

... DAVANTI ALLA TV

I Simpson

Il mio cartone animato preferito si intitola: "I Simpson". Questo titolo viene dal cognome della famiglia dei protagonisti, di cui riporto l'albero genealogico:

Padre Omer Simpson – madre Marge Simpson – figli : Bart Simpson - Lisa Simpson - Maggie Simpson



Sono strane creature con sembianze umane dalla carnagione gialla. Omer, il padre, è abbastanza ciocciotello, quasi totalmente calvo (gli restano solo tre capelli in cima alla testa e dei ciuffetti a zig zag di fianco alle orecchie). Lavora presso una centrale nucleare. E' molto stupido, pigro e non è mai sobrio, beve soltanto birra Duff, ma in fondo è un padre abbastanza affettuoso. Marge è magra, con una capigliatura molto strana, blu e a forma di baguette, porta sempre una collana di perle e un lungo vestito verde; fa la casalinga e si preoccupa sempre molto per i figli. E' molto saggia, anche se spesso non viene ascoltata da Omer, ed è molto legata all'ambiente in cui vive. Bart è un ragazzo basso, con i capelli a punta, una maglietta rossa e i pantaloncini blu; è molto simile al padre dal punto di vista del carattere. Frequenta la quarta elementare e non ama molto studiare, marina la

scuola volentieri e ne combina una per colore. Lisa invece è una secchiona, porta sempre un vestito rosso, sa suonare il sassofono e ha una voce un po' strana. Maggie è una bimba di pochi mesi, ha sempre in bocca il ciuccio e un pigiamino da bambini che le è un po' lungo. Hanno un cane, che si chiama Aiutante di Babbo Natale, e un gatto. Vivono in un paese di nome Springfield e hanno come vicini di casa i Flanders, che Omer odia tantissimo e che sono molto religiosi. Altri personaggi secondari sono il parroco, con l'accento siculo, il barista Joe, il preside della scuola di Bart e Lisa che vive ancora con la sua vecchia mamma, il bidello dai capelli rossi che ha l'accento sardo ed è un po' rozzo, il medico che ride sempre, i frequentatori del bar, che sono amici di Omer, il pagliaccio Krusty, il conduttore del telegiornale con i capelli bianchi, il sindaco e molti altri. Quella dei Simpson è una famiglia piuttosto simpatica. Mi piacerebbe molto averli come vicini di casa. In ogni episodio succedono fatti buffi che mi fanno ridere tantissimo. Due anni fa è anche uscito un film con gli stessi protagonisti, ma secondo me non è stato tanto bello quanto gli episodi. Amo guardarmene uno ogni sera e farmi qualche risata.

Greca

... CON I VIDEOGIOCHI

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Il mondo sull'orlo della Terza Guerra Mondiale

Nel 2007 un semplice programma per computer, inventato da un certo Morgenholt, se usato per scopi militari, può superare i sistemi di sicurezza del computer che controlla il mercato azionario asiatico, creare un black out a New York e prendere il controllo di alcuni missili balistici. L'artefice di questo programma viene catturato e torturato da un certo Hugo Lacerda, il quale vuole per sé questo programma per consegnarlo alle potenze asiatiche in modo che possa pagare alcuni debiti. I servizi segreti inviano un uomo, Sam Fisher (il personaggio che bisogna interpretare), a liberare Morgenholt, ma arriva troppo tardi, perché trova Morgenholt morto mentre Lacerda se ne è andato. Al faro, nei cui pressi era stato ucciso Morgenholt, scopre che Lacerda si trova su di una nave, sulla quale si infiltra per ucciderlo. In questo modo, essendo l'unica persona che sa come usare il programma del computer, non potrà portare i risultati alle potenze asiatiche. In seguito, seguendo la pista delle armi illegali che Lacerda vendeva, si ritrova in una banca, la MCAS Bank di Panama, che le ha acquistate, si infiltra nella banca e porta via dal caveau le informazioni che gli servono ed un nome: Zherkezhi. Nel frattempo si verifica un black out a New York, ciò vuol dire che qualcuno è in possesso del programma. Viene affidata a Fisher la missione di scoprire cosa sta succedendo. Fisher viene pertanto mandato in casa di Zherkezhi che si trova a New York. Il gioco continua in questo modo,

tra infiltrazioni e completamenti di obiettivi assegnati, fino ad un finale nel quale chi si credeva amico diventa nemico e dove si corre, inesorabilmente, verso la Terza Guerra Mondiale. E tutto ciò avviene per un semplice programma per computer.



Un gioco molto bello nel quale il personaggio impersonato ha una grande libertà sugli oggetti e sui personaggi che lo circondano: può decidere se uccidere o meno i nemici, se raccogliere o no determinati oggetti, può aprire e chiudere porte, spegnere e accendere luci, attirare i nemici in un determinato luogo con un fischio e raggiungere o meno obiettivi non secondari, tenendo presente che ogni missione verrà valutata rispetto a come è stata eseguita, cioè se si sono fatti scattare allarmi, se ci si è fatti scoprire o se sono stati uccisi nemici senza autorizzazione. Il gioco dispone anche di un multigiocatore on-line e ha una sezione nella quale vengono spiegati i comandi. Possono giocare due giocatori contemporaneamente col multigiocatore su disco e fino a trenta con quello on-line. Le missioni del multigiocatore sono diverse da quelle del giocatore singolo, in questo modo ci si trova in uno scenario diverso e completamente inesplorato in precedenza.

Rossetti

... CON I VIDEOGIOCHI

CONFRONTO TRA "CHAOS THEORY" E "IL GIOCO DI FISHER"

"Chaos theory" e "Il gioco di Fisher" sono rispettivamente un videogioco e un libro di spionaggio della serie "Splinter Cell" nei quali il personaggio principale si chiama Sam Fisher ed è un agente speciale di Third Echelon, reparto speciale della CIA che si occupa di tenere al sicuro gli Stati Uniti da nemici come, ad esempio, i terroristi. Sia nel gioco che nel libro questo reparto deve evitare che scoppi la Terza Guerra Mondiale. Il videogioco, che ho usato prima di leggere il libro, mi ha permesso di conoscere in generale il protagonista e gli accessori che usa ma, grazie al libro, sono riuscito a scoprire meglio alcuni lati del personaggio che il gioco non poteva far comparire. Ho scoperto, ad esempio, che ha una figlia di nome Sarah e che prima di una nuova missione ha sempre un po' di paura. In più ho scoperto che diffida di molti strumenti che gli danno. Il libro, che mi è piaciuto più del gioco, oltre a fornire più dettagli, descrive le sensazioni del personaggio, cosa che non è possibile nel gioco, e crea

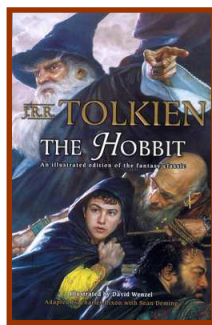
delle situazioni nelle quali il protagonista è costretto ad improvvisare (per esempio scatta un allarme non previsto e la stanza si riempie di guardie armate) cosa che il videogioco fa solo in parte, perché ha uno schema fisso da seguire. Inoltre il protagonista, per accedere ai luoghi delle sue missioni, viene scortato da un elicottero speciale, che si chiama Osprey; nel gioco si può intravedere l'Osprey solo dai filmati, mentre nel libro viene data molta importanza a questo mezzo: ad un certo punto, nel libro, viene descritta una scena nella quale l'Osprey deve evitare i sensori di alcuni radar. L'autore descrive questa scena molto vivacemente e dà l'impressione a noi lettori di essere presenti sul luogo, quindi, come in qualsiasi altra situazione, il libro è da preferire al videogioco, anche se è stato scritto dopo l'uscita dei videogiochi di questa serie ed è quindi "copiato" da questi ultimi. Per il resto, però, sono belli entrambi e li consiglio a tutti gli amanti dello spionaggio.

Rossetti

... CON LIBRI E FUMETTI

LO HOBBIT

Ho letto recentemente questo bellissimo libro di Tolkien le cui vicende precedono quelle della saga del "Signore degli Anelli." La storia narra di un piccolo hobbit, chiamato Bilbo Baggins, che, in seguito alla visita dello stregone Gandalf, venne convinto da questo ad unirsi ad una spedizione organizzata per recuperare un enorme tesoro custodito dal leggendario drago Smog. La compagnia, formata dai nani, da Bilbo e dal saggio stregone si mise in marcia e, dopo un'incredibile odissea attraverso montagne, boschi tetri, cunicoli, castelli e grotte in cui si imbatté in nemici, forze buone e disavventure, finalmente arrivò al cospetto di Smog. Dopo l'uccisione del sanguinario drago e la conquista del tesoro, il libro si chiude con un'epica battaglia combattuta

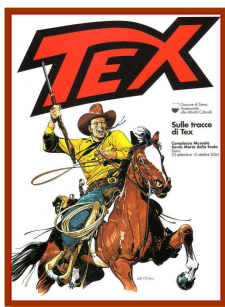


tra orchi, nani, uomini ed elfi, venuti a conoscenza della morte di Smog e desiderosi di spartire con i nani quell'enorme ricchezza. Un libro molto bello che consiglio vivamente a tutti perché non è come gli altri racconti fantasy che parlano solo di mostri e fate con poco realismo; in questo potrete trovare tanti spunti di riflessione e capire che un vero amico vale più di un tesoro.

Giordano

L'intramontabile Tex Willer

Il fumetto di *Tex Willer* è nato nel 1948 dalla penna del disegnatore Aurelio Galeppini, detto Galep, e del fumettista, nonché editore, Gianluigi Bonelli. *Tex* è un personaggio (dagli indiani d'America chiamato *Aquila della Notte*) nato come fuori legge e in seguito diventato ranger, per aver coraggiosamente catturato un pericoloso ricercato, assassino e ladro. Adesso è servizio della giustizia, sempre affiancato dal fedele pard Kit Carson, più vecchio di lui, conosciuto durante un conflitto tra Tex e gli indiani. Il figlio di Tex, nato dal matrimonio con un'indiana navajo, è Kit Willer e si può incontrare in qualche occasione sempre in compagnia di Tiger, suo fedele amico. Le avventure di Tex si svolgono sempre nel West ai tempi in cui i cavalli erano l'unico mezzo di trasporto e i saloon il punto di ritrovo. Gli abiti di Tex sono inconfondibili: giacca texana gialla, foulard nero, pantaloni blu e cappello da mandriano marrone. Questo personaggio è sempre in viaggio, per trovare e stanare fuori legge, sempre in sella a Dinamite e in



compagnia di Kit. Il primo numero di *Tex* è uscito in edicola il 30 settembre del 1948 con il titolo: "Il totem misterioso". Da sessantuno anni Tex aggiunge criminali alla sua lista, a volte catturandoli a volte "mandandoli all'Inferno", altre volte facendoli semplicemente fuggire, per poi, a volte, incontrarli di nuovo e sconfiggerli definitivamente. Il fumetto è sempre in bianco e nero, eccetto nelle edizioni speciali a colori, perché, come dice l'attuale direttore, "un semplice bianco e nero rappresenta il modo migliore per apprezzare la qualità di un disegno". Penso e sinceramente spero che Tex continui a durare nel tempo con le sue fantastiche avventure emozionanti, ma in bianco e nero. Io ho 47 numeri di *Tex* e lo colleziono da febbraio del 2006: è stato mio zio a cominciare questa "attività" di lettura e poi ha contagiato anche me (mio zio possiede circa 200 numeri). A tutti e tre, perché lo legge anche mio padre, piacciono le avventure di Tex, il suo modo di agire, il modo in cui sono narrati i fatti e i disegni di Galep.

Gallo (informazioni tratte da fumetti e interviste)