

VIDEO

月電
刊視

Magazine

我想当个好演员我想当个好演员我想当个好演员我

我想当个好演员我想当个好演员我想当个好演员

我想当个好演员我想当个好演员我想当个好演员

LA LUCE
COMPUTER ART
LA TELEVISIONE CINESE
ACQUISTARE O NOLEGGIARE?
FACCIA A FACCIA CON
GIOVANNI MINOLI
1/4 DI POLLICE



我想当个好演员我想当个好演员我想当个好演员

VIDEO

Magazine

Anno IV - N. 32
GIUGNO 1984
L. 4.000



In copertina: un'immagine dal servizio sulla televisione cinese. Il televisore è un Sony KV 2724 ET2.

6 LA POSTA

12 NOTIZIE

16 MERCATO

17 INDUSTRIA

18 I SENTIERI DEL VIDEO

I vari modi per accostarsi al video: acquisto, noleggio, usato, rateale. di Gianni De Toma

22 8 mm.



Il nuovo standard della videoregistrazione di Riccardo Albini

24 RAI di Emanuele Bevilacqua

25 PRIVATE di Ferruccio Cattoretti

26 FACCIA A FACCIA
Intervista con Giovanni Minoli di Maria Bruna Pustetto

30



Viaggio nell'etere della Repubblica Popolare Cinese di Elisa Rossi

36 E SIA LA LUCE
Elementi di teoria sulla luce di Lorenzo Fratti

42 A CHE GENERE GIOCHIAMO?
Come i film anche i videogiochi sono divisibili in generi di Benedetta Torrani

48 POSTE E VIDEO-COMUNICAZIONI
Il concorso di videolettere e videomusicali al Salso Film & TV Festival di Valentina Agostinis

52 COMPUTER ART



Gli artisti e il computer: una nuova prospettiva. di Paolino Accolla

58 RIPRESA di Edo Prando

60 LETTORE PER VIDEODISCHI
Philips VPL 830 di Lorenzo Fratti



63 AUDIO VIDEO-SYSTEM CONTROLLER
Kenwood KVC 570 PG-SF di Mauro Scaioni

66 TV COLOR
Sony KV 2724 ET 2 di Ivo Molinari

72 VIDEOGIOCHI

75 VIDEOGIOCHI NOTIZIE

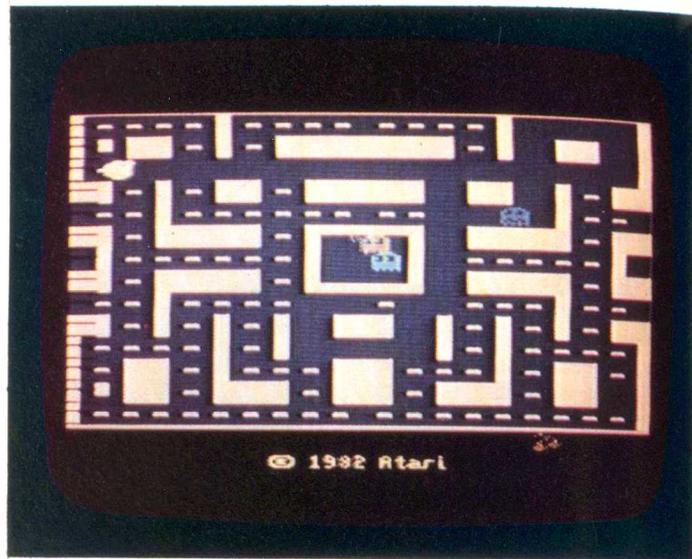
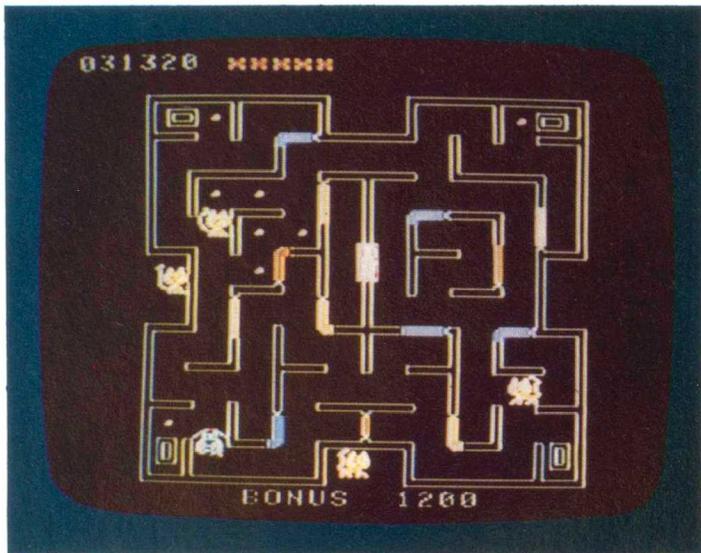
78 SOFT TEN

80 VIDEO RECENSIONI

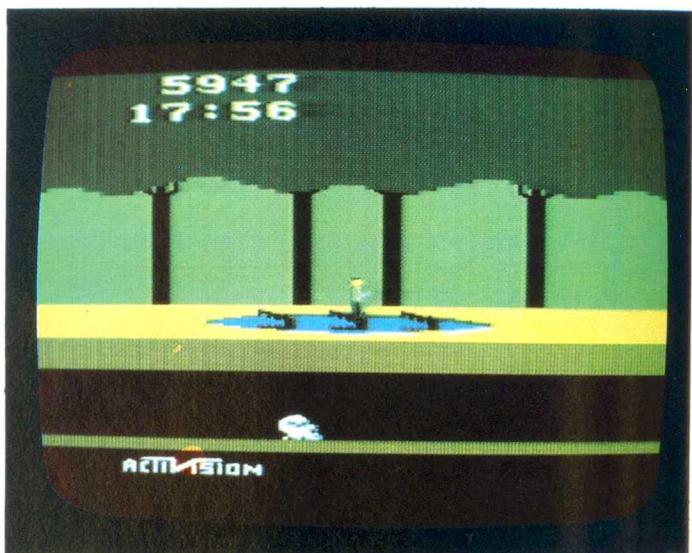
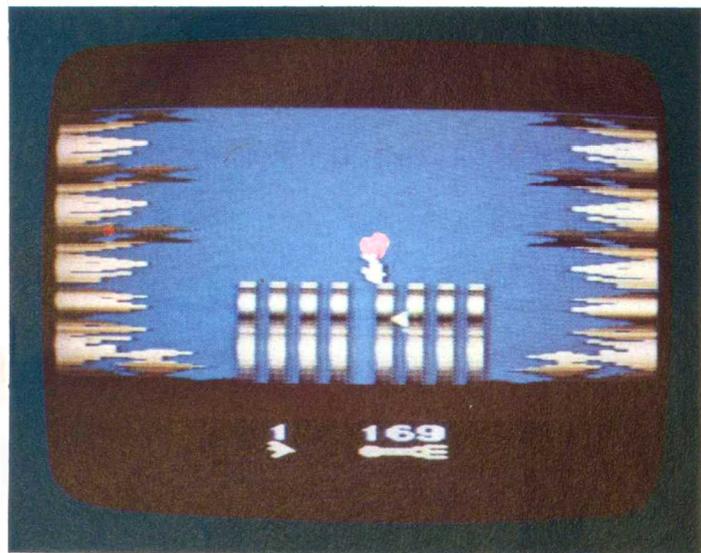
83 COSA VIDEO-REGISTRARE di Ferruccio Cattoretti

84 VIDEO SEX RECENSIONI

87 VIDEOTECA



In alto. Due giochi di labirinto: Mouse trap (Coleco), e Pac Man (Atari). In basso. Due giochi di avventura: Phatom (Imagic) e Pitfall (Activision). A destra il gioco di sport Football (Mattel)



A CHE GENERE GIOCHIAMO?

Se prendete la scatola di qualunque videogioco in commercio, o se sfogliate una rivista di videogiochi alle pagine dedicate alle recensioni o alle classifiche, spesso vedrete, di fianco al nome e alla marca di un gioco, una dicitura che lo classifica come: gioco di "azione", "avventura", "sport", "strategia", "spazio", "labirinto" o, ma molto raramente quando si tratta di videogiochi e non di programmi per computer, "educativo".

Queste definizioni rappresentano, come per i romanzi o i dischi, il tentativo di classificare e di individuare dei "generi" dalle caratteristiche il più possibile chiare e definite, all'interno dei quali posizionare man mano i

prodotti di un mercato sempre più vasto che deve quindi fornire una "guida all'acquisto", o comunque un'indicazione contenutistica a chi non sempre può provare o vedere tutto. La suddivisione in categorie viene addirittura fatta a monte del processo di formazione di un gioco nel momento della sua idea iniziale. "Siamo soliti dividere i giochi in sei categorie (Spazio, Giochi per bambini, Guerra, Labirinto, Avventura, Sport e Guida, ndr) che ci servono al fine di meglio individuare il target finale. A seconda della categoria, infatti, si scelgono gli elementi grafici più appropriati" dice in un'intervista Condon Brown, ex direttore del Software Development alla Atari.

Le categorie scelte dai produttori sono più semplici di quelle che vengono poi adottate da chi si occupa della critica e dell'analisi dei giochi perché le loro necessità sono molto più immediate e funzionali, ma dalle parole di Condon Brown si inizia a capire quali sono i criteri di questa suddivisione: con "elementi grafici" si fa riferimento alla rappresentazione del soggetto del gioco, a quelli che sono i personaggi coinvolti — amici e nemici —, all'ambiente, allo scenario del gioco stesso.

Ed è essenzialmente il soggetto quello che all'inizio caratterizzava e dava il nome ai vari generi: quando si parla di gioco spaziale vuol dire che voi siete al comando di un'a-



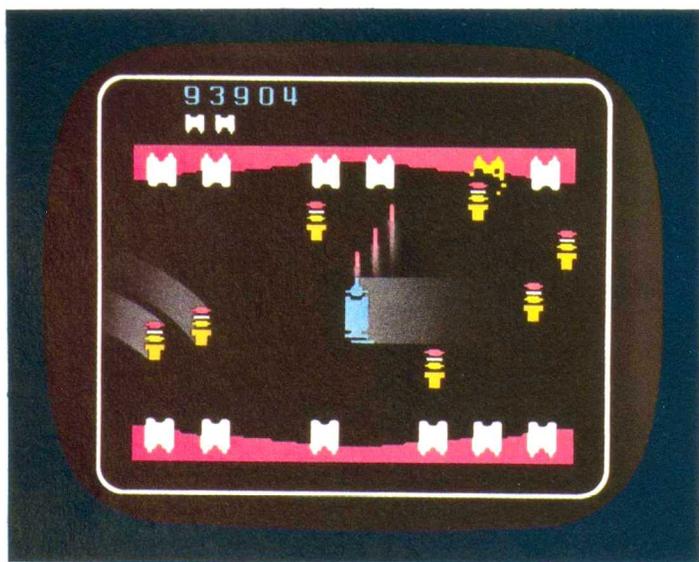
*Così come i film
Ognuno ha una sua
grafica legata ai*

*anche i videogiochi sono divisibili in generi.
struttura narrativo-spaziale e una
movimenti della scena e ai motivi dell'azione.*

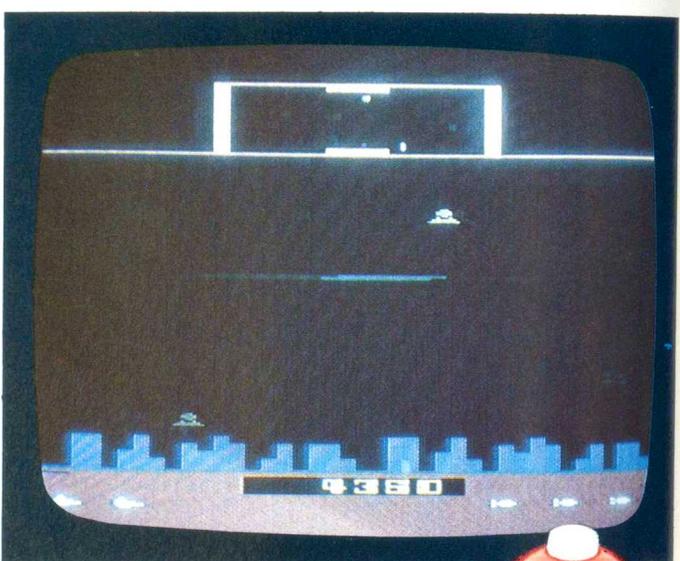
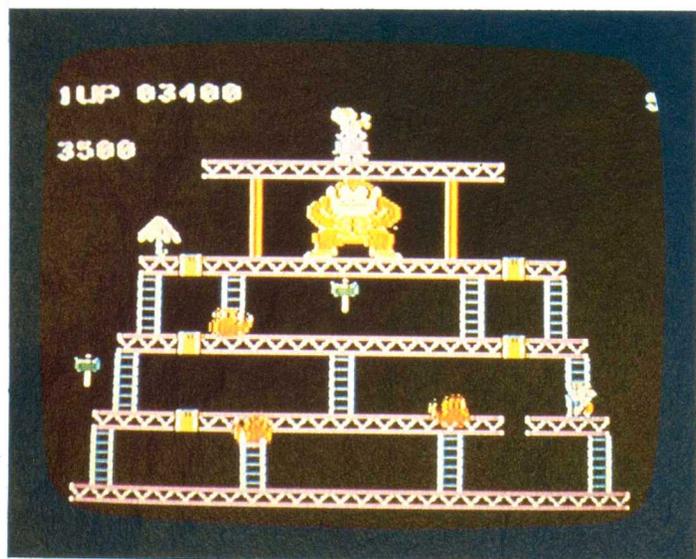


stronave e dovete abbattere le navi aliene o difendere la terra da qualche attacco misterioso; un gioco sportivo si riferisce a una simulazione di una delle varie discipline sportive; i giochi di labirinto sono quelli in cui il personaggio principale, quello che voi comandate, si muove all'interno di un percorso dato, di un labirinto appunto in cui in genere deve fuggire dai vari nemici che lo inseguono. E così via.

I generi dei videogiochi hanno per lo più un capostipite da cui hanno preso il nome e che ha segnato l'inizio di una serie, spesso infinita, di imitazioni: Space Invaders è il primo della serie dei giochi di "invasione", Asteroids il primo di quelli "spaziali", Pac-Man



In alto il gioco di invasione *Plaque Attack* a quello spaziale *Space Shuttle* (Activision). In basso il gioco di risalita *Donkey Kong* (Coleco) e il gioco sviluppo orizzontale *Defender* (Atari).



di quelli di labirinto ecc.

Per un giocatore che si avvicina per la prima volta a un gioco sapere che questo è di un genere piuttosto che di un altro gli dà immediatamente dei termini di paragone sul soggetto, sulla scena dell'azione e quindi anche sullo scopo ultimo del gioco, che non sempre è quello di fare più punti che si può. Perché, spesso proprio per la memoria dei capostipiti, un certo tipo di gioco presuppone anche una certa azione, una certa struttura logico narrativa in cui ogni titolo si colloca.

Questo ingresso però di un fattore strutturale narrativo ha dopo poco tempo complicato le cose a chi voleva sempre e comunque rifarsi a delle categorie specifiche ben definite, anche perché gli esempi — sia imitazioni che originali — sono aumentati enormemente.

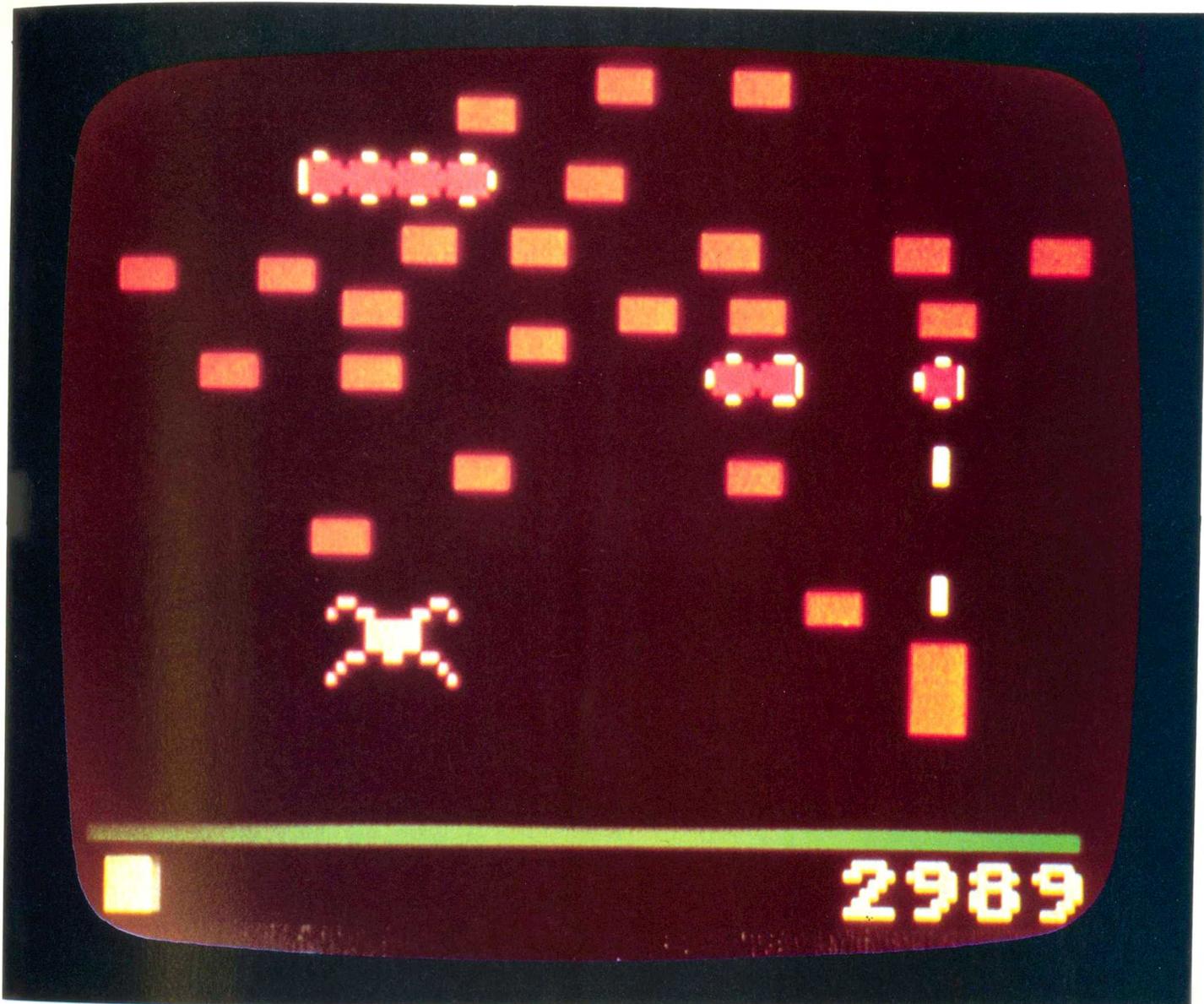
Succede così che un gioco appartenga a più generi, o meglio contenga in se stesso elementi eterogenei che lo pongono per alcuni versi in stretta connessione coi giochi del suo genere e per altri in connessione con giochi diversi.

Defender è un gioco spaziale: voi comandate

un'astronave che deve difendere la terra dall'attacco di navi nemiche e deve nello stesso tempo salvare gli omini che vagolano nello spazio. Lo scenario di gioco, il cielo in cui volate e l'iperspazio dove potete teletrasportarvi in caso di necessità, i nemici che avete di fronte, potentissime astronavi aliene, la missione e i mezzi che avete a disposizione per compierla, tutto ciò colloca *Defender* nei giochi spaziali; anzi, forse, ne è l'esempio per eccellenza data anche l'enorme popolarità e "fanmania" che ha suscitato. Ma *Defender* è anche il primo gioco che si svolge secondo uno scorrimento orizzontale del piano di azione: è il capostipite della categoria, giustappunto, dei giochi a scorrimento orizzontale, quelli in cui lo scenario scorre sullo schermo da destra a sinistra e viceversa e in cui il giocatore muove il suo omino, o chi per esso, in una zona centrale orizzontale dello schermo che è quella dove effettivamente si svolge l'azione del gioco.

Lo scorrimento orizzontale — che è poi divenuto anche verticale (*Xevious*, *River Raid*) — non è proprio un genere nel senso che prima abbiamo definito, ma dà però una





precisa connotazione al gioco, riferita allo scenario e al luogo dell'azione. Alcuni titoli — tipo Moon Ranger — non sarebbero altrimenti definibili se non appartenenti a questo “sub-genero”.

Allora abbiamo messo sul piatto della bilancia un altro metro di lettura su cosa sono i generi dei videogiochi: non più, o non solo, rispetto allo scenario o agli “elementi grafici” ma anche rispetto alla struttura narrativa spaziale di un gioco, che coinvolge il giocatore in rapporti spaziali sempre più complessi.

Alle volte queste due chiavi di lettura combaciano: i **giochi di labirinto** sono tali e imm modificati sia rispetto allo scenario sempre fisso (anche se con percorsi diversi), che rispetto all'azione che si svolge sempre come corsa per i corridoi in tutte le direzioni cardinali ma mai in profondità.

Nei giochi di labirinto il fine è sempre quello di ripulire o colorare i corridoi da una serie

di palline, stelline, nuvolette, evitando di essere presi dagli inseguitori. Finito un percorso ce n'è un altro. Spesso ci sono o le pillole di energia (come in Pac-Man) o comunque un aiuto simile che ti facilita nel compito.

Per ogni schermo c'è quasi sempre almeno uno schema fisso di riuscita che memorizzato è sempre uguale a se stesso.

In questi giochi la narrazione non “complica” mai l'azione del personaggio implicandolo in rapporti spaziali particolari: deve solo seguire i corridoi.

In Plaque Attack, appartenente, come Space Invaders suo capostipite, al genere dei **giochi di invasione**, invece, la struttura narrativa — spaziale iniziale — cioè uno scenario fermo nella parte inferiore dello schermo, il soggetto che gioca si muove solo orizzontalmente in basso con un movimento verticale, dall'alto in basso, dei nemici che invadono — si è complicata, complicando così anche i rapporti del giocatore con quello che gli sta intorno. Un tubetto di dentifricio deve difendere le arcate dentarie dalle carie causate da un'invasione di dol-

ciumi. Le arcate dentarie sono, naturalmente, una sopra e una sotto e il cibo “cala” — così come calavano le astronavi aliene di Space Invaders — sui denti non più solo verticalmente dall'alto in basso ma anche dal basso in alto, e non più solo verticalmente ma anche diagonalmente. E il tubetto di dentifricio — l'antecedente cannoncino — non si sposta più solo nel piano inferiore da destra a sinistra e viceversa ma anche nel piano superiore e in tutte le condizioni verticali e diagonali.

Riconoscere e ambientarsi nello spazio della bocca è altrettanto importante che avere buona mira.

Catalogare quindi i videogiochi secondo dei generi vuol dire tener conto anche del tipo di azione che comprendono. Anzi, nel seguire l'evoluzione che i singoli generi hanno avuto è proprio questo rapporto tra l'azione e lo spazio il fattore determinante di un cambiamento o della nascita, addirittura, di una nuova categoria, e, a nostro parere, dalla possibilità di “complicare” nasce la possibilità di coinvolgere sempre maggiori capacità logiche e coordinatorie del giocatore.

Dicevamo della nascita di un nuovo genere nata da un cambiamento nel modo di strutturare la narrazione. È il caso dei **giochi di avventura** che hanno raggiunto con Pitfall un successo pari quasi a quello di Pac-Man. Defender è stato il primo gioco a scorrimento orizzontale.

Bene, questa "invenzione" della narrazione che continua al di là dello schermo, basta solo andarci, è quella che ha permesso di dare un corpo videogiocoso all'avventura, al desiderio di esplorazione e al mistero di quello che ti aspetta dietro l'angolo.

Il genere dei giochi di avventura (in cui lo scorrimento orizzontale si tramuta in una serie lunghissima di schermi uno diverso dall'altro) è un genere ben preciso che si connota per il personaggio che spesso è la personificazione di un uomo, per lo scenario — foreste, mappe misteriose, mari sconosciuti — e per l'obiettivo finale: scoprire un tesoro, raggiungere un luogo incantato (di solito, infatti, non c'è un punteggio illimitato: o si risolve e si arriva alla meta o niente).

Questo genere è nato proprio dalla possibilità, nata originariamente all'interno di un altro genere, di complicare la struttura narrativa.

Per **giochi spaziali** si intendono quelli il cui soggetto è, come dice la parola, legato alla guerra spaziale (e non all'esplorazione: strano vero? dallo spazio viene solo la paura dell'invasione. Dove è andata la grande attesa per lo sbarco sulla luna degli anni sessanta?).

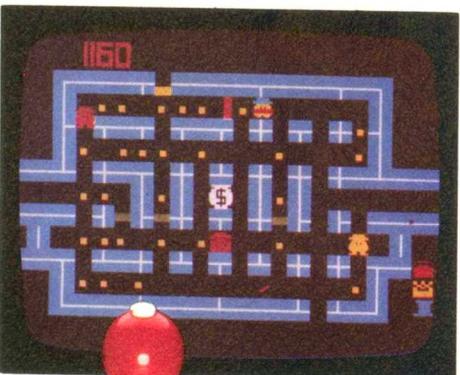
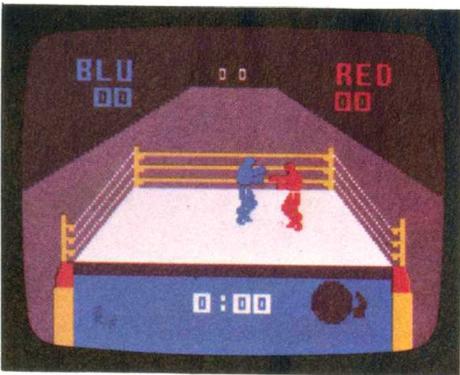
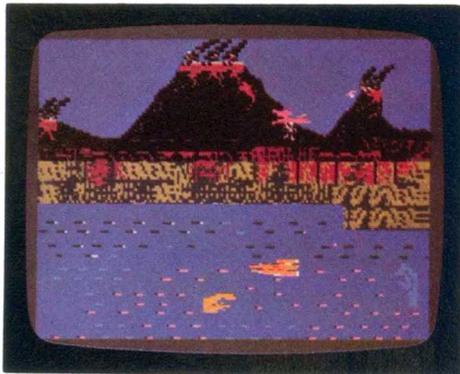
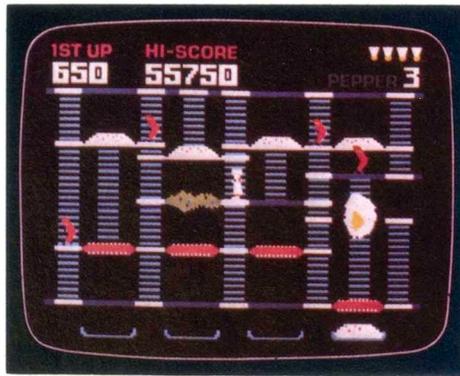
Anche Space Invaders è un gioco spaziale. Sì! L'abbiamo prima definito di invasione ma è sicuramente vero che appartiene anche alla categoria spazio. Allora com'è? È che le categorie, come sempre, se servono a meglio spiegare rischiano anche di sclerotizzare in uno schema fisso quello che, soprattutto nel caso dei videogiochi, è movimento continuo.

Proprio perché la guerra spaziale è un soggetto molto vario ha permesso al suo interno un'evoluzione della struttura narrativa delle più importanti.

Cosa c'è in comune infatti tra Star Wars e Missile Command?

Il soggetto: nel primo si comanda un aereo da combattimento e nel secondo tre basi missilistiche; e l'obiettivo: distruggere le navi nemiche. Ma in Star Wars l'astronave viaggia nella profondità di un mondo fantastico che si apre a poco a poco al tuo sguardo, mentre in Missile Command la tua "contraerea" è a terra ben saldamente piantata e non può che sparare a destra e a sinistra.

Un discorso a parte meritano i **giochi di sport e guida**. Qui il genere è dato direttamente e unicamente dall'argomento trattato. È una vera e propria simulazione il cui criterio di complessità e interesse è dato solo dalla maggiore o minore approssimazione alla realtà. Questo genere ha però una particolarità: quella di aver, per la prima volta, permesso un uso dei comandi del tutto nuovo, che ha coinvolto realmente la resistenza fisica del giocatore.



Avete mai visto qualcuno giocare a Decathlon o a Hiper Olympic? I joystick e i pulsanti comandano la direzione di movimento e di lancio e il salto, ma anche l'intensità che il movimento deve avere. Per vincere i 110 ostacoli devi avere un ottimo tempismo nel saltare ma anche uno sprint e una resistenza di corsa che è data dallo "smanettare" con la costanza, la precisione e il risparmio di energia necessario a una corsa ben calibrata.

I **giochi d'azione**. Un'altra categoria di difficile definizione che raggruppa giochi dal soggetto estremamente vario. Spesso i protagonisti sono animali o personaggi fantastici il cui scopo è dei più assurdi: tramutare in uno stesso colore i cubi di una piramide (Q Bert), attraversare un torrente saltando di tronco in tronco per infilarsi in una nicchia sulla riva opposta (Frogger), cogliere al volo le bombe lanciate da un evaso scatenato (Kaboom), distruggere un millepiedi che avvelena i funghi di un giardino (Centipede) oppure il compito, ben più onorevole, di salvare la bella dalle fauci della bestia (Donkey Kong).

Con questo gioco in particolare ritorna alla luce quella commistione di generi di cui parlavamo prima, per la quale è importante non solo il soggetto di un gioco ma il tipo di azione che implica.

Come nei giochi di labirinto l'azione di Donkey Kong si svolge all'interno di uno scenario fisso e ben delimitato che bisogna, anziché semplicemente percorrere, "scalare": rampe di scale, piani di un edificio, ascensori di collegamento. Il movimento dell'omino è sì in tutte le direzioni ma finalizzato ad arrivare in cima. Ecco anche l'importanza del salto che fa guadagnare tempo, spazio e evitare gli ostacoli. Donkey Kong è il capostipite di una serie molto vasta di giochi che, pur venendo definiti più generalmente "giochi di azione" hanno quella particolare struttura di movimento interno che li ha resi famosi anche come **giochi di risalita**, connotando in questo modo lo scopo e il movimento specifico nello spazio che necessitano. Non è forse un caso notare che nell'affrancamento dal suolo è necessario detronizzare la bestia?

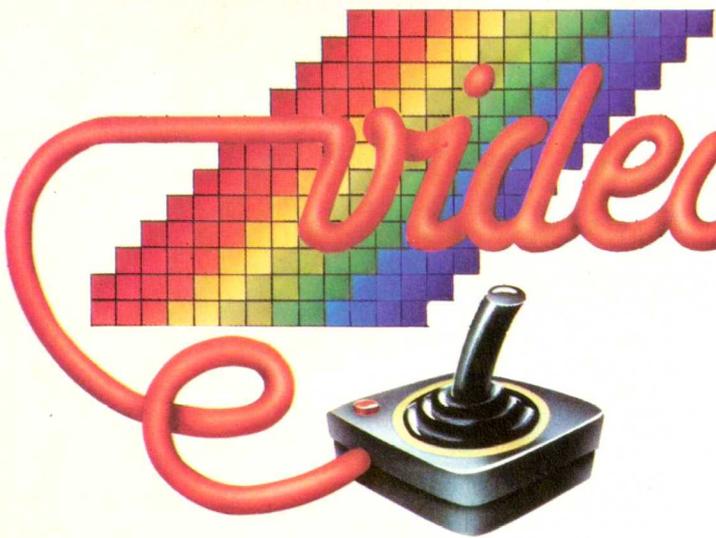
Ai giochi di azione, infine, appartengono anche quei giochi più specificamente di simulazione: Stampede, il mandriano che deve mantenere unito il branco delle sue vacche, Carnival, una specie di tiro a segno da giostra, o la simulazione del flipper o del biliardo.

Questi due ultimi potrebbero essere definiti anche nella categoria dei **giochi di strategia** come per esempio gli sciacchi o il back gammon, i quali a loro volta sono delle simulazioni, più o meno complete, dei corrispondenti giochi reali.

Se si potesse rappresentare graficamente l'insieme dei generi dei videogiochi in tutta la loro complessità e interconnessione sceglieri lo schema del gioco Tic Tac Toc, che è lo sviluppo tridimensionale di quel gioco che ha riempito le nostre ore di studenti: il filetto. Chi fa prima tris e in quali caselle?

Benedetta Torrani

videogiochi



PHILIPS TURTLES

Il gioco proposto in questa cassetta della Philips, è a sfondo ecologico: bisogna salvare delle tartarughine intrappolate in un albero da scarafaggi carnivori. Il compito del giocatore è quello di guidare una tartaruga adulta al salvataggio delle cucciolette.

Quest'opera meritoria viene compiuta entrando nelle varie stanze dell'albergo e caricandosi sulle spalle la tartarughina imprigionata, per portarla nel rifugio antiscaraffaggio che testé si materializza al momento del caricamento sulle spalle delle piccole.

Ovvio che bisogna evitare gli scarafaggi carnivori che oltretutto, disgrazia per la tartaruga, si evolvono durante il gioco: inizialmente sono completamente ciechi (non vedono la tartaruga salvatrice e la possono raggiungere solo per puro caso). Procedendo però i maledetti artropodi riescono a maturare un normale senso della vista e a dirigersi, purché non sia nascosta da un angolo, verso la tartaruga fuggiasca. Ma c'è di peggio: gli scarafaggi, emuli di Superman, riescono ad ottenere un'ultravista: vedono attraverso gli angoli e cercano di raggiungere la povera salvatrice che non può più nascondersi. Come distinguere le varie razze scarafaggesche?

È semplicissimo: i ciechi sono blu, quelli vedenti sono gialli e quelli dotati di ultravista sono rossi.

Come difendersi da questi mangiatori di tartarughe? È ovvio, basta usare delle bombe antiscaraffaggio! Si parte con una dotazione di 3 bombe, ma il numero può essere incrementato fino a 99 semplicemente passando dal magazzino (una croce lampeggiante al centro dello

schermo).

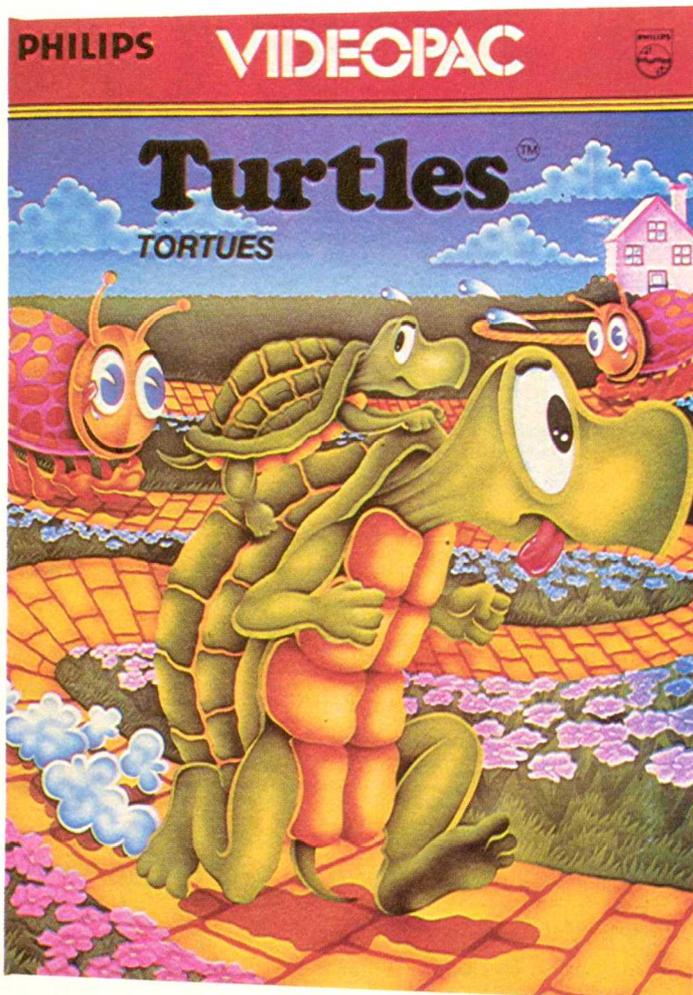
Queste bombe rendono inoffensivi gli scarafaggi per qualche tempo (è persino possibile passarci sopra con la tartaruga) ma soprattutto li fa regredire nell'evoluzione (tornano ciechi). L'unico problema delle bombe è quello che non è possibile

sganciarne più di una per volta.

Salvate le cinque tartarughine: si può passare al piano superiore dell'albero, dove le difficoltà di salvataggio sono maggiori (scarafaggi più veloci e meno bombe) e così all'infinito.

Il gioco è ovviamente a punti, che si guadagnano salvando le tartarughine o colpendo con una bomba gli scarafaggi.

Occhio però: nelle stanze invece della tartarughina potete trovare un uovo di scaraffaggio che, al tocco della tartaruga, si schiude e il maledetto neonato inizia a rincorrere la nostra beniamina.



COLECO VISION DONKEY KONG

Aiuto, aiuto! La fidanzata di Mario è stata rubata da uno scimmione di nome Donkey Kong e tu devi liberarla. Per fare questo devi guidare Mario evitando i barili lanciati da Kong o saltandoli o rompendoli con dei martelli che trovi lungo il percorso, scalando tutta l'impalcatura fino ad arrivare alla fidanzata di Mario, completando così il primo schermo. Nel secondo Mario dovrà togliere i chiodi delle impalcature, evitando palle di fuoco ed eventualmente

PHILIPS SATELLITE ATTACK

Il gioco che si prospetta in questa cassetta è semplice ma avvincente, come quasi tutti gli «astrogame». Si tratta di pilotare un'astronave in mezzo a un campo di asteroidi.

L'astronave è dotata di uno schermo repulsivo che, al contatto con un corpo estraneo, fa esplodere quest'ultimo. È anche dotata di un sistema di attacco a laser che proietta un raggio disintegrante attraverso una fessura nel campo magnetico protettivo.

Quello che complica la vita è la quasi impossibilità di dirigere l'orientamento di questa fessura di sparo, che obbedisce sì ai comandi della leva di controllo direzionale ma che purtroppo tende a muoversi in modo spesso

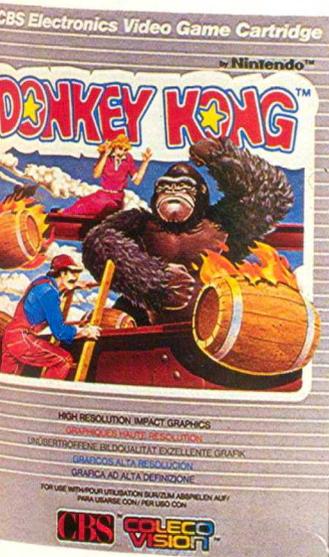
casuale. Lo scopo del gioco è distruggere gli asteroidi o con il raggio laser o per collisione con il campo repulsivo dell'astrovascello. Attenzione però: il campo magnetico protettivo rimane disinserito per circa 1 secondo dopo ogni collisione o dopo ogni colpo di laser sparato; in questo periodo ogni asteroide o frammento di esso che colpisca l'astronave può distruggerla.

Tuttavia il pericolo maggiore è rappresentato dai satelliti d'attacco costruiti da una razza aliena per distruggere l'astronave terrigna. Questi oggetti che si materializzano dal nulla sparano verso l'astronave un fuoco di laser ad alto potenziale, capace di perforare lo schermo protettivo e di distruggere il

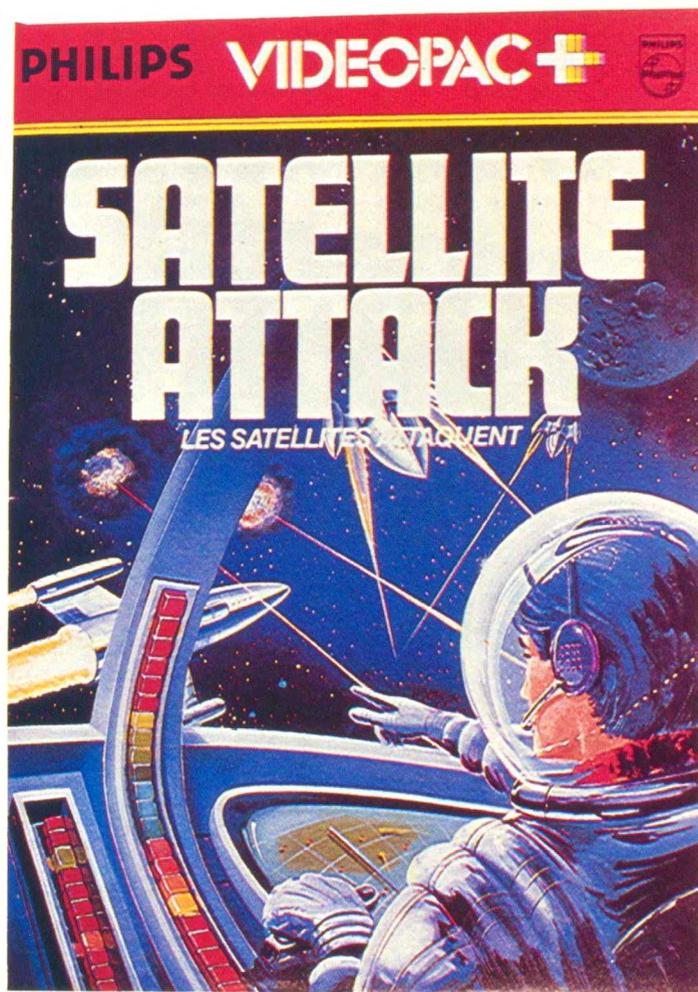
vostro vascello. Meglio scappare o combattere? Ultima trappola sono gli asteroidi magnetici: quando due frammenti spaziali comuni collidono si forma un nuovo corpo celeste che è attirato a fortissima velocità verso il campo magnetico repulsivo della vostra astronave.

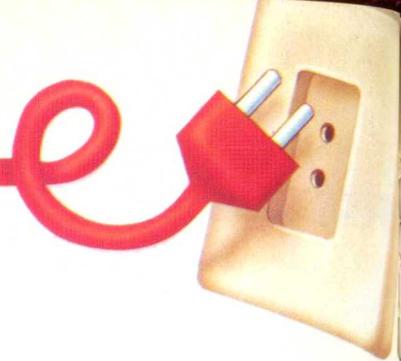
Se quest'ultimo è attivo al momento dell'impatto, bene, si guadagneranno dei punti, ma se per caso è disattivato l'astronave stessa verrà distrutta.

Anche questo gioco è a punti e termina comunque con la distruzione della vostra astronave.



raccolgere borsetta, cappello e ombrellino della fidanzata che danno punti. Superato il secondo schermo si arriva a quello più difficile, in cui Mario deve costruirsi un percorso prendendo al volo degli ascensori in continuo movimento in mezzo ad altre difficoltà. Ma la gioia di Mario nel liberare la fidanzata dalle grinfie dello scimmione è tale che ogni difficoltà verrà senza dubbio superata. CBS Per uno o due giocatori e quattro livelli di difficoltà.

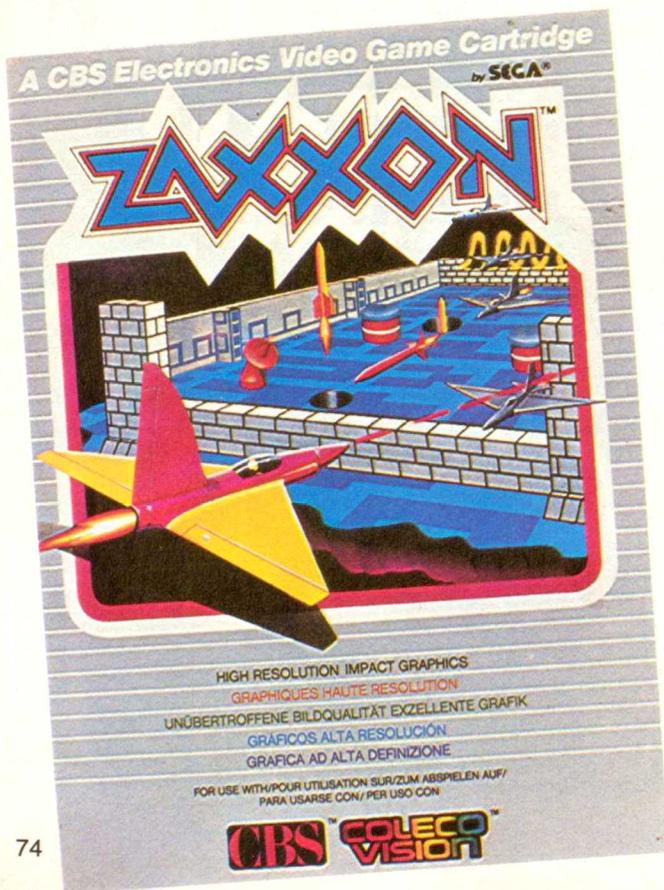




COLECO VISION ZAXXON

Il vostro caccia si muove sorvolando il territorio della base nemica situata su un asteroide. Le prime difficoltà sono rappresentate dai muri della fortezza, superabili regolando l'altezza e la direzione di volo. Successivamente dovete evitare raffiche e razzi distruggendo torrette e serbatoi di rifornimento carburante. Volare ad alta quota è più tranquillo ma si rischia l'arrivo di missili cattivissimi. Superando il campo di forza dell'asteroide e procedendo,

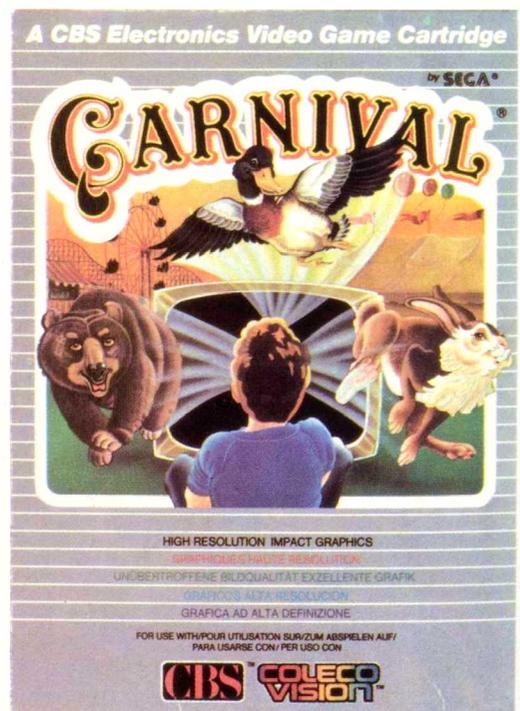
verrete intercettati da una squadriglia di caccia lanciamissili. Finalmente, una breccia nel muro della fortezza indica che state arrivando nella zona del potente Zaxxon, protetto dai robot e da un missile micidiale. Otto selezioni con quattro livelli di difficoltà, un indispensabile indicatore di quota e carburante sono le caratteristiche di questo gioco che affascina per la sua inconsueta grafica. Lo Zaxxon è disponibile solo per la consolle Colecovision.



COLECO VISION CARNIVAL

Il gioco si svolge in un padiglione del luna park: il tiro a segno. Con il tuo fucile devi abbattere quanti più bersagli è possibile, cercando di rifornirti di munizioni colpendo appositi obiettivi.

Quanto più tempo passa, tanto minore sarà il valore di alcuni bersagli. Eliminati tutti i bersagli (tra le più cattive le papere, che se scendono troppo verso il basso si animano e vengono a distruggere dieci pallottole



della vostra scorta di munizioni), si passa alla seconda fase in cui compare un orso che darà tanti punti quante più volte verrà colpito, ma contemporaneamente aumenterà anche la sua velocità. Quando l'orso esce dallo schermo inizia una nuova fase simile alla prima con papere, civette e conigli in movimento su tre file alternati a cartucce di scorta,

lettere del bonus e bersaglio musicale. Ogni fase superata fa aumentare il punteggio dei bersagli, consentendo così di raggiungere grossi risultati, ma diminuisce anche in parte la dotazione di munizioni, l'elemento che determina la fine del gioco: esaurite le munizioni, il gioco si conclude. Per uno o due giocatori con quattro livelli di difficoltà.

videogiochi

notizie

Arrivano i giochi al laser

Finalmente anche gli appassionati italiani potranno provare l'ebbrezza di guidare il jet supersonico Firefox dell'omonimo film con Clint Eastwood o cercare di liberare la bella Daphne dalle grinfie del malvagio dragone che la tiene prigioniera nel suo covo.

Sono infatti stati presentati alla Fiera Campionaria di Milano e, al momento in cui leggete, dovrebbero essere già in circolazione in diverse città italiane, i videogiochi al laser, cioè i videogiochi che utilizzano la tecnologia del videodisco. Questo nuovo sistema consente al giocatore di comandare personaggi a cartoni animati o aerei, astronavi e motociclette sullo sfondo di immagini video. In pratica è come essere il regista di un film che si dipana davanti ai propri occhi a seconda delle azioni comandate dal giocatore.

Attornati da nugoli di ragazzini, i videogiochi al laser presentati alla Campionaria milanese erano sette: Dragon's Lair, Firefox, Star Rider, Astron Belt, Badlands, M.A.C.H. 3 e Interstellar.

In Dragon's Lair siete al comando di Dirk the Daring, un prode cavaliere medievale, che sfida i pericoli e le insidie di un castello abitato da un gigantesco dragone che tiene prigioniera dentro una

bolla di vetro, la sua fidanzata Daphne. Il gioco è tutto a cartoni animati. In Firefox rivivrete lo scontro aereo del film omonimo, cercando di riportare negli Stati Uniti l'aereo supersonico russo attraverso una Siberia infestata di caccia nemici che tentano di abbattervi. Le immagini video, miscelate a sovrapposizioni computerizzate, sono tratte direttamente dal film. In Star Rider, sicuramente il più entusiasmante dal punto di vista grafico, siete al comando di una motocicletta a propulsione in una corsa spericolata nei diversi motovelodromi della galassia. Astron Belt, vi mette al comando di un'astronave generata dal computer sovrappressa sullo sfondo di immagini futuribili tratte da un film di fantascienza giapponese. In Badlands, un altro gioco a cartoni animati, siete un cowboy intento a sfidare pistoleros di tutte le risme e a superare vari ostacoli come serpenti a sonagli, puma inferociti e amenità varie di questo genere. M.A.C.H. 3 è un altro gioco aereo nel quale il vostro caccia o bombardiere (a vostra scelta) sorvola territori e bersagli nemici da colpire e distruggere. Infine Interstellar è un altro gioco spaziale simile ad Astron Belt con paesaggi però molto rarefatti e fantastici, creati mescolando immagini video e computer graphics. Dopo una buona notizia (l'arrivo dei lasergiochi) eccone però una brutta: questi giochi costeranno, a seconda della decisione

dell'operatore, da un minimo di 400 lire ad un massimo di 600 lire. Diventate abili in fretta se non vorrete lasciarci un capitale.

Videogioco pacifista

Non vi piacciono i videogiochi perché sono troppo guerrafondai? Bene, è arrivato il videogioco — o meglio il computer gioco — che fa per voi. Si chiama Base Invaders. È un videogioco prodotto da un gruppo di Newcastle per raccogliere fondi per il Women Peace Camp, un'organizzazione pacifista inglese.

Il gioco non prevede sterminii di extraterrestri assortiti, né bombardamenti di città fortificate o pianeti lontani dalla nostra galassia.

Lo scopo del gioco consiste nel riuscire ad entrare in una base militare atomica, evitare la stretta sorveglianza e tagliare la rete di recinzione, così da permettere ai manifestanti pacifisti di invadere la base e impedirne il funzionamento.

L'idea del gioco è tratta da un fatto accaduto realmente in Inghilterra: un gruppo di donne di Greenham Common, una base militare inglese dove sono installati i missili nucleari Cruise, circondò lo scorso anno la base e con delle normali cesoie tagliò la rete di recinzione, dando via libera alle altre manifestanti.

Base Invaders, che è disponibile per i computer Spectrum e Acorn, potrebbe diventare un ottimo banco di prova per i "verdi" di tutto il mondo intenzionati a ripetere l'azione delle donne inglesi.

Videocampione a 14 anni

La Stampa ne ha parlato addirittura in prima pagina, Spazio 7 sulla RAI 2 gli ha dedicato un intero servizio e in genere i giornali italiani gli hanno dedicato almeno un trafiletto. Parliamo di Paolo Zannini, quindici anni a giugno, abitante in un paese in provincia di Bologna, Pieve di Cento. Il motivo di tutta questa attenzione dei media è un record a videogiochi: Paolo ha giocato la bellezza di tredici ore e trentacinque minuti a Gyruss totalizzando il record italiano per quel gioco e forse quello europeo. Il record?

Diciottomilionecentoventi-settemilanovecento punti. Sarebbe sicuramente riuscito a fare di più, ma un dottore, chiamato dal gestore della sala giochi, ha consigliato al ragazzo di interrompere la partita, dopo avergli ascoltato il cuore con lo stetoscopio e misurato la pressione. Paolo però non deve aver gradito tanto questo intervento medico, poiché poco meno di un mese dopo ci ha riprovato. Questa volta giocando per 16 ore e 12 minuti.