

VIDEOGIOCHI: PROGRAMMI PER DIRE COSE

Indiesagio 1.0
Pisa, 3 febbraio 2017
Cantiere Sanbernardo





Livello 0

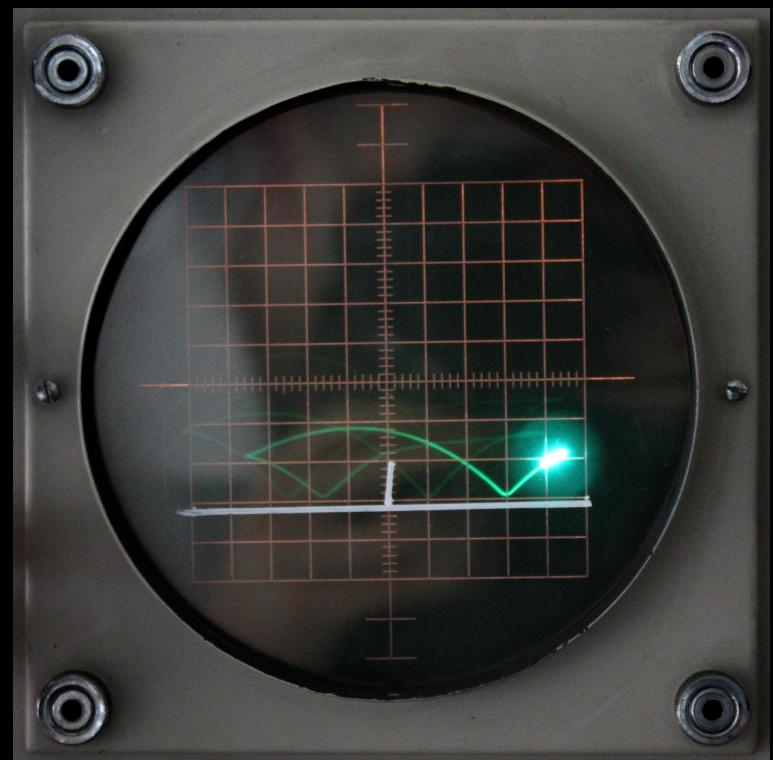
giochi prima dei programmi



Giovanni A. Cignoni — HMR Project

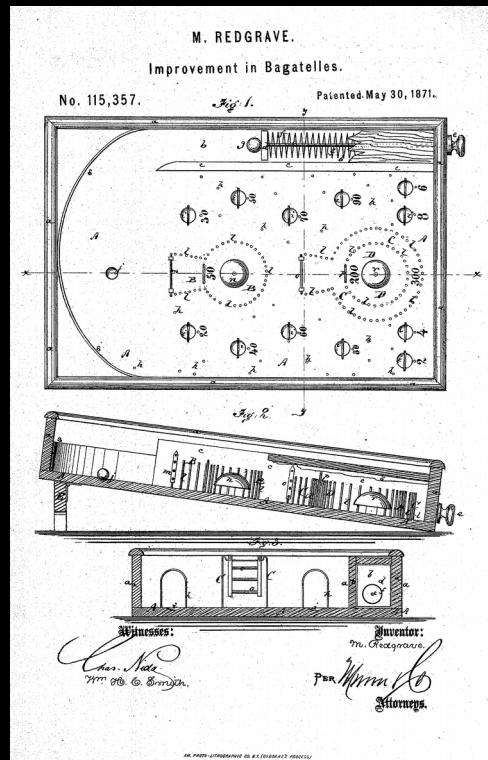
1958 - Tennis for two

- William Higinbotham
- Brookhaven Nat. Lab.
- Donner Model 38
 - + elettronica
 - + oscilloscopio





macchine per giocare (dal 1930)



BINGO

A GAME OF SKILL

5 SHOTS FOR 1¢

Dimensions 24x16x7 inches

Shipping Weight, 24 lbs.

A fascinating game chock full of fun and thrills in a well constructed cabinet of solid walnut. A simple mechanical construction made of the best and most suitable materials. A thousand machines already in operation in Chicago and making real money for the local operators.

SAMPLE PRICE \$16.50 (F. O. B. Chicago)

Write for quantity prices

To the operators comes an important announcement from D. Gottlieb & Company that production on their Bingo Machine has reached a stage where they can fill all orders promptly, and they ask that the operators place their orders with their nearest distributors, who are as follows:

BINGO NOVELTY COMPANY,
1812 St. Trumbull Ave., Chicago, Ill.
112 Galett St., S. W., Atlanta, Ga.
AUTOMATIC AMUSEMENT COMPANY,
120 W. Adams St., Memphis, Tenn.
IVYING BROSHER,
3 Miami Court, Brooklyn, N. Y.

116 E. 15th St., Fort Worth, Texas.
KRENEY & SONS,
909 W. Division St., Chicago, Ill.
SILENT SALES COMPANY,
326 Franklin St., Minneapolis, Minn.
VENDING MACHINE COMPANY,
209 Franklin St., Fayetteville, N. C.

D. GOTTLIEB & CO.
4318-24 W. Chicago Avenue CHICAGO, ILL.

GUARANTEE: To refund full purchase price if dissatisfied after 10 day trial.



1948 - CRT Amusement Device

- Goldsmith e Mann, US pat. n. 2455922
- Un po' meccanico un po' elettronico
- Si spara

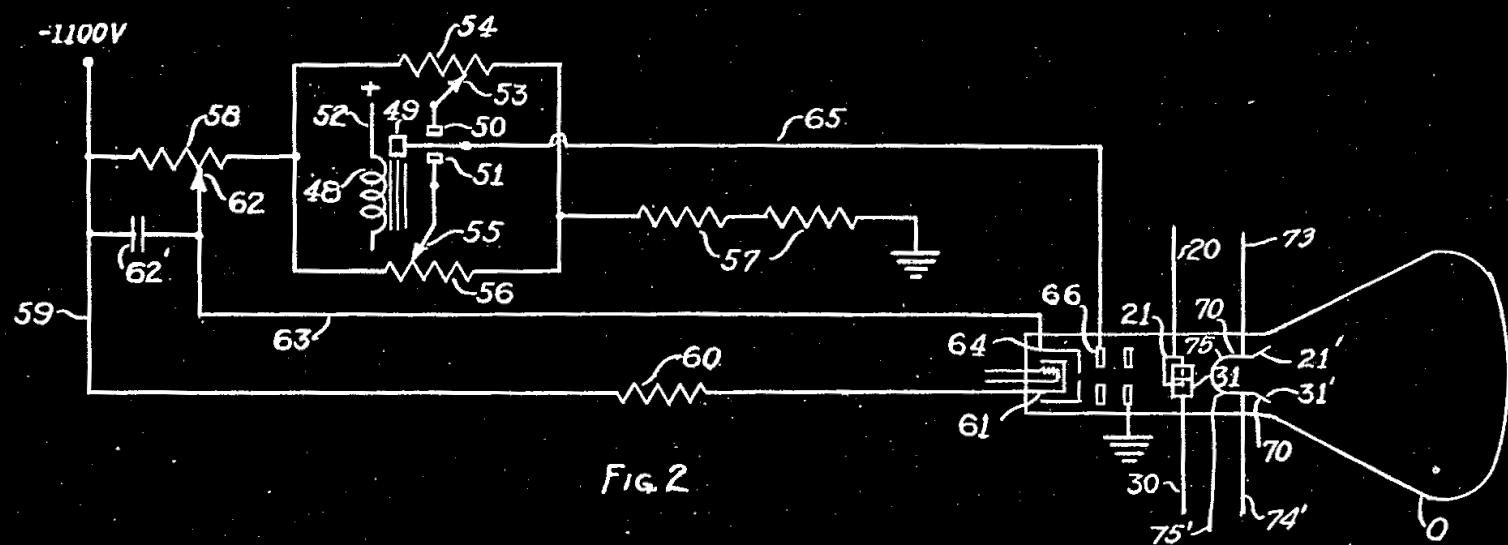


FIG. 2

1940 - Nimatron

- Westinghouse, NY Fair
- Con Elektro the MotoMan
- “Calcolatore” a relé
- Condon, Tawney e Derr
- Algoritmo di Bouton (1901)





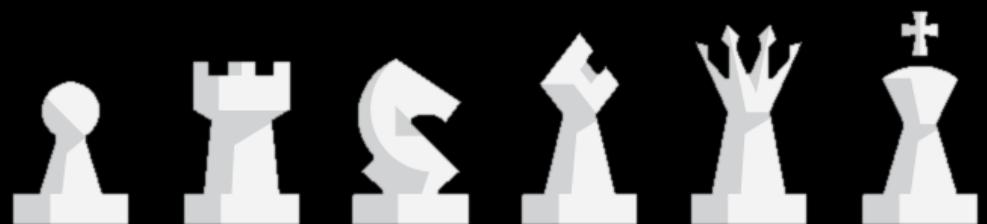
Livello I

primi programmi per gioco



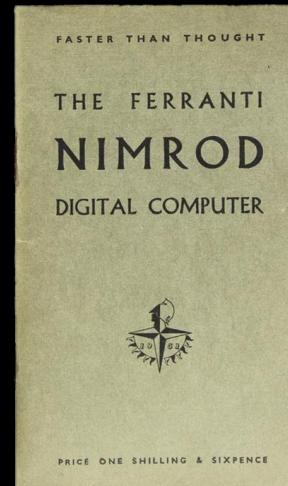
Giovanni A. Cignoni — HMR Project

- Scacchi (un classico)
- Alan Turing e David Champernowne
- Un programma senza calcolatore
- Vinse con Wilhelmina Champernowne
- Perse con Alick Glennie



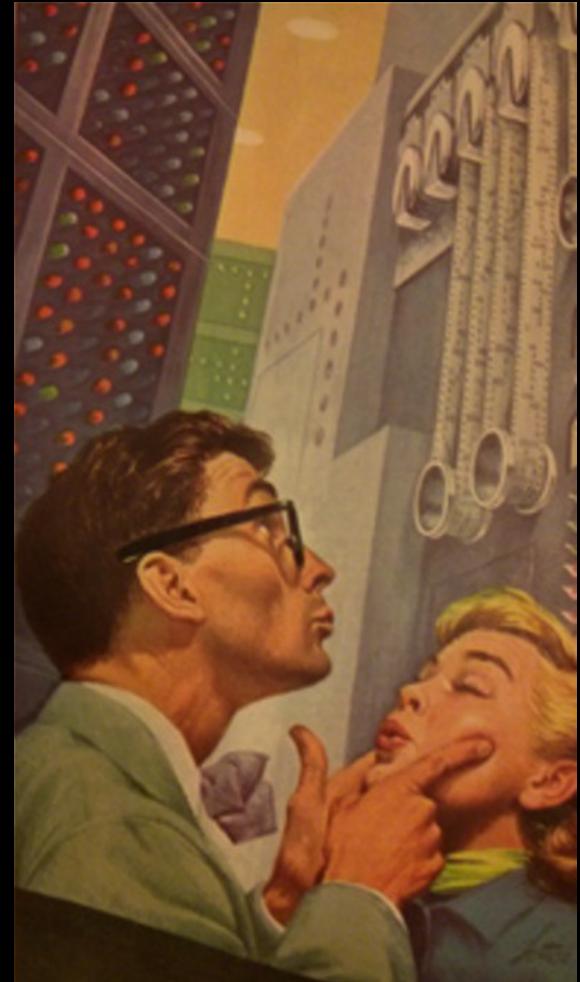
1951 - Nimrod

- Dalla Ferranti del MkI
- Festival of Britain
- Berlin Industrial Show
- John Bennet
- Didattica!



- Ancora sul Ferranti (MUC)
- Christopher Strachey
- EPICAC, Kurt Vonnegut
Collier's Weekly 1950.11.25

DEAR HONEY
MY AVID APPETITE LUSTS AFTER YOUR ANXIOUS DESIRE
YOU ARE MY BEAUTIFUL TENDERNESS MY ADORABLE LONGING
IMPATIENTLY YEARNED FOR YOUR ARDOUR YOU ARE MY CURIOUS YEARNING
MY CURIOUS HEART HOPES FOR YOUR FERVOUR
YOURS SEDUCTIVELY
MUC



- **Sempre Strachey**
God save the King
In the Mood,
registrati dalla BBC
- **Dietrich Prinz**
Matto in due mosse
Musikalisch Würfelspiel
anche a Roma, all'INAC



- Russel, Graetz, Wiitanen (Hingham Institute)
- PDP-1
- Grafico,
interattivo,
multigiocatore
- Esigente,
interessante,
la demo perfetta





Livello 2

computers for the masses



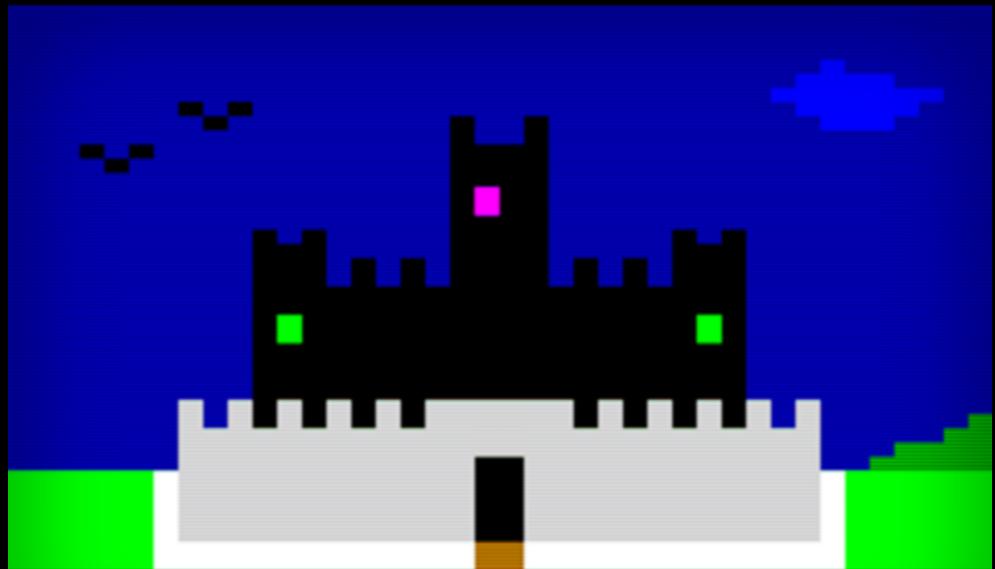
Giovanni A. Cignoni — HMR Project

- READY!
- Programmabili da subito
- BASIC, ma solo per iniziare
- Non solo C=64



1982 - Avventura nel castello

- Enrico Colombini
- Apple II, poi IBM PC
- Avventura testuale
- Lontano dagli Zork
- Premiato da AICA Computer Play 1983



--- AVVENTURA NEL CASTELLO! ---
COPYRIGHT DINOSOFT 1982





1984 - Poeta elettronico

• Stefano Magistretti

• Edizioni
Elettroniche
Mondadori

• Haiku
(con licenza)

UN' ARIA ANTICA RESPIRA -
C=64,
QUIETA POLVERE CHE SI SPEGNE



Giovanni A. Cignoni - HMR Project

1985 - Garry Kitchen's GameMaker

- Activision
- C=64, Apple II, IBM PC...
- The Editor
 - + SceneMaker
 - + SpriteMaker
 - + MusicMaker
 - + SoundMaker



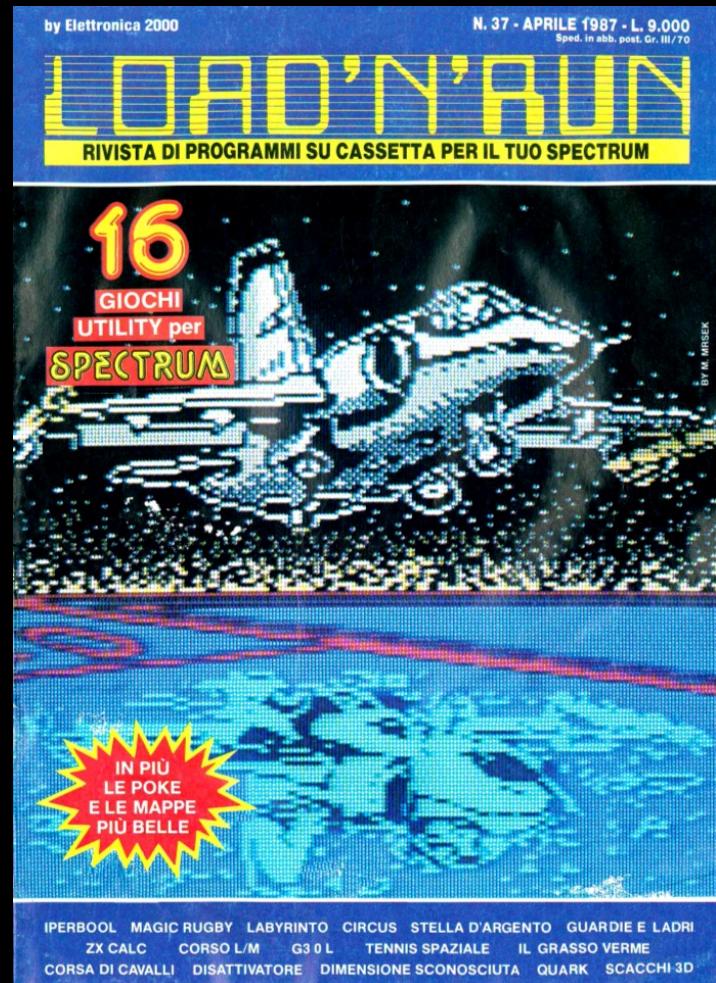
1987 - SEUCK shoot'em up construction kit

- Sensible Software
- Jonathan Hare
Chris Yates
- C=64
Amiga
Atari ST



1987 - Dimensione sconosciuta

- Sinclair ZX Spectrum
- The Quill (1983)
- Bonaventura Di Bello
- Poi fondatore
di The Games Machine



- C=64 e satira (?) politica
- Eugenio Scoop contro tutti
- Gruppo Editoriale Jackson (Reina e Zanga)
- Crack (tardivo) di AEG (Firenze)



Livello 3

la piattaforma Wintel



Giovanni A. Cignoni — HMR Project

- Dal Giappone, non ufficialmente
- In Italia Sciutteri e Crocenzi
- RPG Maker MU (2015)





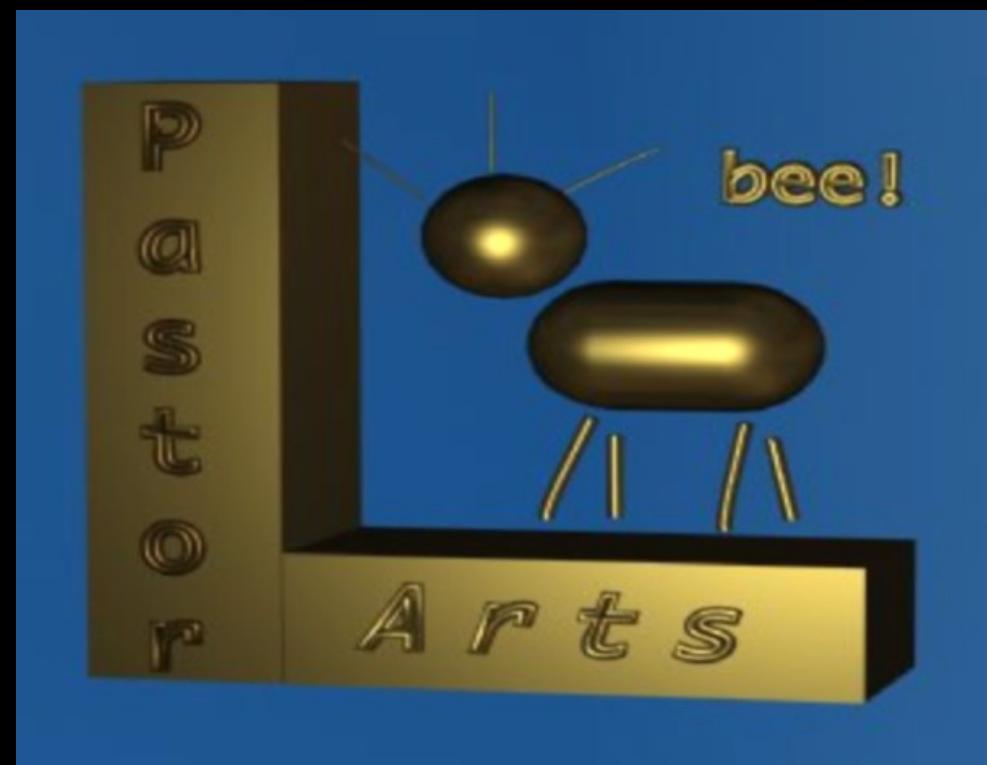
1997 - Adventure Game Studio

- Chris Jones
- Engine + editor
- Artistic License 2 dal 2010/11
- Comunità vivace



Giovanni A. Cignoni — HMR Project

- CUG (degli inizi)
- Giochi... personali
- Nei ricordi di tanti
- AGS, RPG Maker,
ma non solo



- Backus-Naur à gogo!
- Generatore da grammatiche
- Vision-X, Manta, Zeff, ... contributi di altri (CUG)
- Licenza GPL
- <http://polygen.org>

Un Cranio Lavorato

*Un ottimo romanzo,
cupo ed entusiasmante,
ricco di eventi inquietanti
e personaggi singolari*

– l'Espresso



Livello 4

il web e le piattaforme mobili



2005(?) - Il Cervello a Prostituirsi

- Il CUG della maturità
- Not NotPron (2004, David Münnich)
- <http://icap.altervista.org/>



Il Cervello A Prostituirsi

Andatevene. Questo sito è nato per provare che siete dei poveri ritardati mentali senza un minimo di spina dorsale e forza di volontà...

- Radical games
against the dictatorship
of entertainment
- <http://www.molleindustria.org>





Game Over
(anzi no)



Giovanni A. Cignoni — HMR Project