



Oggi è 3 dic 2018, 0:02

Messaggi senza risposta | Argomenti attivi

[Indice](#) » [L'angolo del caffè](#) » [L'angolo dell'artista](#)

Tutti gli orari sono UTC + 1 ora

## Un caffè con Jeffrey Daniels di Denial Commodore VIC-20

**APRINUOVO**

**CHIUSO**

Pagina 1 di 1 [ 4524 visite, 1 messaggio ]

[Stampa pagina](#)

[Precedente](#) | [Successivo](#)

Autore	Messaggio
saver71	<b>Oggetto del messaggio:</b> Un caffè con Jeffrey Daniels di Denial Commodore VIC-20 <b>Inviato:</b> 9 ago 2013, 9:03

offline

Amministratore



Iscritto il: 15 giu 2009, 11:46

Messaggi: 1660

Località: Sassari

Ho l'onore di pubblicare un'intervista a Jeffrey Daniels, webmaster della comunità internazionale on-line del Commodore VIC-20. A distanza di 32 anni dalla sua nascita, questo piccolo gioiello con soli 5 kilobyte di memoria continua ad essere utilizzato da tantissimi appassionati in tutto il mondo. Ma vediamo cosa ha da dirci Jeff in merito. Buona lettura a tutti.



Ghost



Game Theory



Only You



Go Left



Ten Ten



SETI



Heist



Odi Est Amo



Dream



FIFA 2010

### INTERVISTA A JEFFREY DANIELS, WEBMASTER DI DENIAL COMMODORE VIC-20

**saver71:** Ciao Jeff. Parlaci un po' di te. Chi sei, di cosa ti occupi?

**Jeffrey:** Mi chiamo Jeffrey Daniels. Molti probabilmente assoceranno il mio nome al game design, in particolare ai videogiochi a 8 bit per il Commodore VIC-20. Per me questa pratica non è soltanto un semplice hobby ma una forma d'arte.

Per chi non lo sapesse, il VIC-20 è un eccentrico computer basato sul processore MOS 6502 e orientato alla seconda generazione di videogiochi. È la piattaforma più comune per le mie creazioni, ma faccio giochi anche in altri formati tra cui giochi da tavolo tradizionali e altri tipi di giochi coinvolgenti.

Jeffrey: Ho iniziato a fare giochi dalla mia infanzia. I giochi erano per lo più disegnati a mano su fogli di carta. Sono ancora innamorato dei materiali semplici e preferisco i titoli del VIC-20 con 3583 byte di memoria.

Il VIC-20 è al centro della maggior parte dei miei sforzi creativi, perché è una meraviglia di complessità e semplicità allo stesso tempo. Mi piace tantissimo fare giochi per questa specifica macchina, non ho trovato una piattaforma più piacevole. Ho sempre amato la cultura del fai-da-te di fanzines, minicomics e shareware. Mi piace realizzare pacchetti di giochi che utilizzano come media vecchie cassette o floppy disk.

Il mio game making si assomiglia in vari modi al mio stile di scrittura. Io insegno scrittura creativa e scrivo racconti in forma poetica. Per me, scrivere codice per i miei programmi di gioco equivale a scrivere una poesia. Lavoro esclusivamente con il sistema non espanso e vedo i gravi limiti dell'hardware come una sfida creativa.

La mia passione per i giochi ha le sue radici nel mio interesse per la comunicazione. I giochi sono una forma d'arte relativamente attiva. Non è che definirei un libro o un quadro passivi; ma i giochi richiedono la partecipazione del pubblico. Giocare un gioco permette al giocatore di essere una parte del processo creativo, un collaboratore. L'esperienza finale è sempre il prodotto di più di una sola mente, quella del progettista e quella del giocatore.

Come fan di mods, ho sempre tentato di estendere l'invito anche ad altri coder. Cerco di mantenere i miei programmi i più accessibili possibile. Voglio che l'utente legga il mio codice, che vi apporti modifiche. Per fare questo si deve avviare un dialogo con un momento creativo della mia vita ormai congelato nel tempo.

#### **saver71: Quali sono i tuoi giochi e programmi preferiti?**

Jeffrey: Ultimamente, mi sono piaciuti molto i giochi di Jason Rohrer, Anna Anthropy, Robin Harbon / Sam Washburn, e Pippin Barr.

Specificamente per la piattaforma VIC, Jeff Minter e Tom Griner. Tengo sempre d'occhio i nuovi progetti di Ghislain DeBois, Robert Hurst e Steve McCrea. In realtà, c'è un buon numero di grandi game designer per il VIC. Ci sono anche grandi demo artist, progettisti hardware e altri tipi creativi oltre al gaming che lavorano con questa macchina.

Sono costantemente alla scoperta di nuovi grandi progetti. Come giocatore, tengo un elenco on-line dei miei giochi preferiti, ordinati per piattaforma. Tuttavia, i giochi che gioco maggiormente sono miei. Ho passato un sacco di tempo cercando di capire quello che ho fatto e perché. È un atto di auto-riflessione; imparo sui periodi nel mio passato in base all'estro creativo che avevo.

#### **saver71: Parliamo di Denial. Quali sono le principali attività del sito / forum?**

Jeffrey: Denial è una comunità online che ho formato intorno a questa passione per l'hardware. Abbiamo numerosi membri in Canada, Svezia, Italia, Germania, Australia, Regno Unito e, naturalmente, negli Stati Uniti, dove io sono residente. C'è attività quotidiana nel forum online, e ho modo di incontrare i membri in occasione di eventi durante tutto l'anno. Per lo più li vedo verso settembre in un pellegrinaggio annuale nella zona di Chicago. È molto pratico per me allo scopo di testare nuovi giochi e raggiungere altri obiettivi.

Denial è effettivamente iniziato come umile fanzine (fogli pinzati di carta fotocopiata) e sviluppato in una comunità internazionale di geni e disadattati.

Le attività del Forum sono varie e sorprendenti. Ci sono stati progetti incredibili come la popolarissima Mega-Cart e anche un recente porting di Doom.

#### **saver71: Parliamo di appassionati del Commodore VIC-20. Questo home computer è ancora molto popolare in tutto il mondo?**

Jeffrey: Dopo essere stato brevemente messo in ombra dai computer con sistemi operativi Apple e Microsoft, il VIC-20 è ora pronto a superare la sua breve tregua nella sua popolarità. I giocatori di console stanno iniziando a vedere oltre il luccichio del controller wireless e del gioco online. Lentamente, stanno riscoprendo il VIC-20 e si stanno rendendo conto che i videogiochi hanno raggiunto l'apice. Credo fermamente che sia improbabile che i videogiochi miglierino al di là di questo hardware.

Jeffrey. Acquistare uno. Ci sono grandi emulatori online, tra cui VICE (che è assolutamente meraviglioso). Matt Dawson, Ander Persson e altri hanno davvero impressionanti emulatori basati su browser, ma io sostengo che una vera e propria esperienza sull'hardware dovrebbe avere la precedenza su ogni emulatore. La maggior parte dei proprietari di VIC, tra cui i proprietari degli emulatori stessi, esprimono un particolare orgoglio nell'avere una macchina di lavoro vera e propria.

Unisciti alla community online. Anche se non hai il tempo o le risorse per incontrare tutti i possessori di VIC-20, partecipare alla community Denial o altro forum di giochi classici è una grande alternativa.

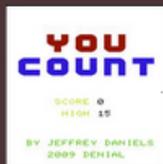
### saver71: Ultima domanda. Progetti per il futuro?

Jeffrey: Recentemente ho compilato quasi tutti i miei vecchi giochi e li ho inclusi in un file liberamente disponibile per il download. Questo mi è stato molto utile per avere un quadro generale sul lavoro svolto e per concentrare la mia mente sulla produzione di nuovi lavori. Nel corso degli anni, ho utilizzato il VIC come mezzo di espressione artistica. Vorrei raggiungere un pubblico più vasto attraverso la realizzazione di una pagina web dell'artista e la diffusione dei miei giochi in forme più accessibili come i cabinati arcade. Finora, ho realizzato alcune mostre e le risposte sono state positive.

Mi piacerebbe continuare in questa direzione e, eventualmente, introdurre più utenti al sistema. I miei ultimi esperimenti per il VIC-20 sono interattivi, ma ricadono al di fuori delle definizioni comuni per i giochi. Con la comunità forte e solidale che ho accanto, mi sento molto ottimista per esplorare nuovi orizzonti.



Spy Mouse



You Count



Ten Ten Again



Robot Riot



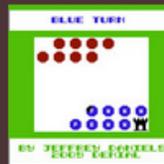
Night of the Ninja



Box



Pillow Fight



Improbable War



Squeak



Bounce

Denial - The Commodore Vic 20 Community

Mega-Cart - The ultimate cartridge for your Commodore Vic-20



[Top](#)

[profilo](#)

Visualizza ultimi messaggi: [Tutti i messaggi](#) Ordina per [Ora di invio](#) [Crescente](#) [Vai](#)

[APRI NUOVO](#)

[CHIUSO](#)

Pagina 1 di 1 [ 4524 visite, 1 messaggio ]

[Indice](#) » [L'angolo del caffè](#) » [L'angolo dell'artista](#)

Tutti gli orari sono UTC + 1 ora

Chi c'è in linea