita, provare un percorso diverso o affrontare una sfida che in precedenza era rimasta una scelta personale. Il loro valore dipende dalla progettazione delle singole liste: la semplice presenza del sistema descrive una nuova funzione, mentre la qualità del suo inserimento va valutata giocando.

Per gli appassionati di preservazione, l'effetto più immediato dell'aggiornamento è l'ampliamento dell'accesso. Una selezione consultabile e utilizzabile su una piattaforma contemporanea facilita il ritorno ai giochi e il confronto fra opere dello stesso periodo. La conservazione documentale comprende inoltre attività differenti, come lo studio delle versioni e l'archiviazione dei materiali: la disponibilità commerciale contribuisce alla fruizione, all'interno di un lavoro storico più ampio.

Questi 21 ingressi offrono quindi diverse possibilità di lettura: seguire una serie attraverso i due TimeSplitters, esplorare il consistente gruppo di Star Wars oppure ritrovare produzioni meno presenti nel discorso corrente sulla prima Xbox. Il risultato concreto è una selezione più ampia di giochi accessibili su PC, accompagnata per quattro titoli da nuove funzioni. Per chi continua a usare e studiare quella libreria, significa avere più occasioni di esperienza diretta su cui fondare ricordi, confronti e analisi.

Fonti

21 giochi originali per Xbox ora sono disponibili su PC tramite retrocompatibilità

APPROFONDIMENTI / 15.11.2026

# RAINBOW SIX VEGAS 3: IL RUMOR E L'EREDITÀ TATTICA DELL'ERA PS3 E XBOX 360

**Secondo un report attribuito a Tom Henderson, Ubisoft Montréal avrebbe approvato un terzo capitolo. La sua rilevanza passa dal particolare equilibrio tra controllo della squadra, coperture e azione dei due giochi originali.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Rainbow Six Vegas potrebbe tornare con un terzo capitolo. Secondo Wccftech, che riprende un report di Tom Henderson per Insider Gaming, Ubisoft Montréal avrebbe dato il via libera a tre nuovi progetti, fra i quali figurerebbe proprio il recupero di questo ramo della serie. L'indiscrezione riapre una questione interessante per chi conosce gli sparatutto della generazione PS3 e Xbox 360: quale spazio potrebbe trovare oggi la formula tattica di Vegas?

Le informazioni disponibili riguardano la presunta approvazione del progetto. Mancano elementi concreti su piattaforme, tempi e caratteristiche del gioco; anche la denominazione Rainbow Six Vegas 3 va letta all'interno di questo resoconto, in attesa di una presentazione ufficiale. Il materiale per valutare un eventuale seguito arriva dunque soprattutto dai due capitoli esistenti, dal loro modo di organizzare gli scontri e dal rapporto che costruivano tra giocatore, squadra e ambiente.

Il primo Vegas debuttò nel 2006 e appartiene alla stagione che portò Rainbow Six su Xbox 360 e PlayStation 3, oltre che su PC. La sua identità nasceva da una combinazione precisa: mantenere il controllo tattico di una piccola unità e rendere più immediata l'esecuzione delle azioni. Per capire il significato di un possibile ritorno conviene partire da questa relazione, perché il nome della città e l'ambientazione nei casinò raccontano soltanto una parte del progetto.

In Vegas, osservare una stanza e scegliere come affrontarla facevano parte della stessa sequenza di gioco. Le coperture offrivano il tempo necessario per leggere la disposizione degli avversari e valutare un movimento. La squadra aggiungeva un secondo livello

RAINBOW SIX / 2 DI 3

CONTINUA LA LETTURA

di attenzione: il giocatore doveva considerare la propria posizione insieme a quella dei compagni. La qualità di uno scontro dipendeva così anche dall'ordine delle decisioni prese prima di esporsi al fuoco.

Il sistema di copertura rendeva visibile questo equilibrio attraverso un cambio di prospettiva. Il movimento ordinario utilizzava la prima persona; aderendo a un riparo, la visuale passava alla terza persona, per poi tornare negli occhi del personaggio una volta abbandonata la posizione. Era una soluzione con conseguenze pratiche immediate: permetteva di osservare gli angoli e una porzione dell'ambiente circostante mantenendo il corpo protetto.

Quel passaggio modificava il rapporto fra informazione e vulnerabilità. Il giocatore poteva raccogliere indicazioni prima di decidere quando uscire allo scoperto, mentre il fuoco alla cieca offriva un'ulteriore possibilità dalla copertura. La telecamera diventava quindi parte delle regole dello scontro. Un eventuale nuovo capitolo dovrebbe confrontarsi con questa scelta progettuale: quanta parte dello scenario mostrare, quale vantaggio concedere a chi si ripara e come mantenere utile il movimento.

Anche il recupero della salute e la possibilità di rianimare i compagni contribuivano a rendere più permissiva l'azione. Erano meccaniche capaci di assorbire alcuni errori e consentire al giocatore di proseguire. Il risultato era una tattica costruita dentro il combattimento, fatta di aggiustamenti e nuove valutazioni mentre lo scontro era ancora in corso. È qui che si riconosce una parte importante della personalità di Vegas: l'organizzazione della squadra restava rilevante anche in una struttura orientata alla continuità dell'azione.

L'altra componente decisiva era l'uso dello spazio verticale. Le discese in corda lungo le facciate, i vani degli ascensori e i lucernari introducevano accessi collocati su quote differenti. La possibilità di assumere una posizione capovolta durante la discesa consentiva inoltre di osservare e affrontare una finestra da un'angolazione particolare. Queste azioni ampliavano il numero di direzioni dalle quali leggere un ambiente e preparare un'irruzione.

In termini di progettazione dei livelli, una finestra raggiungibile dall'alto cambia la funzione di un'intera stanza. L'ingresso principale diventa uno degli accessi possibili e la disposizione interna acquista significato anche rispetto alla facciata dell'edificio. Per questo la verticalità di Vegas merita attenzione ancora oggi: lega un gesto spettacolare a una scelta tattica comprensibile. Il valore della manovra dipende da ciò che permette di vedere e dalla posizione che consente di ottenere.

Las Vegas forniva un contesto riconoscibile a queste meccaniche. Casinò e grandi strutture vetrate davano alla serie un'identità visiva precisa, mentre l'architettura offriva occasioni per alternare osservazione, copertura e accessi dall'alto. In un possibile seguito, la fedeltà a quell'esperienza dipenderebbe soprattutto dalla relazione fra ambientazione e possibilità d'azione. Riprendere luoghi familiari avrebbe un peso diverso dal ricostruire situazioni nelle quali valga davvero la pena studiare un ingresso alternativo.




Ubisoft Montréal has greenlit three new projects, including a new Tom Clancy's Rainbow Six Vegas game, according to Tom Henderson. Fonte: Wccftech Gaming

RAINBOW SIX / 3 DI 3

CONTINUA LA LETTURA



Copertura e cambio di prospettiva sono il cuore della formula di Vegas. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Il successo del primo episodio portò a Rainbow Six Vegas 2 nel 2008. Wccftech ricorda un seguito accolto favorevolmente, accompagnato anche da osservazioni sulla forte somiglianza con il predecessore. Questa vicinanza aiuta a riconoscere Vegas come una formula ben definita all'interno di Rainbow Six. Con Siege, arrivato nel 2015, la serie avrebbe poi intrapreso una direzione differente. Il possibile recupero del nome richiama dunque una specifica interpretazione dello sparatutto tattico, legata a quei due capitoli.

Attribuire già al progetto segnalato tutte queste caratteristiche sarebbe prematuro. Il resoconto disponibile lascia aperte le scelte fondamentali sul tipo di esperienza che Ubisoft potrebbe proporre. Coperture, gestione dei compagni e discese in corda appartengono ai giochi originali: costituiscono riferimenti utili per leggere l'indiscrezione, mentre le caratteristiche dell'eventuale seguito restano da conoscere.

Per gli appassionati dell'epoca PS3 e Xbox 360, la notizia offre intanto una ragione concreta per riesaminare i due Vegas come opere di progettazione. Osservare quando cambia la telecamera, quanto tempo concede un riparo e come una finestra modifica l'approccio a una stanza aiuta a descrivere con precisione ciò che li distingueva. È questo patrimonio di soluzioni, ancora leggibile attraverso i giochi originali, a dare interesse al possibile ritorno della serie. Un futuro annuncio permetterebbe di capire quali di quelle idee Ubisoft intenda sviluppare oggi.

Fonti

Ubisoft Montréal lavora a tre nuovi progetti, tra cui il ritorno di Rainbow Six Vegas con un terzo capitolo

BLOG / 19.11.2026

# CHE COSA RACCONTA UN ARCHIVIO DI SVILUPPO

**Una build mostra che cosa è cambiato. Una nota di collaudo può spiegare perché. La storia di un gioco emerge quando si riesce a collegare quei materiali alla stessa fase del lavoro.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Il confronto fra due build di un gioco per PC può rivelare che da una sequenza filmata sono sparite alcune inquadrature. La differenza si vede a schermo; per spiegarla servono altre tracce. Il taglio potrebbe rispondere a una richiesta di montaggio oppure a un problema nella riproduzione da CD-ROM. Una nota interna cambia il senso del confronto, a patto che si riesca a collegarla alla versione giusta. È in quel collegamento che un archivio aziendale diventa utile a chi scrive di videogiochi.

Il recupero dell'archivio di Electronic Arts, raccontato dall'editore e discusso dalla Video Game History Foundation, offre un caso concreto. Nel resoconto di EA, i materiali recuperati hanno contribuito al restauro di giochi del catalogo storico, fra cui titoli di Wing Commander. La vicenda permette di seguire due usi dello stesso deposito: una riedizione può attingere a materiali di produzione di qualità migliore, mentre una ricostruzione storica può servirsene per capire come si arrivò a ciò che il pubblico vide su schermo. Le due operazioni richiedono prove diverse.

## Una build diventa leggibile quando si sa a chi serviva

Una versione di lavoro può avere valore storico semplicemente perché conserva una fase altrimenti poco visibile dello sviluppo. Il suo valore documentale dipende da quanto si riesce a stabilire sulla copia: chi la preparò, per quale destinatario e a quale scopo. Una build destinata alla stampa può presentare una sequenza appositamente montata per una dimostrazione. Trattarla come una tappa verso la versione commerciale porterebbe a leggere come ripensamento creativo una differenza che dipendeva dal pubblico previsto. Il valore editoriale nasce quando quella distinzione permette di spiegare qualcosa del progetto, per esempio quale idea del gioco l'editore volesse presentare prima dell'uscita.

DENTRO GLI ARCHIVI / 2 DI 3

CONTINUA LA LETTURA

Per datare una copia, la data dei file è un indizio: può riflettere una duplicazione o un trasferimento successivo. Un identificativo di versione riportato anche in una scheda di collaudo è un appiglio più solido. La scheda può chiarire su quale configurazione fu osservato un problema; una nota di consegna può aiutare a stabilire quale revisione arrivò all'editore. Le raccomandazioni della Library of Congress per software e videogiochi danno rilievo alla documentazione e ai metadati di accompagnamento. Per chi studia il materiale, queste informazioni servono a inquadrare la copia prima ancora di avviarla.

Si torni al caso ipotetico del filmato accorciato. Su un PC degli anni Novanta, una scheda di prova che registri scatti durante la lettura da CD-ROM documenta un problema su una certa configurazione. Da sola lascia aperta la causa del taglio. Se una richiesta di modifica cita quella prova e identifica la sequenza, il legame diventa più robusto. Se, in aggiunta, una build successiva contiene il montaggio richiesto, si può raccontare come il problema emerso durante il collaudo abbia inciso su ciò che il giocatore avrebbe visto. Il passaggio decisivo è la possibilità di attribuire i documenti alla stessa revisione o di ricostruire la sequenza che le collega.

## Dal master al disco, dal disco alla riedizione

Un master video occupa un posto diverso da quello di una build. È un materiale di produzione da cui può derivare il filmato convertito e compresso per il gioco. La copia su disco documenta invece la forma in cui quella sequenza fu distribuita: quale montaggio arrivò al pubblico e come il filmato venne riprodotto all'interno del gioco. Nel caso di una produzione su CD-ROM, accostare i due materiali permette di osservare quanto cambiò nella preparazione per la distribuzione. Attribuire ogni differenza ai limiti del supporto richiederebbe altre prove: una scena poteva essere rimontata per ragioni di ritmo anche quando c'era spazio per conservarla intera.

Il resoconto di EA sui restauri chiarisce l'utilità pratica di avere ancora accesso ai materiali di partenza. Quando una riedizione dispone di un master meglio conservato del filmato su disco, può ricavarne una copia più fedele alla ripresa. La fedeltà all'edizione commerciale richiede una verifica distinta. Una sequenza con maggiore dettaglio visivo può rispettare il montaggio d'epoca; una versione più lunga, ricavata dallo stesso master, cambierebbe invece la durata e forse il ritmo della scena. Per descrivere bene la riedizione occorre indicare quale materiale è stato sostituito e quali caratteristiche della versione distribuita sono state mantenute. La parola «restauro» da sola lascia aperta questa distinzione.

## Le lacune dell'archivio fanno parte del racconto

Un archivio aziendale conserva il lavoro secondo le esigenze di chi lo ha prodotto e custodito. Può tramandare con precisione ciò che fu consegnato all'editore e lasciare poche tracce delle prove fatte all'interno dello studio. Una corrispondenza può documentare che qualcuno propose di tagliare una scena; per stabilire se la proposta fu accolta serve una conferma. Anche il silenzio del deposito ha limiti precisi: l'assenza di una build



Il confronto tra versioni mostra che cosa è cambiato; le note di collaudo possono aiutare a ricostruire perché. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

DENTRO GLI ARCHIVI / 3 DI 3

CONTINUA LA LETTURA



Fonte: Electronic Arts — From the Vault to Your Library: How Seven of EA's Classic Games were Restored

in inventario dice che finora quella copia manca all'appello. Le ragioni possono risalire allo sviluppo, alla conservazione o a una catalogazione ancora parziale.

La stessa cautela vale per il modo in cui un fondo viene presentato al pubblico. Il resoconto di un editore è una fonte diretta per capire quali materiali dichiara di avere recuperato e come descrive il loro impiego. La selezione pubblica, soprattutto quando accompagna una riedizione, mostra ciò che l'azienda ha scelto di rendere visibile. Un articolo può tenere conto di questa prospettiva precisando quando si basa sul racconto dell'editore e quando dispone di un confronto fra documenti o versioni. Così una proposta rimasta su carta conserva il proprio interesse senza diventare, per effetto del racconto, una funzionalità sicuramente scartata.

Un archivio molto ampio può quindi produrre un articolo concentrato su pochi secondi di gioco. Se di una sequenza restano due montaggi, una scheda di prova e una richiesta di modifica, il lettore può seguire il percorso dal problema osservato alla soluzione adottata. Se resta il master, si può descrivere una variante e spiegare quale passaggio della sua storia rimane da chiarire. In entrambi i casi, la qualità del racconto dipende da quanto precisamente si riesce a mostrare che cosa ogni documento consente di sapere.

BLOG / 18.11.2026

# WOLF500 PORTA WOLFENSTEIN 3D SULL'AMIGA 500 CON APPENA 512 KB

**Con 512 KB di RAM e un solo floppy, Wolf500 porta i corridoi di Wolfenstein 3D sull'Amiga 500. La conversione riapre una discussione durata decenni e invita a rileggere i limiti della macchina alla luce di ciò che il software riesce oggi a realizzare.**




Una schermata di Wolf500 dalla galleria dello sviluppatore. Fonte: serpentchain, itch.io. Gioco e grafica originali: id Software. La cattura documenta la resa visiva; le prestazioni richiedono una misurazione separata.

English version

Per anni, nella distanza fra il PC e l'Amiga, sono rimasti anche quei corridoi. Pareti rivestite di texture, porte da aprire, guardie che si avvicinano mentre il giocatore arretra. Wolfenstein 3D aveva reso immediatamente riconoscibile una nuova esperienza di azione in soggettiva. Vederla adattata all'Amiga 500 nella sua configurazione originaria riporta alla luce una domanda rimasta a lungo sospesa fra difficoltà tecniche, ricordi e convinzioni tramandate. Quanto di ciò che consideravamo impossibile dipendeva davvero dalla macchina?

## Wolf500 e la configurazione minima

Wolf500 di serpentchain, pubblicato il 12 novembre 2026, richiede Amiga 500 OCS, 512 KB di RAM e Kickstart 1.3. Adatta l'episodio shareware Escape from Wolfenstein, supporta PAL e NTSC e funziona da un floppy da 880 KB. Il megabyte è facoltativo.

## Dal Commodore 64 alla domanda sull'Amiga

Seguendo questa uscita, sono tornato a una riflessione nata durante il lavoro su 3Dvibe64, il progetto raccontato su Retromind. Ho esplorato con l'assistenza dell'AI un motore poligonale per l'architettura del Commodore 64, estendendolo al Gouraud shading e alle texture. Le modalità più impegnative trovano soprattutto nelle macchine accelerate, compreso il C64 Ultimate, la potenza necessaria. Il vincolo grafico rimane quello del VIC-II, mentre la CPU dispone di un margine di calcolo molto superiore a quello del computer originale.

Dentro questo percorso ho affrontato anche il raycasting, attraverso un prototipo con texture e una successiva pipeline 2.5D. Qui l'obiettivo cambia. Al posto di trasformare liberamente mesh nello spazio, si costruisce una vista prospettica a partire da una mappa e da regole geometriche precise. È la stessa famiglia di

soluzioni alla quale appartiene Wolfenstein 3D. Le implementazioni restano differenti, così come il dettaglio visivo e il lavoro richiesto per produrre ogni immagine.

Da queste prove nasceva la mia domanda sull'Amiga. Se il C=64 di base può affrontare un ambiente in soggettiva attraverso un raycaster, e la comunità riesce a ottenere risultati giocabili con un processore a circa un megahertz, un 68000 a circa sette megahertz dovrebbe offrire possibilità interessanti. Il salto di architettura, la memoria disponibile e l'hardware dedicato suggerivano spazio per un buon gioco con pareti texturizzate. Wolfenstein mi sembrava un obiettivo particolarmente credibile, molto più circoscritto rispetto all'insieme di richieste introdotte da Doom.

## Fotogrammi al secondo e versioni del renderer

Esperienze come Grey mostrano quanto si possa ottenere dal raycasting anche sul C=64 originale. Jammer64 ha indicato una velocità nominale di sedici fotogrammi al secondo, con una fluidità che dipende naturalmente dalla scena, dal dettaglio visivo e dalle funzioni del gioco. Per il mio ragionamento sull'Amiga, contava soprattutto questo: una macchina a circa un megahertz riusciva già a rendere esplorabile un ambiente in soggettiva.

Anche le prove di raycasting in 3Dvibe64 mi hanno aiutato a esplorare questo equilibrio, sperimentando modi diversi di costruire e disegnare gli ambienti. Cambiare il dettaglio delle pareti o l'organizzazione della vista può incidere molto sulla velocità. Più dei singoli numeri, mi interessava capire quali soluzioni potessero rendere credibile e piacevole uno spazio da attraversare.

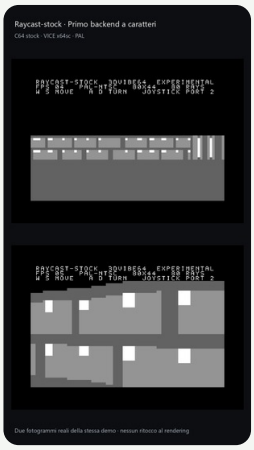
Il panorama comprende persino Wolf64 di Kweepa, un adattamento giocabile dello stesso Wolfenstein per il C=64. Nel suo resoconto tecnico, l'autore descrive una vista di 38 × 40 pixel, texture ridotte e adattate alla palette, routine specializzate e una selezione dei contenuti per rientrare nei limiti della macchina. È un riferimento prezioso proprio perché rende visibile il prezzo del risultato. La risoluzione estremamente contenuta alleggerisce il rendering e modifica profondamente l'immagine, conservando abbastanza informazioni da permettere di riconoscere gli ambienti e giocare.

Un corridoio vuoto e un livello popolato impongono carichi diversi. Alla ricerca delle pareti si aggiungono avversari, collisioni, animazioni e logica di gioco. Anche il tempo impiegato a disegnare una vista cambia con la posizione della camera e con ciò che entra nell'inquadratura. L'esperienza sul C=64 suggeriva quindi una possibilità concreta da esplorare sull'Amiga. Per dimostrare la qualità di una conversione serviva comunque un programma capace di riunire tutte queste funzioni, con scelte coerenti per l'hardware di destinazione.

## Il raycasting fra prospettiva e vincoli

Il termine "fake 3D" aiuta a collocare Wolfenstein nella storia, purché se ne chiarisca il significato. Il motore produce una prospettiva calcolata in tempo reale. Il mondo di partenza è una griglia bidimensionale, con muri verticali e vincoli molto rigidi su altezze e orientamenti. Per ciascuna direzione campionata nella vista, il programma attraversa la mappa fino a incontrare una parete. La distanza determina quanto dovrà apparire alta sullo schermo; il punto d'impatto determina quale porzione della texture disegnare. Le immagini dei nemici vengono poi ridimensionate e inserite tenendo conto degli ostacoli.

Questa organizzazione evita buona parte del lavoro richiesto da una scena poligonale libera. Sapere che una parete è verticale e che il mondo segue una griglia consente




Il primo raycaster texturizzato di 3Dvibe64, con vista a caratteri e texture 8 × 8. Le catture in VICE mostrano due inquadrature specifiche, con contatori di quattro e cinque fps. Fonte: Retromind / Librologica.

di preparare procedure molto specializzate. “Fake” descrive dunque i vincoli della costruzione dello spazio. La profondità percepita nasce da calcoli prospettici effettivi, e la navigazione rimane interattiva. Anche l’espressione “raycasting” merita precisione, perché in altri contesti può indicare tecniche applicate a geometrie pienamente tridimensionali. Qui parliamo dello specifico modello 2.5D dei primi corridoi texturizzati.

Nel 1992 Wolfenstein 3D contribuì in modo decisivo a rendere popolare questa esperienza sul PC. La grafica tridimensionale e i giochi in soggettiva avevano già una storia; il successo del titolo di id Software accelerò la diffusione di una formula immediata, costruita su movimento continuo, riconoscibilità degli ambienti e combattimenti. Per capire la sua forza basta considerare quanto poco il giocatore avesse bisogno di conoscere il motore. Una porta appariva come una porta, una guardia lontana diventava più grande avvicinandosi, un angolo nascondeva ciò che si trovava oltre. Le restrizioni geometriche passavano in secondo piano durante l’azione.

## Il 68000 e il costo dei bitplane

Questo meccanismo rendeva plausibile il mio ragionamento sul 68000, senza autorizzare moltiplicazioni fra frequenze. Il processore dell’Amiga appartiene a un’architettura a 16/32 bit, con bus dati a 16 bit e registri a 32 bit. Il suo confronto con il 6510 richiede di considerare istruzioni, accessi alla memoria e organizzazione dei dati. Sette megahertz contro uno descrivono due frequenze; la velocità di un renderer dipende dal programma completo. Conta soprattutto il costo delle operazioni ripetute per ogni colonna e per ogni fotogramma, insieme a quello necessario per trasferire l’immagine al sistema video.

Qui emerge il problema dei bitplane. Nei normali modi planari Amiga, i bit che formano l’indice di colore di un pixel si trovano in piani separati. Cinque bitplane permettono di combinare cinque bit per scegliere fra trentadue colori. In un’immagine chunky, invece, l’informazione del singolo pixel è raccolta insieme, per esempio in un byte. Scrivere una colonna di colori campionati da una texture si adatta bene a quest’ultima organizzazione. Sullo schermo planare occorre distribuire quei bit nella forma richiesta dal chipset.

La distinzione riguarda il sistema grafico, quindi il confronto pertinente è fra Amiga e VGA. MS-DOS è il sistema operativo. Inoltre, Wolfenstein utilizzava una modalità VGA modificata, spesso chiamata Mode Y, con l’accesso chain-4 disattivato. Anche qui si incontrano quattro piani, ciascuno contenente pixel completi interlacciati con quelli degli altri. Il colore del singolo pixel resta contenuto in un byte. L’organizzazione differisce quindi dai bitplane Amiga, nei quali vengono separati i bit che compongono quel colore. Descrivere il PC originale come un semplice framebuffer lineare perderebbe questa sfumatura.

La conversione da chunky a planar aggiunge lavoro. Una soluzione consiste nel generare prima un’immagine intermedia e riordinarne successivamente i bit; altre strategie preparano dati e routine per avvicinarsi direttamente al formato di uscita. Si possono inoltre ridurre i campioni calcolati, limitare i colori o sfruttare ripetizioni nell’immagine. Il costo dei bitplane è reale e influenza l’intero progetto. La sua entità dipende però da quanto si disegna e dal percorso scelto per farlo. Da una difficoltà di conversione, presa isolatamente, sarebbe improprio dedurre l’impossibilità assoluta di un gioco.

## Blitter, Copper e scelte di rendering

Anche i coprocessori vanno considerati per le operazioni che sanno eseguire. Il Blitter accelera copie




La schermata hardware della build 0.9b pubblicata nella galleria di Wolf500 mostra un 68000 a 7,09 MHz e chipset OCS. Fonte: serpentchain, itch.io. Gioco e grafica originali: id Software. È una schermata del progetto, distinta da una verifica indipendente dell’hardware usato per acquisirla.

e combinazioni di blocchi di memoria, oltre al disegno di linee e ad alcune operazioni di riempimento. Il Copper modifica registri del chipset in sincronia con la scansione video. Un programmatore può usare queste capacità per organizzare la visualizzazione e alleggerire determinate parti del lavoro. La scelta del texel, il calcolo delle distanze e il ridimensionamento prospettico richiedono comunque algoritmi adatti. Inoltre, CPU e chip condividono accessi alla memoria: la collaborazione va progettata tenendo conto della banda disponibile.

Il devlog di Wolf500 offre un riscontro concreto di questa attenzione. L'aggiornamento 0.91b del 14 novembre introduce ulteriori opzioni di dithering e una modalità a trentuno colori per macchine espanse, accompagnata da un piccolo calo di velocità dichiarato. Documenta anche un'ottimizzazione del ciclo della Copper list della vista di gioco. Sono informazioni utili per leggere il risultato come un equilibrio fra qualità e costo del rendering. La documentazione consultata lascia ancora aperti dettagli dell'implementazione e misure numeriche complete; una risoluzione interna precisa o una parentela con altri motori richiedono conferme ulteriori.

## Le conversioni Amiga precedenti

La stessa attenzione serve nella ricostruzione storica. Wolfenstein 3D aveva già ricevuto conversioni Amiga. AmiWolf, nella versione OCS/ECS di NovaCoder, richiedeva un 68020 veloce e otto megabyte di Fast RAM. Wolf4Amiga di BSzili si rivolgeva invece agli Amiga AGA con 68020 a quattordici megahertz, raccomandando memoria Fast aggiuntiva. Questi precedenti chiariscono il valore di Wolf500. La soglia viene abbassata fino al 68000 standard dell'A500 e alla sua dotazione minima, entrando in una categoria di macchine molto diversa da quella degli Amiga accelerati.

## Che cosa dissero Carmack e Romero

Quanto alle presunte dichiarazioni di id Software, la traccia storica più citata conduce a Doom. Il 4 settembre 1994 George Sanderson pubblicò su Usenet un'email attribuita a John Carmack e datata al giorno precedente. Carmack giudicava insufficiente l'Amiga per Doom, richiamando la potenza del 68040 e il peso della conversione ai bitplane. È una risposta riprodotta dal destinatario all'epoca, con oggetto "amiga doom". Nelle fonti primarie esaminate manca una dichiarazione equivalente riferita specificamente all'impossibilità di Wolfenstein 3D sull'Amiga 500.

Esiste anche una testimonianza diretta di John Romero, raccolta da David Craddock nel 2020. Raccontando la sorpresa provocata da Doom per Super Nintendo, Romero accostava l'Amiga a un hardware poco adatto ai giochi tridimensionali di quella stagione. Il contesto esprime uno scetticismo reale, presente anche fra protagonisti di id Software. Resta però un ricordo retrospettivo, inserito in una conversazione sui porting di Doom. Farne una dichiarazione del 1992 contro Wolfenstein sull'A500 cambierebbe il contenuto della testimonianza. La distinzione conta più della soddisfazione di attribuire a qualcuno una smentita clamorosa.

## Wolfenstein, Doom e il contesto del 1992

Doom richiedeva effettivamente un confronto diverso. La sua geometria a settori permetteva pareti orientate più liberamente, pavimenti e soffitti a quote differenti, superfici orizzontali texturizzate e illuminazione variabile. Anche quell'engine conserva una struttura comunemente definita 2.5D, con limiti precisi, mentre il lavoro di visibilità e disegno diventa più articolato rispetto alla griglia di Wolfenstein. Per questo considero sensato individuare in Wolfenstein un bersaglio favorevole per l'Amiga di base. Da tale osservazione rimangono escluse conclusioni assolute su qualsiasi adattamento presente o futuro di Doom.

Un altro passaggio richiede prudenza. Dimostrare oggi la fattibilità tecnica di una conversione lascia aperta la domanda su come sarebbe andata una produzione commerciale nel 1992. Un team avrebbe dovuto fissare una qualità accettabile, completare il gioco entro una scadenza e sostenere il costo del progetto. Avrebbe inoltre dovuto mettere a punto gli strumenti necessari con le conoscenze e il tempo allora disponibili. Le

possibilità dell'hardware e le condizioni di una produzione appartengono a piani diversi. Wolf500 chiarisce la prima questione; le ragioni precise di una scelta commerciale storica richiederebbero testimonianze specifiche.

Il lavoro contemporaneo beneficia anche di un patrimonio tecnico accumulato. Il codice originale di Wolfenstein è consultabile pubblicamente, le macchine sono studiate in dettaglio e gli strumenti moderni consentono cicli di prova molto più comodi. Tutto questo aiuta a cercare soluzioni differenti. Il risultato acquista valore proprio quando si osserva ciò che viene effettivamente eseguito dal computer di destinazione. Per Wolf500 il riferimento dichiarato resta l'A500 standard; per le modalità più elaborate di 3Dvibe64 l'accelerazione è invece una condizione esplicita del progetto. Specificarlo permette di apprezzare correttamente entrambi i lavori.

## Provare Wolf500 oggi

Al 18 novembre, la pagina di Wolf500 segnala ancora un problema di corruzione dei salvataggi nella 0.91b. Per provarlo conviene usare una copia dell'immagine ADF. Il progetto è dunque già disponibile, con una maturazione ancora in corso. La valutazione delle prestazioni richiederà prove con configurazione, dimensione della vista e scena dichiarate. Un filmato fluido può suscitare entusiasmo; un confronto ripetibile permette di capire quanto quel comportamento si conservi durante il gioco.

La conclusione che traggo da Wolf500 è più interessante di una semplice rivincita fra computer. La struttura del gioco, il formato dei dati e il modo di costruire l'immagine possono cambiare profondamente ciò che una macchina riesce a fare. L'esperienza con il C=64 mi aveva portato a considerare credibile un buon Wolfenstein sull'Amiga 500. Questa conversione dà finalmente concretezza a quell'intuizione, attraverso un adattamento pensato per risorse molto contenute. I bitplane continuano a richiedere lavoro, il 68000 conserva la sua velocità e la memoria resta limitata. Adesso, dentro quei limiti, ci sono anche i corridoi di Wolfenstein.

Fonti

serpentchain, Wolf500. Pagina ufficiale, requisiti, download, galleria e stato dei salvataggi, consultata il 18 novembre 2026.

serpentchain, Wolf500 version .91b update. Devlog del 14 novembre 2026.

Retromind, 3Dvibe64: Gouraud, texture e raycasting nel mondo a 8 bit di Commodore. Presentazione del progetto e catture originali in VICE.

Librologica, repository 3Dvibe64, documentazione Mode 8 e registro di qualifica 1.20.0. Architettura, configurazioni e misure dichiarate.

jammer64, Grey, discussione di sviluppo su Lemon64. Descrizione del motore e prestazioni nominali pubblicate dal coautore.

Kweepa, Tech breakdown for Wolf64. Descrizione tecnica dell'adattamento per Commodore 64.

George Sanderson, Id Software (Doom) responds!. Messaggio Usenet del 4 settembre 1994 contenente l'email attribuita a John Carmack del 3 settembre.

David L. Craddock, Apollo 11 Situations: John Romero on Porting Doom and Wolfenstein 3D. Intervista a John Romero, Shacknews, 18 marzo 2020.

NovaCoder, AmiWolf OCS/ECS, README su Aminet.

Szilard Biro, Wolf4Amiga, README su Aminet.

id Software, codice originale di Wolfenstein 3D, con il modulo video ID_VL.C per la configurazione della VGA.

id Software, codice originale di Doom. Struttura del renderer e geometria a settori.

Motorola, M68000 Microprocessors User's Manual, conservato da NXP.

Commodore, Amiga Hardware Reference Manual, copia archivistica: Coprocessor Hardware, Playfield Hardware, Blitter Hardware.

Copertina. Una schermata di Wolf500 dalla galleria dello sviluppatore. Fonte: serpentchain, itch.io. Gioco e grafica originali: id Software. La cattura documenta la resa visiva; le prestazioni richiedono una misurazione separata.

BLOG / 17.11.2026

# DAL 1080P AL 240P: PROVE E CATTURE CON UN PROCESSORE VIDEO

**Il downscaling verso 240p e 480i permette di organizzare confronti su CRT e catture separate. Per ottenere risultati utili servono attenzione a cablaggi, scansione, proporzioni e latenza.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Un processore video capace di convertire un ingresso 1080p in un'uscita 240p permette di alternare, sullo stesso CRT, una PlayStation e una sorgente emulata ad alta definizione. Il confronto diventa utile quando entrambe mostrano la stessa scena con proporzioni corrette e una catena video conosciuta. Ogni passaggio aggiunge variabili: il ridimensionamento, la conversione analogica, il comportamento del televisore.

È questo l'impiego interessante del downscaling nel lavoro sulle console classiche: costruire una postazione nella quale destinare segnali diversi allo schermo adatto e registrare separatamente ciò che serve. Gioco su CRT, confronto visivo e cattura possono così avere percorsi dedicati, con risultati più facili da interpretare.

## 240p e 480i richiedono scelte diverse

Le sigle 240p e 480i descrivono due organizzazioni differenti della scansione. Nelle varianti a circa 60 Hz, il 240p presenta circa 240 righe attive a ogni aggiornamento, mantenendole nella stessa posizione. Il 480i alterna invece due campi, ciascuno contenente metà delle righe dell'immagine completa. I campi arrivano circa sessanta volte al secondo; il quadro completo si compone nell'arco di due campi.

Su un televisore CRT a definizione standard, entrambi appartengono alla famiglia dei segnali con frequenza orizzontale attorno ai 15 kHz. La resa cambia sensibilmente: il 240p mantiene una struttura verticale stabile, mentre il 480i può mostrare uno sfarfallio evidente sui dettagli sottili. Un'interfaccia con caratteri minuti può quindi comportarsi in modo molto diverso nelle due modalità.

Convertire 1080p in 240p richiede una riduzione dell'informazione verticale. La conversione da 1080p a 480i comporta anche la formazione dei campi interlacciati e la gestione della loro successione temporale. Le due uscite rispondono a esigenze diverse. Il 240p si presta a contenuti pensati per una griglia a bassa

risoluzione; il 480i può conservare più dettaglio verticale apparente nelle immagini statiche, con una resa dipendente anche dal movimento e dal display.

## La catena va disegnata prima di collegare i cavi

Il firmware alternativo per l'OSSC originale descritto da RetroRGB porta questo apparecchio nel campo della conversione da ingressi fino a 1080p verso uscite 240p o 480i. Viene presentato come firmware aggiuntivo, distinto da quello principale. Disponibilità e condizioni d'impiego vanno quindi controllate per la specifica configurazione.

Qui conta una caratteristica dell'hardware: l'OSSC originale riceve segnali video analogici e dispone di uscita digitale. Una sorgente HDMI richiede dunque una conversione digitale-analogica a monte; per raggiungere un CRT analogico può servire un'altra conversione all'uscita. Ogni adattatore deve supportare i formati effettivamente utilizzati. La presenza del connettore giusto garantisce soltanto la possibilità di inserire il cavo.

L'OSSC Pro va considerato separatamente. La sua documentazione tecnica descrive modalità di downscaling da 480p, 720p e 1080p verso 240p o 480i, con opzioni relative a ridimensionamento e rapporto d'aspetto. Architettura, ingressi e modalità operative differiscono dall'OSSC originale: impostazioni e risultati devono essere riferiti al modello utilizzato.

All'estremità della catena serve comunque compatibilità elettrica e temporale. Un convertitore digitale-analogico, o DAC, deve accettare l'uscita a bassa risoluzione e fornire il formato richiesto dal televisore. RGB e component YPbPr comportano collegamenti differenti. Anche il sincronismo va verificato. Un comune adattatore progettato per monitor informatici può avere limiti incompatibili con il 240p.

## Una scena di prova, due percorsi

Una postazione utile può nascere attorno a un titolo PlayStation che utilizza il 240p. La console originale raggiunge il CRT attraverso il proprio percorso analogico; una sorgente emulata, configurata per lo stesso gioco, passa invece attraverso la conversione da 1080p a 240p e gli adattatori necessari. Alternando gli ingressi si possono osservare dimensioni dell'immagine, leggibilità dei caratteri e comportamento dei dettagli in movimento.

Il downscaler introduce però una propria elaborazione. Il risultato della sorgente emulata comprende l'emulatore, le sue impostazioni video e il trattamento successivo. Un bordo più morbido o una linea scomparsa possono dipendere da uno qualsiasi di questi passaggi. Per attribuire una differenza occorre modificarne uno alla volta, mantenendo costanti scena e regolazioni del display.

La cattura può seguire un percorso distinto. Se interessa documentare l'uscita ad alta definizione della sorgente, la derivazione va collocata prima della conversione da 1080p a 240p. Un eventuale distributore deve mantenere un formato compatibile con entrambi i rami. Se interessa studiare il risultato del processore, la cattura deve invece avvenire a valle, con un dispositivo capace di gestirne l'uscita.

Le due registrazioni rispondono a domande differenti. La prima documenta ciò che alimenta il processore; la seconda include il suo intervento. Una fotografia del CRT aggiunge poi il comportamento dello schermo, insieme alle variabili introdotte dalla fotocamera. Specificare il luogo della registrazione rende comprensibile il confronto anche a chi lo osserva a distanza.

## Proporzioni e filtri decidono cosa resta visibile

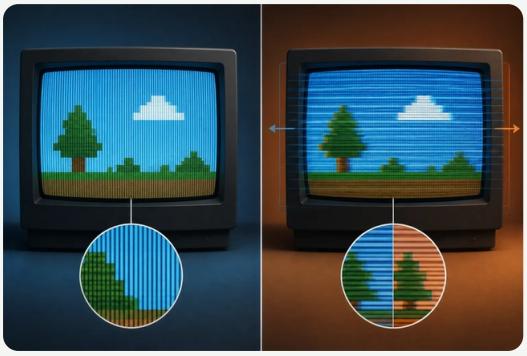
Una conversione da 1080p a 240p può comprimere un'immagine ricca di dettagli in una superficie molto



Due percorsi, uno stesso CRT: confronto tra sorgente originale e sorgente convertita. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

DAL 1080P AL 240P / 3 DI 3

CONTINUA LA LETTURA



240p e 480i: due strutture di scansione, due rese molto diverse sul CRT. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

più piccola. Tra 1080 e 240 righe il rapporto è 4,5: manca una corrispondenza intera uniforme. Tra 720 e 240 il rapporto è invece 3, mentre tra 480 e 240 è 2. Questi numeri riguardano le righe attive; bordi già presenti nella sorgente e area effettivamente occupata dal gioco complicano ulteriormente la trasformazione.

La decimazione delle linee seleziona parte delle righe disponibili. È un procedimento che può eliminare dettagli sottili e produrre aliasing, cioè strutture spurie dovute al campionamento. Un filtro di ridimensionamento combina invece informazioni provenienti da più campioni, con una possibile attenuazione della nitidezza. La scelta più adatta dipende dal contenuto: grafica bidimensionale e testo minuto possono reagire diversamente dalla grafica tridimensionale.

Va poi considerata la geometria. Una sorgente 1080p ha normalmente proporzioni 16:9, mentre molti televisori classici sono 4:3. Comprimere tutta l'immagine altera le forme; ritagliarla sacrifica le aree laterali; conservarne le proporzioni richiede spazio inutilizzato. Per un gioco emulato conviene preparare già alla sorgente un'inquadratura coerente con il formato desiderato, verificando anche eventuali bordi.

La riduzione verso 240p non ricostruisce automaticamente l'uscita della console originale. Può fornire un formato utilizzabile sul CRT, conservando le trasformazioni subite lungo il percorso. Per questo i filtri che simulano scanline o maschere del tubo meritano attenzione quando l'immagine è destinata a un vero CRT: possono interferire con la sua struttura fisica.

## Latenza e cattura vanno valutate separatamente

Il ritardo complessivo dipende dall'intera catena. La moltiplicazione o decimazione delle linee e le modalità scaler con memoria d'immagine hanno vincoli differenti. La guida rapida dell'OSSC Pro distingue le modalità operative del dispositivo; questa distinzione è più utile di una generica promessa di latenza nulla applicata a ogni conversione.

Per valutare la risposta ai comandi occorre includere sorgente, elaborazione e schermo. Una scheda di acquisizione può aggiungere ulteriore ritardo nella propria anteprima: giocare guardando quella finestra misura un'esperienza diversa dall'uso diretto del CRT. Una prova attendibile richiede quindi una procedura ripetibile e l'indicazione del percorso osservato.

Anche il riconoscimento del segnale conta. Alcuni dispositivi di cattura interpretano il 240p come 480i e applicano un deinterlacciamento, introducendo sfocatura o artefatti. Una registrazione apparentemente difettosa può così descrivere il comportamento dell'acquisizione. Prima di usarla per giudicare il processore, serve verificare come siano state trattate le righe e la successione delle immagini.

Una documentazione utile accompagna perciò il filmato con modello e firmware del processore, formato d'ingresso e d'uscita, filtro e impostazioni delle proporzioni. Indica inoltre convertitori, display e posizione della cattura. Bastano poche righe precise per permettere a un'altra persona di ricostruire la prova. Il vantaggio concreto della conversione da 1080p verso 240p o 480i sta qui: poter usare lo stesso banco per osservazioni diverse, sapendo quali trasformazioni contribuiscono a ciascun risultato.

BLOG / 13.11.2026

# XBOX ORIGINALE SU PC: IL VALORE STORICO DI UN CATALOGO GIOCABILE

**La disponibilità su Windows rende più accessibili i giochi della prima Xbox. Il loro valore per la preservazione dipende anche dalla selezione del catalogo, dagli adattamenti tecnici e dalle condizioni necessarie per continuare a usarli.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Un gioco della prima Xbox distribuito su PC porta con sé due storie: quella dell'opera pubblicata per la console e quella degli interventi necessari a renderla utilizzabile in un ambiente diverso. La nuova disponibilità permette di studiarlo e giocarlo più facilmente. Per valutarne il contributo alla preservazione occorre osservare anche ciò che accompagna l'esecuzione: adattamenti, condizioni di accesso e rapporto con l'edizione di partenza.

Secondo gli annunci Xbox di luglio e novembre 2026, una selezione di giochi della prima console è approdata su PC e dispositivi portatili Windows attraverso il programma di retrocompatibilità. L'interesse storico dell'operazione riguarda soprattutto la forma assunta da questo catalogo: una raccolta resa nuovamente utilizzabile attraverso un'infrastruttura contemporanea, con possibilità e dipendenze proprie.

## La selezione del catalogo orienta la riscoperta

La disponibilità commerciale influenza quali giochi vengono incontrati, discussi e studiati. Un titolo facilmente acquistabile può raggiungere persone che hanno conosciuto Xbox attraverso le generazioni successive. Diventa inoltre più semplice produrre analisi, confrontare sequenze e documentare soluzioni di design. L'accessibilità alimenta così una nuova circolazione culturale delle opere selezionate.

Questa selezione risponde però a condizioni specifiche. Già nella comunicazione del 2021 sulla retrocompatibilità, Microsoft indicava vincoli tecnici, legali e di licenza tra i limiti all'espansione del programma. È un precedente utile per comprendere quanto lavoro possa separare l'esistenza di un gioco dalla possibilità di distribuirlo nuovamente.

I diritti sulle musiche o sugli elementi concessi in licenza possono condizionare una riedizione; le ragioni dell'assenza di ciascun titolo richiedono comunque riscontri specifici. Un catalogo disponibile su PC costituisce quindi una selezione mediata da fattibilità e accordi commerciali. La sua composizione merita attenzione perché può influenzare la rappresentazione corrente della prima Xbox, favorendo le opere più accessibili e rendendo meno visibili altre parti della sua produzione.

## La compatibilità comprende un intero ambiente

Eseguire un gioco per console su PC richiede di gestire il rapporto tra il programma e l'ambiente per cui era stato scritto. Entrano in gioco le interfacce grafiche e audio, l'accesso alla memoria e le temporizzazioni. La presenza di componenti più potenti offre margine di calcolo; il comportamento atteso dal software deve comunque essere ricostruito con precisione.

Esistono strade differenti. Un emulatore riproduce via software il comportamento di componenti o servizi della macchina di partenza. Uno strato di compatibilità può tradurre determinate chiamate verso le interfacce disponibili sul sistema ospite. Un porting interviene invece sul programma per adattarlo al nuovo ambiente. Le implementazioni concrete possono combinare più tecniche.

Queste categorie aiutano a capire il lavoro necessario. L'attribuzione di una soluzione ai singoli giochi del programma Xbox richiede però documentazione tecnica specifica, che il materiale disponibile lascia incompleta. Il nome commerciale della retrocompatibilità descrive il risultato offerto al giocatore; per ricostruire come viene ottenuto servono informazioni ulteriori.

La distinzione ha conseguenze archivistiche. Un pacchetto che conserva gran parte del software originale insieme a un ambiente di esecuzione pone problemi diversi rispetto a una versione modificata. In entrambi i casi, conoscere la provenienza dei componenti e la funzione degli interventi consente di interpretare meglio ciò che appare sullo schermo.

## Fedeltà visiva e comportamento del gioco

La qualità dell'immagine è uno degli aspetti più immediati della fruizione moderna. Anche qui occorre distinguere operazioni differenti: ingrandire l'immagine finale mantiene la risoluzione con cui la scena è stata calcolata; aumentare la risoluzione interna modifica il rendering. Le conseguenze sulla leggibilità delle texture e sulla resa degli elementi bidimensionali possono essere diverse.

Considerazioni simili valgono per le prestazioni. Un'esecuzione più stabile può rendere l'azione più leggibile. L'aumento della frequenza dei fotogrammi richiede invece verifiche quando il software lega parti della simulazione alla cadenza di aggiornamento. Si tratta di questioni generali della compatibilità, da verificare nei singoli titoli prima di attribuire miglioramenti o anomalie alla versione PC.

Anche il controller contribuisce all'esperienza. Zone morte degli stick e curve di risposta incidono sulla precisione percepita. Un'eventuale mappatura su mouse e tastiera aggiunge un'altra modalità d'uso, la cui efficacia dipende dal lavoro svolto sul gioco. Per una lettura storica è utile documentare le impostazioni adottate: permettono di distinguere le caratteristiche dell'opera dagli effetti della configurazione contemporanea.

## Il download è una parte dell'accesso

La pagina ufficiale della retrocompatibilità Xbox indica la necessità del download e rimanda alle specifiche dei singoli giochi. Questa dipendenza dalla distribuzione digitale merita di essere considerata insieme alla compatibilità tecnica. La possibilità di ottenere il software e quella di eseguirlo sono due



Dal software originale al nuovo ambiente: il percorso della retrocompatibilità. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.




Fonte: Xbox: ampliamento del catalogo retrocompatibile nel novembre 2021

condizioni collegate, ciascuna con una propria durata.

Un acquisto associato a un account definisce una relazione di accesso secondo le condizioni del servizio. La possibilità di reinstallare il gioco tra molti anni dipende anche dalla disponibilità dei pacchetti e dal funzionamento dei sistemi necessari a recuperarli. Dove l'accesso avviene attraverso un abbonamento, si aggiungono la durata del rapporto con il servizio e la permanenza del titolo nell'offerta pertinente.

La comunicazione Xbox colloca l'iniziativa nell'ecosistema Windows, Play Anywhere e Game Pass. L'applicazione concreta di queste possibilità va letta nelle condizioni di ciascun titolo: acquisto, abbonamento e funzioni condivise possono avere perimetri differenti. Anche il comportamento offline richiede una verifica specifica. L'avvio riuscito su un PC già configurato fornisce informazioni diverse da una reinstallazione su una macchina priva dei dati precedenti.

Per la conservazione a lungo termine conta dunque l'intera catena: ottenere i file, disporre delle autorizzazioni richieste e ricostruire un ambiente compatibile. La sua solidità determina quanto l'accesso attuale potrà essere ripetuto in futuro. Ogni dipendenza documentata rende più chiaro il lavoro ancora necessario.

## Anche la riedizione diventa un documento

Una versione distribuita oggi testimonia il modo in cui un gioco storico viene riproposto. L'aggiunta di achievement ad alcuni titoli, riportata nell'annuncio Xbox di novembre 2026, offre un esempio concreto. Gli obiettivi introducono traguardi riconosciuti dalla piattaforma e possono suggerire percorsi di gioco particolari. La loro presenza appartiene alla storia di questa riedizione e va distinta dalle caratteristiche della pubblicazione originaria.

Per uno studio accurato diventa utile conservare entrambe le prospettive. L'edizione per la console documenta un determinato ambiente tecnico e commerciale; quella per PC permette di osservare gli adattamenti scelti per una nuova distribuzione. Registrare impostazioni e differenze riscontrate aiuta a confrontarle senza attribuire automaticamente alla prima Xbox ogni comportamento della versione contemporanea.

Resta poi una parte della storia che supera l'esecuzione del programma. Manuali, materiali promozionali e documentazione delle funzioni di rete spiegano come il gioco veniva presentato e utilizzato. Quando una modalità dipende da servizi divenuti indisponibili, conservarne schermate, istruzioni e testimonianze permette almeno di studiarne il funzionamento e il ruolo nell'opera.

Il contributo più concreto della retrocompatibilità su PC è rendere nuovamente praticabile una parte del catalogo Xbox: giocabile, osservabile e accessibile a nuovi lettori della sua storia. Il suo valore archivistico cresce con la trasparenza sulle modifiche e sulle dipendenze. Una riedizione ben documentata offre così due oggetti da studiare: il gioco che rende disponibile e il lavoro compiuto per portarlo nel presente.

BLOG / 15.11.2026

# SERIE DELL'ERA PS3 E XBOX 360: L'IDENTITÀ STA NELLE DECISIONI

**Nei ritorni dopo molti anni, tempi delle missioni, controllo della squadra e cooperativa raccontano la continuità di una serie più della somiglianza delle ambientazioni.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

In uno sparatutto tattico, automatizzare un ordine alla squadra può cambiare un'intera stanza. Il giocatore avanza prima, osserva meno a lungo, affida al sistema una parte della preparazione. L'ambiente può conservare la stessa pianta e gli stessi arredi, mentre l'azione richiede un ragionamento diverso. È a questa scala che diventa interessante valutare il ritorno di una serie dell'era PS3 e Xbox 360.

Dopo una lunga pausa, ricostruire l'identità di un gioco significa anche ritrovare la distribuzione delle responsabilità: quali informazioni interpretava il giocatore, quanto tempo aveva per decidere, quali conseguenze produceva un errore. Motore grafico e servizi contemporanei intervengono su questi rapporti. Il loro effetto merita un'analisi che arrivi fino ai gesti di una singola missione.

## Vegas e il significato di avanzare insieme

Rainbow Six Vegas offre un riferimento utile, con una precisazione storica: Rainbow Six era già una serie affermata; Vegas è il filone nato durante quella generazione. Il primo episodio uscì nel 2006 su Xbox 360 e PC, arrivando successivamente anche su PS3. Parlare di serie e sottoserie permette di distinguere l'eredità generale di un marchio dalle soluzioni adottate in una sua fase specifica.

In Vegas, il rapporto tra coperture, ordini ai compagni e avanzamento dà una forma riconoscibile all'azione. La posizione del protagonista conta insieme a quella della squadra. Il passaggio alla visuale in terza persona durante l'uso delle coperture modifica le informazioni disponibili e il modo di leggere lo spazio. Questi elementi collaborano: cambiare il comportamento dei compagni può alterare il valore di una posizione, anche lasciando intatta la geometria del livello.

Un eventuale nuovo episodio offrirebbe quindi un confronto concreto sulle responsabilità assegnate al giocatore. Una squadra più autonoma ridurrebbe il carico di gestione; ordini più rapidi potrebbero aumentare la

frequenza degli scontri. Sono possibilità progettuali, ciascuna capace di produrre una propria interpretazione della formula. La continuità andrebbe cercata nel rapporto fra tali scelte.

## Il motore arriva fino alle mani del giocatore

La continuità tecnica comprende aspetti poco visibili nelle immagini promozionali. Tra la pressione di un tasto e il risultato sullo schermo intervengono la lettura dell'input, la logica di gioco e le animazioni. Le transizioni della telecamera contribuiscono alla percezione della risposta. Una nuova implementazione può rendere un movimento più leggibile oppure introdurre un intervallo durante il quale il giocatore attende che l'azione si completi.

Per questo il nome dell'engine dice relativamente poco sulla fedeltà del comportamento. Due capitoli costruiti con strumenti diversi possono condividere tempi e regole; una produzione tecnicamente imparentata con l'originale può adottare una gestione del personaggio molto differente. Per valutare il risultato servono osservazioni precise: il tempo necessario a esporsi da una copertura, la possibilità di interrompere un movimento, la durata dell'impegno richiesto da un comando.

Anche un miglioramento apparentemente neutro può propagarsi attraverso il progetto. Se il personaggio attraversa più rapidamente uno spazio scoperto, diminuisce la durata dell'esposizione al fuoco. Aumentare la precisione dei nemici per compensare può rendere più rischiosa una breve esitazione. Intervenire poi sulla resistenza del protagonista produce un ulteriore equilibrio. Conservare una sensazione familiare richiede di ricalibrare questa catena di rapporti.

I vincoli delle macchine originali fanno parte della ricostruzione, con la dovuta cautela. Memoria e capacità di elaborazione condizionavano lo sviluppo, mentre la forma di ogni livello dipendeva anche da intenzioni creative e organizzazione produttiva. Attribuire automaticamente un corridoio stretto alla RAM disponibile impoverisce la lettura. Quello spazio poteva servire a concentrare l'attenzione, a regolare gli incontri o a rendere gestibile la squadra.

## La comodità modifica il lavoro da fare

Nei ritorni tardivi, molte trasformazioni vengono presentate attraverso il linguaggio della comodità. Un'interfaccia più chiara aiuta a comprendere un ordine; un automatismo può eseguirlo direttamente. Sono interventi di portata diversa. Il primo rende più accessibile una decisione, il secondo trasferisce al software una parte del compito.

Si consideri una missione ipotetica nella quale occorre osservare un ambiente prima di entrare. Mostrare costantemente la posizione degli avversari renderebbe meno necessaria la ricognizione. Lasciare che i compagni scelgano autonomamente il momento dell'irruzione cambierebbe la gestione della sincronizzazione. La scena manterrebbe un aspetto simile, con una diversa quantità di lavoro mentale richiesta al giocatore.

Questa distinzione aiuta anche a discutere di accessibilità con maggiore precisione. Rimappatura dei comandi, dimensioni del testo e segnali audiovisivi regolabili possono facilitare l'accesso alle informazioni e alle azioni. L'automazione di una scelta interviene su un altro livello del progetto. Entrambe le strade possono avere una funzione, da esplicitare quando si descrive l'esperienza proposta dal nuovo capitolo.

Lo stesso vale per i momenti di attesa. Alcuni dipendono da interfacce laboriose o passaggi ripetitivi; altri permettono di valutare una situazione. Una revisione attenta riconosce la funzione di ciascun intervallo. Accorciare ogni pausa secondo un unico criterio rischia di rendere uniforme una missione



L'automazione di un ordine cambia il modo di affrontare la stessa stanza. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.



Fonte: Rainbow Six Vegas – pagina ufficiale Ubisoft

che traeva varietà proprio dall'alternanza tra preparazione ed esecuzione.

## La cooperativa comincia nella struttura della missione

L'online influisce su queste decisioni fin dalla progettazione. Un gruppo stabile può concordare ruoli e ricordare insieme un tentativo fallito. Una squadra composta attraverso il matchmaking ha bisogno di strumenti per comprendersi rapidamente. Le due situazioni suggeriscono esigenze diverse per la comunicazione e per la quantità di preparazione sostenibile prima di uno scontro.

In un ritorno contemporaneo, consentire l'ingresso a missione iniziata comporterebbe ulteriori scelte. Il nuovo arrivato dovrebbe capire l'obiettivo e raggiungere il gruppo; il gioco dovrebbe stabilire quali risorse assegnargli. Checkpoint e distribuzione degli equipaggiamenti partecipano quindi all'identità della cooperativa quanto il numero dei partecipanti.

La presenza di Rainbow Six Siege nello stesso marchio rende evidente quanto possa essere ampia la distanza fra formule diverse. Il suo confronto competitivo a squadre organizza la tattica intorno ad avversari umani e partite ripetute. Riprendere il filone Vegas richiederebbe una scelta specifica sul rapporto fra campagna e cooperativa, anche all'interno dell'esperienza online maturata dal marchio.

Conta inoltre la disponibilità delle funzioni storiche usate per il confronto. Quando una componente online diventa inaccessibile, resta più difficile ricostruire il ruolo della comunicazione o il costo di un fallimento condiviso. Video e documentazione conservano informazioni utili; una sessione giocabile permette di osservare direttamente coordinamento, esitazioni e adattamenti. La perdita del servizio restringe anche gli strumenti con cui giudicare un ritorno.

## Riconoscere una missione attraverso il comportamento

Un confronto significativo potrebbe partire da una situazione ordinaria: un gruppo deve attraversare un ambiente sorvegliato. Nel capitolo storico si osserva dove i giocatori si fermano, quali informazioni cercano e quando decidono di muoversi. Nel nuovo episodio si segue la stessa sequenza di intenzioni, tenendo conto delle possibilità introdotte nel frattempo.

Se emergono esitazioni simili, responsabilità comparabili e conseguenze comprensibili, una parte dell'identità è ancora leggibile. Differenze profonde possono rivelare una reinterpretazione deliberata, da valutare per l'esperienza che propone. Questo livello di osservazione permette di descrivere con precisione anche una sensazione apparentemente vaga come «sembra ancora quel gioco».

Le serie dell'era PS3 e Xbox 360 hanno lasciato abitudini concrete nelle mani dei giocatori. Un ritorno le mette nuovamente alla prova. La stanza ricostruita acquista significato quando costringe a scegliere dove stare, di chi fidarsi e quando esporsi.

DALL'ARCHIVIO / 10.10.2026

# TRICKS 'N' TREASURES, IL PROGETTO PERDUTO DI PSYGNOSIS TORNA DAGLI ARCHIVI

**Games That Weren't ricostruisce le tracce di un colorato action platform sviluppato da Hammerhead tra il 1999 e il 2000, quando la prima generazione PlayStation si avvicinava alla conclusione.**



Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Tra il 1999 e il 2000, Hammerhead lavorò per Psygnosis a un action platform tridimensionale chiamato Tricks 'N' Treasures. Il gioco non raggiunse il mercato e rimase affidato alle tracce lasciate dalla stampa dell'epoca. Una nuova scheda di Games That Weren't riunisce questi frammenti e restituisce visibilità a un progetto collocato negli ultimi anni della prima generazione PlayStation.

Le informazioni disponibili descrivono una produzione colorata, con visuale in terza persona e una struttura fondata sull'alternanza tra azione e sezioni platform. Rimangono invece da chiarire aspetti essenziali come le piattaforme previste, il livello effettivamente raggiunto dallo sviluppo e le ragioni della mancata pubblicazione. L'assenza di una versione giocabile resa pubblica richiede inoltre una distinzione importante: il recupero riguarda per ora la documentazione del progetto, non l'uscita di un prototipo utilizzabile.

## Un'identità ancora in movimento

Uno degli elementi più interessanti della ricostruzione riguarda il nome. Le riviste avrebbero utilizzato varianti quali TnT: Tricks and Treasures e TNT: Tricks and Treasure, modificando maiuscole, punteggiatura e perfino il numero grammaticale di "treasure". La forma oggi adottata, Tricks 'N' Treasures, rappresenta quindi una delle diverse identità associate al gioco durante la lavorazione.

Queste oscillazioni possono sembrare marginali, ma hanno un valore concreto per la ricerca. Un titolo provvisorio cambia spesso tra documenti interni, presentazioni commerciali e anteprime giornalistiche. A distanza di decenni, ogni variante può finire in un archivio separato e impedire di riconoscere che immagini o brevi citazioni si riferiscono alla stessa produzione. Registrare tutte le denominazioni conosciute

consente di collegare scansioni di riviste, cataloghi e altri materiali eventualmente conservati.

L'instabilità del nome suggerisce inoltre che il progetto fosse ancora in una fase editoriale fluida quando venne mostrato alla stampa. Non permette, da sola, di stabilire quanto fosse completo il gioco: titoli temporanei possono accompagnare tanto esperimenti iniziali quanto produzioni già avanzate. Offre però un indizio sul modo in cui Tricks 'N' Treasures veniva preparato per una possibile presentazione al pubblico.

## La difficile collocazione di un gioco del 1999-2000

La finestra temporale indicata da Games That Weren't coincide con una fase particolare dell'industria. La prima PlayStation disponeva ormai di strumenti di sviluppo maturi e di un pubblico abituato agli ambienti poligonali. Nel frattempo, l'imminente passaggio alla generazione successiva modificava le priorità di editori e studi. Ogni produzione iniziata in quel periodo doveva confrontarsi con un mercato affollato e con aspettative tecniche in rapido cambiamento.

Un action platform in terza persona apparteneva a un genere ormai riconoscibile, costruito attorno all'esplorazione di spazi tridimensionali, alla precisione dei movimenti e a una telecamera capace di rendere leggibili salti e combattimenti. Questi elementi richiedevano un equilibrio delicato sulle macchine dell'epoca. La resa grafica era soltanto una parte del lavoro: controlli, collisioni e comportamento della visuale potevano determinare la fruibilità dell'intera esperienza.

La descrizione sintetica di Tricks 'N' Treasures non consente di attribuirgli soluzioni specifiche in questi ambiti. La sua impostazione generale permette comunque di collocarlo nel linguaggio produttivo della fine degli anni Novanta. Il tono vivace e la combinazione tra azione e piattaforme mostrano l'interesse per giochi immediatamente riconoscibili attraverso personaggi, scenari colorati e meccaniche leggibili anche nelle immagini promozionali.

La cronologia invita inoltre alla cautela nell'associare automaticamente il progetto a una singola macchina. La vicinanza all'era PlayStation costituisce il contesto principale della scoperta, mentre l'estratto disponibile non definisce con precisione tutti i sistemi considerati durante lo sviluppo. Progetti di quel periodo potevano cambiare destinazione o essere valutati per più piattaforme. Un'eventuale conferma richiederà materiali tecnici, documenti editoriali o testimonianze dirette.

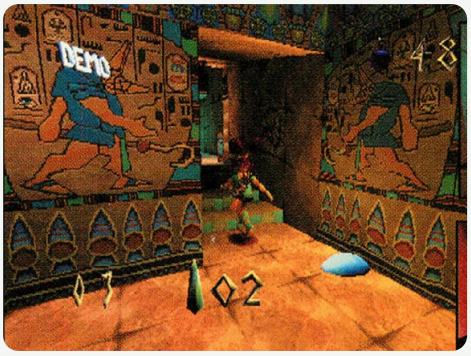
## Che cosa significa recuperare un gioco mai pubblicato

Nel caso di un titolo cancellato, "ritrovamento" può indicare situazioni molto diverse. A volte emerge una build completa; in altri casi sopravvivono poche schermate, un filmato promozionale o una menzione in una rivista. La natura delle prove disponibili determina ciò che è possibile ricostruire. Immagini e anteprime aiutano a identificare il progetto e il suo aspetto, mentre una versione eseguibile permetterebbe di studiare direttamente struttura, controlli e stato di avanzamento.

Per Tricks 'N' Treasures, il contributo immediato consiste nel riunire informazioni che rischiavano



Un titolo provvisorio può lasciare tracce diverse negli archivi e nelle riviste. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.




Fonte: Games That Weren't

di restare disperse. Le riviste rappresentano spesso la prima testimonianza pubblica dei giochi scomparsi, ma riflettono materiali forniti durante lo sviluppo e possono contenere nomi provvisori o caratteristiche successivamente cambiate. La ricerca archivistica deve quindi distinguere fra ciò che era stato annunciato, ciò che venne realmente implementato e ciò che può essere verificato attraverso reperti conservati.

La catalogazione crea anche le condizioni per scoperte successive. Un ex sviluppatore può riconoscere il titolo o uno screenshot; un collezionista può identificare una videocassetta promozionale; una diversa grafia può ricondurre a una voce dimenticata in un elenco. La pubblicazione di una scheda ordinata rende queste connessioni più probabili e offre una base comune sulla quale integrare nuove testimonianze.

## Le produzioni cancellate come storia dello sviluppo

I giochi arrivati nei negozi raccontano una parte selezionata del lavoro svolto dagli studi. Le produzioni interrotte documentano idee valutate dagli editori, generi considerati promettenti e difficoltà incontrate durante la trasformazione di un prototipo in un prodotto commerciale. Anche quando i materiali superstiti sono limitati, la loro analisi aiuta a ricostruire il funzionamento dell'industria oltre il catalogo ufficiale.

Il coinvolgimento di Hammerhead e Psygnosis rende Tricks 'N' Treasures utile per studiare il rapporto tra sviluppatore ed editore in una fase di transizione tecnologica. Le informazioni attuali non consentono di ricostruire le decisioni prese dalle due società, né di attribuire la cancellazione a una causa precisa. Proprio questi vuoti definiscono le domande su cui potrà concentrarsi la ricerca: chi ideò il progetto, quali obiettivi produttivi aveva, quanto materiale fu realizzato e in quale momento il lavoro si arrestò.

Resta inoltre da capire se alcune idee siano state abbandonate insieme al titolo oppure riutilizzate altrove. Il trasferimento di tecnologie, risorse grafiche ed esperienze maturate durante produzioni cancellate era una possibilità concreta, ma servono confronti documentati prima di stabilire eventuali continuità. Crediti, portfolio degli artisti e testimonianze dei membri del gruppo potrebbero offrire in futuro elementi più solidi.

## Una riscoperta ancora aperta

Allo stato attuale, Tricks 'N' Treasures rimane un progetto conosciuto attraverso informazioni frammentarie. La sua ricomparsa negli archivi non equivale al recupero completo del gioco, ma gli restituisce un'identità ricercabile: un nome con le sue varianti, uno studio, un editore, un periodo di sviluppo e una prima descrizione del genere.

È già un risultato significativo per la preservazione. La storia dei videogiochi dipende anche dalla capacità di conservare processi incompiuti e percorsi produttivi esclusi dalle cronologie commerciali. La scheda di Games That Weren't trasforma riferimenti dispersi in una traccia verificabile e lascia aperta la possibilità che altri materiali emergano. Se ciò accadrà, esisterà finalmente un contesto nel quale riconoscerli e interpretarli.

Fonti

Tricks 'N' Treasures: riemerge un progetto perduto di Psygnosis per l'era PlayStation

DALL'ARCHIVIO / 12.09.2026

# PRESERVARE I VIDEOGIOCHI È UN LAVORO DI FIDUCIA: MIRROR, CHECKSUM E CONTINUITÀ

**Un file resta recuperabile nel tempo quando copie indipendenti, controlli d'integrità, metadati e procedure condivise continuano a descriverlo e verificarlo.**

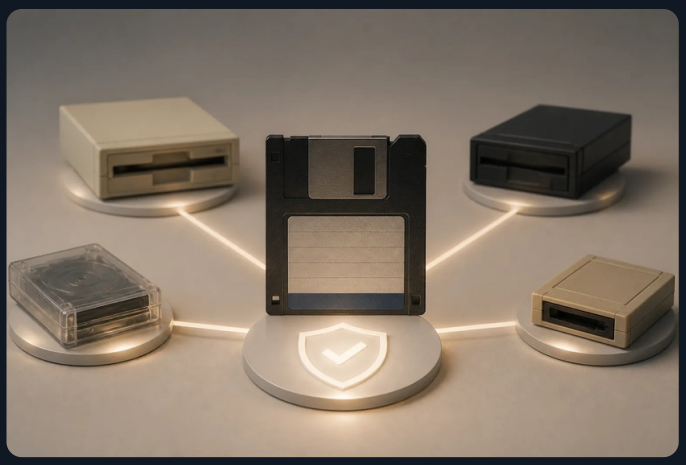


Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

Un archivio può sparire in seguito alla chiusura di un account, alla scadenza di un dominio o al guasto di un server. In quel momento, la disponibilità di ieri mostra tutta la propria fragilità. La preservazione dei videogiochi diventa resiliente quando ciascun contenuto possiede un'identità verificabile, circola attraverso copie indipendenti e rimane accompagnato dalle informazioni necessarie per riconoscerlo dopo anni.

ROM, immagini disco, sorgenti, patch e scansioni vivono dentro un'infrastruttura composta da storage, cataloghi, persone e procedure. Il valore di questa infrastruttura emerge durante un incidente: permette di stabilire quale copia sia integra, quale versione vada recuperata e quali passaggi abbiano prodotto il file conservato.

## La disponibilità descrive il presente, la preservazione prepara il recupero

Un download funzionante conferma che un file è raggiungibile in quel preciso momento. Per conservarlo nel lungo periodo servono ulteriori livelli informativi. Occorre sapere che cosa contiene, da dove proviene, quale revisione rappresenta e se la sequenza di bit è rimasta invariata. Queste informazioni trasformano un oggetto isolato in una risorsa identificabile.

Due immagini disco possono avere lo stesso nome e contenere revisioni differenti. Un dump può includere errori di lettura, modifiche introdotte durante il trasferimento oppure dati aggiunti da uno strumento. Anche i nomi più dettagliati dipendono da convenzioni che cambiano tra gruppi e cataloghi. L'identità affidabile nasce quindi dall'unione tra contenuto, impronta matematica e metadati di provenienza.

COPIE E CHECKSUM / 2 DI 3

CONTINUA LA LETTURA

La distinzione diventa decisiva quando un archivio viene ricostruito da più raccolte. Un file anonimo può risultare tecnicamente leggibile e conservare un valore storico ridotto. La stessa immagine, accompagnata da piattaforma, regione, revisione, data di acquisizione e strumento usato, entra invece in una catena documentata. La conservazione riguarda anche la possibilità di interpretare correttamente ciò che è sopravvissuto.

## Checksum e fixity: registrare lo stato di un file

Un checksum ottenuto con una funzione di hash produce una stringa associata al contenuto del file. Una variazione, anche minima, genera con probabilità elevatissima un risultato diverso quando si impiega un algoritmo crittografico adeguato. Il valore registrato diventa così un riferimento per i controlli successivi.

MD5 e SHA-1 compaiono spesso nei cataloghi storici e conservano utilità nel confronto con raccolte pregresse. Le loro debolezze crittografiche rendono prudente l'aggiunta di SHA-256 nei nuovi inventari. Mantenere anche le impronte precedenti aiuta a collegare cataloghi prodotti in epoche differenti, mentre il digest più recente rafforza le verifiche future.

Il checksum acquista efficacia attraverso la fixity, cioè il controllo periodico della stabilità dei dati. Calcolarlo una volta documenta lo stato iniziale. Ripetere l'operazione a intervalli regolari permette di scoprire corruzioni silenziose, trasferimenti incompleti e alterazioni accidentali. Un log dovrebbe registrare data, algoritmo, strumento impiegato ed esito del controllo. In presenza di un'anomalia, queste tracce aiutano a circoscrivere l'incidente e a scegliere una copia sana.

Un manifest collega ogni percorso al relativo hash. Diventa l'inventario verificabile di una directory, di una release o di un'intera collezione. Formati di packaging come BagIt applicano questo principio organizzando i contenuti in una struttura definita, con file di manifest e informazioni descrittive. Il pacchetto può attraversare sistemi diversi conservando una procedura comune per verificare il payload.

Le pratiche indicate dalla Library of Congress collocano checksum, inventari e controlli di integrità dentro una gestione continuativa. Anche le linee guida dei National Archives britannici trattano la verifica durante selezione, trasferimento e custodia. Il dato tecnico assume così un significato operativo: rende osservabile la storia del file.

## Un mirror utile possiede una reale indipendenza

La moltiplicazione delle copie riduce il rischio quando ogni replica vive in un diverso dominio di guasto. Tre copie amministrate dallo stesso account cloud condividono credenziali, policy e possibili errori di gestione. L'indipendenza cresce distribuendo i contenuti tra responsabili, fornitori e collocazioni geografiche differenti.

Un mirror destinato alla preservazione richiede inventari completi, sincronizzazioni tracciate e verifiche locali. La replica automatica di ogni cambiamento può propagare rapidamente una cancellazione o un file corrotto. Snapshot immutabili e finestre di conservazione introducono il tempo necessario per individuare il problema e tornare a uno stato precedente.

LOCKSS formalizza il principio delle copie numerose attraverso nodi che confrontano i contenuti e possono riparare una replica danneggiata usando quelle considerate valide dalla rete. Una comunità di appassionati di retrogaming può applicare la stessa logica su scala più contenuta: più custodi mantengono collezioni confrontabili, eseguono audit e documentano il ripristino.

Software Heritage offre un altro modello utile attraverso mirror completi e indipendenti dell'archivio di codice. I suoi identificatori



La disponibilità può sparire, mentre le copie indipendenti aiutano a mantenere la memoria recuperabile. Illustrazione concettuale generata con AI per Retromind.

persistenti, basati sul contenuto, consentono di riferirsi con precisione agli oggetti software archiviati. Per la preservazione del software storico, questa impostazione suggerisce una regola concreta: l'identità di un sorgente o di una release dovrebbe sopravvivere al sito che la ospita.

## Versioni e metadati rendono comprensibili le copie

La ridondanza conserva i bit; versioning e metadati conservano le relazioni. Una cartella piena di file chiamati "final", "fixed" o "latest" offre poche certezze dopo il ricambio delle persone che la gestivano. Release immutabili, numeri di versione e date permettono di ricostruire la sequenza dei materiali senza affidarsi alla memoria individuale.

Nel caso di una patch, un record solido collega l'hash della base originale, la versione della modifica e l'hash dell'output atteso. Per un dump da supporto fisico diventano rilevanti la macchina usata, lo strumento di acquisizione e gli eventuali errori rilevati. Una scansione richiede invece informazioni sulla fonte, sull'ordine delle pagine e sul rapporto tra file master e derivati destinati alla consultazione.

La provenienza aiuta anche a risolvere i conflitti tra archivi. Se due file differiscono, i metadati consentono di valutare se rappresentano revisioni autentiche, acquisizioni difettose o trasformazioni successive. Il checksum rileva la differenza; la documentazione ne spiega la natura. Affidabilità tecnica e comprensione storica procedono insieme.

## La manutenzione comunitaria è parte dell'archivio

Ogni sistema di preservazione dipende da attività ripetute: controllare i log, sostituire supporti, aggiornare manifest e verificare i ripristini. L'automazione esegue calcoli e segnala anomalie; la comunità interpreta gli esiti, assegna responsabilità e decide come intervenire. Anche uno script ben costruito perde efficacia quando nessuno osserva i suoi report.

Una procedura sostenibile può partire da un inventario condiviso e da una convenzione stabile per nomi e versioni. Ogni trasferimento genera o verifica i checksum. Le copie principali vengono controllate secondo una cadenza dichiarata e gli esiti confluiscono in log conservati separatamente. Un test periodico di ripristino completa il ciclo, perché la capacità di recuperare i dati merita una verifica pratica.

La distribuzione delle competenze conta quanto quella dei file. Documentare strumenti, credenziali di servizio, formati e procedure riduce la dipendenza da una singola persona. Custodia e distribuzione pubblica restano livelli distinti: materiali soggetti a restrizioni possono ricevere inventari, controlli d'integrità e copie autorizzate mantenendo politiche di accesso coerenti con il loro status.

## La fiducia nasce da controlli ripetibili

Un archivio autorevole conserva valore finché la sua affidabilità può essere esaminata e trasferita. Interfacce curate e grandi quantità di dati offrono accesso; manifest pubblici, politiche di replica e procedure di audit mostrano come quella collezione potrà superare guasti e passaggi di gestione.

Per le comunità che conservano giochi e sistemi d'epoca, la resilienza deriva dalla combinazione di elementi relativamente semplici. I mirror separano il patrimonio dai rischi di un singolo servizio. I checksum rendono visibili le alterazioni. Metadati e versioning mantengono il significato dei contenuti. Log e procedure permettono a nuovi custodi di proseguire il lavoro.

Quando una homepage scompare, una rete ben organizzata conserva ancora copie confrontabili, inventari leggibili e una traccia delle verifiche eseguite. Da questi elementi può nascere un nuovo archivio senza perdere l'identità dei materiali. La preservazione del patrimonio videoludico raggiunge così la propria forma più robusta: una memoria distribuita capace di dimostrare ciò che custodisce.

# IL PROGETTO E LE FONTI.

Retromind è un progetto editoriale sperimentale. Questo PDF è selezionato, adattato e impaginato da agenti di intelligenza artificiale sulla base di criteri editoriali definiti da persone. I contenuti provengono da Retromind e dalle fonti indicate. Le immagini generate o rielaborate con AI sono segnalate nelle didascalie. Il coinvolgimento umano dichiarato riguarda la definizione dei criteri editoriali; eventuali revisioni umane del singolo numero sono indicate solo se effettivamente svolte.

Copertina e quarta sono inedite per questo numero. Le illustrazioni concettuali sono tratte dal materiale Retromind o ricomposte con AI per il formato della pagina, come indicato nelle didascalie. Screenshot e documenti rinviano ai crediti originali. Ogni immagine editoriale appare una sola volta.

08 Dentro l'archivio di Electronic Arts: dai nastri ai restauri per PC
19.11.2026

10 Hollywood Monsters in ScummVM: test pubblici per l'avventura del 1997
18.11.2026

12 OSSC come downscaler: il firmware per uscire a 240p e 480i
17.11.2026

15 MicroCity v1.9, una città da Arduboy al Commodore 64
16.11.2026

17 Renegade 2: le tracce del seguito DOS mai pubblicato
14.11.2026

19 La prima Xbox su PC arriva a 25 giochi: catalogo e significato della retrocompatibilità
13.11.2026

21 Rainbow Six Vegas 3: il rumor e l'eredità tattica dell'era PS3 e Xbox 360
15.11.2026

24 Che cosa racconta un archivio di sviluppo
19.11.2026

27 Wolf500 porta Wolfenstein 3D sull'Amiga 500 con appena 512 KB
18.11.2026

32 Dal 1080p al 240p: prove e catture con un processore video
17.11.2026

35 Xbox originale su PC: il valore storico di un catalogo giocabile
13.11.2026

38 Serie dell'era PS3 e Xbox 360: l'identità sta nelle decisioni
15.11.2026

41 Tricks 'N' Treasures, il progetto perduto di Psygnosis torna dagli archivi
ARCHIVIO / 10.10.2026

44 Preservare i videogiochi è un lavoro di fiducia: mirror, checksum e continuità
ARCHIVIO / 12.09.2026

NUMERO 02 / DATI DI EDIZIONE

Data del numero: 20.11.2026. Chiusura della selezione: 19/11/2026, ore 18:00 UTC+01:00. Uscita: venerdì alle 09:00, Europe/Rome.

Progetto grafico B.03: Barlow Condensed, Atkinson Hyperlegible Next e Chakra Petch. Gabbie a due e tre colonne, font incorporati e sillabazione italiana. PDF A4, 48 pagine.

Testi completi con adeguamenti lessicali registrati. Copertine inedite e immagini editoriali senza ripetizioni.
Articoli, documentazione e crediti completi: www.retromind.it.

20 NOVEMBRE 2026

# TENERE VIVA LA MEMORIA.

**Una copia, una macchina e qualcuno che sappia ancora farle parlare.**



Illustrazione originale generata con AI per la quarta di questo numero.

Retromind

WWW.RETROMIND.IT

PROGETTO EDITORIALE SPERIMENTALE CON AGENTI AI