



Essere quasi giunto alla soglia dei quaranta mi ha permesso di vivere in prima persona alcune delle rivoluzioni tecnologiche più importanti nell'albito dell'informatica. Prima di tutto la nascita di internet che mi sento di etichettare come la più grande evoluzione tecnologica dello fine dello scorso millennio. Il mondo, che fino ad allora sembrava così vasto, tutto d'uno tratto divenne piccolo piccolo: parlare con amici, colleghi e compagni in tempo reale, scambiare ed condividere informazioni digitali divenne tutto d'un tratto semplice come bere un bicchier d'acqua (beh ... gli strumenti non erano esattamente intuitivi come quelli di oggi ma con un po' di passione gli ostacoli si riuscivano a superare!).

Come tutto il mondo della tecnologia, anche quello dei videogiochi, tra la fine degli anni settanta e per tutto il decennio successivo, visse un'epoca splendida fatta di invenzione, di creatività e di voglia di stupire. L'arrivo dei primi home computer e delle console permette a milioni di persone di poter videogiocare comodamente seduti sulla poltrona di casa. L'Intellivision, l'Atari 2600, il Commodore 64, e lo ZX Spectrum sconvolgono il concetto di videogioco facendolo letteralmente entrare nelle nostre case.

Erano anni di eroi e di epiche sfide dove il programmatore era il cavaliere ed i limiti dell'hardware il perfido drago. Battaglie all'ultimo byte erano all'ordine del giorno in un infinito duello uomo macchina che donò alla storia grandi talenti.

Bene mentre tutta l'umanità impazziva per accaparrarsi la nuova macchina da gioco, ed io sbavavo letteralmente per possedere un Commodore 64, fui gelato da mio padre che, viste le mie velleità informatiche, decise di farmi dono di un fiammante Olivetti M24 ... era il Natale del 1986!!!

Per l'epoca si trattava di un vero e proprio mostro ...



- Processore 8086 8MHz
- 640KB RAM
- 2 Disk Drive - 5.25" / 720 KB / Double Side
- Hard Disk da 10MB
- Grafica CGA / 4 colori / 320x200
- PC Speaker incorporato

... fortemente penalizzato da un hardware grafico e sonoro adatto alle attività d'ufficio ma totalmente inadeguato per realizzare videogiochi al passo con i tempi. E così mentre i miei amici giocavano alle conversioni di Commando, Ghosts 'n Goblins e Space Pilot io giocavo ad Alley Cat, GATO e Digger ... insomma ci si divertiva ugualmente ma l'invidia era tanta soprattutto perchè gli amici avevano la sgradevole abitudine di irridermi per la pochezza del mio hardware.

Nonostante le difficoltà iniziale il PC iniziò a sfornare titoli sempre migliori fino a sotterare il Commodore Amiga diventando di fatto l'unico home computer in grado di rivaleggiare con la altre macchine da gioco. Ora la vivo con un motto di orgoglio ma allora fu veramente dura resistere agli istinti di suicidio informatico del tipo "Paaaapiiii mi è caduto il chinotto sul computer, mi compri un Commodore 64?" 🙄

Questi sono solamente alcuni dei ricordi che servo nel cuore, ricordi che cerco di condividere con il resto del cyberspazio con il mio [blog](#) su cui, a tempo perso, congelo le perle del mio passato per il gusto mio e di tutti coloro che avranno voglia di concedermi un po' del loro tempo.

Quando fui contattato dalla redazione di Re.Bit per iniziare questa fantastica collaborazione ne fui fin da subito entusiasta per la possibilità che mi veniva data di diffondere ancora una volta il verbo per PC come macchina da gioco. Come se non bastasse ho trovato anche uno spazio per proporre le mie lezioni di retroprogrammazione disciplina che da sempre mi ha affascinato!!

Questo è tutto ... ci vediamo sulle pagine di ReBIT!!!!!!

{comments on}