



Re-Volt è un videogioco *Arcade* automobilistico che simula corse tra automobili radiocomandate (RC) prodotto dalla Acclaim Entertainment nel 1999. È stato sviluppato per PlayStation, PC, Nintendo 64 e Sega Dreamcast. Una versione del gioco era stata annunciata per Xbox, ma venne in seguito abbandonata. **Modalità di gioco:** **Gara Singola:** È una gara nella quale si può scegliere a proprio piacimento l'automobilina da usare, il tracciato, la quantità di avversari controllati dal computer (fino a 15), e il numero di giri. **Campionato:** In questa modalità si può competere in uno dei quattro tornei disponibili nel gioco: Bronzo, Argento, Oro e Platino e ognuno di essi è formato da 4 circuiti (tranne la coppa di Platino che è formata da 5). Da un torneo all'altro, aumenta sia la difficoltà, sia il numero di giri che le automobili devono compiere. Vincendo tutti i tornei si sbloccano tutte le auto standard e tutti i circuiti standard. **Multiplayer:** In questa modalità si può giocare in più di un giocatore. Nella versione originale non era disponibile il multiplayer off-line nella versione per PC, tuttavia dei modder, nella versione 1.2 del gioco, hanno aggiunto questa modalità. Si può inoltre (solo nella versione PC) giocare on-line con qualsiasi tipo di connessione. **Prove Cronometrate:** Servono a stabilire record di velocità sui vari circuiti senza competere contro altre automobili. Battendo tutti i record delle piste in versione normale, invertita e speculare, per un totale di quasi 40 tracciati, saranno sbloccate nuove funzionalità di gioco. Battendo il record di una pista in modalità invertita si sbloccherà quella speculare e viceversa. (In questa modalità esisteva una versione "demo" in cui, quando si correva su una qualunque pista con una qualunque macchinina, compariva l'immagine semi-trasparente della macchinina che deteneva il record su quella pista, che riproduceva esattamente il giro record, dando la possibilità al giocatore di controllare in tempo reale la sua prestazione in rapporto a quella del record. Questa funzione era chiamata: "ghost", ma è scomparsa inspiegabilmente dalle versioni definitive del gioco). **Allenamento:** Per sbloccare almeno una delle due modalità riportate nel paragrafo precedente bisogna prendere una stella in modalità allenamento. Le stelle sono nascoste all'interno delle piste in posti insoliti, per esempio sotto una automobile parcheggiata in Toys in the Hood. Prendendo tutte le stelle e battendo tutti i record si riesce a sbloccare tutte le auto e tutte le piste del gioco. **Arena:** È uno speciale percorso dove sono presenti 20 stelle che il giocatore deve riuscire a prendere (anche in partite diverse) usando un'auto qualsiasi e girando liberamente per il percorso. Prendere tutte le stelle permette all'utente di sbloccare la settima modalità, illustrata di seguito. Nella versione multiplayer di questa modalità, la stella è una sola, e il giocatore che la tocca per primo ne mantiene il possesso; gli avversari possono tuttavia "rubargliela" se riescono a toccarlo. Vince la partita chi mantiene il controllo della stella per un tempo prestabilito. **Clockwork Carnage:** È una gara singola dove gareggiano 30 automobili Clockwork di colori diversi. Le Clockwork sono di piccola dimensione, e questa modalità è l'unica dove è possibile gareggiare con più di 12 auto in gioco.

Alcuni particolari del videogioco: **Livelli di gioco:** Le gare sono divise in quattro categorie in ordine di difficoltà. La prima, Junior RC, corrispondente alla difficoltà facile, è una categoria per principianti dove la velocità delle automobili è limitata e il comportamento fisico delle auto è semplificato, ad esempio sono più stabili in curva di quanto dovrebbero. Man mano che si sceglie una categoria maggiore (che si può selezionare quando inizia una gara o un campionato e in ogni modalità di gioco) i testacoda sono più frequenti ed è più difficile tenere una tenuta di strada corretta. I livelli superiori sono, in ordine di difficoltà, Console (corrispondente alla difficoltà media), Arcade (corrispondente alla difficoltà difficile) ed infine Simulazione (corrispondente alla difficoltà estrema), con quest'ultima che rende realistici tutti gli scontri tra le auto. **Armi:** Le automobili possono essere equipaggiate con una serie di armi, che si ottengono attraversando dei piccoli fulmini disseminati lungo le piste. Si può tenere una sola arma alla volta che si può usare quando si vuole, attraversare un fulmine mentre si ha già un'arma a disposizione non ha cioè alcun effetto. Le armi sono di diverso tipo: un lanciamissili, una sfera gigante di ferro da far rotolare sulla pista, un black-out generale che ferma tutte le auto per una manciata di secondi, e il falso fulmine, che se attraversato, invece che fornire un'arma, fa saltare in aria l'auto. È possibile anche ottenere olio da spargere sul tracciato, gavettoni da lanciare contro le altre auto, o elettrizzare l'auto, che investe con una scossa elettrica gli avversari che si avvicinano troppo facendoli fermare per qualche secondo. C'è infine un bonus che dà alla macchina maggiore velocità ma che la rende più difficile da guidare; questa non è un'arma vera e propria ma può essere usata per annullare gli effetti dell'"elettrizzazione". **Circuiti:** I circuiti di Re-Volt sono riproduzioni di vari ambienti a grandezza naturale, che, dal punto di vista delle automobili giocattolo protagoniste del gioco, appaiono ovviamente giganteschi, il che conferisce alle piste un aspetto insolito. Le ambientazioni sono le seguenti, divise in vari livelli di difficoltà, per un totale di quattordici piste. Inoltre, grazie all'Editor di piste, possono essere create delle piste personalizzate dal giocatore.

Storia: Nel manuale d'istruzioni di Re-Volt si può leggere il seguente testo: Per anni Toy-Volt ha prodotto giocattoli per i bambini di tutto il mondo. In pochi mesi dall'uscita dei loro primi prodotti, divennero la più importante azienda del settore. Nessuno riusciva a capire cos'era che rendeva questi giocattoli così popolari. Certo, avevano assunto i migliori operai e designer nel mondo, ma c'era qualcos'altro, qualcosa quasi di magico. Con il loro ultimo prodotto, delle macchinine radiocomandate, sembra però che abbiano usato un po' troppo di quell'elemento "speciale", dato che le auto hanno guadagnato una propria personalità quando stavano per entrare nella catena di montaggio. Scappate dagli scaffali che le tenevano prigioniere, sono entrate nel mondo reale e ora creano il caos mentre si divertono con la libertà appena conquistata... le macchine R/C della Toy-Volt si sono ribellate! Re-Volt è una corsa arcade rapida e coinvolgente caratterizzata dalla presenza del controllo più realistico e di alcuni degli avversari più intelligenti che si siano mai visti. Ma non è finita, dato che tutta questa azione e questo capolavoro di corsa si sviluppano in alcuni tra i più insoliti circuiti mai visti in un gioco di corsa. Gareggiare

nei musei, accelerare nei supermercati e correre a tutta velocità nei negozi di giocattoli... è tutto possibile nel mondo di Re-Volt.

Track editor: Il track editor (il nome nella versione italiana è Editor di piste) permette all'utente di creare piste personalizzate. È incluso in tutte le versioni del gioco. Le piste creabili seguono lo stile del negozio di giocattoli. Lo scenario non è personalizzabile, e si corre in una grossa stanza chiusa. Si possono disporre a piacimento rettilinei, curve tonde e quadrate, dossi, colline, sterrati e altro ancora. Rialzando da un lato i rettilinei, è possibile ottenere dei veri e propri salti nella propria pista, caratteristica che non appartiene a pieno a nessuna delle piste predefinite. Nella versione per PC sono disponibili al massimo 20x20 blocchi per pista. Nella versione per PlayStation, invece, poiché le memory card hanno uno spazio limitato e Re-Volt occupa soltanto due blocchi nella memory card (uno per i dati e le opzioni e uno per le piste), sono disponibili solo 17x17 blocchi.

Sequel: Nell'inizio 2000 la Acclaim Entertainment aveva annunciato l'uscita di Re-Volt 2 per l'estate dello stesso anno[2]. Re-Volt 2 non è mai uscito, inoltre nel 2006 la Throwback ha acquisito i diritti di proprietà di Re-Volt ed altri giochi della Acclaim[3], vendendo poi nel 2012 tutti i diritti alla coreana We Go Interactive, che ne fece uscire tre titoli, tutti basati sull'originale, per iOS e Android. Sono però usciti 2 spin-off, RC Revenge per PS1 e RC Revenge 2 per PS2.

Patch (1.2): Intorno al mese di novembre del 2010 è stata però diffusa la notizia che alcuni utenti della crew di RVhouse (un software usato per le corse online) stessero lavorando sul codice sorgente di Re-Volt (introvabile fino a quel momento) ottenuto da un progetto di porting per Xbox mai portato a termine e chiuso nel 2002. Il nuovo aggiornamento prevede un importante miglioramento per quanto riguarda il gioco e nella fattispecie la modalità Multiplayer, supportata pochissimo e mai adattata alle nuove tecnologie dal 1999, anno di uscita del gioco. Questa nuova patch porta notevoli modifiche con varie versioni. La primissima ha importato in Re-Volt un sistema di profili che fino a quel punto era possibile solo grazie ad un programma esterno. Con i profili è possibile avere più salvataggi e quindi ogni persona che gioca può mandare avanti il suo profilo e sbloccare auto e piste in autonomia. Sono però stati riportati problemi al tipo di scontri all'interno di una gara: se si giocava in una modalità diversa da simulazione si creava un "box" invisibile intorno alle auto solido, e ciò rendeva difficoltosa la partenza. Il bug fu successivamente risolto con un aggiornamento.

 **Clicca QUI per scaricare Revolt** 



Clicca QUI per il mirror alternativo



RVGL è una riscrittura / porting multiplatforma di Re-Volt che funziona in modo nativo sia su Windows che su GNU / Linux. È alimentato interamente da componenti moderni e open source. Attualmente utilizziamo lo standard del settore OpenGL per la grafica. Sono supportati sia i dispositivi OpenGL precedenti che quelli moderni. OpenAL Soft per l'audio. Si tratta di un'implementazione software indipendente di OpenAL che fornisce vari backend per diverse piattaforme. Supporta anche servizi di streaming audio (OGG, FLAC, MP3). SDL2 per l'input: tastiera e vari joystick, gamepad e controller e altro supporto specifico per piattaforma (thread, timer, ecc.). ENet, una libreria UDP leggera per il networking.

Caratteristiche:

- Supporto per varie piattaforme (Windows, Linux, Android) e architetture.
 - Nuovo renderer basato su shader programmabili.
 - Schermo ampio, Full HD, supporto risoluzioni 4K.
- Contenuto aggiuntivo della versione Dreamcast portato su PC e Android.
 - Modalità multiplayer a schermo diviso 2-4 giocatori portata su PC.
 - Grafica: font migliorato, supporto nativo per filtro anisotropico e MSAA.
- Audio: vero audio surround 3D, riproduzione della colonna sonora originale (Ogg, Flac, MP3).
 - Input: supporta un'ampia varietà di gamepad, controller Xbox e PS4.
 - Netplay: multiplayer peer-to-peer a bassa latenza, spettatori e lobby support.
 - Supporto Unicode, lingue aggiuntive e supporto layout tastiera internazionale.
- Personalizzazione: skin per auto, box art per auto, musica per livello, funzionalità complete per la creazione di contenuti personalizzati.
 - IA migliorata e stabilità di gioco migliorata, specialmente su sistemi di fascia alta.
 - Caricamento multi-thread efficiente, caricamento silenzioso e molto altro...

Grafica: RVGL utilizza l'API OpenGL multiplatforma per dare vita a Re-Volt con una grafica ricca e ad alta risoluzione. Alcune delle funzionalità supportate sono la correzione automatica delle proporzioni, la modalità finestra ridimensionabile e la correzione gamma a schermo intero. Inoltre, sono supportate in modo nativo varie opzioni grafiche tra cui Anisotropic Texture Filtering e Antialiasing. RVGL è anche in grado di generare automaticamente livelli mipmap che aiutano a migliorare le prestazioni. Controlla queste opzioni in Opzioni -> Impostazioni video. Inoltre, il gioco ora utilizza un nuovo motore di rendering basato su shader programmabili. Si prevede che questo motore di rendering basato su shader abbia prestazioni notevolmente migliorate sulle GPU moderne e una migliore efficienza energetica su laptop e dispositivi mobili.

Schermo Diviso: Ti offriamo il supporto multiplayer a schermo condiviso da 2 a 4 giocatori su PC, in precedenza esclusivo per le versioni per console del gioco! Configura fino a 4 controller diversi o condividi la tastiera. Il tastierino numerico è assegnato per impostazione predefinita al giocatore 2, consentendoti di giocare con il tuo amico senza alcuna configurazione precedente. Non è tutto: puoi avere macchine CPU che giocano insieme ai tuoi amici in modalità Schermo diviso! Abilitalo da Impostazioni di gioco -> CPU multiplayer.

Multigiocatore: RVGL offre una modalità Multi-Player Peer-to-Peer a bassa latenza basata su ENet, con supporto Multicast opzionale. Gareggia (o tagga)

con un massimo di altri 15 giocatori da qualsiasi parte del mondo, con 8 slot aggiuntivi per gli spettatori. Usiamo UDP Hole-Punching per garantire che i giocatori dietro i router domestici siano in grado di giocare insieme senza configurazioni aggiuntive. Il gioco astrae le complessità del NAT in modo che i giocatori della stessa rete locale possano giocare, allo stesso tempo, con altri giocatori da tutto il mondo! Una menzione sul supporto Multi-Player di RVGL non sarebbe completa senza la modalità Spettatore e il supporto per la partecipazione in ritardo. Esatto: entra subito in un gioco in corso e preparati a gareggiare quando l'host riavvia il gioco. La messaggistica di chat multi-giocatore è stata migliorata con una lobby in-game, accessibile in qualsiasi momento premendo il tasto TAB e il supporto per i layout di tastiera internazionali. Digitare con élan - dead keys e AltGr sono supportati nativamente. Il supporto Multi-Player di RVGL è completamente multiplatforma: ciò significa che i giocatori su Windows, Linux o un dispositivo mobile Android potranno giocare insieme.

Tracce sonore originali: RVGL è in grado di riprodurre la colonna sonora originale dal disco rigido. Quando scarichi risorse di gioco, assicurati di ottenere il pacchetto che include la colonna sonora. Se ti capita di avere un CD Re-Volt originale in tuo possesso, puoi estrarre le tracce audio in uno dei formati supportati (Ogg, Flac, MP3 o WAV non compresso) e inserirle nella cartella dei redbook del gioco come tracce numerate dalla traccia02 [.ogg] a track15 [.ogg]. Controlla la documentazione per maggiori informazioni.

Versione attuale delle librerie di Revolt: **rvgl_21.0930a-1**

Per aggiornare le librerie cliccare sul logo "Rvgl" e andare nel paragrafo: Archives(7) e cliccare: "Win64"

Una volta scaricato bisogna solo copiare i file dell'archivio nella cartella estratta.

Per trasformare le librerie 64-Bit in versioni a 32-Bit scegliere semplicemente la versione: "Win32"



Clicca qui per accedere alle Mods



Contenuti personalizzati:

Tonnellate di auto e livelli realizzati dagli utenti sono stati realizzati per Re-Volt nel corso del decennio e RVGL rimane compatibile con tutti loro. Dai un'occhiata alle migliori piste e alle migliori auto. RVGL ha notevolmente ampliato le possibilità per consentire ai contenuti creati dagli utenti non solo di corrispondere, ma anche di sostituire l'originale. Consulta la documentazione per un elenco esaustivo di tutte le opzioni disponibili per i produttori di piste e auto. Di seguito è riportato un assaggio di ciò che è possibile con RVGL:

Per i livelli:

- Texture ad alta risoluzione (fino a 8192x8192) e più formati di texture (BMP, PNG, JPG).
- Trasparenza alfa attraverso le trame (sono supportati sia BMP a 32 bit che PNG).
- Personalizzazione avanzata (oggetti animati, grafica, musica ed effetti sonori).
- Livelli personalizzati di Battle Tag e Stunt Arena e supporto per le modalità Practice e Time Trial.
- Vari limiti estesi per supportare livelli più ampi e complessi.- Ambiente di sviluppo in-game migliorato.

Per le auto:

- Texture ad alta risoluzione.
- Supporto per box art per auto, ombre e suoni del motore dell'auto.
- Le statistiche vengono visualizzate nel frontend.
- Effetti speciali: volo d'autore (come UFO) e auto guidabili capovolte (come Rotor).
- Animazioni: hanno parti che girano con la ruota, come Panga!
- Cappuccio personalizzabile e telecamera retrovisiva per ogni auto.



MKCounter



La filosofia del modding:

La filosofia del Modding è radicata all'interno di quella Hacker, e da questa partirò per esporre la mia tesi. To Hack, in inglese, significa letteralmente rompere, smontare, e per questo nell'ambiente dei patiti di informatica dei primi anni '70 quelli che esploravano le funzioni più recondite degli elaboratori ed il modo di sfruttarle in tutti i modi possibili iniziarono ad autoaffibbiarsi il nomignolo di Hackers, nick poi esteso anche a tutti coloro che si industriano per esaminare, smontare, capire e rielaborare qualsiasi cosa che abbia un minimo di contenuto tecnologico, o meglio, una quantità di elementi che interagiscono tra di loro tramite meccanismi modificabili a piacimento per realizzare funzioni del sistema anche estremamente diverse da quelle per le quali il sistema stesso era stato concepito. In questo senso è considerabili un Hacker anche chi si diverte a smontare la falciatrice per studiarne la costituzione interna o, addirittura, per modificarne il funzionamento. In questo senso, i Modders sono una particolare branca degli Hackers che si occupa di modificare il proprio pc aumentandone le prestazioni con l'overclocking e realizzando sistemi di raffreddamento a liquido o tramite modifiche estetiche od anche con l'aggiunta di sistemi di controllo/visualizzazione aggiuntivi realizzati artigianalmente od acquistati (anche se ritengo che un modding artigianale sia più incisivo ed interessante di uno acquistato, anche se molto spesso di qualità estetica e progettuale inferiore). Un modder affronta il proprio lavoro come un momento creativo e di divertimento, unendo capacità manuali e conoscenze elettroniche/informatiche con uno spirito artistico ed ingegnoso.



La nostalgia:

La nostalgia viene indicata da Novalis come lo stato d'animo d'inquietudine che accompagna l'esercizio della filosofia intesa come aspirazione romantica ad uscire dalla finitezza della realtà, che genera un indefinito malessere, per tornare all'infinito, origine e casa comune dell'umanità.
«La filosofia è propriamente nostalgia, un impulso a essere a casa propria ovunque.»



Con la parola “nostalgia” si intende la tristezza che provi a persone, momenti vissuti o luoghi del passato. Si può avere nostalgia perché il nostro presente non ci soddisfa (e allora tendiamo a rimpiangere il passato) ma anche perché, al contrario, siamo felici e vorremmo condividere con una persona cara che non c'è più anche i momenti belli del presente. La nostalgia, però, non riguarda solo luoghi, eventi o persone. Riguarda soprattutto il tuo “te stesso” passato, cioè quella parte di te che ora non c'è più. Avere dei ricordi è bello e ti rende umano, ma è triste se hai dei rimorsi (per ciò che hai fatto e non avresti dovuto fare) o dei rimpianti (per quello che non hai fatto e che avresti dovuto fare). Per provare questa emozione, in ogni caso, devi avere coscienza di chi sei e di chi sei stato. Senza questa coscienza, infatti, secondo il filosofo *Henri Bergson*, non potresti percepire né il tuo passato né il tuo futuro. Non solo: devi anche avere la capacità di giudicare, cioè di “dare dei voti” alle tue esperienze in base all'importanza che hanno avuto per te. Per un altro filosofo, *Arthur Schopenhauer*, è però proprio la coscienza di se stessi a farci soffrire, perché ci fa pensare al passato (che non c'è più) o al futuro (che non conosciamo e che quindi ci fa paura).



È proprio grazie alla nostalgia che lo sviluppatore ha creato il portale dedicato a molti giochi vecchi e dimenticati...



| Il Tesoro Nascosto dei Videogiochi Abbandonati: Una Prospettiva Ignorata |

Nell'era digitale in cui viviamo, i videogiochi sono diventati un'importante forma di intrattenimento, coinvolgendo milioni di giocatori in tutto il mondo. Tuttavia, dietro la luccicante superficie dell'industria dei videogiochi si cela un fenomeno spesso trascurato: i videogiochi abbandonati. Questi tesori virtuali, una volta promettenti e amati, sono stati dimenticati e lasciati nel dimenticatoio, suscitando una serie di interrogativi sul loro destino e sulle conseguenze di questo abbandono.

I videogiochi abbandonati possono essere considerati come opere d'arte digitali che sono state lasciate a deteriorarsi nel tempo. Come edifici abbandonati in una città fantasma, questi giochi rappresentano un patrimonio culturale digitale che rischia di andare perduto. Ciò solleva questioni sullo sviluppo di una consapevolezza e di un'impostazione etica nei confronti della conservazione dei videogiochi.

Un aspetto chiave da considerare è il ruolo degli sviluppatori e delle case di produzione nell'abbandono di un videogioco. Le ragioni possono variare, dall'impossibilità di mantenere server attivi per supportare il gioco, alla mancanza di successo commerciale o alle sfide tecniche insormontabili. Queste decisioni hanno un impatto sulla comunità di giocatori e sollevano domande sul valore che dovremmo attribuire alla conservazione dei videogiochi come parte del nostro patrimonio culturale.

Un'altra prospettiva interessante riguarda l'impatto emotivo che l'abbandono di un videogioco può avere sui giocatori stessi. Per molti, i videogiochi rappresentano un modo di evadere dalla realtà, creando connessioni emotive e ricordi significativi. Quando un videogioco viene abbandonato, queste connessioni vengono interrotte, lasciando un vuoto nella vita dei giocatori. Ciò solleva la domanda se dovremmo considerare la conservazione dei videogiochi abbandonati come un modo per preservare queste esperienze e ricordi unici.

Inoltre, l'abbandono dei videogiochi può portare a conseguenze più ampie per l'industria. I fallimenti commerciali o tecnici di un videogioco possono influenzare la fiducia dei giocatori e degli investitori nel settore dei videogiochi nel suo complesso. Questo può avere un impatto sulle possibilità future di innovazione e creatività nel campo dei videogiochi, poiché gli sviluppatori potrebbero essere riluttanti a rischiare se vedono altri giochi promettenti essere abbandonati e dimenticati.

In conclusione, i videogiochi abbandonati rappresentano un tema complesso e spesso trascurato nell'industria dei videogiochi. La conservazione di questi tesori digitali può offrire una finestra sulla storia del medium e preservare le connessioni emotive dei giocatori con questi giochi. Inoltre, considerare attentamente le conseguenze dell'abbandono dei videogiochi può aiutare a promuovere una maggiore responsabilità e sensibilizzazione nei confronti del patrimonio culturale digitale. Sono necessari sforzi congiunti da parte degli sviluppatori, dei giocatori e degli studiosi per esplorare soluzioni innovative per salvaguardare i videogiochi abbandonati e preservarne il valore intrinseco per le generazioni future.



| Le Rovine Digitali: Esplorando il Mondo dei Videogiochi Completamente Distrutti |

Nell'era dei videogiochi, un fenomeno oscuro si cela dietro le quinte dell'industria digitale: i videogiochi completamente distrutti. Queste sono opere videoludiche che, per vari motivi, sono state ridotte a rovine virtuali, dove una volta c'erano mondi vibranti ed esperienze interattive ora rimangono solo tracce di un passato cancellato. Esplorare il destino di questi giochi distrutti solleva domande sul patrimonio digitale, sulla fragilità delle opere digitali e sull'impatto che la loro scomparsa può avere sulla cultura dei videogiochi.

Le ragioni per cui i videogiochi vengono completamente distrutti possono variare. Talvolta, il processo di obsolescenza tecnologica può rendere impossibile l'esecuzione di un gioco su hardware moderno, lasciandolo imprigionato in un limbo digitale. In altri casi, problemi legali o controversie tra gli sviluppatori possono portare alla rimozione permanente di un gioco dalle piattaforme di distribuzione, facendolo sparire dall'accesso pubblico.

L'effetto di questi videogiochi completamente distrutti si estende oltre la loro semplice scomparsa. Queste opere perse rappresentano una perdita di patrimonio culturale e artistico. I videogiochi sono un mezzo di espressione creativa, che incorpora narrazioni, grafica, colonna sonora e interattività. Quando un gioco viene distrutto, si perde un pezzo unico di arte digitale che non può più essere apprezzato o studiato.

Inoltre, l'assenza di questi giochi distrutti può influenzare la comprensione e l'analisi del medium videoludico nel suo insieme. I videogiochi sono una forma di intrattenimento interattiva e in continua evoluzione. La perdita di giochi importanti può rendere difficile tracciare l'evoluzione di generi, stili e tendenze nel corso del tempo. Questo può limitare la nostra capacità di comprendere appieno la storia dei videogiochi e di apprezzare l'impatto che hanno avuto sulla cultura e sulla società.

Inoltre, i videogiochi completamente distrutti possono lasciare un vuoto emotivo nei giocatori che hanno avuto esperienze significative con questi giochi. I videogiochi possono creare legami emotivi e ricordi duraturi, e la scomparsa di un gioco importante può essere un colpo emotivo per coloro che lo hanno amato e apprezzato. La perdita di questi giochi può privare i giocatori di un'opportunità unica di rivivere e condividere quelle esperienze.

In conclusione, i videogiochi completamente distrutti rappresentano una tragedia nell'industria dei videogiochi. La loro scomparsa compromette il patrimonio culturale e artistico, limita la nostra comprensione storica del medium videoludico e priva i giocatori di esperienze significative. È importante riflettere sull'importanza della conservazione digitale e sulla necessità di adottare misure per preservare questi giochi prima che sia troppo tardi. Solo attraverso una maggiore consapevolezza e un impegno collettivo possiamo sperare di evitare che altre opere digitali cadano nell'oblio e preservare l'eredità dei videogiochi per le generazioni future.



I computer a 32-bit non sono supportati