



# Gli eroi del videogame

DI GIAMPAOLO DOSSENA

**1.** **La 97 e la 96.** Giuliano Giunchi è quel lettore geniale di cui ho accennato una fondamentale scoperta sul "Venerdì" del 13.04.90. Anagrammi ciclici, parole zodiacali... Vedo che strabuzzate gli occhi. Non importa. Credo che per alcuni sia già faticosa la ginnastica mentale di immaginare le lettere dell'alfabeto sui bordi di un cerchio anziché su un righello.

Non si può chiedere un buon controllo del territorio a chi soffre di agorafobia. Alessandro Manzoni confondeva la destra con la sinistra.

Ho già provato una volta (02.03.90) a parlare di riti circumambulatori nella cultura ebraica. Non mi è sembrato che l'argomento suscitasse

interesse rovente.

Ora però il Giuliano Giunchi di cui sopra mi riscrive in termini di cerchi e righelli applicando il discorso alle linee 96 e 97 degli autobus di Milano. La 97 gira in senso antiorario e si chiama "circolare sinistra"; la 96 gira in senso orario e si chiama "circolare destra". Ci sono sotto dei ragionamenti, che fanno un po' girare la testa anche a chi tiene otoliti saldi. Vogliamo riparlare?

**2. Dizionari e enciclopedie.** Allora, lettere dell'alfabeto sui bordi di un cerchio anziché su un righello. Sto leggendo tre libri ordinati in ordine alfabetico. Ordinati, in ordine, scusate il bisticcio. Li sto leggendo contemporanea- ➡➔

mente, disordinatamente, per ingordigia. Quando avessi finito di leggerli per bene, non basterebbe una rubrica ciascuno ad analizzarne i meriti.

Per non perdere tempo vi dico subito che sono il dizionario analogico della Utet-Tea curato da Luca Terzolo, la nuova Garzantina curata da Alberto Riganti, e il *Dizionario storico dei gerghi italiani - Dal Quattrocento a oggi* di Ernesto Ferrero. Grandi sono i meriti di tutti e tre questi libri, da cominciare dal nostro territorio dei giochi. Intanto, sfogliateli in libreria. Risparmiate fino a metter da parte i soldi che ci vogliono. Regalatevi per Natale.

**3. Dylan Dog.** In tutti i negozi di computer e videogiochi è in vendita, o lo sarà fra pochi giorni, un dischetto (o cassetta per C 64) intito-

lato *Dylan Dog - Gli uccisori*, edito su licenza della Sergio Bonelli dalla Simulmondo (viale Berti Pichat 20/a, Bologna; tel. 051.251338, fax 051.6570349).

Quando dico "su licenza" intendo licenza esclusiva per tutto il mondo. Voi non ci crederete, ma l'Italia è fatta anche di piccole ditte come la Simulmondo che esporta in quindici paesi, inclusi Usa e Giappone. Per questi settori dell'informatica, non sono noccioline. La Simulmondo in gennaio apre una consociata a Lione, Francia.

La confezione del dischetto (o cassetta) è accompagnata da un albo inedito scritto da Tiziano Sclavi appositamente per questa nuova incarnazione del suo eroe (oltre a queste incarnazioni in albo e in videogioco ne ha già avute in li- ➔

**DOSSENA / Gli eroi del videogame**

bro e in libro-game: "Venerdì" 193). Quanto ai supporti cartacei chiamati "libri", il padre e padrone della Simulmondo, Francesco Carlà ("Venerdì" 168), 30 anni, sta per pubblicare una piccola raccolta di poesie, scritte originariamente in lingua italiana, ma inedite nel nostro paese. Le ha tradotte in inglese Adriana Gandolfi, per una casa editrice di San Francisco, Usa.

Chi ignora i giochi ma legge poesie e scrive vocabolari sarà contento di sapere che nel testo originario italiano l'opera di Francesco Carlà (si chiama "Simulmondo" come la ditta) è accompagnata da un glossario, che spiega la nuova accezione di "finestra"; "reticolo" è la griglia dei pixels, e voi sapete cosa sono i "simuls", loro no. E così "teletram" e "streimulazione". "Joystick",

"mouse", "modem" ormai lo sanno tutti.

**4. I giochi nel cassetto.** Un anno fa avevo annunciato un premio per inventori di giocattoli in legno offerto da "La città del Sole" in collaborazione con la Brio Toy AB, la rivista "Abitare" e la Sviluppo Legno srl. Hanno partecipato circa 200 persone. Fra i 50 progetti selezionati la giuria, presieduta da Bruno Munari, ha scelto un gioco di costruzioni chiamato "Spicod" di Guido Follin (Venezia). Un secondo premio è stato assegnato ex aequo a Pasquale Pisacane (Napoli) e Maria Grazia Gianmarino (Reggio Emilia). Un premio speciale della Sviluppo Legno srl è andato al gioco "Pila" della Primo Studio (Milano).

A conclusione della sobria cerimonia ➔

**DOSSENA / Gli eroi del videogame**

per l'assegnazione dei premi è stato annunciato il bando di una nuova edizione, "I giochi nel cassetto 1992". Penso che sarà bene parlarne in uno dei prossimi numeri. Sin d'ora, per informazioni, potete rivolgervi alla "Città del Sole", via Fumagalli 6, 20143 Milano.

**5. Controcruiverba.** Questa è un'idea di Marco Donadoni, e la si è vista in estate su un settimanale femminile. Mi è piaciuta molto, mi sembra semplice applicarla artigianalmente.

Bisogna essere in tre, Tizio Caio e Sempronio. Tizio (capogioco e giudice di gara) prende un qualsiasi settimanale enigmistico e sceglie due cruciverba di identico formato, per esempio 12 caselle per 12, più o meno equivalenti come livello di difficoltà, con analogo numero di caselle nere, e, se possibile, con identico numero di

"definizioni". Fa fotocopie, e ritaglia. Schema A, definizioni A; schema B, definizioni B. Dà a Caio schema A e definizioni B, a Sempronio schema B e definizioni A. Caio e Sempronio siedono affrontati al tavolo e fanno una domanda per uno. "24 orizzontale" chiede Caio; Sempronio gli legge la definizione. "31 verticale" chiede Sempronio; Caio gli legge la definizione. Non si possono prendere appunti. Vince chi per primo completa il proprio schema.

Questo "Controcruiverba" assomiglia un po', come meccanismo, alla battaglia navale. Se non avete voglia di provare il "Controcruiverba" di Marco Donadoni, fatevi una bella partita di battaglia navale. Magari sono anni che non ci giocate più? Disgraziati!

**Giampaolo Dossena**