

La ricerca della perfezione

Negli anni '80, dopo la nascita dei PC come il Sinclair ZX Spectrum e i Commodore Vic20/C64/Amiga e delle console da casa prodotte da Nintendo e Sega, il mercato dei videogiochi entra in crisi. La motivazione principale, oltre ai tantissimi titoli offerti sul mercato,

è la scarsa qualità dei giochi prodotti. Gli appassionati sono, giustamente, diventati esigenti e vogliono videogiochi migliori, più belli e più longevi. Ciò decreta la fine di console e sistemi storici come l'Atari VCS 2600 e l'Intellivision, ormai tecnicamente insufficienti.



Con un codice
Non uso molto i videogiochi perché penso facciamo perdere tempo. Comunque dovrebbero avere un codice che sanno solo i genitori, da inserire prima di giocare. Così sarebbero i genitori a scegliere se un videogioco va bene per il loro figlio.

Maria, 13 anni

Ora sono i PC "IBM compatibili", più potenti e a portata di tasche, a prendere il loro posto: si impongono sul mercato come uno standard destinato, nel lungo termine, a porre in ombra la concorrenza. Nascono titoli per PC dal gameplay semplice eppure irresistibile, come *Pirates!* di Sid Meier. **Arrivano così gli anni '90 e finalmente l'industria dei videogiochi comprende che i CD sono un ottimo (ed economico) sistema per distribuirli.** Complice l'aumento della potenza dei PC, delle relative schede grafiche e l'arrivo delle prime schede per il suono (Adlib, Sound Blaster). Alcune serie di giochi che meritano di essere ricordate sono *Wing Commander* della Origin e *The Secret of Monkey Island* della LucasArts. **Tra il 1994 e il 1995 la Sony pone in commercio la prima**

Playstation (basata appunto sull'uso di CD speciali contenenti la parte software dei videogiochi), ma la Nintendo replica con l'ottimo N64 basato però su cartucce ROM. Dal quel momento, si avvia una costante evoluzione e competizione che porta nel 2000/2001 al lancio della PS-2 di Sony e dell'X-BOX di Microsoft, console dotate entrambe di lettore per DVD

(in grado di contenere l'equivalente di almeno 7 CD). Nintendo risponde con il GameCube, che però, nonostante alcuni giochi esclusivi e ottimamente realizzati, resta ai margini del mercato.



E il futuro?

La sfida viene subito raccolta dai PC. L'introduzione di nuove schede grafiche di estrema potenza e velocità consentono anche ai computer di casa di creare in tempo reale animazioni grafiche al limite del fotorealismo. Anche se solo pochi tra i giochi attuali riescono a sfruttare tutte queste possibilità, basta vedere le immagini di contorno per comprendere la por-

tata di queste innovazioni. Di certo, attendiamoci nel prossimo futuro dei titoli dall'impatto grafico non più semplicemente "molto bello" ma sempre più simile alla realtà. Sony e Microsoft hanno già in programma la prossima versione delle rispettive console (PS-3 e X-BOX 2), ovviamente con capacità grafiche paragonabili a quelle dei più recenti PC. La presenza di collegamenti Internet sempre più veloci consentirà più facilmente di sfidarsi in rete tra amici.



Prima di giudicare...

Dire che i videogiochi creano una visione distorta della realtà nei bambini e ragazzi vuol dire non aver mai giocato VERAMENTE... perché provare a giocare con la PS2 del fratellino e vedere che puoi uccidere premendo un tasto non vuol dire avere avuto esperienze di videogiochi e tanto meno conoscerli... Per cui fatevi una cultura almeno prima di commentare per favore.

Raven