



In questo periodo la cosiddetta età dell'oro raggiunse il culmine: con Defender nacquero gli sparatutto a scorrimento; Battlezone introdusse un mondo di gioco tridimensionale, benché in grafica vettoriale monocromatica. Pac-Man fu il primo videogioco a entrare nell'immaginario collettivo, nonché uno dei titoli più famosi di tutti i tempi; Pole Position, con la sua visuale rappresentava un grande passo in avanti nei simulatori di guida. Le avventure, nate con Colossal Cave Adventure, proseguono il loro corso con Zork e con le prime avventure grafiche. Comparve per la prima volta Mario, originariamente chiamato Jumpman. Si affermano in questo decennio gli home computer dotati di joystick e molti modelli, come i Commodore, Sinclair o MSX, divengono storiche macchine da gioco al pari delle console. Tra i molti giochi apparsi originariamente su queste piattaforme si possono citare 3D Monster Maze, precursore dei moderni sparatutto in prima persona, e Mystery House, la prima avventura con grafica.

In questa pagina si trova un'esempio di questi tipi di videogiochi.



Clicca QUI per scaricare alcune varianti di Atari80



Clicca QUI per il mirror alternativo



Sezione videogiochi alternativi:



Clicca per scaricare giochi secondari (Facoltativo)

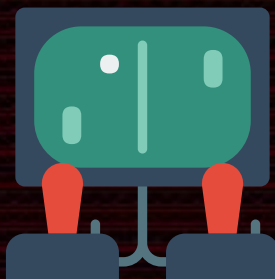


Clicca QUI per il mirror alternativo



Clicca per scaricare Pinball (Facoltativo)

 [Clicca QUI per il mirror alternativo](#) 



Clicca per scaricare giochi per *bambini* (Facoltativo)

 [Clicca QUI per il mirror alternativo](#) 

↑ ↑ ↑

Atari è una società statunitense produttrice di videogiochi e di hardware per uso videoludico, fondata nel 1972 da Nolan Bushnell e Ted Dabney. La società ha avuto un ruolo rilevante nello sviluppo dei videogiochi arcade ed anche di personal computer, assumendo una posizione di predominio nel mercato mondiale sino all'inizio degli anni ottanta. Il marchio è stato più volte rilevato da altre società concorrenti, Infogrames acquisì il marchio in seguito all'acquisizione di Hasbro Interactive, che a sua volta l'ha preso da JTS Corporation, che si era fusa con l'originale Atari nel 1996; ad oggi è di proprietà di Atari SA, precedentemente nota come Infogrames SA. Infogrames, Inc. ha sporadicamente utilizzato il marchio Atari come marca commerciale per titoli selezionati prima che Infogrames SA cambiasse ufficialmente il nome dell'azienda subordinata in Atari, Inc. nel 2003. Il marchio è stato anche usato varie volte dalla Atari Games, una differente compagnia che si è staccata nel 1984. Non va confusa con Atari SA, fondata nel 1993 sotto il nome Atari, Inc.

Storia: Fondata negli Stati Uniti nel 1972 da Nolan Bushnell e Ted Dabney, all'Atari si può attribuire l'inizio dell'industria videoludica con il gioco Pong. La versione domestica di Pong, che si connetteva ad un televisore, fu una delle prime console. Atari Inc. fu originariamente chiamata Syzygy, un termine astronomico. Tuttavia, poiché esisteva almeno un'altra società con quel nome (si dice fosse una ditta produttrice di candele o di tetti) Bushnell elencò diverse parole del Go e scelse Atari, che è spesso tradotta come "informare un giocatore avversario che è in pericolo", ma in realtà significa solo "[questa particolare pietra] può essere presa dall'avversario"; se detto all'avversario è unicamente una cortesia data, non equivale a "scacco!", che rappresenta una seria minaccia al Re negli scacchi, pezzo che nel Go non esiste. Bushnell vendette Atari alla Warner Communications nel 1976 per una cifra compresa fra 28 e 32 milioni di dollari e usò parte del denaro per comprare la Folgers Mansion, poi nel 1979 abbandonò la società. Intanto la società - che due anni prima aveva introdotto la nuova porta dedicata ai joystick - durante la direzione della Warner ebbe un grandissimo successo del successo, anche grazie ad uno dei primi giochi, pong, vendendo milioni di console Atari 2600. Al suo apice, Atari contribuiva per un terzo alle entrate annuali della Warner e divenne la società dallo sviluppo più rapido nella storia degli Stati Uniti per l'epoca.

Sebbene l'Atari 2600 fosse rilevante sul mercato dei video giochi da casa, sperimentò la prima dura concorrenza nel 1980 da parte dell'Intellivision di Mattel, pubblicizzato per le sue capacità grafiche superiori rispetto al 2600. Ciononostante, il 2600 rimase lo standard industriale, grazie alla superiorità sul mercato e all'Atari, caratterizzata dalla più grande varietà di giochi disponibili. Tuttavia, agli inizi degli anni ottanta sorsero dei problemi: le divisioni home computer, console e giochi arcade operavano indipendentemente e raramente cooperavano. Con la crescente concorrenza e la guerra dei prezzi nel mercato degli home computer e delle console per videogiochi, l'Atari non fu mai in grado di eguagliare il successo della console 2600. Nel 1982 mise in commercio versioni deludenti di due giochi altamente pubblicizzati, Pac-Man e E.T., causando un accumulo di invenduti e la caduta dei prezzi. Nello stesso anno inoltre Atari perdette un processo contro Activision, società fondata da suoi ex dipendenti mal pagati: fu così legittimato lo sviluppo del 2600 da parte di terzi. Il

basata sullo stesso hardware, miniaturizzato in un unico chip. La console era dotata di due controller pressoché identici agli originali dell'Atari 2600 e di 40 giochi memorizzati nel firmware, di cui 7 inediti. Con una semplice modifica si poteva installare una porta per le cartucce del 2600, in modo da poter utilizzare i vecchi giochi eventualmente posseduti. Nel 2007 la società affrontò diversi problemi finanziari, culminati con un passivo di dodici milioni di dollari, il che spinse l'amministratore delegato David Pierce a dimettersi a ottobre. Il nuovo amministratore delegato ad interim, Curtis G. Solsvig III, decise di abbandonare la produzione interna di videogiochi concentrandosi sulla commercializzazione di prodotti sviluppati da terzi. Al fine di recuperare liquidità la società concesse alla Lyon di sfruttare il marchio Test Drive per cinque milioni di dollari. Nel maggio del 2008 Infogrames, già proprietaria della maggioranza della società, completò l'acquisizione delle azioni Atari per undici milioni di dollari. Il 21 gennaio 2013 l'azienda avviò la procedura fallimentare e richiese la tutela dei creditori in base all'articolo 11 della legge fallimentare statunitense.

Fra i prodotti di maggior rilievo della società ricordiamo le console domestiche come l'Atari 2600 (VCS); una serie di computer a otto bit (Atari 400, 800, 600 e 800XL, 65 e 130XE) di buon successo negli anni 80; Atari ha preso parte alla rivoluzione dei computer a 16/32 bit prima con l'Atari ST e poi con l'Atari Falcon; in seguito ha costruito la console Atari Jaguar a 64-bit, rivelatasi purtroppo un fiasco; ed ha lanciato Atari Lynx, la prima console portatile a colori.



[Special(EasterEGG)] Argomenti riguardante il NES (Nintendo Entertainment System):

Il Nintendo Entertainment System (NES), noto in Giappone con il nome di Famicom (ファミコン Famikon), è stata una console per videogiochi a 8-bit prodotta da Nintendo tra il 1983 e il 1995.

È da molti considerato il sistema che ha risollevato l'industria dei videogiochi dopo la crisi del 1983, soprattutto grazie al successo di titoli come Super Mario Bros, The Legend of Zelda e Metroid, di livello qualitativo superiore a quello dell'epoca; la console ha inoltre introdotto un modello lavorativo oggi adottato da tutti, ovvero quello di concedere a terze parti le licenze per lo sviluppo dei software.

Considerata una delle più importanti console videoludiche della storia, nel 1995, anno in cui fu tolta definitivamente dal commercio, raggiunse quasi le 62 milioni di unità vendute, diventando la macchina da gioco più venduta della sua epoca. Nel 2009 il sito IGN l'ha definita la migliore console videoludica di tutti i tempi.

Seguendo la serie di successi ottenuti nello sviluppo dei videogiochi arcade nei primi anni '80, Nintendo pianificò lo sviluppo di una propria console per videogiochi a cartucce removibili. Le console da gioco non erano una novità, erano già comparse sul mercato giapponese: per questo motivo l'allora presidente di Nintendo, Hiroshi Yamauchi, scartò l'idea di realizzare una macchina munita di tastiera, stabilendo che il suo sistema da gioco, per potersi affermare, avrebbe dovuto essere così potente da non essere surclassato dalla concorrenza per almeno un anno e che avrebbe dovuto avere un costo di vendita molto più basso delle altre console. L'incarico di sviluppare la console fu affidato a Masayuki Uemura, responsabile dei giochi elettronici della società. I primi prototipi furono realizzati nell'ottobre del 1982 ma per contenere i costi venne abbandonata l'idea di usare una delle nuove CPU di ultima generazione in favore di un processore ad 8 bit realizzato da MOS Technology,

6502. Per far sì che la console potesse superare la concorrenza sul piano delle prestazioni fu deciso di affiancare alla CPU un coprocessore che si occupasse della generazione degli elementi grafici, la Picture Processing Unit (PPU), capace di gestire molti più sprite e colori rispetto alla console più venduta in quel periodo, l'Atari 2600. Dal punto di vista fisico, lo sviluppo venne fortemente influenzato dal ColecoVision; infatti Takao Sawano, direttore generale del progetto, portandone a casa un esemplare per la sua famiglia, era rimasto colpito dalla capacità del sistema di produrre grafica fluida in quel momento. I piani originali del progetto prevedevano che le cartucce del Famicom avessero le dimensioni di un nastro a cassetta, successivamente si optò per dei dispositivi dotati di una piedinatura a 60 piedini; i controllers furono incorporati alla console per mantenere bassi i costi di produzione, Gunpei Yokoi suggerì l'idea di adottare il D-pad già adottata con successo nei Game & Watch. Dato che Nintendo non aveva uno stabilimento per la produzione di semiconduttori, la produzione dei circuiti integrati fu affidata a Ricoh. Per l'aspetto della console Yamauchi fece una scelta particolare, dato il periodo della crisi dei videogiochi del 1983: siccome la console era destinata ai ragazzi, volle che fosse chiaro fin da subito, osservandola, che fosse un sistema di intrattenimento per cui decise per un aspetto che richiamasse alla mente l'idea di un giocattolo. Fu quindi studiato un contenitore plastico con bordi e spigoli arrotondati, vistosamente colorato di bianco e rosso, con controller di gioco piccoli e fisicamente collegati al corpo centrale da cavi elettrici, ciò che poteva far ricordare un personal computer, fu deliberatamente escluso. La console fu messa in commercio a partire dal 15 luglio 1983 al prezzo considerevole di 14.800 ¥ (yen), corrispondenti a 65 dollari di allora, con il nome di Family Computer, abbreviato in Famicom. Originariamente il nome in codice del progetto era "GameCom", ma fu cambiato su suggerimento della moglie di Uemura. Al momento del lancio erano disponibili 3 titoli, tutti conversioni di coin-op realizzati da Nintendo: Donkey Kong, Donkey Kong Jr. e Popeye. La console riscosse subito un incredibile successo: in soli 2 mesi ne furono vendute 500.000 unità, surclassando non solo l'Atari 2800 (la versione giapponese dell'Atari 2600) ma anche il Sega SG-1000, presentata lo stesso giorno del Famicom. Ben presto però le vendite iniziarono a calare perché la console iniziò a bloccarsi quando eseguiva determinati giochi; ciò era dovuto ad un errore del chipset nella scheda madre che portava il sistema in crash. Yamauchi decise per una campagna di richiamo di tutte le console per riparare il problema: questa scelta sarebbe costata molto a Nintendo ma il prezzo pagato, secondo le previsioni di Yamauchi, avrebbe ripagato Nintendo in termini di credibilità e affidabilità della società. Sistemati i difetti di progettazione, la popolarità del Famicom salì fino a diventare la console più venduta in Giappone alla fine del 1984; per il Paese asiatico vennero commercializzate successivamente alcune versioni specifiche, realizzate in collaborazione con la Sharp Corporation, come la Sharp Nintendo Television, nel 1983, il Twin Famicom nel 1986 che include il Famicom Disk System nel case e il Famicom Titler nel 1989, che incorpora un sistema di tipo genlock per la cattura di immagini e video. Per il mercato mondiale Nintendo aveva preso contatti con Atari affinché si occupasse della commercializzazione della console al di fuori del Giappone. L'accordo prevedeva che il sistema sarebbe stato distribuito con il nome Atari e che la società avrebbe pagato i diritti per la produzione della console a Nintendo. I rappresentanti delle due società si incontrarono diverse volte al Consumer Electronics Show del 1983, stabilendo le basi dell'accordo. Dopo tre giorni di trattative, quando solo gli ultimi dettagli dovevano essere finalizzati, alcuni dirigenti Atari si imbatterono nello stand della Coleco in una conversione del gioco Donkey Kong per il loro nuovo home computer Coleco Adam. Questo fece infuriare Atari perché essa aveva acquistato da Nintendo i diritti per la versione del gioco per gli home computer (con il floppy disk come supporto) mentre Coleco deteneva i diritti per produrre soltanto la versione a cartuccia per le proprie console ColecoVision e aveva convertito Donkey Kong per l'Adam a scopo dimostrativo. I dirigenti Atari immaginarono che i giapponesi stessero vendendo i diritti in loro possesso a più società contemporaneamente e quindi interruppero le trattative con Nintendo. La rottura delle trattative con Atari spinse Nintendo a cercare un nuovo distributore ma dopo più di un anno di infruttuose ricerche la società decise di commercializzare in proprio la console.

CPU: Il NES usa come CPU un microprocessore ad 8 bit prodotto da Ricoh e derivato dal MOS 6502. Rispetto a quest'ultimo integra un generatore audio ed un controller per l'accesso alla memoria (DMA) con un bus indirizzi ridotto. Per far posto a questi moduli Ricoh eliminò dal core del 6502 la circuiteria relativa alla gestione della codifica BCD. La CPU è prodotta in 2 versioni con 2 clock differenti, a seconda del segnale televisivo generato dalla console: il modello 2A03 (o RP2A03), destinato ai mercati con segnale NTSC (Nord America e Giappone), ha un clock di 1,79 MHz,, mentre il modello destinato ai mercati con segnale PAL (Europa, Nuova Zelanda ed Australia), usa il 2A07 (o RP2A07), identico al precedente ma operante ad un clock di 1,66 MHz. Il generatore sonoro del 2A07 è modificato per lavorare con il clock di sistema più lento.

Memoria: Il NES contiene 2 kB di RAM utilizzabile dalla CPU come memoria temporanea (WRAM). Altra RAM, fino ad un massimo di 8 kB, può essere indirizzata direttamente da una cartuccia giochi. La PPU ha 2 kB di RAM dedicati (VRAM). Sono poi presenti 256 byte destinati ad accogliere gli attributi degli sprite (SPR-RAM) e 28 byte di RAM per la tavolozza dei colori. I giochi sono contenuti in chip ROM (PGR-ROM) alloggiati sulle cartucce. La CPU può però indirizzare solo fino ad un massimo di 32 kB di dati: dovendo contenere sia il codice del programma che i dati della grafica, i primi giochi risultarono perciò poco dettagliati. Per ovviare a questo problema Nintendo sviluppò dei controller di memoria, detti Memory Management Controller, da installare sulle cartucce che, grazie alla tecnica del bank switching (l'alternanza dei banchi di memoria), permettono di poter utilizzare un quantitativo di ROM superiore ai 32 kB direttamente indirizzabili dalla CPU, con il risultato che i giochi col tempo si fecero più dettagliati e più elaborati. In aggiunta, le cartucce possono contenere memoria riservata denominata "Expansion Area", spesso contenente altri 8 kB di RAM aggiuntiva, memoria video estesa (VROM o VRAM) nonché, in molti casi, della circuiteria hardware che permette di indirizzare più dei 12 kB di memoria video gestibili dalla PPU.

Sistemi di protezione: Nintendo sviluppò un sistema di protezione costituito dal chip 10NES, per evitare l'utilizzo di giochi prodotti per regioni diverse, al fine di contrastare la pirateria informatica.

Scheda Video: Il NES utilizza un coprocessore video denominato "Picture Processing Unit" (PPU), sviluppato da Ricoh.

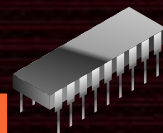
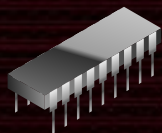
Come nel caso della CPU, anche la PPU della console era realizzata in 2 versioni, che si differenziano per la frequenza operativa: l'RP2C02, usato nei sistemi NTSC, ha un clock di 5,37 MHz mentre il modello PAL, denominato RP2C07, lavora a 5,32 MHz. Entrambi generano un segnale video composito. Del PPU ne furono realizzate anche delle versioni speciali da utilizzare nei giochi arcade derivati dal NES. Ad esempio, il PlayChoice-10 usa l'RP2C03, che funziona a 5,37 MHz e genera un segnale video RGB in formato NTSC. Il Nintendo Vs. Series usa invece 2 diverse varianti del chip: l'RP2C04 e l'RP2C05: entrambi operano a 5,37 MHz e forniscono un segnale video composito in standard NTSC ma, a differenza degli altri modelli, utilizzano tavolozze irregolari per evitare lo scambio delle ROM dei giochi. Tutte le versioni del PPU dispongono di una memoria interna, su bus dati separati, composta di 2 kB di RAM video (VRAM), di 256 byte per la memorizzazione degli attributi e della posizione degli sprite (OAM, object attribute memory) e di 28 bytes di RAM per la selezione dei colori dello sfondo e degli sprite. Il NES usa la VRAM per memorizzare gli attributi e le decorazioni grafiche: a questa memoria possono essere affiancati altri 8 kB di RAM o ROM video direttamente sulla cartuccia anche se usando la tecnica del bank switching questo quantitativo può essere aumentato di molto. Il PPU genera una tavolozza di 52 colori, comprese 6 diverse tonalità di grigio. Il rosso, il verde ed il blu possono inoltre essere scuriti singolarmente in una specifica area dello schermo ricorrendo a particolari accorgimenti software. Il PPU può visualizzare fino a 25 diversi colori contemporaneamente sullo schermo: 1 colore per lo sfondo, 4 gruppi di 3 colori per la grafica e 4 gruppi di 3 colori per gli sprite. Questo totale non include i valori per dimezzare la brillantezza dei colori. Sullo schermo il PPU può visualizzare contemporaneamente 64 sprite, con dimensioni di 8×8 o 8×16 pixel (la scelta della dimensione influenza tutti gli sprite visualizzati). Su una stessa riga possono essere presenti massimo 8 sprite: il PPU utilizza un flag per segnalare quando è stato raggiunto il limite, che causa la mancata visualizzazione degli sprite in eccesso. Grazie a questo flag i programmatori possono alternare gli sprite da visualizzare, anche se questa tecnica causa uno sfarfallio degli stessi. Il chip può gestire un solo livello di scorrimento dello schermo, a passi di 1 pixel sia orizzontalmente che verticalmente: in quest'ultimo caso però il sistema visualizza degli artefatti grafici nella parte alta o in quella bassa dell'immagine per via di un bug nella gestione dello scrolling. La dimensione dell'immagine è di 256×240 pixel ma nei sistemi NTSC la risoluzione verticale effettiva è di 224 pixel, dato che i primi 8 pixel e gli ultimi 8 pixel dell'immagine non sono visibili su molti televisori dell'epoca per la differente risoluzione di questo formato rispetto al PAL. Sul Famicom originale il segnale video esce in modulazione RF: quando la console è stata riprogettata per l'esportazione nel Nord America ed in Europa come NES, è stata dotata anche dell'uscita composita RCA. Nel 1993 Nintendo modificò la console, rivedendo anche i connettori video: sul nuovo modello giapponese, venduto come AV Famicom, decise di usare il solo segnale composito, fornito tramite lo stesso speciale connettore a 12 pin "Multi out" introdotto con il Super NES, mentre la versione per il Nord America, denominata Nintendo Entertainment System Control Deck (o NES 2), presenta solo l'uscita RF. Il PlayChoice-10, infine, utilizza un segnale video RGB invertito.

Scheda Audio: La CPU del NES integra un generatore sonoro programmabile capace di gestire 5 canali audio: 2 canali supportano la modulazione dell'onda con duty cycle variabile (12,5%, 25%, 50% e 75%), 16 livelli di volume e portamento gestito via hardware con frequenze da 54 Hz a 28 kHz. Gli altri canali sono: un generatore di onde triangolari a volume fisso con una frequenza variabile da 27 Hz a 56 kHz; un generatore di rumore bianco con 16 livelli di volume con 2 modalità di funzionamento (impostabili tramite gli input in un registro a scorrimento a retroazione lineare) con 16 frequenze preimpostate; un canale DPCM con risoluzione di 6 bit, con 1 bit per la codifica delta e 16 frequenze di campionamento preimpostate, da 4,2 a 33,5 kHz. Quest'ultimo canale è anche in grado di riprodurre suoni PCM scrivendo nei registri 7 bit per volta ad intervalli regolari di tempo.

I controller: Il gamepad standard è di forma rettangolare, dotato di una pulsantiera direzionale a croce (progettata da Gunpei Yokoi inizialmente per i Game & Watch), due pulsanti rossi denominati "A" e "B" sulla parte destra, mentre nella parte centrale trovano posto i due tasti funzione "Start" e "Select". Erano inoltre disponibili vari accessori, come la NES Zapper, il Nintendo Four Score, il Nintendo Max ed il Nintendo Advantage (usato dai Ghostbusters per guidare la Statua della Libertà nel film "Ghostbusters II - Acchiappafantasmi II").

Le cartucce: Le cartucce del Famicom avevano dimensioni più compatte, 7×10,8 cm (A×L), anche grazie al connettore dotato di soli 60 piedini contro i 72 delle cartucce del NES. Alcuni dei primi giochi pubblicati per il NES (1942, Clu Clu Land, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Elevator Action, Excite bike, Golf, Gumshoe, Gyromite, Hogan's Alley, Mike Tyson's Punch Out, Pinball, Raid on Bungeling Bay, Rygar, Soccer, Stack up, Tennis, Urban Champion, Wizards an Warriors e Wreking Crew) contenevano il gioco in versione Famicom con il connettore a 60 piedini ed un adattatore per renderlo compatibile con il connettore del NES a 72 piedini. A differenza di quelle del NES, le cartucce per il Famicom erano prodotte in diversi colori. Furono prodotti anche degli adattatori per poter usare sul NES i giochi Famicom. Uno dei convertitori più noti fu l'Honey Bee, pubblicato nel 1989. Le cartucce o "Game Pak", per il NES (sia il modello NTSC che PAL) erano di dimensioni 13,3×12×2 cm (A×L×P) e di colore grigio. Il connettore era nella parte inferiore ed erano originariamente chiuse con 5 viti. In seguito Nintendo adottò un sistema di chiusura con 2 linguette ad incastro e 3 sole viti, sostituendo anche le normali viti con altre particolari a forma di stella, per rendere più difficile l'apertura dell'involucro. Le cartucce presentavano 2 etichette: la prima, sul lato frontale, riportava il nome del gioco ed un'immagine artistica dello stesso; la seconda, sul retro, riportava le precauzioni d'uso della cartuccia stessa. Alcune cartucce presentavano il contenitore, l'etichetta frontale o quella posteriore, di color oro (raramente color argento) per quei giochi, quali "The Legend of Zelda" o Turbo Racing o anche la cartuccia dei campionati Nintendo del 1990 e contenevano una memoria alimentata da una batteria tampone per conservare i punteggi massimi o i salvataggi delle partite. Le cartucce commercializzate senza licenza Nintendo erano di colore nero (Tengen, American Video Entertainment e Wisdom Tree), uovo di pettirosso (Color Dreams e Wisdom Tree) e oro (Camerica) ed avevano dimensioni e forme diverse da quelle delle cartucce ufficiali Nintendo. Le cartucce di test, usate solo internamente a Nintendo e mai commercializzate, erano di colore giallo.

Gli accessori: Per NES, vennero rilasciati una moltitudine di accessori, prodotti direttamente da Nintendo o da terze parti, alcuni pubblicati nel solo Giappone (e quindi esclusiva Famicom), mentre altri anche in Nord America o Europa, come esclusiva NES o adattati dall'originale giapponese. Tra i più famosi e diffusi vi furono lo Zapper, una pistola ottica; R.O.B., un piccolo robot che poteva interagire con alcuni giochi quali "Gyromite"; gamepad con componenti aggiuntivi; tappetini per praticare esercizio fisico; tastiere; modem per collegarsi al telefono; giocattoli; controller particolari e alternativi; cartucce per sbloccare cheats, e altro.



Clicca qui per scaricare le ROM



Clicca QUI per scaricare il NES



Clicca QUI per il mirror alternativo



Il futuro dei videogiochi:

Anzitutto partiamo dalle cose ovvie: La grafica è destinata a migliorare sempre di più con dettagli fotorealistici in mondi sempre più grandi, in particolare però avrà un ruolo fondamentale *l'intelligenza artificiale*. Quest'ultima non solo permette di avere nemici più intelligenti, ma anche di renderizzare i dettagli in maniera più precisa, con la **AI** è possibile il ray-tracing che reindirizza i singoli fasci di luce creando un effetto luminoso iper-realistico (funziona anche con l'animazione). Con la AI è possibile anche il riconoscimento facciale: ossia più giochi ti chiederanno di scattare una foto del tuo viso in modo da ricostruirlo nel gioco e potrai avere un protagonista identico a te, idem per la voce dove i comandi vocali saranno fondamentali per comandi veloci e/o per lanciare attacchi e altre azioni. Ma non solo la voce e il volto, ma anche i gesti: se pensiamo all'*Intel real sense* che registra i movimenti della mano come controller, ma le AI serviranno anche a generare automaticamente i contenuti nel gioco richiedendo meno personale, con le AI è possibile generare proceduralmente scenari (come in Minecraft), NPC (come in No-man-sky), intere missioni o trame generate proceduralmente creando una enorme rigiocabilità e longevità videoludica con aggiornamenti continui in forma di **DLC** per nuovi oggetti.

In secondo luogo il digitale: il digitale è il futuro dei videogiochi, non richiede spazio fisico, non si possono rompere e sono molto più facilmente aggiornabili e trasferibili in nuovi software. Ovviamente quando si cita il futuro non si intende dire che il fisico si estinguerà (esempio: l'automobile ha cancellato l'uso dei cavalli? No! Ancora oggi si usano, però è chiaro che si usano in maniera diversa e in maniera molto ristretta), ci sarà sempre una community appassionata di giochi fisici, ma è un dato di fatto che oggi la gran parte di giochi venduti sono in digitale, ma digitale non solo il software, ma anche l'hardware. Il futuro è il *Cloud Gaming*: Avere i salvataggi in cloud permette di sincronizzare i dispositivi senza dover fare backup, il gioco non gira sul tuo computer, ma in un super computer potentissimo da qualche parte nel mondo e tu devi solo avere una buona linea internet e il gioco viene trasmesso sul tuo computer, così i computer non dovranno più essere troppo potenti, e potranno essere molto più piccoli senza bisogno di aggiornarli ogni volta dato che sarà il super computer ad essere aggiornato, occorre avere soluzioni modulari (sia per mobile che per desktop). Ma non solo il cloud gaming, ma anche *Cloud Developing*: Il gioco viene beta-testato da milioni di giocatori e sulla base di feedback viene patchato di volta in volta.

È un dato di fatto che nel mondo dei videogiochi (soprattutto nei videogiochi online) esiste una regola: O ti aggiorni o vieni abbandonato! Tutti i giochi hanno un periodo in cui fanno il BOOM, vengono giocati per un lasso di tempo e poi vengono dimenticati passando al prossimo. Cosa permette ad un gioco di sopravvivere e rimanere longevo per lunghi tempi? Aggiornamenti, l'aggiunta di contenuti sempre diversi e sempre più innovativi! (Bisogna rimanere sulla cresta dell'onda di fronte a giochi sempre più efficienti e sempre più interessanti).



Breve curiosità su Undertale:

Ogni volta che in un videogioco ti sei ritrovato a combattere contro qualcuno ti sei mai fermato a pensare un attimo al: Perché lo sto facendo? Posso evitarlo? Che diritti ha questa persona davanti a me?

La storia comincia con un bambino che cade in un mondo sotterraneo e misterioso, questo mondo è popolato da mostri. I mostri però sono intelligenti e pacifici, anni dietro gli umani e i mostri vivevano insieme e in armonia, ma una guerra scoppiò e i mostri vennero sconfitti e confinati in questo mondo-prigione. Il gioco sin da subito affronta il problema della convivenza di culture diverse e di come fin troppo spesso si preferisce risolvere le diversità con la separazione, la segregazione, la guerra, il tutto sulla base del pregiudizio basato sulla mentalità: noi contro loro. Alla fine il diverso è sempre il mostro. Però con ogni mostro è possibile risolvere con la diplomazia, farli divertire, non litigare con nessuno. Si tratta di uno dei primi giochi alla quale per il protagonista non è necessario farsi strada facendo del male a tutto quello che si muove, cosa che presume che i nemici siano o mostri senz'anima o irrimediabilmente malvagi dando invece la possibilità di finire il gioco senza uccidere nessuno accordandosi con la *Filosofia del pacifismo*...

Il pacifismo è quella teoria secondo cui la violenza è un male inaccettabile, e che non può mai essere bene, che considera la guerra non un nobile mezzo, ma un evento orribile in cui migliaia di persone perdono la vita quasi sempre per futili motivi economici o ancor peggio ideologici e che bisogna impiegare il massimo sforzo per minimizzare il danno al prossimo. Il pacifismo sostiene che non tutti i fini giustificano i mezzi, e la violenza in particolare non è giustificabile. Inoltre dice il pacifismo: la violenza non è una soluzione e tende a generare altra violenza: esempio di costituzioni pacifiste sono quella Italiana e quella Svizzera che rifiutano la guerra se non come mezzo di difesa da una chiara aggressione esterna. Attenzione: Pacifismo non significa "passività", non vale in caso di legittima difesa o per fermare un male molto più grande: il pacifismo riconosce che ci sono delle situazioni in cui non fare nulla significa permettere un male e una violenza ancora maggiori, e dunque non fare nulla significa essere complici di un male peggiore. Il pacifismo infatti permette la legittima difesa, ma enfatizza come la violenza sia comunque un male anche in quel caso risolvibile, semplicemente è un male minore ed enfatizza come ci sono moltissimi problemi che noi crediamo essere risolvibili solo con la violenza, ma che in realtà sono risolvibili pacificamente, ma siamo troppo dogmatici nella nostra mentalità bellica. La pace viene considerata dunque un mezzo superiore e gravemente sottovalutato. Il pacifismo semplicemente ci ricorda che spesso siamo convinti che la violenza sia l'unica soluzione per impedire un male peggiore, quando invece è possibile un'altra via.

Ad esempio la maggior parte delle arti marziali giapponesi nascono proprio dall'idea di mettere in pratica queste filosofie pacifiste: l'autodifesa usando il corpo permette di neutralizzare, bloccare il nemico senza ucciderlo e limitare al massimo il danno. E quando prendiamo queste filosofie orientali e le fondiamo con l'anarco-pacifismo di *Lev Tolstoj* giungiamo infine a *Mahatma Gandhi* ovviamente: il pacifista più famoso della storia ha strenuamente criticato la violenza e le guerre affermando senza sosta come ci ricorda il videogioco Undertale che non importa quanto sia difficile una situazione e quanto possa sembrare risolvibile, chi hai di fronte è sempre un essere umano con dei diritti e una mente. Anche Gandhi ovviamente ammette la legittima difesa, ma ricordando sempre che è una cosa dolorosa da evitare fino all'ultimo, e quest'ultimo si ispirerà ovviamente a *Martin Luther King*: campione del pacifismo in America nella lotta per la non violenza contro il razzismo e per il rispetto del prossimo. Il pacifismo per risolvere problemi sociali a cui un tempo si poteva rispondere solo con mezzi violenti propone dei mezzi più efficaci come la divulgazione, le proteste pacifiche, la resistenza passiva, l'obbedienza di coscienza ad esempio in ambito militare (si pensi ai Testimoni di Geova), la non cooperazione, la disobbedienza civile, il boicottaggio che come sappiamo ha ottenuto moltissimi successi in campo economico perché la società gira tutta attorno ai soldi, gli scioperi (anche quelli sessuali), le petizioni e le occupazioni. Per rispondere al problema della violenza di uno stato oppressivo il pacifismo utilizza l'idea di una rivoluzione pacifica in cui se il popolo è compatto può paralizzare una nazione, se il 90% del popolo vuole impedire qualcosa può bloccare la macchina stradale in ogni momento, o fraternizzare con i militari (come accadde nella rivoluzione Russa in modo da impedire repressioni). Questo è ciò che Undertale ci insegna ponendo alla prima volta al giocatore la possibilità di non fare del male a nessuno e di risolvere ogni conflitto pacificamente, non è facile, sarà lunga, sarà ingloriosa: rimarremo al livello 1° con 20HP con un cuore piccolo, ma grande per via del fatto che abbiamo amato tutti, e non è un caso che nelle battaglie metti a rischio il tuo cuore: hegelianamente la battaglia è uno scontro di coscienze con il nemico che nel frattempo ti insulta, ti attacca, ti provoca e non è mai facile questa via, ma è la via corretta ed è una via possibile e convincersene è il primo passo.

Nel corso della storia ci sono numerosi eventi probabili che in una partita avvengono e in un'altra no, caratterizzati dal fattore fan: questo rende il gioco molto più giocabile (ogni partita sarà diversa). E questo riprende l'idea di **Multiverso**: All'inizio del 900 i fisici scoprirono una serie di fenomeni che avvengono a livello subatomico e si accorsero che la fisica così come Newton che l'aveva capita non funziona più: scoprirono che le particelle non si comportano in modo regolare esistendo qui ed ora e facendo azione "A" a cui segue effetto "B". Le particelle invece sono distribuite nello spazio come se esistessero in più punti contemporaneamente e che a causa di "A" può seguire o non seguire un effetto "B", ed anzi il principio di causalità viene rotto, si pensava inizialmente che forse eravamo solo noi ignoranti e che se sapessimo tutto potremmo tornare a prevedere come un tempo, tuttavia una lunga serie di esperimenti dimostrarono che non è così: le particelle sono effettivamente distribuite come nella doppia fenditura: le caratteristiche sono davvero stabilite fino al lato dell'osservazione, il determinismo effettivamente non è più temibile e la meccanica quantistica era ufficialmente nata usando una nuova matematica molto più precisa per parlare di questi fenomeni e per spiegarla nacquero diverse interpretazioni in cui i fisici si divisero, e la più popolare dopo quella di Copenaghen è l'interpretazione a molti mondi della meccanica quantistica elaborata da *Hugh Everett III*: secondo questa interpretazione il gatto è sia vivo sia morto, ma in luoghi diversi: è vivo in una linea temporale, ma è morto in un'altra, e il mondo che osserviamo è come un fascio di tantissime linee che si mescolano e che ci fanno osservare questo mondo che è pieno di possibilità e che poi divergono formando tantissimi universi paralleli tanti quante sono le possibilità che a loro volta divergeranno e così via in un'albero.

E dunque Undertale rispetta questa interpretazione: perché ogni scelta, ogni evento casuale, ogni differenza avviene in un'universo e non in un altro e così via. Il personaggio secondario è infatti consapevole del fatto che tu puoi salvare e ricaricare, saprà quante volte ti ha sconfitto in altre partite, ti chiederà di ricaricare e tornare indietro nel tempo quindi per dirgli cose senza mai essere sorpreso, si ricorderà cosa hai fatto in timeline passate. Ti prenderà in giro se uccidi un personaggio e poi torni dietro per salvarlo, tutto questo ci ricorda all'interpretazione a molti mondi, quello che è successo nelle altre linee temporali non è cancellato, esiste ancora ed è lì e loro se lo ricordano.

Tanto tempo fa ci fu un grande scienziato: lavorò ad un macchinario, ma il suo esperimento andò male e dai suoi log leggiamo: lettura del fotone negativa, oscurità sempre più grande, cose ne pensate voi due? Lettura del fotone negativa ci dà l'idea di un esperimento riguardante le particelle come un acceleratore o qualcosa che ha a che fare con la meccanica quantistica. Il fotone media la luce, senza fotoni c'è

oscurità. Lo stesso a seguito di questo esperimento precipita nel "core" e sparisce. Tuttavia qualcosa è rimasto di lui: la sua essenza si è frantumata finendo nei vari universi, infatti parlando di lui con alcuni personaggi diranno che è maleducato parlare di qualcuno mentre questo ti ascolta, lui ha trascorso lo spazio-tempo (è ovunque e in ogni linea temporale), ed è teoria molto popolare che i due frammenti principali che condividono i suoi poteri siano i due fratelli. I due infatti sono spuntati fuori letteralmente dal nulla, sono potentissimi, hanno le caratteristiche dei due emisferi (cerebrali), il primo è logico e verbale e il secondo è più emotivo e spaziale.

Conosce il passato, il futuro e tutte le altre linee temporali, per questo il passato e le azioni sono rilevanti e sanno tutto quello che può succedere ed è già successo infinite volte e il peso di questo eterno ritorno lo schiaccia manifestandosi in una depressione.

Questa è l'etica del multiverso: se ogni cosa succede in ogni universo che senso hanno le nostre scelte? Puoi anche tornare indietro nel tempo e salvare il mondo, ma quell'altro mondo resta condannato!

Questa è la filosofia della fisica teorica più d'avanguardia affrontata solo nella fantascienza più fine. Eppure lui è un personaggio che non si arrende, che nonostante tutto cerca di fermare il male.

L'intero gioco si basa sul concetto di determinazione: la determinazione è ciò che costituisce il cuore, l'anima dell'uomo: gli umani e i mostri sono diversi perché i mostri sono fatti di magia la quale risuona con il loro cuore, gli umani invece della magia hanno la determinazione che è più distante dalla loro anima e per questo i mostri hanno perso la battaglia contro gli umani, per questo un bambino può sconfiggere tutti perché i mostri sono creature sensibili: se il nemico li odia quell'odio si riflette nel dolore che essi provano proporzionale al loro stesso. Gli umani invece sono determinati, non presentano questa debolezza, infatti molti mostri si possono convincere sia a combattere, sia a diventare pacifici nessuno può convincere il giocatore. Egli è determinato dalla sua sola volontà di potenza. La volontà di potenza è la determinazione dell'uomo che è sia una forza che lo rende resistente alle influenze esterne e sia una debolezza perché non gli permette facilmente di connettersi con il prossimo e lo rende spesso testardo e incapace di cambiare idea (mancanza di empatia o poca empatia). In un certo senso la determinazione implica il determinismo: l'idea che non siamo liberi, ma condizionati dalle concause del mondo.

Undertale alla fine ci insegna che i veri mostri a volte siamo noi.

E infatti una volta che hai eliminato qualcuno in Undertale non potrai più accedere al finale positivo, questo porta alle conseguenze di una scelta a livello permanente: hai fatto una scelta? Ora le conseguenze non le cancelli più (anche se provi a ricaricare)!

Anni a dietro un personaggio venne adottato dalla famiglia reale parallelo alla vita del protagonista di Undertale, un giorno si avvelenò con una tisana fatta di fiori velenosi, lo fece in modo che il suo amico potesse ottenere la sua anima insieme ad altre sei anime dalla superficie per rompere la barriera, però quest'ultimo si rifiutò di portare avanti gli omicidi nonostante l'insistenza della parte opposta. Alla fine venne ucciso e si credette un omicidio. Il Re dei mostri per vendicare il figlio dichiarò guerra all'umanità. La guerra che poi fu persa, quello che non sapeva è che il morto resuscitò. Si erano fatti molti esperimenti sulla determinazione per capire il segreto degli umani e la loro forza, ebbero successo, si cercò di iniettare determinazione nei mostri, ma questa è tossica per loro, così si prova ad iniettarla su mostri morti o moribondi, ma questi resuscitarono rimanendo in vita, ma senza anima e finiscono per fondersi tra loro. La determinazione è il cuore, l'amore che unisce, ma un'amore senz'anima è un'unione blasfema. Alla fine si cerca di iniettare la determinazione in un'oggetto senz'anima: un fiore. Uno dei fuori cresciuti sui resti del presunto cadavere, e da qui nacque un personaggio che si accorge di poter salvare e ricaricare e così inizia a vivere numerose partite resuscitando ogni volta grazie appunto alla determinazione, quella che permette al giocatore di tornare anche dopo la morte e che i mostri non hanno.

Alla fine questo personaggio si annoia ai finali positivi e inizia a cercare un finale negativo, vuole distruggere ogni cosa e il gioco infatti rompe molte volte la 4° parete: personaggi guardano negli occhi te, lui rimprovera gli spettatori che guardano la partita senza fare nulla e senza prendersi responsabilità delle proprie azioni, sfrutta il gameplay per truccare la lotta, interrompe i turni, ti attacca nel menù, lui è un giocatore come te che prova il finale malvagio perché può, perché sia annoia senza chiedersi se sia giusto o sbagliato, se in un gioco esiste un finale malvagio lui lo vuole provare (Dualismo luce-ombra).

Nella genocide-ending di Undertale più vai avanti e più ti trattano come un mostro, non come umano e lui ti chiede di fingere di essere umano, non puoi fare missioni o dialogare, molti personaggi amichevoli diventeranno nemici per cercare di fermarti, è una continua macelleria e ogni esecuzione ti fa sentire in colpa tra frasi drammatiche, cuccioli di ragno che depositano fiori, sono compresi innocenti ragazzi e ragazze. Alla fine non spunterà più nessuno nelle zone di gioco, sarà tutto un deserto. E non importa se fai una brutta azione per divertimento per poi ricaricare. La gente ricorda. Si arriva alla zero-side: il salvataggio verrà corrotto e non puoi tornare indietro, il mondo è ormai distrutto, a meno che tu (ovviamente nel videogioco) non venda la tua anima, ma in quel caso non potrai mai ottenere il finale positivo sarai per sempre posseduto da un altro personaggio: il personaggio che cade all'inizio del gioco non sei tu, ma un altro personaggio e non quello a cui tu dai il nome.

Ed è qui che arriviamo alla filosofia finale: perché tu sarai cattivo alimenterai l'odio e il potere dentro di te fino a renderlo così forte che sarà lui stesso a distruggere questo mondo e tu non potrai fare nulla per fermarlo, la sua determinazione è talmente grande che ormai è lui a comandare e tu sei determinato, sei sempre stato posseduto senza alcuna libertà: il mostro sceglie, l'uomo obbedisce.

Se invece ti comporti bene e arrivi al finale pacifista, lui dentro di te sarà influenzato dalla tua bontà e sarà cambiato, e dopo aver salvato tutti potrai salutare tutti i personaggi in giro per il mondo, il menù inizialmente vuoto si riempirà di personaggi che hai salvato man mano e reso tuoi amici.

Un tempo la luce e l'ombra erano in equilibrio, poi tale equilibrio è finito. Questo è un mondo di oscurità, e bisogna fermare l'altra fonte e quindi una fonte di luce che sta distruggendo il mondo oscuro. Ora l'intero gioco inverso ad Undertale si basa sulla dicotomia luce-ombra e si basa sul fatto che questo è un gioco in cui devi salvare l'oscurità, non la luce. Questo è un gioco in cui si invertono i ruoli e i temi tipici. Infatti in questo gioco attacchiamo dei nemici, ma dei loro dialoghi capiamo che loro sono le vittime e vedono noi come gli aggressori che sono venuti a tormentarli, capiamo dunque che stavolta siamo noi i cattivi, gli invasori. Per la profezia si parla di vanishing-angel, che è assurdo. Venire banditi dal paradiso degli angeli dovrebbe essere una cosa cattiva, non una cosa buona. È quasi come se il gioco ci facesse lottare contro i buoni che sono l'oscurità e a favore dei cattivi che sono la luce. Come vedete è tutto invertito rispetto al normale Undertale, e infatti: **Deltarune** è un anagramma di Undertale. Infatti gli angeli cacciati dal paradiso creano l'inferno esattamente come queste creature sono state esiliate qua sotto.

Alla fine del gioco vediamo che il protagonista si prende l'anima e la getta in una gabbia, apre un coltellino e guarda dentro di sé con uno sguardo estremamente macabro: assomiglia parecchio alla possessione di Undertale, e la profezia del mondo dei mostri parla di un angelo che è stato fuori dal mondo oscuro e che poi ritornerà. E questo angelo secondo molti è un angelo della morte, quindi la profezia può essere vista in due modi: un angelo che libererà il mondo, uno che lo svuoterà: la genocide ending...

Ora il creatore ha confermato che questo non è il mondo di Undertale, nel senso che il finale di questo gioco non cambierà il finale di Undertale, questo può significare due cose: o è un prequel (visto che i mostri vivono in superficie), o è il sequel di un universo alternativo (forse quello dove la possessione ha vinto e distrutto tutto), visto che le sue ultime parole sono state: "cancelliamo questo mondo e andiamo nel prossimo". L'oscurità continua a crescere, il mondo oscuro quello di Deltarune: tutto combacia.

Sembra che ancora una volta si risvegli una grande battaglia, una battaglia tra l'oscurità, la possessione e la luce rappresentata dal capitano di Undertale forse. Se Undertale faceva passare il messaggio che puoi fare quello che vuoi, Deltarune con il suo unico finale e con la scoperta che sei sempre stato controllato da un mostro fa passare il messaggio opposto: le tue scelte non contano nulla, nessuno può scegliere chi è in questo mondo (dice il gioco). E infatti non puoi sceglierti il personaggio.

Il mondo oscuro di Deltarune (se ci fate caso) è popolato solo da giocattoli, pupazzi, pedoni, carte e un tempo aveva quattro Re di cui ne resta solo uno (come Alice nel paese delle meraviglie). È un gioco, un mondo dove i giocattoli prendono vita, secondo cui anche i minerali

sono forme di vita e di conseguenza bisogna che un tempo vivevano con questi giocattoli dando loro vita? Ovviamente gli umani! Che poi li hanno abbandonati nell'armadio (oscurità), e infatti quando il gioco finisce ti risvegli davanti ad un'armadio con tutti i giocattoli sparsi per terra, ma come si ricollega tutto questo ad Undertale? Che c'entrano gli universi paralleli con i giocattoli che prendono vita e i cuori? Ebbene si tratta di un tipo di fantascienza estremamente rara, sono pochissime le opere che parlano di questa cosa, ci sono opere in cui ci sono tante linee temporali in cui i personaggi viaggiano in questo multiverso, poi trasversale a questo multiverso c'è una dimensione ulteriore, un mondo che non è fisico, ma metafisico: un mondo fatto di emozioni e sogni, dove i pensieri e l'immaginazione delle creature delle varie linee temporali vanno a finire. Le sfere di luce nate dalla felicità umana in tutte le linee temporali finiscono in questo mondo illusorio che è al di là. In Lovecraft c'è l'omniverso, ma fuori dall'omniverso ci sono le dreamlands: un mondo dove i sogni diventano reali e tutto è irrazionale. E in tutti questi mondi c'è questa concezione della luce, ebbene è un filo comune in molte opere narrative quest'idea: che ci sono tutti questi universi connessi, che esiste una forza, una luce, un amore che si manifesta al di là di queste linee temporali.

In Undertale guarda caso è: la determinazione, il cuore, l'amore.

L'amore è la forza che lega tutti gli universi, una forza che ha un lato chiaro che unisce, e la luce può dare vita ai giocattoli, ma anche un lato oscuro che può essere usato per distruggere. Non è un caso che in Undertale più muori in varie linee temporali più sembri diventare più trasparente, più diventi fantasma vino a venire dimenticato, cancellato da ogni linea temporale e assolutamente annichilito da tutta la potenzialità aristotelica.

Ebbene l'amore è al centro di questa filosofia.

La determinazione: se tu vieni eliminato in tante linee temporali, tutti i tuoi cuori che sono connessi saranno distrutti e tu sparisci per sempre. Di contro è possibile con l'amore trascendere la propria vita quadridimensionale e accedere ad una vita pentadimensionale. Oppure puoi diventare un mostro che distrugge un universo e passa al prossimo nutrendosi di tutti loro perché affamato di esistenza, perché proprio non vuole morire, e dunque questa è la filosofia di Undertale e Deltarune: l'amore è la pace come segno della forza che ci unisce tutti, a prescindere dalla razza, dalla specie, dallo spazio, dal tempo e persino dalle linee temporali, è ciò che dà vita ai giocattoli perché è ciò che dà vita a noi stessi, e può fare sia del bene e sia del male e sta a noi capire dove stiamo.

L'uomo è libero quando usa la sua determinazione per fare il bene, ne è schiavo quando lo usa per fare il male.



Piccola riflessione riguardo Watch Dogs:

Sebbene la saga di watchdogs sia pubblicizzata come ambientata nel futuro in realtà nulla di quello che si vede nel gioco è futuristico, tutto esiste già oggi ben collaudato e dimostrato, realtà virtuale equivale alla realtà aumentata. Qui si parla di tutti gli aspetti della società civile, si tratta di qualcosa che è già stato applicato in watchdogs: tutto è microcippato, tutto è smart, tutto ha un microcomputer al suo interno con una AI e tutto è controllato da una app. Il fatto che tutto è smart implica che è modulabile e personalizzabile, controllabile a distanza, la domotica è proprio questo, impostare un ordine per tutti gli elettrodomestici in modo che si attivino da soli secondo un preciso calendario settimanale e la casa decide da sola, abbiamo androidi della pulizia, abbiamo le lavatrici smart, la lavastoviglie smart, abbiamo i cuochi robot che sono quei frullatori tuttofare che sostituiscono l'intera cucina, il termostato, la televisione, l'impianto audio. Tutti dispositivi che sanno esattamente cosa stavi ascoltando, ti chiedono chissà cosa vuoi mangiare, che cosa vuoi fare, le auto che possono venire guidate in automatico. Ma ci sono anche molti svantaggi che la serie non manca di evidenziare: anzitutto la smania dell'online ossia che tutto deve essere sempre connesso ad internet anche quando numerosissime funzionalità possono benissimo funzionare da sole offline la scusa ufficiale usata dalle corporation è che così possono garantire i migliori aggiornamenti possibili e dovrebbero essere fatti miei, però se voglio questi aggiornamenti devo per forza accettare, inoltre si dice che così possono esserne sicuri che l'app sia integra e non venga hackerata, che è una scusa fallata paragonabile a una mostruosa tirata per i capelli chiedere che una app sia continuamente monitorata da loro per prevenire hacking, è come chiedere di renderli tutti quanti orwelliani e sorvegliati per tenere al sicuro la smania di controllo di massa. Al di là di avere ogni cosa smart collegata ad una sua app ovviamente proprietaria non sia mai che questi strumenti possono funzionare con app di terze parti così da avere una sola app con cui gestire tutto, no anche la carta igienica smart deve avere la sua app della carta igienica smart che occupa mezzo giga sul telefono e che sarà in perenne aggiornamento inutile. Che dirvi: il reale motivo tutto questo è DATI! Prendere i vostri dati e usarli per profilarsi, quindi tutto è smart tutto è online, tutto in studio e gestito da app nelle mani di aziende che mettono il profitto davanti a ogni cosa etica, compreso il risultato, è un mondo che sembra cyberpunk, ma in realtà è il nostro: questo concetto è noto come "internet of things". Si sa che internet non si è limitato più solo al mondo dei software e dei pochi hardware che si interfacciano ad essi come computer, console, smartphone e smart tv, bensì che tutto il mondo gradualmente viene incluso nella internet of things tutti gli elettrodomestici stanno diventando parte della rete, tutti gli oggetti sono vestiti da una domotica comune creando delle smart mobs, anche questo è un aspetto che ha dei lati sia positivi sia negativi. L'internet of things permette di programmare aspetti della realtà prima impossibili e ci permette di percorrere una distanza intellettuale enorme, soprattutto di migliorare l'automazione. Lo svantaggio di tutto questo però è che molte cose che prima erano autonome ora sono perennemente collegate ad una azienda e quindi di proprietà dell'azienda (vi lascio immaginare le conseguenze). L'azienda in ogni momento può decidere che quell'oggetto non funzionerà più e obbligarvi a comprare la nuova versione di accesso a soli 9 miliardi 999 1999 1.999 dollari e 99 centesimi in sconto black friday e ovviamente watchdogs ci mette dunque di fronte al classico dilemma della tecnologia, essa non è né intrinsecamente malvagia, ma non è neanche intrinsecamente positiva. La tecnologia è neutra finché non diventa un qualcosa insieme alla sua caratura morale sarà solo un'estensione della caratura di chi la controlla nelle aziende, in questo caso e come ciliegina sulla torta in questo scenario a coordinare tutte queste smart homes e tutti i sistemi della città del gioco ci sarà un sistema centralizzato, il CTO (central operating system), questa è la nascita della prima smart city, un muro informatico che coordina tutto il flusso di corrente per alimentare al meglio le smart phones e quindi la domotica, il traffico di informazioni per gestire tutte le app al meglio, il traffico delle automobili, sistema fognario, consegne agli oggetti, qualsiasi cosa qui. Si intravedono diversi problemi: tutto questo potere nelle mani di un solo sistema che toglie ancora più autonomia ai singoli e lo concentra nelle mani dei gestori.

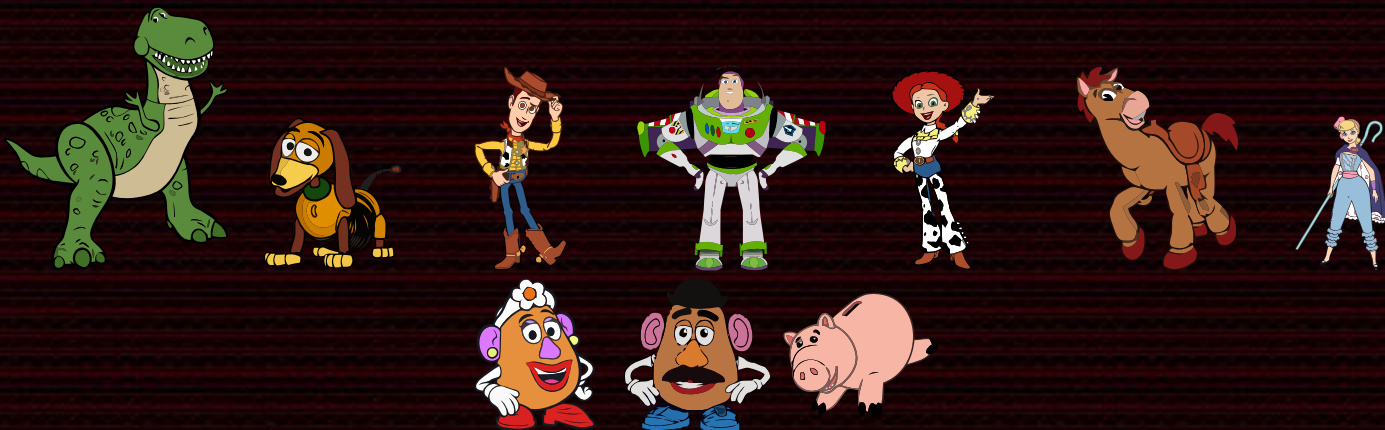
tutte le informazioni che adesso dovranno essere cedute ad un singolo sistema... Un hacker che prima se voleva i dati di cento persone doveva fare 100 volte la fatica di prima, se continuiamo con questa teoria finiamo col discutere che un'hacker avrebbe il potere di controllare anche il destino della razza umana...

È vero, esistono gli hacker etici, ma ci sarà sempre una fetta della popolazione che avrebbero addirittura una "loro" etica, bisogna concentrarsi realmente su cosa sia il progresso ai fini del bene collettivo tra privati e aziende per il progresso della civiltà della terra!



[E-EGG] Ralph spaccatutto:

Di Ralph Spaccatutto in qualità bensì concettualmente di Toy Story ma con i videogiochi, i videogiochi quando non li guardi sono vivi, hanno una vita proprio una loro cultura e si costruiscono i propri ruoli ed è qui che il protagonista Ralph si inserisce lui vive in un gioco arcade Dove è il villain e deve spaccare tutto, mentre il protagonista comandato dal giocatore lo batte, per questo motivo Ralph è in una seduta di cattivi anonimi (il film è pieno di reference alla cultura videoludica soprattutto con l'arcade) e ci sono tutti i vari cattivi più famosi, ora in questa seduta gli altri cattivi gli spiegano solo perché tu sei il cattivo non vuol dire che devi essere cattivo. Questa frase nella narrativa del film ha senso ed è molto semplice, noi nella sceneggiatura del gioco dobbiamo fare i cattivi, ma non per questo dobbiamo essere cattivi dentro. Nel tempo libero però questa frase fuori dal mondo del film è estremamente complessa: Cosa vuol dire solo perché sei il cattivo non vuol dire che devi essere cattivo? Ralph cerca di farsi invitare ad una festa fatta dagli altri NPC (Non-player character). Ma questi non solo non lo invitano, ma per giunta gli fanno capire che non è il benvenuto e che se vuole stare tra di loro deve avere una medaglia da eroe che viene data al completamento di un gioco qualsiasi nella sala Arcade e così Ralph parte per la missione di dimostrare di essere un vero eroe. E quindi capiamo che una prima spiegazione a questo dilemma è: solo perché la società ti impone un ruolo maligno non significa che devi obbedire a quel ruolo, la gente dice che tu sei un mostro? Che non puoi farcela? Beh non vuol dire che abbiano ragione! Dimostragli che hanno torto! Fatti riconoscere! Ralph sta cercando di ottenere l'approvazione di un gruppo di persone, non vuole sentirsi isolato e quindi non vuole essere un eroe, lui vuole essere riconosciuto come eroe non è la stessa cosa, egli vive ancora in una esistenza in autentica (secondo Martin Heidegger) egli cerca l'approvazione della massa, si conforma alle tradizioni non sta interiorizzando kantianamente, vuole essere buono perché gli conviene. Così lui va verso la presa elettrica che è una sorta di stazione che connette i vari cabinati ed è qui che migrano i videogiochi i cui cabinati si sono stati disconnessi per evitare di farsi cancellare tutti i vecchi giochi della storia dimenticati tipo giocattoli vecchi in



Toy Story: Per chi è cresciuto con questo film d'animazione, il cowboy Woody e lo Space Ranger Buzz Lightyear rievocano dolci ricordi, figli dell'infanzia. Giocattoli, sì, ma che si comportano come persone, come esseri viventi in tutto e per tutto. Tuttavia, loro nel cartone cercano di nascondersi: si comportano da semplici oggetti di plastica nei confronti degli umani, facendo attenzione a non essere scoperti "vivi". Ma non importa, anche se loro rimangono immobili, c'è chi li tratta comunque come compagni reali: il piccolo Andy, proprietario di Woody e Buzz nel film, gioca e parla con loro, intrecciando storie e avventure. D'altronde, non si comporta diversamente rispetto a tutti i bambini: il fatto di considerare la realtà animata è una tipica tendenza appartenente al mondo dell'infanzia: non ancora capaci di distinguere bene il mondo interiore da quello esteriore, ecco che i più piccoli tendono a dare un'anima a ciò che li circonda, riempiendo la realtà delle emozioni e dei pensieri che vivono dentro di loro.

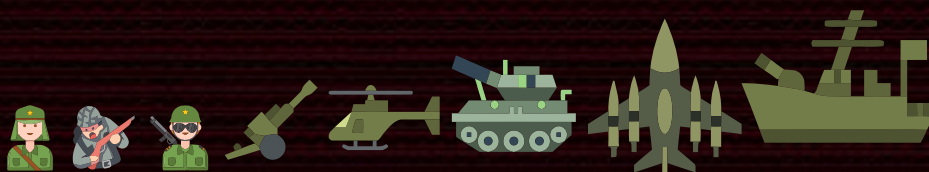
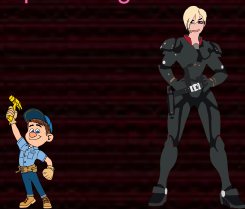


Ralph si infila in un gioco sparatutto che ricorda a tratti Halo, a tratti Gears of War E a tratti Call of Duty. I mostri di sto gioco sono degli insetti che quando mangiano qualcosa ne assumono i poteri e sti mostri iniziano ad invadere gli altri mondi così Ralph si sposta su Sugar Rush che è un mondo di corse super zuccherose super Rosa dove incontra Vanellope che è un Glitch, un errore del sistema che per tale motivo si teletrasporta è slitta via se troppo emozionata e che è intenzionata a vincere, i due fanno un patto: se lui la aiuta a vincere lei otterrà l'approvazione di altri giocatori e lui la medaglia, entrambi stanno ancora cercando l'approvazione di qualcuno senza chiedersi se è sbagliato farsi valutare dal prossimo e non da se stessi, se davvero dobbiamo dare così tanto potere alla società in cui viviamo. Il boss di sto gioco spiega la natura di manellope che di conseguenza lei non può vincere, se lei vince parteciperà alle gare, se partecipa alle gare la gente noterà il Glitch E allora il cabinato sarà staccato e lei essendo un Glitch rimarrà chiusa lì quando succederà e non potrà andarsene. Così lui che voleva essere buono per fini personali adesso fa il cattivo per un buon fine nella sua testa e distrugge davanti a Vanellope la macchina che avevano fatto insieme, questa scena alquanto pesante (soprattutto considerando il target del film) mostra già la terza fase del Cammino di Ralph egli ha capito concretamente che non sempre quando fai il cattivo sei il cattivo, ha capito la differenza utilitaristica tra il

male minore che è accettabile per produrre un bene maggiore e il male maggiore che invece è qualcosa da evitare sempre, quindi qui è la seconda morale: solo perché fai qualcosa che sembra sbagliato non è detto che lo sia davvero, ma non è ancora abbastanza, scopriamo che c'era un gioco di corse molto antico in cui uno dei personaggi era turbo. Turbo non voleva rispettare il suo ruolo e iniziò a violare le regole, tanto che diventare Turbo è diventato sinonimo nella cultura di questi videogiochi animati panpsichici di non stare al proprio posto, Turbo quando il suo gioco è stato disconnesso è scappato nel mondo di Sugar Rush che è sempre di corse, è qui ha assunto la nuova identità, quella del boss del gioco e ha disconnesso i file di Vanellope rendendo un Glitch facendole perdere la memoria. Quindi lei era un personaggio destinato a giocare come gli altri e Turbo invece intende usurparla come falso RE. Qui abbiamo dunque una ulteriore definizione e spiegazione del motto dei cattivi, stare al proprio posto. Turbo era qualcuno che non voleva stare nel suo posto, nel grande piano delle cose egli fa il buono, ma nel fare il buono commette un'errore madornale e invece Ralph nel fare il cattivo prima nel suo gioco e poi distruggendo la macchina fa il bene, nel secondo caso Turbo egli crede di fare il bene. In questa fase Ralph capisce che buono e cattivo sono ruoli arbitrari, non è la società che può decidere chi è buono e chi cattivo, bensì la morale, l'etica. Ognuno ha il suo posto nel mondo, il suo senso nella vita.



Turbo è colui che non vuole ricoprire il suo posto e che vuole distruggere il tessuto sociale, è colui che conduce l'esistenza inautentica e come tale rifiuta di morire perché in quanto gioco vecchio doveva morire in un certo senso e invece lui prolunga innaturalmente e a spese d'altri la sua vita. Ralph non va dalla cultura, bensì vive scegliendo in modo personale la sua vita, egli accetta la morte, accetta il ruolo che lui è solo lui può compiere, Anche se questo significa sacrificio e così egli decide di distruggere...



Teoresi su This War of Mine:

È difficile essere pacifisti in pubblico?

Il terrorismo ci spinge a muovere gli eserciti, siamo abituati a pensare che una guerra risolverà tutto, che solo altri soldati possono risolvere i problemi creati da altri soldati, e spesso non ci fermiamo a considerare come sia in realtà la guerra a devastare il mondo e a trasformare le persone in qualcosa di diverso, che sia a causa del problema e non la soluzione (come ha dimostrato la guerra in Iraq, in Siria condotta per eliminare il terrorismo, ma che ha paradossalmente visto un'impennata degli attentati terroristici e delle forze terroristiche in tutto il mondo, morti e sofferenza). C'è un gioco che riesce a dimostrare tutto questo.

Nella guerra moderna morirai come un cane senza nessuna buona ragione, questa frase ad ogni inizio partita ricorderà la dura realtà della guerra, una realtà che anche i volontari della prima guerra mondiale compresero dopo il loro fervore interventistico che nonostante le promesse di gloria e di potenza e di virtù, la guerra è semplicemente una strage dove milioni di vite umane svaniscono fra atroci sofferenze, vite che nulla avevano a che fare con quelle decisioni, vite che pagano qualcosa che non hanno voluto, ed è proprio di questo che parla il gioco. Impersonerete un gruppo di civili intrappolati in una città in assedio e non i soliti soldati: la macchina di morte che ammazza i nemici, ma civili deboli e indifesi che non c'entrano nulla: le vere vittime del conflitto, nelle sofferenze che non vengono raccontate, quel lato della guerra che (spesso) non viene mostrato nei telegiornali, il lato delle persone che cercano il cibo per terra, che dormono nella polvere, che mangiano topi crudi per tirare avanti. Cosa succederebbe se fosse la tua città ad essere sotto attacco? E non una solita città del medio-oriente lontano dal nostro paese da primo mondo.

Si dice che la guerra sia parte integrante della natura umana, abbiamo un'arma ogni 12 persone al mondo e combattiamo sin dall'inizio dei tempi, eppure non ci fermiamo mai a considerare tutti i morti, i feriti, i mutilati e le sofferenze causate dalla guerra, solo le motivazioni. E stavolta non lotterai contro zombie, mostri, alieni senz'anima o persone cattive, lotterai contro sopravvissuti come te: gente che ha una famiglia, gente che ha fame, brava gente che la guerra ha messo in una brutta situazione facendoti sentire il peso morale delle tue azioni contro ogni essere umano.

Il gioco è fratto da un fatto reale alla sede di Sarajevo che uno degli sviluppatori ha vissuto in prima persona a soli 9 anni e molte delle foto dei protagonisti sono membri dello staff.

L'atmosfera del gioco è estremamente cupa, graficamente ricorda un disegno a matita e pastello: tutto in bianco e nero.. grigio, azzurro chiaro, smog, colori sporchi che sanno di cenere, rovine, ruggine, polvere e cemento freddo, ghiaccio e morte. Il gioco ha una visione 2D a scorrimento con telecamera laterale e grafica tridimensionale, ed è un punta e clicca, ha un ottimo soundtrack ed è capace di trasmettere calma e malinconia di giorno, tensione e ansia di notte. Non ci sono tutorial, sei una persona normale che si ritrova nella guerra senza sapere nulla e senza nessuna conoscenza pregressa. Ti ritrovi gettato da un momento all'altro da questa situazione, come succede davvero in guerra.

Il gioco è diviso in due componenti: il giorno e la notte.

Di giorno sarete nella vostra casa, dovrete riparare gli strumenti, costruire dei workshop, "craftare" oggetti utili, riparare le falle nell'edificio, costruire stufe per l'inverno, ristabilire i lavori di ognuno dei personaggi, ogni personaggio ha una sua biografia che potrete leggere, una sua vita, le sue motivazioni, una personalità e reagirà ai vari eventi in modo diverso. Il giocatore finisce ad affezionarsi a ognuno di loro, non si devono soltanto gestire le risorse, ma anche le loro emozioni: gli stati d'animo contano: i personaggi possono deprimersi, cadere in lutto, ubriacarsi, perdere la speranza, scappare, suicidarsi, cadere in uno stato di spersonalizzazione, sentono le ferite emotive causate dalla

guerra. Ogni personaggio inoltre ha delle abilità: ex soldati, atleti, cuochi, cuochi, giornalisti, ma anche dei difetti: malati, fumatori, depressi cronici, cerchia delle dipendenze che bisognerà tenere in considerazione, e la squadra è randomicamente generata ogni volta il che rende il gioco molto rigiocabile, anche perché la casa stessa cambia ogni volta e la durata del conflitto è variabile: possono durare soltanto tre settimane o diversi mesi e tu dovrai rimanere chiuso in quella città e sopravvivere fino al cessato conflitto.

Ogni personaggio avrà i suoi compiti: dormire, mangiare, cucinare, fare la guardia, costruire o andare a scavare la notte. La lotta per le risorse è centrale, difficilissima: serve cibo, serve acqua potabile, servono medicinali per i malati che saranno dei pesi: non potranno lavorare, dovranno rimanere a dormire a stare al caldo, e i medicinali costano. Cosa farai? Cercherai le risorse a qualsiasi costo o ti libererai del peso per il bene del gruppo? Una medicina potrebbe costare quanto tre porzioni di cibo. Il gioco ti riempie costantemente di queste decisioni morali difficilissime, fare cose moralmente discutibili per il bene del gruppo rinunciare alle risorse fondamentali, rischiare per aiutare qualcuno che bussa alla tua porta che non ti aiuta, fidarti del prossimo tuo in una città sotto assedio dove ognuno è tuo fratello in pericolo, ma è anche un potenziale assassino, userai i libri come fonte di felicità o come carburante per l'inverno? (perdendoli per sempre). In ogni caso, la tua coscienza, le tue risorse nel gioco e nella realtà ne risentiranno e per via del crafting avrai bisogno di certe risorse per costruire certe cose, quando non le troverai dovrai commerciare con un mercante che verrà alla tua porta portandoti proprio quei pezzi di carne di cui hai tanto bisogno, forse puoi resistere un'altra notte e forse no, ma lui ti chiederà anche il sangue e i vestiti che prenderà molte cose che hai faticosamente ottenuto per quelle risorse, sei tentato di mandarlo via, ma dentro di te sai che potrebbero passare giorni, una settimana prima che lui ti visiti un'altra volta e la prossima gita fuori potrebbe essere priva di cibo, dovrai costruirti una radio e ascoltare le news, adattarsi all'economia, sapere quali beni costano di più, quali costano di meno, come sfruttare le vendite per sopravvivere, adattarti come facevano persino nei campi di concentramento, vivere nel mercato nero, sapere quali zone della città sono state occupate dall'esercito. Tutto è difficile: il calore per l'inverno, le risorse che non bastano mai, i protagonisti e le loro necessità... tutto costa molto sia come prezzo, sia come peso morale. E fare delle buone azioni per gli altri potrebbe costarti parecchio in un mondo dove non c'è mai abbastanza e con uno zaino limitato. Dovrete farvi una lista di cose da fare, di oggetti che vi servono, di ingredienti, dovreste verificare con lungimiranza e calcolare con ogni eventualità e di notte dove aver scelto chi dorme e chi sta di guardia e chi esce deve andare a cercare le risorse nei vari edifici della città, alcuni sono in mano all'esercito, ai predoni, a civili innocenti, una chiesa che fa beneficenza, un ospedale dove ci sono dei feriti di guerra indifesi, case abbandonate in cui ogni rumore potrebbe risvegliare qualcuno, è sempre meglio avvicinarsi in modo stealth. Ricordate che state giocando come civili, non come soldati e lavorando trappole ed inganni usando tattica e la vostra furbizia. Le risorse sono così rare che la situazione potrà spingerti a combattere, a rubare o ad uccidere e anche gli altri cercheranno di fare lo stesso con te e di rapinare il tuo rifugio, è un gioco estremamente brutale che non perdona anche il più piccolo errore e che ti fa pesare tutto.

All'inizio sarà difficile e vedrete morire uno dopo l'altro i vostri personaggi, ma migliorerete man mano come se in qualche modo la morte dei personaggi contasse qualcosa, non solo perché insegna e trasmette questo messaggio, ma perché anche con la morte potete migliorare e imparare nuove strategie, riprendendo la filosofia secondo cui chi ha letto mille libri o giocato a mille giochi ha vissuto mille volte. Inoltre quelle morti contano, perché alla fine della storia sia che finisca bene, sia che finisca male ci sarà un diario che racconterà tutte le vostre azioni, quello che vi è successo, i peccati, le buone azioni, i sacrifici, le morti, i successi e il finale di ogni personaggio e quello che è successo ad ognuno di loro anche dopo la guerra, e il diario diventa un best-seller che muove le coscienze sulla proprietà della guerra.

Insomma il videogioco crea una storia, una narrativa basata sulle vostre azioni e le vostre decisioni, vi ritroverete a dover consolare personaggi in depressione dopo che è successo qualcosa ad uno di loro, convincerli che andrà tutto bene, anche se di fatto non sapete se sopravvivranno fino a domani. Proprio come nella guerra reale e consapevoli che questa situazione ha frutto anche nelle vostre decisioni, li avrete condotti lì voi. Quando finirà il cibo gli edifici esplorati sono tutti o ben difesi o vuoti, vi servono provviste. Il mercante non verrà per un'intera settimana, uno dei vostri sta male, l'unica casa disponibile è abitata da una coppia di vecchietti indifesi che hanno molto cibo, li deruberete? Loro non potranno difendersi! non cercheranno neanche di fermarvi! ma vi seguiranno, vi supplicheranno, vi diranno che hanno bisogno di quelle medicine e di quelle provviste supplicando loro di non fare del male e voi li rapinerete in modo freddo, automatico, spersonalizzato.. come se quelle azioni non le stesse compiendo voi!

Quando andrete a vendicarvi contro i predoni che hanno ucciso uno dei vostri uccidendoli uno dopo l'altro troverete uno di loro a terra che piange sul cadavere del suo amico e scoprirete che anche loro avevano qualcuno da proteggere, qualcuno fuori città che li aspetta, e viene da chiedersi se forse non siamo noi i cattivi in certi casi o se non ci siano cattivi in guerra, solo vittime uguali di una situazione estrema dove le risorse non bastano per tutti e quindi la situazione è difficile (per non dire quasi impossibile) e più è difficile è, più è difficile essere morali, aiutare il prossimo e diventa sempre più difficile resistere alla guerra fra uomini per prevalere e sopravvivere sugli altri.

Come farete a rifiutare dei bambini che vi chiedono del cibo, delle medicine di cui avete un bisogno fondamentale, con quale cuore chiuderete loro la porta in faccia, e se anche aveste il coraggio di farlo i vostri protagonisti si estenderanno da schifo, anche quando vinci senti il rimorso perché stai vincendo ottenendo risorse facendo sacrifici, non aiutando il prossimo e magari facendo il predone, tuttavia se sarai bravo, riuscire a mantenere la tua base e al tempo stesso aiutare gli altri, questo gioco ti farà davvero apprezzare l'aiuto al prossimo, sentire davvero il valore di quella buona azione come mai in altri giochi dove sia rubare, sia aiutare gli altri è troppo facile senza conseguenze, qua si sente il peso di ogni masso e di ogni scalata. E quindi maggiore è la soddisfazione poi nella vittoria. Ma nonostante i piani, i miglioramenti, gli imprevisti dietro l'angolo: l'inverno sta arrivando, i soldati occupano le zone in cui volevi perlustrare: un bene che ti serve diventa raro = aumenta il prezzo: vieni rapinato proprio quando eri vulnerabile, qualcuno si ammala, arriva una richiesta di aiuto quando proprio non puoi e quando le cose cambiano tu devi cambiare e l'apoteica deve adattarsi, e quando uno dei tuoi muore con tutti questi eventi sei davvero affezionato a lui, contavi su di lui e sulle sue abilità e con la perdita non tornerà e non potrà ricaricare: c'è il perma-death. Puoi soltanto andare avanti portando un forte messaggio anti-guerra di denuncia per le perdite umane nel conflitto. È un gioco che trasmette tristezza, ansia, nausea, soddisfazione vera quando riesci a far felici dei bambini aiutandoli!

Questo ti aiuta veramente a sentire, a pensare, a trasmettere meglio il messaggio. E qui non si può fare a meno di pensare a quanto si è fortunati ad avere una casa sicura, calda, così tanto cibo da consumare, si pensa a quanti virus, batteri e parassiti devono prendersi i protagonisti dormendo per terra, bevendo acqua piovana fra la polvere e la cenere, tutte cose che noi diamo per scontate. Ma mentre state leggendo questa tesi è quello che sta succedendo (o almeno è successo) in Siria e tantissime altre nazioni così. Ogni volta che decidiamo di far scoppiare un nuovo conflitto e che non cerchiamo ad ogni costo di impedirlo almeno nella nostra società succede proprio questo.

Di seguito è stata anche aggiunta un'espansione: che aggiunge a tutto questo casino: **I Bambini!** esatto, proprio loro.. Ogni singolo videogioco ha sempre avuto problemi quando affronta questo problema, questo delicatissimo tema, ma è una realtà: i bambini sono le prime vittime in guerra, sono gli innocenti, non possono difendersi, non sanno ricavare le risorse, non sanno usare gli oggetti, sono facili prede letteralmente di qualsiasi cosa possiate pensare in questo momento, e non hanno fatto nulla per questo conflitto.

Dovrete proteggerli, dovete curarli, ma soprattutto dovete prendervi cura di loro, giocare con loro, rallegrarli o consolarli anche se hanno smarrito i loro genitori. Quando ci sono bambini da proteggere, da aiutare che ti chiedono risorse e bambini malati cosa sei disposto per farli sopravvivere? Fin dove sei disposto a spingerti?

Questo gioco ti insegna che nonostante la guerra i bambini sono sempre i bambini: devono giocare, devono piangere, devono ridere, vedono il mondo in modo diverso: tu sei l'adulto della situazione che vede una guerra in cui domani potresti morire e tutti. Ma devi farli sorridere e proteggere quel sorriso ogni giorno, perché la loro fiducia, il loro destino sono nelle tue mani!



