

NOVEMBRE-DICEMBRE
2025



TURBO CHALLENGE 2



Recensione
Recensione
Intervista
Speciale

THE LAST NINJA IC641
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 I AMIGAI
ALESSANDRO CARNEVALI I.E.G.S.I
LE SALE ARCADE IN ITALIA: ASCESA E DECLINO



Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

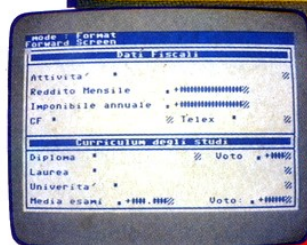
Tutto COMMODORE Management

Anno II - N. 11 - Marzo 1988 - L. 13.000

QUATTRO
FANTASTICI
PROGRAMMI
GESTIONALI

DISCO
REGISTRATO
SUI DUE LATI

TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO



- BILANCIO FAMILIARE
- PARTITA DOPPIA
- EXTRA BASE
- STAR WRITE



EDITORIALE

Bentornati Commodoriani,

eccoci al numero 22, un altro tuffo nei ricordi che profumano di sala giochi, di joystick consumati e di notti passate a caricare cassette con il turbo load al massimo!

Apriamo come sempre con due retro-recensioni che vi faranno venire la

pelle d'oca: The Last Ninja sul C64, un capolavoro di atmosfera e frustrazione che ancora oggi ci fa imprecare ripensando a quei salti impossibili, e Lotus Turbo Challenge 2 su Amiga, un titolo nel quale la strada scorreva così fluida da far sembrare che tutta la nostra cameretta corresse a 300 all'ora!

Poi, la chicca: l'intervista ad Alessandro Carnevali, il boss di E.G.S., una di quelle aziende italiane che negli anni '70-'80 si tuffarono nel business dei cabinati arcade con tanto ingegno e un ottimo successo commerciale.

Chiudiamo poi con uno speciale dedicato proprio alle sale giochi italiane: la loro folle ascesa, i gettoni, le code per Street Fighter II... un universo oggi perduto ma che molti di noi conservano con gioia nel loro cuore.

Insomma, un numero che sa di fumo di sigaretta, di bibite fredde e di "un'altra partita, dai".

A questo punto, non mi resta che augurarvi... buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

PAG. 04 ...	THE LAST NINJA [C64]
PAG. 09 ...	TURBO CHALLENGE II [AMIGA]
PAG. 12 ...	INTERVISTA A ALESSANDRO CARNEVALI
PAG. 13 ...	ASCESA E DECLINO DELLE SALE GIOCHI IN ITALIA

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Ritengo inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.

Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.

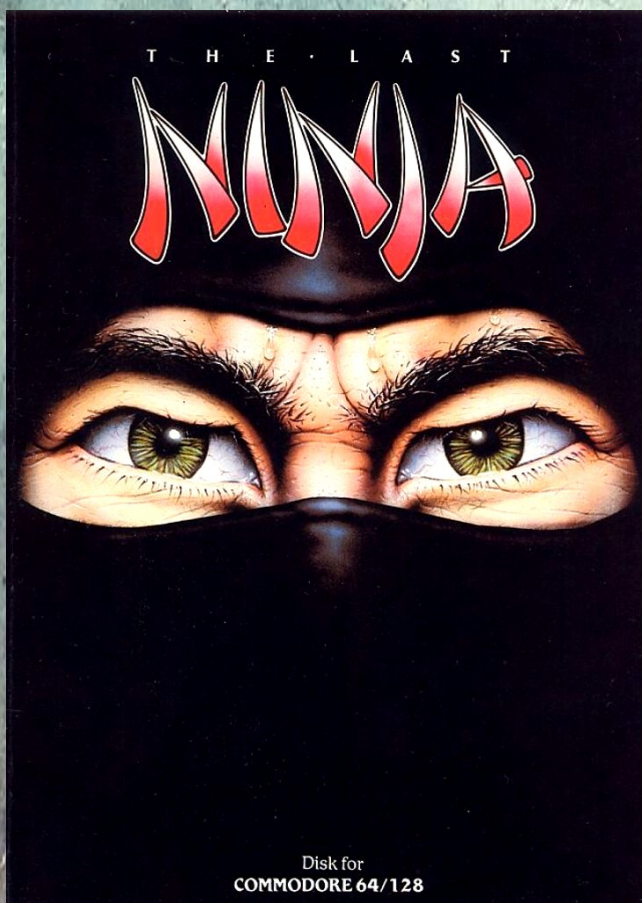
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che, altrimenti, risulterebbe troppo freddo e distaccato.

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.

Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).



SCHEDA

Pubblicato da

System 3

Sviluppato da

System 3

Anno di pubblicazione

1987

Piattaforma

C64

storia del Commodore 64.

Ma come è nato questo gioco?

Il titolo, originariamente, fu immaginato da Mark Cale (fondatore dell'etichetta System 3) sulla base di una grafica con visuale isometrica che aveva ideato nel 1985: non un vero motore di gioco, ma una traccia da cui partire per realizzarlo. Prendendo come ispirazione Adventure del VCS 2600 che, con la sua uscita, aveva aperto nuove idee di gameplay nel mondo dei videogame di qualche anno prima, allo stesso modo Cale avrebbe voluto rinnovare il genere dei beat'em up utilizzando quel tipo di prospettiva per offrire al giocatore non solo combattimento, ma anche esplorazione e risoluzione

di enigmi legati all'ambiente.

Il 1986 trascorse nel tentativo di portare quell'idea dentro un C64, cosa per nulla facile dato che la prospettiva isometrica, le animazioni e la libertà di movimento immaginate per il titolo assorbivano moltissime risorse di sistema, in particolare per quanto riguardava la memoria.

Inizialmente la realizzazione del gioco venne affidato a SoftView, uno studio di programmazione ungherese, ma i progressi furono lenti e le scadenze richieste vennero

Un protagonista assetato di vendetta, grafica isometrica dettagliatissima, varie armi da raccogliere e utilizzare, enigmi ambientali per proseguire nell'avventura e sei livelli di difficoltà crescente: queste sono, per sommi capi, le caratteristiche del primo capitolo di The Last Ninja, una saga che ha fatto la

Ricordo le imprecazioni per trovare il punto giusto per spiccare il salto e superare il fiume balzando sui sassi. (eh sì... i ninja non sanno nuotare!)





Lo sguardo del ninja protagonista del gioco ci scruta prima di iniziare la partita

mancate, così lo sviluppo di The Last Ninja ritornò a Londra, sotto la supervisione dello stesso Mark Cale. Il codice venne riscritto quasi da zero grazie al provvidenziale intervento di un programmatore di talento: John Twiddy.

John fu assunto in System 3 proprio per lavorare su questo progetto perché conosciuto nell'ambiente per le sue ottime capacità di coder, vi basti sapere che sua era la Expert Cartridge, una cartuccia che aiutava la programmazione su C64, e il codice Cyberload, una tipologia di caricamento che oltre ad accelerare la fase di loading, rendeva difficoltosa la copia dei giochi. Il suo talento permise così di realizzare l'idea originale di Cale e renderla gio-cabile, ma l'intervento di Twiddy non fu indolore dato che il suo primo compito fu di decidere cosa eliminare dal progetto per renderlo realizzabile: molte delle animazioni già realizzate (per

Le abilità ninja permettevano anche di scalare le pareti.. ma prima si doveva trovare l'oggetto adatto per consentire questa impresa atletica!

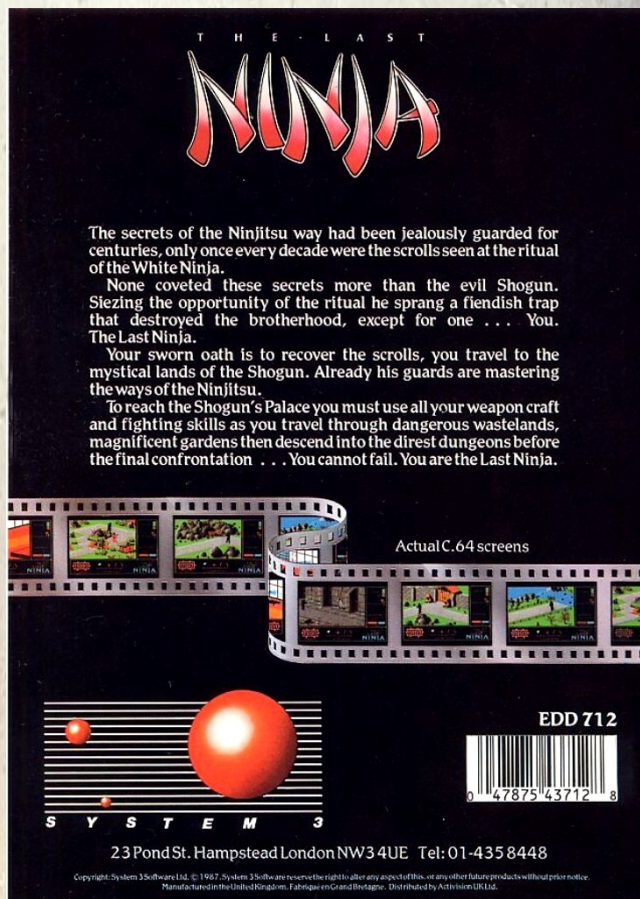


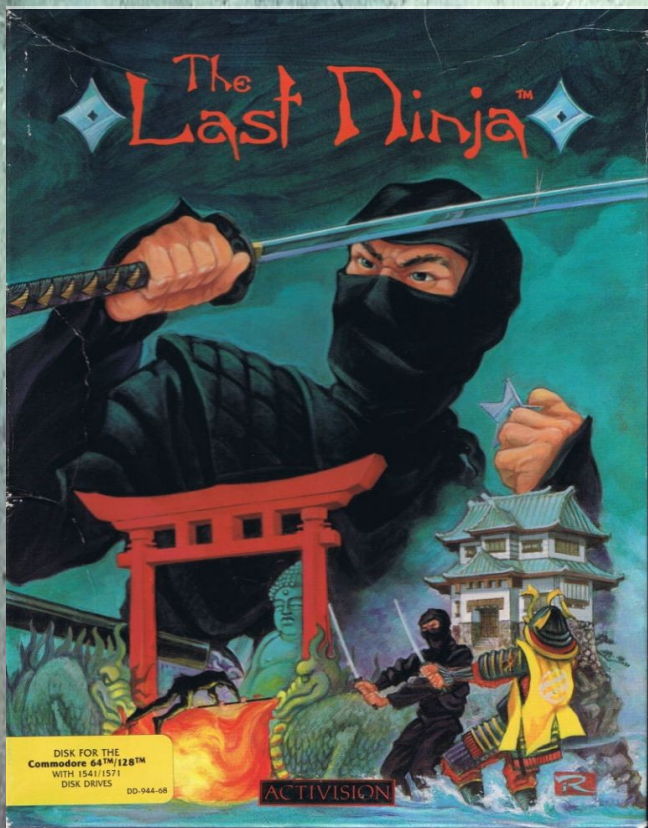
Non sempre lo scontro con i nemici era consigliabile, tant'è che talvolta era preferibile cercare di evitarli!

sua stessa ammissione straordinaria) dovettero essere tagliate. Altro sacrificio fu la libertà di movimento del protagonista che venne limitata ai "sentieri" presenti nelle schermate eliminando la possibilità di camminare sull'erba.

Ah già... oltre alla parte tecnica che vi sto illustrando, Mark Cale dovette affrontare una questione etica già prima dell'uscita del

Il retro della scatola, una soluzione grafica che ho sempre trovato molto sobria e ben studiata!





titolo: molti colleghi e collaboratori, infatti, non pensavano fosse corretto far impersonare al giocatore la figura di un assassino professionista, animato solo dallo spirito di vendetta.

Oggi fa molto sorridere questa cosa, abituati co-me siamo ad impersonare personaggi dalla dubbia moralità, ma all'epoca il mercato era ancora sufficientemente giovane da

Gli schemi erano disseminati di trappole come questi draghi fiammeggianti: in certi casi per evitarli serviva ingegno, in altri abilità nelle evoluzioni del ninja.



L'immagine scelta per il mercato americano era più classica, ma anche più anonima rispetto alla cover europea che vedete ad inizio articolo e che era decisamente più evocativa!

far sorgere questi dubbi negli addetti ai lavori e, soprattutto, nell'opinione pubblica. Mark però fu irremovibile e anche in tempi più recenti non ha mai nascosto di essere ancora sorpreso dell'interpretazione negativa data da alcuni al suo soggetto: il ninja era parte di una cultura pop diffusa e non vedeva nel suo utilizzo una "istigazione" alla violenza.

Forse proprio le difficoltà incontrate per la parte tecnica aiutarono Mark a difendere il protagonista del gioco da questo scetticismo e fu una scelta corretta, visto che proprio la figura del "Ninja" contribuì senza dubbio a buona parte del successo del titolo.

Fu, insomma, un elemento per il quale, con il senno di poi, valse la pena impuntarsi.

The Last Ninja era diventato talmente importante nella vita di Cale, che progettò tutta la trama, la struttura dei livelli e la soluzione degli enigmi attraverso dettagliati storyboard, esattamente come se si fosse trattato di un film.

Negli ultimi due mesi di sviluppo la creazione di The Last Ninja fu un lavoro da 24 ore su 24 per Mark e per John: loro stessi ricordano che l'unica cosa che desideravano era vedere finito il gioco, anche a costo di mandare all'aria la loro vita privata.

Combattendo così contro limiti tecnici, moralismi vari e date di scadenza, alla fine The Last Ninja uscì nel 1987 e dimostrò che l'ostinazione di Cale era giustificata: le recensioni furono entusiaste e le vendite schizzarono subito alle stelle, tanto che la versione per C64 superò velocemente le 750.000 copie vendute nella sola Europa.

Stime dicono che, contando il mercato internazionale e le varie uscite successive per altri formati, il titolo arrivò ai 2 milioni di copie (ma Cale sti-



TEST

Gioco "Caldo"

THE LAST NINJA

System 3, Cassette L-18.000, disco L-25.000
Joystick Per C64-128

"Gioco di strategia di ritmo frenetico: la versione definitiva" - End e suole gioco caldo

ARMAKUNI è l'ultimo rimasto della setta dei Ninjutsu. Il mito e la leggenda che circonda questi cavalieri ha sempre avuto molto peso in Giappone perché la loro forza è addirittura superiore a quella dei Samurai. Come tutte le razze nobili e potenti, anche i Ninja hanno i loro nemici ed in questo caso è Kunitoki, il terribile Shogun del clan degli Ashikaga che sogna di conquistare i Ninja e di impadronirsi delle loro immense conoscenze. E il suo desiderio diventa realtà durante il raduno medievale di tutti i guerrieri Ninja che si svolge, ogni dieci anni, sull'isola di Lin Fen dove si riuniscono per venerare lo Shiva dei Ninja Bianchi ed approfondire il loro sapere con lo studio delle pergamene Kaga. In un momento così solenne Kunitoki riesce a richiamare tutti gli spiriti maligni del mondo di Nether che lo aiutano a sottomettere gli onnivori Ninja e gli permettono di installarsi sull'isola di Lin Fen protetto da guardie e samurai. Probabilmente Kunitoki avrebbe dominato per sempre i Ninja, se si fosse accorto

delle rude mani. Il controllo del guerriero avviene esclusivamente via joystick con un sistema abbastanza complesso denominato dalla System 3 "movimento relativo". Praticamente questo significa che le direzioni o i comandi che date sono sempre riferiti alla posizione del guerriero rispetto allo schermo e quindi non sono assoluti. Per spiegare meglio questo sistema le istruzioni consigliano di fare molta pratica ed inoltre contengono un piccolo schema del joystick con dei numeri corrispondenti alle varie direzioni. Il joystick ha quattro diverse funzioni: senza armi e senza premere il pulsante di fuoco potete esclusivamente muovervi lungo i sentieri mentre con il fuoco premuto potete attaccare e difendervi contro i seguaci di Kunitoki. Armakuni ha a sua disposizione diversi tipi di armi, e quindi di metodi di combattimento. Inizialmente utilizza i calci e pugni delle arti marziali. Quindi, una volta raccolto le varie armi, può fare affidamento sul Nunchukus, la spada, la lancia e le stelle di Shuriken. Il gioco è diviso in sei diversi

livelli caricabili con il sistema multi load: i primi quattro sono composti da 25 schermi ciascuno, mentre gli ultimi due sono di 15 schermi. Nelle prime due locazioni ambientate in campo aperto bisogna difendersi dai Samurai e cercare armi ed oggetti che sono indispensabili durante tutta l'avventura. Il primo oggetto da raccogliere è sicuramente la borsa che vi permette di contenere tutti gli altri. Anche in questa operazione dovete muovervi in modo preciso facendo inchinare il guerriero fino a toccare l'oggetto da prendere. Le altre quattro locazioni sono i giardini del palazzo, i sotterranei, l'accesso al palazzo ed infine il palazzo vero e proprio con le stanze reali. Le istruzioni in italiano contengono dei piccoli disegni

PRESENTAZIONE 85%
Caricamento con musica di sottofondo. Ottime le istruzioni.

GRAFICA 94%
Sicuramente la parte migliore del gioco sia per l'animazione che per i fondi di paesaggio.

SONORO 60%
La musica è buona ma mancano completamente gli effetti.

APPETIBILITÀ 82%
Combattimenti a numero difficili da affrontare.

LONGEVITÀ 80%
con un fusione spiriti di osservazione non sarà difficile trovare la soluzione.

VALORE 80%
Un multi load che vale ogni minuto di attesa.

GALE 90%
Un gioco pieno di fascino con tanti successi particolari.

ma che il numero reale aggiornato al 2005 sarebbe addirittura di 4 milioni!!!!). Proprio rispetto alle altre versioni pubblicate, va citato che questo primo capitolo venne convertito per BBC, Acorn Electron, Acorn Archimede, Apple II, Ms-Dos, Amiga e Atari ST. Doveroso segnalare che le ultime due versioni citate, quelle per i computer 16 bit Commodore e Atari, vennero realizzate dalla Eclipse Software Design e pubblicate solo nel 1990 con il titolo di Ninja Remix. In realtà tali versioni erano già pronte nel 1988, programmate da Marc Rosocha, ma non vennero pubblicate per ragioni non meglio specificate. Non ci è dato sapere quanto le versioni poi arrivate nei negozi furono differenti da questa prima incarnazione mai rilasciata, anche se pare che la

A luglio 1987 sulle pagine di Zzap! comparve la recensione di questo gioco che, inutile dirlo, venne festeggiato come una novità esplosiva nel panorama ludico dell'epoca.

L'unico elemento che non convinse fu il sonoro, che prese 60% per la mancanza di effetti (nonostante la musica fosse stata riconosciuta come stupenda) mentre spiccava la grafica con un 94% grazie ad animazioni e fondi eccezionali. Voto globale 90% e commento che chiariva il tutto: "un gioco pieno di fascino con tanti succosi particolari" con tanto di medaglia "Gioco Caldo".

Lasciava solo un po' perplessi il fatto di aver dedicato ad un titolo del genere un'unica pagina di analisi, ma all'epoca - visto il numero esagerato di giochi che uscivano ogni mese - non era così raro dover condensare una recensione in spazi angusti, anche quando si trattava di titoli molto attesi o decisamente validi.

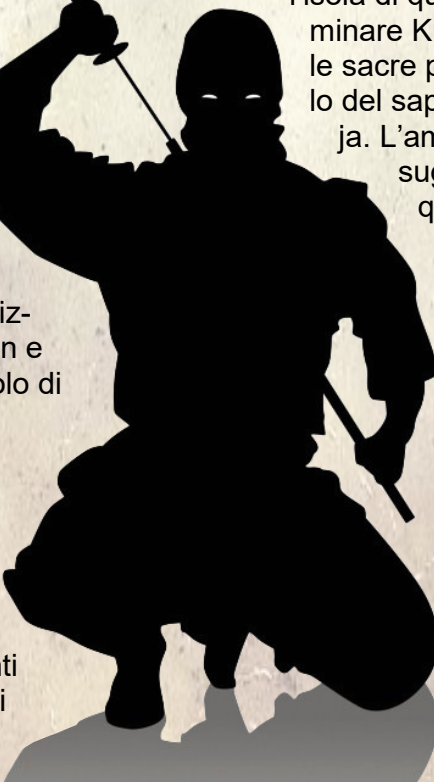
Da notare che la recensione citava il fatto che per realizzare questo The Last Ninja fossero serviti 18 mesi, all'epoca un tempo totalmente fuori scala, e ci teneva a segnalare che i comandi potevano richiedere un po' di pratica per essere padroneggiati al meglio.

parte grafica venne completamente ridisegnata da zero. Altra nota, dolorosa questa volta, è data dalle versioni ZX Spectrum e Amstrad CPC: a causa di vari problemi sorti durante il porting, vennero purtroppo abbandonate.

Diamo ora uno sguardo alla trama del gioco, per la verità piuttosto semplice e lineare: il titolo era ambientato nel Giappone medioevale e il giocatore comandava Armakuni, ultimo sopravvissuto del suo clan sterminato dal perfido shogun Kunitoki. Il protagonista si ritrovava così a dover affrontare un viaggio di vendetta e redenzione attraverso

l'isola di questo shogun sia per eliminare Kunitoki sia per recuperare le sacre pergamene rubate, simbolo del sapere e della tradizione ninja. L'ambientazione mescolava suggestioni storiche di quell'epoca e di quel luogo con atmosfere fantasy, conferendo alla vicenda un tono unico e molto affascinante.

Sotto il profilo del gameplay, invece, The Last Ninja si distingueva per la sua struttura ibrida, a metà tra avventura isometrica e picchiaduro, con un forte accento sull'esplorazione e la risoluzione di enigmi ambientali. Il giocatore





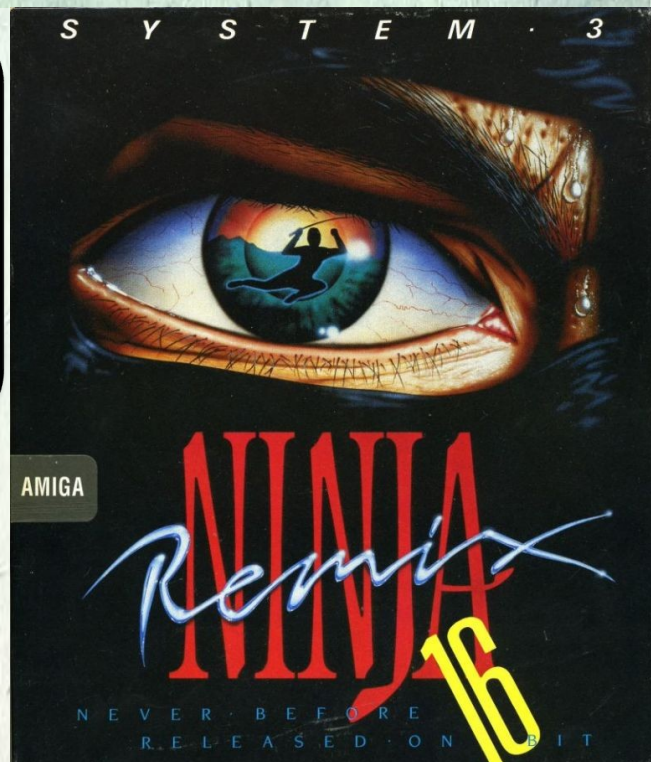
Diamo un occhio anche alla versione Amiga, uscita tre anni dopo con il titolo Ninja Remix, che proponeva senza dubbio una grafica più definita, ma non riuscì a fare breccia nei cuori degli amighisti.

doveva muoversi attraverso scenari ben definiti, affrontando nemici grazie ad un sistema di combattimento basato su un buon tempismo, ma anche raccogliendo oggetti e superando ostacoli che richiedevano attenzione e precisione.

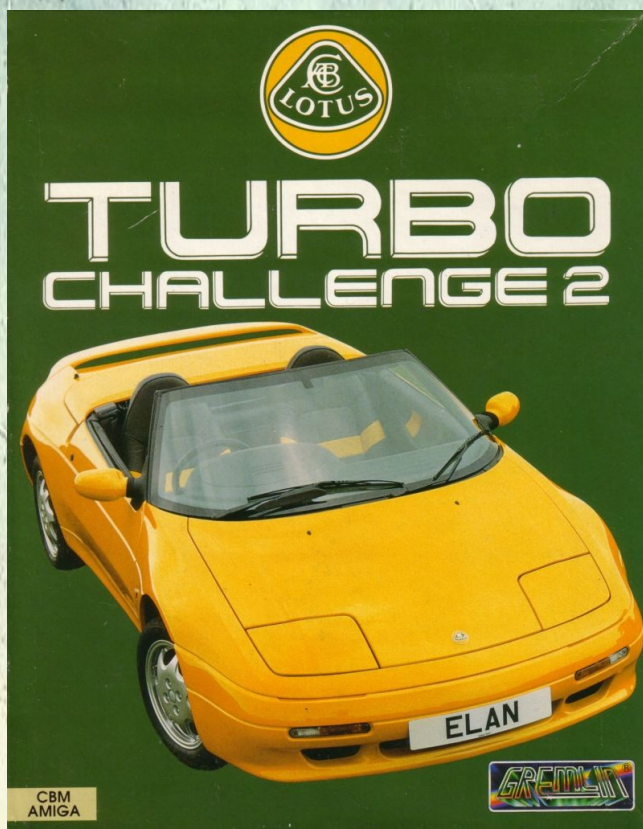
Nel contesto del mercato del 1987, dominato da titoli più lineari e immediati, The Last Ninja rappresentò una ventata di originalità, capace di unire azione e avventura in un modo raro per l'epoca. I suoi punti di forza furono la grafica dettagliata, la colonna sonora memorabile e l'atmosfera unica; le criticità, invece, risiedevano nella difficoltà dei controlli isometrici e nella curva di apprendimento talvolta frustrante.

Inutile dire che il successo clamoroso spinse Activision a proporre immediatamente un seguito a System 3, che accettò ben volentieri l'impegno. L'ultimo Ninja sarebbe tornato... ma cosa si sarebbero inventati per rendere ancora più spettacolare il gioco? Lo vedremo nel prossimo numero! ■

Massimiliano Conte



La media di 8.6 su 209 voti assegnata dai lettori di Lemon64 a The Last Ninja è un dato che riflette bene il peso storico del titolo. Non si tratta di un entusiasmo "fuori scala", ma di un riconoscimento della sua importanza come pietra miliare del C64. All'epoca, la critica fu colpita soprattutto dalla grafica isometrica e dalla colonna sonora, elementi che elevarono il gioco rispetto alla media dei prodotti disponibili nel 1987. È vero che i controlli risultavano ostici e che la curva di apprendimento poteva scoraggiare, ma il pubblico era più disposto a tollerare queste rigidità perché il concetto stesso di "avventura isometrica con combattimenti" era una novità assoluta su home computer. In retrospettiva, il voto appare quindi giusto: come esperienza pionieristica e come simbolo del C64, la media credo colga perfettamente il valore di questo titolo del C64 senza, al contempo, ignorare le sue imperfezioni.



SCHEDA

Pubblicato da

Gremlin

Sviluppato da

Magnetic Fields

Anno di pubblicazione

1991

Piattaforma

AMIGA

Il 1991 dei Magnetic Fields fu segnato senza dubbio dai seguiti: infatti insieme all'ottimo Super Cars 2, quell'anno la talentuosa software house si imbarcò anche nella programmazione del seguito di Lotus Esprit Turbo Challenge (che abbiamo avuto modo di vedere nel numero XX di Commodoriani). L'impresa sembrava però ancora più difficile considerata la qualità del primo capitolo e in molti si chiesero se il risultato sarebbe stato all'altezza delle aspettative.

Quando il titolo arrivò nel drive del nostro Amiga, Lotus 2 risultò decisamente di grande effetto: fluidità del tracciato elevata, grande sensazione di velocità, ottima manovrabilità del mezzo, difficoltà meglio calibrata (diciamo molto meno penalizzante con le collisioni), una nuova Lotus da guidare (la Elan) e sparizione dello split screen nel gioco in singolo.

Inoltre vennero implementati

molti effetti atmosferici di qualità: pioggia, neve, nebbia e corse notturne che rendevano sempre più impegnativo arrivare a completare tutti i check point della pista. Già, piccolo particolare da sottolineare: in questo titolo i tracciati non erano più circuiti chiusi, ma classici percorsi aperti che si snodavano dall'inizio al traguardo nel più classico stile "arcade".

Per la cronaca le piste erano 8, non moltissime, ma sufficienti a tenere il giocatore attaccato al joystick per un periodo di tempo discretamente lungo.

L'abbandono dei tracciati "chiusi" non fu un cambiamento apprezzato da tutti, questo va detto, in particolare nelle sfide disputate da

Gli amati/odiati check point di questo secondo capitolo. Se si finiva il tempo la macchina si spegneva e rallentava progressivamente. Non era raro superarli con l'inerzia guadagnata e ripartire di slancio!





La Lotus Elan, novità del secondo capitolo: a parte le differenze estetiche non ricordo grandi variazioni nelle prestazioni della macchina in gioco. E voi?

due giocatori che, è innegabile, perdevano mordente rispetto a quelle del primo capitolo. Inoltre i già citati effetti atmosferici (ci riferiamo a pioggia e neve) rallentavano leggermente l'azione, segno che il 16 bit Commodore faticava a gestire "tutta quella roba" a schermo (e il terzo capitolo, purtroppo, non farà che peggiorare questo difetto).

Da segnalare anche l'avveniristica opzione "link" che permetteva di collegare due Amiga in locale per giocare in 4 contemporaneamente, ovviamente in split screen su due televisori distinti. Un'opzione assolutamente splendida che chi ha provato all'epoca (non molti temo) sicuramente ricorderà con gioia. Anche qui, però, tornava ancora maggiore e prepotente la delusione per l'assenza dei tracciati chiusi che avreb-

La pioggia, tanto bella da vedere in movimento quanto difficile da gestire, sia per noi che eravamo alla guida sia per il nostro Amiga che doveva muovere tutto.



Split screen per due giocatori: si dia il via ai pomeriggi di sfida!

bero esaltato ancor di più questa modalità. Passando invece al comparto audio, questo era, come da previsione, di assoluta qualità: ottimi effetti non troppo diversi dal precedente capitolo, musiche molto belle e voci digitalizzate in modo chiaro e pulito. Altro taglio rispetto al primo Lotus, fu la musica, totalmente assente durante la corsa.

Dicevamo poco sopra che il risultato finale per questo secondo capitolo fu di "grande effetto"... ma sufficiente da renderlo migliore del primo capitolo?

Difficile ed annosa questione.

Qualcuno vi dirà di sì. Qualcuno vi dirà di no.

Io ad esempio ho preferito il primo per il discorso dei tracciati chiusi e delle soste ai box, qui sparite del tutto, anche se in quel

La notte diminuiva la visibilità e rendeva più difficile la guida, ma non impediva alla Gremlin di auto-pubblicizzarsi ai bordi della pista.





Prima di ogni gara una schermata come questa ci introduceva al percorso, con tanto di password da segnare per le partite successive.

gioco il livello di difficoltà era piuttosto punitivo (in alcuni casi un errore bastava a compromettere il risultato di tutta una gara). Il secondo invece mi parve più convenzionale, meno carismatico, nonostante tutta la varietà di ostacoli e condizioni climatiche inserite.

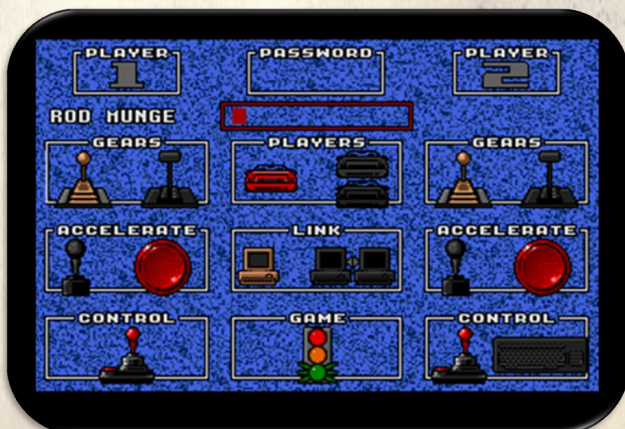
Per carità! Tecnicamente non gli si potevano muovere appunti, era un bellissimo titolo, divertente e giocabile, ma non mi rapì come il predecessore.

E nonostante questo fu di grande compagnia durante molti pomeriggi di (non) studio del sottoscritto.

Le riviste di videogames europee dell'epoca furono orientate ad assegnare, come era giusto, voti altissimi a questo Lotus 2, ma qualcuno ebbe le mie stesse perplessità: bello sì, ma elementi perduti del primo capitolo lo allontanavano dalla perfezione..

Per chiudere ricordiamo le altre opzioni disponibili (che non erano poi molte, come da

La schermata delle opzioni, non molte ma decisamente molto chiare.





La nebbia, era resa molto bene nei percorsi che la prevedevano.

tradizione di quei tempi): si poteva scegliere il cambio automatico o manuale e se accelerare con il joystick o con il pulsante di fuoco. Stop.

Piccola nota finale: a differenza del primo capitolo, Lotus 2 non venne convertito su nessun sistema 8 bit, incluso il nostro amato Commodore 64. ■

Massimiliano Conte

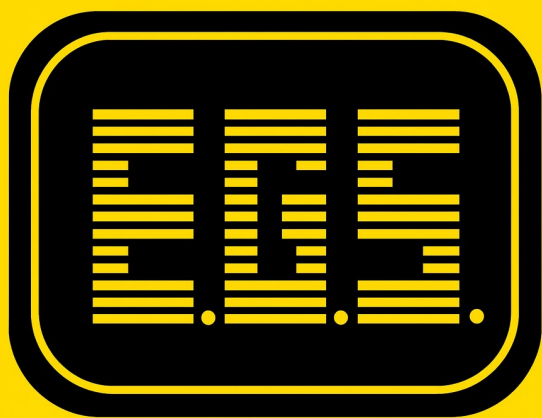



SCORE 8.7

467 VOTI

Punteggio e numero di votanti sono superiori al predecessore (8.5 e 307 - n.4 di Comodoriani) a dimostrazione che il pubblico di appassionati Amighisti che frequenta Lemon Amiga ha accolto con maggior favore questo seguito di quanto abbia fatto io (che lo ho comunque amato, pur con le perplessità di cui vi ho parlato): uno schermo "pieno" in singolo, una migliore taratura della difficoltà e vari elementi meteorologici (con effetti grafici davvero notevoli per l'epoca) hanno compensato pienamente la mancanza di tracciati chiusi e dei rifornimenti in gara.

Non posso che confermare il voto aggiungendo che, se è pur vero che all'epoca fui un po' critico con questo gioco, quando oggi voglio rigiocare un Lotus Turbo Challenge, questo è il primo che mi viene voglia di caricare sul nostro caro vecchio 16 bit.



Electronic Games Systems

A volte ce ne scordiamo, ma nel nostro paese vi furono varie realtà che tentarono la strada della produzione di macchine arcade a cavallo degli anni settanta e ottanta.

Oggi qui su Commodoriani abbiamo il piacere di intervistare Alessandro Carnevali, cofondatore di E.G.S. (Electronic Games System), una azienda di Fano che, con inventiva e con un buon successo commerciale, produsse coin-op originali tutti italia-

ni.

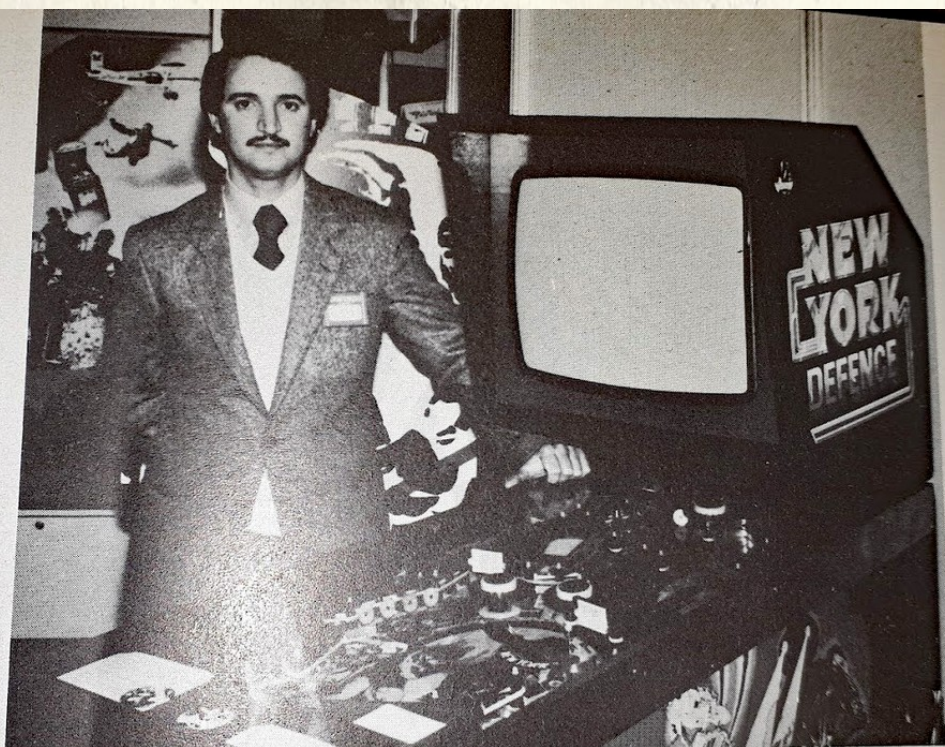
Come nacque l'idea di creare E.G.S. e di entrare in quel particolare mercato?

L'idea di E.G.S. nacque da un incontro lavorativo tra me e Giorgio Peroni, unendo competenze tecniche ed esperienza nel settore dei giochi elettromeccanici e video. Entrambi lavoravamo nel 1976 alla Model Racing, azienda di Ancona attiva nei giochi elettromeccanici e che aveva appunto assunto Giorgio Peroni, ex progettista in Olivetti, perché stavano passando ai videogames. Io ero stato assunto come esperto di produzione, grazie alle mie competenze hardware maturate alla Farfisa, dove avevo lavorato al reparto collaudi.

Come venivano progettati i vostri cabinati e come venivano poi costruiti, non essendoci al tempo fabbriche specializzate?

E.G.S. ha iniziato la produzione con il gioco

Nella pagina accanto:
in alto, Mario Fornaciari
(al centro) con due clienti;
in basso, Marino Zaccaria
con l'interprete
Manuela e Giorgio Bosio;
a sinistra,
Alessandro Carnevali
della EGS;
sotto, Luigi Ezio Fagioli
con James McCann,
direttore della Dealgan;
in basso,
Giuseppe Casellato
della CDA





“Starfighter” come primo titolo sviluppato internamente. L’azienda mise in piedi un processo produttivo artigianale ma ben strutturato, combinando competenze interne e outsourcing locale per elettronica e cabinet.

La progettazione elettronica faceva uso di schede programmabili PROM, senza microprocessore, con sviluppo manuale e assemblaggio artigianale delle prime schede. I PCB venivano progettati usando i trasferibili, su un master in scala 2:1 e poi realizzati nella provincia di Ancona dove grazie all’espansione dell’industria degli strumenti musicali si era creata una filiera di aziende di produzione elettronica.

Il cabinet di legno veniva progettato partendo dai modelli visti nelle sale giochi e l’azienda decise di farlo realizzare alla Proccacci, una falegnameria industriale umbra che aveva esperienza di produzione di massa, visto che produceva principalmente bare!

L’assemblaggio finale e il collaudo delle schede elettroniche erano gestiti internamente, mentre i cabineti arrivavano già montati con serigrafie applicate.

L’elettronica veniva prodotta da aziende locali, tra cui una ditta di Castelfidardo specializzata in circuiti stampati, con collaboratori esperti del settore musicale e elettromeccanico.

Avete un’idea di quanti esemplari venivano prodotti e venduti dei coin-op da voi ingegnerizzati?

Abbiamo venduto circa 10.000 pezzi.

La vostra distribuzione era solo in Italia o anche all'estero? Quali canali utilizzavate per far conoscere i vostri prodotti?

La distribuzione si sviluppava principalmente attraverso la partecipazione alle fiere internazionali come quella di Londra e l’Enada di Roma.

I clienti erano distributori che importavano e





rivendevano le macchine ai noleggiatori locali.

Abbiamo anche concesso in licenza un gioco ad una società americana (la Midway Games successivamente diventata famosa per titoli come Mortal Kombat, Rampage, Spy Hunter, NBA Jam...) che ha acquistato il progetto e i diritti di sfruttamento per una macchina prodotta oltreoceano.

Quanto durò la E.G.S. come "creatrice" di coin-op e quanti titoli produsse durante la sua attività?

L'azienda durò dal 1978 al 1986, creando 8 titoli.

Cosa vi spinse ad abbandonare la creazione di videogames arcade?

E.G.S. cessò l'attività nel settore arcade principalmente per ragioni di opportunità finanziaria, non tecnologiche.

Il problema era l'aumento degli insoluti nel settore da parte dei noleggiatori che hanno messo a rischio la liquidità e la sostenibilità economica del settore.

Io e il mio socio decidemmo quindi di fermarci per preservare il capitale guadagnato anziché rischiare perdite future.

E.G.S. anche un flipper molto particolare, New York Defece: quanti ne avete venduti e quanto era più (o meno) redditizio quel mercato rispetto al settore dei coin-op elettronici?

Il Flipper di E.G.S. fu un'innovazione al contrario, perché venne creato dopo anni di esperienza negli arcade [anno 1981 - ndr]. Il flipper integrava un arcade a cui si accedeva solo se si realizzava un certo punteggio. I volumi però furono ridotti, circa 200 macchine e le difficoltà dovute alle parti in movimento furono enormi.

Il settore dei flipper era notevolmente meno redditizio rispetto a quello degli arcade. ■

Massimiliano Conte

PROGETTAZIONE E COSTRUZIONE GIOCHI PER SALE ATTRAZIONI E BAR



Electronic Games Systems s.r.l.

RIVOLUZIONARIA IDEA
nel campo dell'automatico con il primo



VID-PINBAL
(video gioco + flipper)

NEW YORK DEFENCE

Caratteristiche:

FLIPPER A 2 PIANI CON TESTATA VIDEO per:

- effetti videopsicadelici
- punteggi
- ball in play
- vincite «basi spaziali»

Facendo la combinazione dei bersagli N-E-W-Y-O-R-K si arresta il gioco flipper ed appare un

GIOCO VIDEO SPAZIALE A PIU' FASI
che si comanda con gli stessi pulsanti del flipper

Str. Naz.le Adriatica Sud, 147 - Tel. (0721) 884254 - 61032 FANO (PS) ITAL



ASCESA E DECLINO DELLE SALE GIOCHI IN ITALIA

Chiudete gli occhi per un istante. Se siete nati o cresciuti tra la fine degli anni Settanta e l'inizio dei Novanta, sapete esattamente cosa significava entrare in una sala giochi. Non serve uno sforzo di immaginazione, perché quella sensazione vi è rimasta incolata addosso.

Entrare in una sala giochi in Italia non era semplicemente "andare a giocare ai videogiochi". Era l'ingresso in una dimensione parallela, una zona franca scollegata dal mondo esterno, dai compiti a casa e dal controllo genitoriale. La prima cosa che vi colpiva, appena varcata la soglia non era la vista, ma l'olfatto.

Un odore acre e inconfondibile: un mix chimico di fumo di sigaretta (all'epoca si fumava ovunque, e lì dentro si fumava di più), di moquette impolverata che non vedeva la luce del sole da anni, e quell'odore elettrico di circuiti surriscaldati sprigionato dai tubi catodici. Oggi lo troveremmo insopportabile; allora, era il profumo della libertà.

Poi, arrivava il suono. O meglio, il baccano. Dimenticate l'audio pulito e spaziale delle cuffie da gaming moderne. La colonna sonora della sala giochi era una cacofonia as-

sordante e meravigliosa. Immaginate cinquanta macchine accese contemporaneamente, ognuna che urlava la sua "demo mode" per attirare l'attenzione: tintinnii sintetici, voci digitalizzate gracchianti che gridavano "Fight!" o "Start!", esplosioni a 8 o 16 bit.

E, sotto a tutto questo, il rumore meccanico, ritmico e violento: i tasti pestati con furia, le leve dei joystick sbattute contro i finecorsa e, soprattutto, il suono metallico più dolce del mondo: il gettone che cadeva nella gettoniera.

Per chi è nato nell'era di internet, la sala giochi è un concetto difficile da afferrare. Oggi il gaming è un'esperienza spesso solitaria o connessa virtualmente; si gioca dal divano, in ambienti tranquilli.

Allora, il videogioco era un'esperienza fisica e collettiva. Non esisteva il multiplayer online (a dirla tutta non esisteva del tutto l'online!); se volevi sfidare qualcuno, dovevi guardarlo in faccia, sentirne il respiro a dieci centimetri dal tuo, e sopportare l'odore del suo dopobarba o del suo sudore.

Le sale giochi italiane non erano i Family Entertainment Center luminosi e puliti che si

vedevano nei film americani. Erano luoghi spesso bui, illuminati solo dal bagliore ipnotico dei monitor CRT e da qualche neon viola o blu. Erano moderne caverne dove il tempo si fermava. Potevi entrare alle tre del pomeriggio e uscirne che era già buio, stordito, con le dita doloranti per i "calli da joystick" e le tasche alleggerite, ma con l'adrenalina ancora in circolo.

Non erano solo luoghi di intrattenimento. Erano i nostri social network prima dei social network. Lì si imparava la gerarchia della strada, si stringevano alleanze per finire un livello impossibile, si assisteva a sfide epiche che diventavano leggende di quartiere il giorno dopo a scuola.

Erano templi dedicati a una nuova divinità tecnologica, un luogo dove, per la durata di un gettone, potevi essere un pilota, un guerriero o un eroe spaziale, lontano anni luce dalla realtà di provincia nella quale vivevi.

Dalle Origini al Boom

Per capire come arrivammo a quelle cattedrali del videogioco appena descritte, è necessario fare un passo indietro. Dobbiamo tornare a un'Italia diversa, quella della fine degli anni Settanta, dove il punto di riferi-

mento sociale non era ancora la "sala giochi" intesa come struttura dedicata, ma un'istituzione molto più capillare e nostrana: il bar.

La genesi del fenomeno arcade in Italia, infatti, iniziò nei bar sotto casa, quelli con la segatura per terra quando pioveva, il telefono a gettoni grigio a muro e gli anziani che giocavano a briscola nel tavolo più isolato. In questo ecosistema immobile, accadde qualcosa di rivoluzionario.

Fino a quel momento, l'intrattenimento "meccanico" di questi posti aveva tre nomi: Jukebox, Calcio Balilla e Flipper.

Il Flipper in particolare era senza dubbio il re indiscusso in quel periodo: era fisico, rumoroso, vibrava e... piaceva tanto.

Ciò nonostante non aveva mai sovvertito "l'ordine delle cose", se così si può dire.

Verso la fine del decennio, però, in un angolo di quei bar, spesso vicino al bagno o all'ingresso secondario, apparve un oggetto misterioso.

Era un mobiletto di legno truciolato, sgraziato, con uno schermo che emetteva una luce verdognola. Non c'erano palline d'acciaio, non c'erano meccanismi a vista. C'erano solo pixel. Poteva essere Space Invaders o forse Asteroids, ma quello che è certo è che all'inizio fu una novità guardata con sospetto.





I flipper come questo Fireball della Bally (1975) erano il top dell'intrattenimento negli anni settanta, almeno fino alla diffusione degli arcade elettronici.

I gestori dei bar li installarono quasi per scommessa, noleggiati da fornitori che avevano deciso di scommettere su questo nuovo business.

Ben presto questi gestori si accorsero di un fenomeno strano: le monetine da 100 o 200 lire sparivano dentro quelle fessure a una velocità tripla rispetto al flipper.

Ed è qui che avvenne la rivoluzione!

Se il bar aveva successo con due cabinati, ne aggiungeva un terzo. Poi liberava il retrobottega per metterne altri cinque. Infine, qualcuno di quei gestori intuì l'ovvio: il videogioco poteva smettere di essere un accessorio del caffè o dell'amaro, ma diventare il protagonista assoluto di una nuova tipologia di locali.

Nacquero così i primi spazi dedicati, spesso ricavati in garage riconvertiti, scantinati senza finestre o, nelle città di mare (Rimini e Jesolo su tutte), in enormi open-space stagionali che d'estate diventavano un po' le nostre Las Vegas.

L'Italia si riempì così di questi nuovi luoghi di intrattenimento: veri e propri ritrovi di quartiere che spesso al loro interno, oltre ai nuovi videogiochi, mantenevano anche flipper, calcio balilla e, in alcuni casi, biliardi e ping pong.

I guadagni erano talmente alti da permette-

re ai titolari di queste sale di ripagarsi i cabinati acquistati nel giro di poche settimane (giunti a questo punto noleggiarli non conveniva più), per poi mantenerli attivi e garantire lauti margini di guadagno per molti mesi a venire.

E a proposito di guadagni, non possiamo non dedicare un paragrafo d'onore all'oggetto sacro di quell'epoca: il gettone!

Nei bar si usavano ancora le lire (le 100 o le 200 lire), ma nelle sale giochi vere e proprie regnava il gettone. Era una valuta parallela. Spesso era quello scanalato, universale, dorato o argentato, con la scritta "Gettone" e magari una stella o una corona stampata sopra.

Aveva un peso specifico, sia fisico che psicologico. Costava solitamente 200 lire (poi salito a 500 verso la fine degli anni '80).

Per un ragazzino dell'epoca, gestire il budget dei gettoni era la prima vera lezione di economia. Avere 1000 lire in tasca significava cinque "continue". Cinque tentativi per dimostrare di valere qualcosa. Non esisteva il "salva partita", non esistevano i

"Checkpoint". Quando il gettone finiva, se non ne avevi un altro pronto in mano da inserire entro i 9 secondi del countdown, era finita. Game Over.

Quella moneta non comprava solo una partita; comprava il diritto di restare nel cerchio magico, di non essere espulsi dal paradiso e rispediti nella noia della realtà.

L'Età dell'Oro

Se gli anni Settanta erano stati l'epoca pionieristica del bianco e nero e dei "bip-bip" spaziali, gli anni Ottanta furono l'esplosione del Technicolor. Entrare in una sala giochi a metà del decennio significava essere investiti da un arcobaleno di mondi possibili. La tecnologia correva veloce: i pixel diventavano più definiti, le musiche passavano dai semplici bleep a melodie orecchiabili che ti sarebbero rimaste in testa per i successivi quarant'anni.

È proprio in questo periodo che nascono le prime icone del videogame. Non si giocava più a un concetto astratto, si giocava con



Wonder Boy è uno dei mille esempi di arcade estremamente impegnativi che finivano per mangiare gettoni a non finire, ma il bello delle sfide in sala giochi era anche in quello!

personaggi che avevano un nome e un'anima.

C'erano i draghetti sparabolle di Bubble Bobble (con quella musicchetta ipnotica che, sono sicuro, state fischiettando nella vostra mente proprio adesso), c'era il ragazzo biondo in skate di Wonder Boy, c'erano i barbari e le amazzoni di Golden Axe. E poi c'era la Ferrari di Out Run, che non era solo un gioco di guida, ma un viaggio "coast to coast" con la bionda al fianco e la radio a palla.

Ma dietro quei colori sgargianti e quei personaggi simpatici si nascondeva una verità crudele: quei giochi erano progettati scientificamente per ucciderti. Il termine tecnico è "Coin-Muncher" (mangia monete).

I programmatori giapponesi e americani studiavano la curva di difficoltà con un cinismo chirurgico. Il primo livello ("il primo quadro", come lo chiamavamo in Italia) doveva essere facile e divertente, per agganciarvi. Il secondo, impegnativo. Dal terzo in poi, iniziava il massacro.

Prendete Ghosts 'n Goblins (1985). Chi ci ha giocato sente ancora un brivido lungo la schiena. Era un gioco di una difficoltà sadica, quasi ingiusta. Eppure, continuavamo a inserire gettoni. Perché? Perché la sfida non era mai impossibile, sembrava sempre

che bastasse un solo tentativo in più per superare quel dannato demone rosso.

In un mondo senza internet, senza profili online e senza screenshot da condividere su Instagram, esisteva un solo modo per provare al mondo la propria grandezza: la schermata dell'High Score. Raggiungere la vetta della classifica locale non era solo una soddisfazione personale, era una questione di status territoriale. Quando compariva la scritta "ENTER INITIALS", noi ragazzini ci riempivamo di orgoglio.

C'era chi metteva le proprie iniziali vere, con orgoglio. C'era chi usava sigle misteriose come "AAA" o "SEX" (i classici dei burlo-ni). Ma il vero dramma si consumava la mattina successiva. Arrivavi al bar, controllavi il cabinato e... orrore. Il gestore aveva staccato la spina durante la notte. La memoria volatile si era resettata. Il tuo record, frutto di 5000 lire di investimento e due ore di sudore, era sparito nel nulla. La gloria, negli anni '80, era effimera quanto la corrente elettrica.

A pensarci bene le sale giochi di quel decennio hanno insegnato a una generazione la perseveranza: non c'erano trucchi sporchi, non potevi pagare per vincere (o meglio, potevi pagare per continuare, ma la riserva di gettoni non era infinita). Dovevi imparare a memoria i movimenti dei nemici, pixel per pixel. Era un addestramento militare mascherato da divertimento.

Potrebbe sembrare una tortura sadica, guardandola oggi, ma non lo era assolutamente.

Il Miraggio della Conversione Perfetta

Se la sala giochi era il tempio, la cameretta era la cappella votiva dove si cercava, spesso disperatamente, di replicare il miracolo. Per tutti gli anni '80 e la prima metà dei '90, il videogiocatore ha vissuto affetto da una sindrome particolare: l'ossessione per la "conversione" (o porting).

Il desiderio non era solo giocare con gli arcade in sala giochi, ma possedere un pezzo



I possessori del C64 sapevano che l'arcade di Bubble Bobble era su un altro pianeta, ma ciò non impedì loro di essere orgogliosi della conversione sul "piccolo" Commodore e di godersela alla grande!

di quel mito a casa propria. Volevamo che il nostro Commodore 64, lo ZX Spectrum o l'Amiga facessero girare quei giochi.

Ma la realtà era una doccia fredda, un esercizio di umiltà forzata. Compravamo le cassette o i floppy disk attratti dalle foto sulla scatola che, vigliaccamente, mostravano quasi sempre gli screenshot della versione da bar. Tornati a casa, dopo minuti interminabili di caricamento (con quelle strisce colorate psichedeliche e i rumori stridenti del datassette), la verità si palesava sullo schermo. Out Run sul C64 non aveva la fluidità della sala, era un ammasso di pixel che scattava. Street Fighter sui computer di casa era un'esperienza ai limiti dell'ingoiocabile.

Eppure, non ci importava. O meglio, ci importava, ma accettavamo il compromesso. Sapevamo che la macchina da bar ("il coin-op") era un mostro tecnologico irraggiungibile, un hardware dedicato che costava milioni di lire, mentre noi avevamo tastiere di plastica collegate alla TV della cucina. Questa consapevolezza creava una gerarchia mentale precisa, quasi sana: la sala giochi era l'Olimpo, la casa era la terra. Non pretendevamo il 4K a 60fps come i gamer di oggi, che gridano allo scandalo per un riflesso sbagliato. Noi lavoravamo di fantasia. Il nostro cervello "interpolava" i dati mancanti: vedevamo quattro pixel marroni e sapevamo che quello era il mostro terrificante visto nell'arcade. Questa costante inferiorità tecnica ci rendeva, paradossalmente, più umili, più grati per quel poco di magia che

riuscivamo a strappare al silicio domestico. Ci accontentavamo dell'approssimazione, godendo dell'idea del gioco più che del gioco stesso.

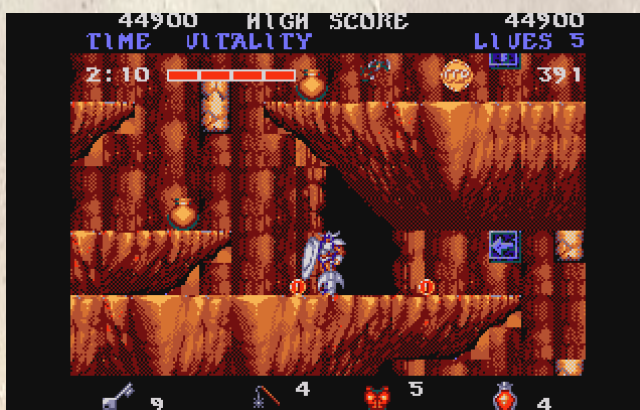
Poi, accadde l'impensabile. Verso la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90, il divario iniziò a ridursi drasticamente. Arrivarono le console a 16-bit e, in particolare, il Sega Mega Drive. Fu uno shock culturale. Ricordo ancora la prima volta che vidi Altered Beast girare su una TV di casa. "Rise from your grave", gracchiava la voce digitalizzata. Gli sprite erano enormi. I colori erano brillanti. Non era un ammasso di pixel indefiniti: era il gioco del bar. O almeno, ci assomigliava talmente tanto da ingannare i nostri occhi vergini.

E poi arrivò Strider. Vedere Hiryu arrampicarsi e roteare la sua spada laser (Cypher) con quella velocità, con quella fluidità, direttamente nel salotto di casa, fu un momento di onnipotenza videoludica. Con il Mega Drive (e poi con il Super Nintendo), la promessa dell'"Arcade Perfect" smise di essere una bugia di marketing e divenne una possibilità concreta.

Lì capimmo che l'epoca dell'umiltà stava finendo: la bestia da sala giochi stava per essere domata. Iniziavamo a non aver più bisogno di uscire di casa per toccare l'eccellenza.

Era l'inizio della fine per le sale giochi, anche se ancora non lo sapevamo.

Purtroppo Amiga non ebbe un ottimo rapporto con le conversioni da arcade per svariati motivi e Black Tiger fu uno degli esempi più drammatici: bello in foto ma disastroso in movimento.



Il Colpo di Coda

Mentre a casa il Mega Drive e il Super Nintendo iniziavano a erodere il mercato arcade, le sale giochi risposero con un paio di mosse che cambiarono per qualche tempo l'inerzia e ribadirono la superiorità tecnologica dei cabinati.

Prima di tutto misero di farci giocare da soli e ci misero l'uno contro l'altro.

Tutto accadde nel 1991, con l'arrivo di Street Fighter II. Non che fosse la prima volta, sia ben chiaro, ma fino a quel momento, il videogioco era quasi sempre stata un'esperienza collaborativa (pensate a Double Dragon o Pang, dove si giocava in due contro il computer).

Street Fighter II ruppe il patto di non aggressione: improvvisamente il nemico non era più la CPU, ma il ragazzo che avevi a fianco.

Nacque l'agonismo moderno. La struttura del cabinato cambiò: la plancia si allargò per ospitare sei pulsanti per giocatore, e si diffuse la cultura della "sfida". Inserire il gettone mentre qualcun altro stava giocando non era più maleducazione, era una dichiarazione di guerra. Sullo schermo appariva la scritta "HERE COMES A NEW CHALLENGER". Il cuore ti saltava in gola.

La sala giochi divenne un'arena: si formavano cerchi di persone attorno a chi sapeva

Non c'era Amiga, Mega Drive o Super Nes che tenesse: il cabinato idraulico era una periferica che nessun giocatore poteva acquistare per la propria console o computer! =)



eseguire un Hadoken o uno Shoryuken con fluidità. Non si giocava più per il punteggio, si giocava per umiliare l'avversario e restare in sella per il round successivo ("Chi vince resta, chi perde paga").

Ma se il picchiaduro poteva essere convertito (con qualche compromesso) sulle console di allora, c'era qualcosa che il Super Nintendo e Mega Drive, così come i computer domestici, non avrebbe mai potuto fare: muoverti fisicamente. Per combattere la comodità del divano, le sale giochi a cavallo degli anni '80 e '90 divennero parchi divertimenti in miniatura grazie ai cabinati idraulici (o taikan games, come li chiamavano in Giappone).

Erano mostri meccanici costosi e ingombranti e Sega ne fu la regina indiscussa. Ricordate After Burner, Out Run, Power Drift o G-Loc?

Entravi in un abitacolo che ruotava, si inclinava e ti scuoteva violentemente a ogni virata, curva o esplosione.

E poi arrivarono i simulatori di guida 3D. Virtua Racing, Daytona USA e Sega Rally non erano semplici giochi di macchine. Erano esperienze sensoriali totali. Sedili avvolgenti, marce manuali, pedaliera in metallo e, soprattutto, il volante con il Force Feedback. Quando andavi a sbattere contro un muro o prendevi un cordolo, il volante ti strappava quasi le braccia.

Quella grafica poligonale così fluida, dettagliata e realistica era pura fantascienza: un nuovo modo di intendere il videogioco che console e computer di allora non potevano pensare di gestire nemmeno lontanamente! Questi bestioni occupavano lo spazio di un'utilitaria e costavano come un appartamento. Nessuna esperienza domestica poteva competere con la sensazione di guidare una stock car a 300 all'ora mentre il sedile ti spingeva la schiena a ogni accelerata. È stata l'ultima, grande trincea delle sale giochi: offrire un'esperienza "Premium", troppo grossa, troppo rumorosa e troppo costosa per entrare in una casa.

Per un po', sembrò che potessero vincere la guerra. La grafica poligonale di Virtua Fighter o Tekken sembrava arrivata da un

altro mondo rispetto ai pixel piatti delle console a 16 bit. Ma il futuro stava arrivando veloce, ed era grigio, piccolo e marchiato Sony.

Il Tramonto

La fine delle sale giochi non arrivò con un'esplosione, ma con un ronzio grigio: quello di Sony PlayStation. Se Mega Drive e Super Nes avevano ridotto il divario, PlayStation (uscita nel 1994 ed esplosa in Italia qualche anno dopo) lo annullò. Per la prima volta, titoli come Tekken 3 o Ridge Racer erano davvero "arcade perfect". Avere la sala giochi in casa non era più un modo di dire e capirete bene che, a quel punto, il cabinato cominciò a perdere molto del suo fascino.

Tuttavia, il vero colpo mortale non fu quello tecnologico, ma filosofico. Mentre i gestori delle sale continuavano a proporre esperienze basate sulla velocità, sui riflessi e sul consumo rapido di partite (il modello "mangia-monete" che doveva fatturare ogni 3 minuti), i gusti dei videogiocatori stavano mutando radicalmente. Nelle camerette, il videogioco stava diventando "adulto". Stava diventando cinema e letteratura interattiva. Il giocatore di fine anni '90 non si accontentava più di salvare la principessa saltando su dei funghi in un loop infinito. Voleva storie complesse, voleva esplorare mondi tridimensionali vastissimi, voleva dialoghi, colpi di scena ed emozioni che durassero settimane, non minuti. Titoli come Final Fantasy VII, Metal Gear Solid o Resident Evil offrivano esperienze di una profondità che il cabinato da bar, per sua natura, non poteva avere.

L'arcade era "mordi e fuggi": adrenalina pura, ma respiro corto. Il gioco domestico era diventato un viaggio epico. La possibilità di salvare la partita aveva cambiato la psicologia del giocatore. Non c'era più l'ansia del "game over" definitivo che ti costringeva a ricominciare tutto da capo spendendo altri soldi. Potevi spegnere la console, andare a cena e riprendere l'avventura esattamente

dove l'avevi lasciata, coltivando il tuo personaggio per mesi.

Di fronte a questa ricchezza narrativa e a questa libertà di gestione del tempo, il vecchio schema arcade "inserisci gettone -> muori -> ripeti" iniziò a sembrare improvvisamente arcaico, ripetitivo e povero.

Se la perdita del primato tecnologico e il cambio dei gusti del pubblico svuotarono prepotentemente le sale giochi, la legislazione italiana lavorò per dare il colpo di grazia definitivo a questi locali.

A cavallo del nuovo millennio, infatti, il panorama legislativo cambiò drasticamente per regolamentare (e tassare) il gioco. I vecchi cabinati, innocui passatempi di abilità, vennero progressivamente sostituiti da mostri ben più redditizi e cupi: le Slot Machine e le VLT (Video Lottery Terminal). Fu una trasformazione visiva e sociale molto triste. Le luci colorate e i suoni festosi dei videogiochi lasciarono il posto al ronzio ipnotico e monotono del videopoker. La clientela cambiò: via i ragazzini chiassosi, via le compagnie di amici che si sfidavano. Al loro posto arrivarono adulti silenziosi, isolati, con lo sguardo fisso, che non cercavano il divertimento ma la vincita in denaro (che puntualmente non arrivava).

L'atmosfera di aggregazione svanì. La "sala giochi" intesa come piazza coperta per i giovani cessò di esistere, trasformandosi in "Sala Slot", un luogo da cui i minorenni erano (giustamente) banditi, ma che sancì la morte definitiva di quella cultura. I joystick vennero smontati, i monitor CRT rotti, e con loro se ne andò un pezzo della nostra adolescenza.

L'Eredità e la Nostalgia

Oggi, se cercate su Google Maps le sale giochi della vostra infanzia, probabilmente troverete al loro posto un supermercato, un negozio di "Compro Oro" o, più tristemente, una sala VLT dai vetri oscurati.

Sopravvivono oramai solo quelle nelle più note località turistiche nostrane e nei bowling.



Dalla pagina di *Arcade Story*, una foto dalla sezione "arcade" dell'ultimo *Vicenza Comics&Games*. Trovare un cabinato libero in queste fiere è sempre un'impresa!

I templi videoludici nelle piccole e grandi città sono invece caduti, demoliti dal progresso e dalla burocrazia. Eppure, paradossalmente, la cultura arcade è sopravvissuta.

La generazione che spendeva la paghetta in gettoni è cresciuta. Oggi siamo adulti, professionisti, genitori. E abbiamo fatto una cosa che nessuno si aspettava: abbiamo trasformato i nostri ricordi in storia.

È esploso il fenomeno del Retrogaming anche a fronte di un genere, quello arcade, che dopo essere stato messo da parte, è tornato in auge proprio come alternativa ai gameplay infiniti ed estremamente strutturati di molti giochi domestici di oggi.

La partita veloce, la sfida immediata e con poche regole da padroneggiare in un tempo limitato sono tornati ad essere dei valori positivi. E così quelli che un tempo erano vecchi cassoni di legno da rottamare sono diventati oggetti di culto e di antiquariato.

Un cabinato originale di *Street Fighter II* o di *Pac-Man*, restaurato, oggi vale migliaia di euro e troneggia nei salotti di design o nelle sedi delle startup, trattato con lo stesso rispetto che si deve a un jukebox anni '50.

In Italia sono nate associazioni culturali, attività di restauro e preservazione (come *Arcade Story*) e musei videoludici (come il *Vigamus* a Roma o l'*Elettroludica* ad Avezzano) che preservano queste macchine non come giocattoli, ma come opere d'ingegno industriale. E nelle fiere del fumetto, l'area "Retrogaming" è sempre la più affollata: padri che spiegano ai figli come impugnare il joystick, cercando di trasmettere una magia

che l'iPad non potrà mai replicare.

A questo punto, quindi, una domanda è lecita: cosa ci ha lasciato davvero l'epoca delle sale giochi a noi che la abbiamo vissuta in pieno?

Al di là del collezionismo, questi luoghi ci hanno lasciato un'eredità invisibile, una sorta di imprinting generazionale.

Ci hanno insegnato il valore della sconfitta. In un'epoca moderna dove i videogiochi ti tengono per mano, con tutorial infiniti e salvataggi automatici ogni tre passi, la sala giochi era una scuola di vita spietata. Il *Game Over* era definitivo. Se sbagliavi, pagavi (letteralmente). Questo ci ha insegnato la perseveranza, lo studio dei pattern, l'arte di migliorarsi non solo per un premio virtuale, ma per la pura soddisfazione di superare un ostacolo.

Ci ha insegnato la gestione delle risorse. Con due gettoni in tasca, ogni mossa contava. Non c'era spazio per lo spreco. La concentrazione doveva essere assoluta. E, soprattutto, ci ha insegnato la socialità fisica. Abbiamo imparato a stare in fila, a rispettare il turno di chi era più bravo, a gestire la tensione di avere un pubblico alle spalle che giudicava la nostra performance. Abbiamo imparato che la tecnologia è più bella se condivisa spalla a spalla, tra il fumo e il frastuono, e non isolati dietro un headset. E tutto questo alla faccia di chi all'epoca pensava fossero solo luoghi di "malaffare" dove i giovani prendevano una brutta piega.

La sala giochi è stata una parentesi irripetibile della storia italiana. Un momento in cui il futuro sembrava colorato, pixeloso e rumoroso. Forse quel mondo non tornerà più, e forse è giusto così. Ma chiunque abbia sentito almeno una volta il peso specifico di un gettone scanalato nel palmo della mano, sa che quella sensazione non andrà mai persa del tutto. È custodita lì, nell'angolo della memoria dove risuona ancora, eterno e promettente, l'eco di una voce metallica che grida: "Insert Coin". ■

Massimiliano Conte

FOLLOW US



Instagram



CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC

