

Anime digitali ♦ Open University

Telemeditazioni con il guru Maharishi

MARCO MERLINI

Siete interessati a imparare a volteggiare nell'aria a gambe incrociate, attraverso un corso da seguire a casa, comodamente sprofondati nella poltrona di fronte alla tv? Se la risposta è positiva, l'offerta dell'inoscandibile Maharishi Mahesh Yogi (il guru che incantò i Beatles) fa per voi. L'anziano santone ha lanciato nell'alto dei cieli una rete di otto satelliti per mettere a disposizione di tutti nientemeno che «l'intero spettro della conoscenza».

Non peccando per eccessi di modestia, chiarisce on line che si tratta della sapienza impegnata a

«governare l'intero universo, in un perfetto ordine, armonia ed equilibrio». Ora, grazie alla tele-istruzione a distanza, «la Totale Conoscenza della Legge Naturale può essere applicata a tutte le aree della vita dell'individuo e delle nazioni per creare la perfezione nell'esistenza di ognuno». In pratica, il network satellitare permetterà la trasmissione di corsi affiliati alla «Maharishi Open University» per 24 ore al giorno, sette giorni la settimana e in un arcobaleno di lingue, italiano compreso. In attesa di smerciare la tele-illuminazione a tempo pieno, l'organizzazione paraindiana intende farsi le ossa con trasmissioni satellitari serali o durante il week-end (in inglese o

in tedesco, per i credenti europei). Il debutto è previsto per il 3 dicembre, giorno di luna piena. Per informazioni, basta collegarsi al sito http://www.mou.org/satellite/us_satellite1.html.

Le lezioni vanno dal «management creativo e di successo seguendo la Legge Naturale» al sistema per «costruire case, uffici e città capaci di ottimizzare la salute, la felicità e la fortuna degli abitanti»; ai segreti per diventare «un leader ideale, in grado di soddisfare ogni cittadino della nazione». Ovviamente, non si può pretendere che l'elargizione di tanta sapienza sia gratuita. Lo studente necessita di un sistema satellitare di ricezione, che la Maharishi Open University

mette in vendita a 300 dollari. Per essere abilitato a captare i programmi, la tariffa mensile è di 25 dollari. Ad essi va aggiunta la quota d'iscrizione per ogni corso. Qual è il listino della tele-illuminazione? In particolare, quanto costa apprendere l'aviazione trascendentale? Abbiamo cercato di scoprirlo, ma ci siamo persi in un ginepraio. «La quota varia a seconda dello standard di vita di ogni nazione», si legge su Internet. D'accordo, ma quanto è questa quota? «In ogni paese il costo sarà compatibile con altri programmi di educazione a distanza». Già, ma quale è il costo degli altri programmi di educazione a distanza? E così via.

MONDO MATERNO

Tutti i dubbi e i perché della maternità, ma anche le faccende pratiche e i risvolti psicologici. Il Melograno, una delle tante associazioni senza scopo di lucro che seguono genitori e bambini, ha ora un sito ricco di informazioni (<http://www.logic.it/melograno/>). Il motto dell'associazione è infatti «Quando nasce un bambino nasce anche una madre». E così il sito contiene una breve guida all'allattamento al seno, informazioni sulle banche del latte e una hotline telefonica chiamata «SoS Allattamento», con segreteria telefonica attiva 24 ore su 24. Il pediatra, su un altro link, offre alcuni consigli e una bibliografia essenziale sulle principali e più diffuse malattie infantili, come le coliche gassose e le malattie esantematiche. Andando avanti nell'esplorazione, ci sono

molti link dedicati al gioco e al metodo montessoriano. Una delle iniziative più simpatiche è «il cambio» di abiti e oggetti per bambini, usati ma in buono stato, che le mamme possono scambiare usando il sito. La libreria, infine, contiene oltre 500 opere divise per argomento come, per esempio, la preparazione alla nascita, gli aspetti psicologici della maternità, la paternità. Nella sezione «Racconti del Melograno» c'è un estratto del testo e le immagini del «Piccolo principe» di Antoine de Saint-Exupéry.

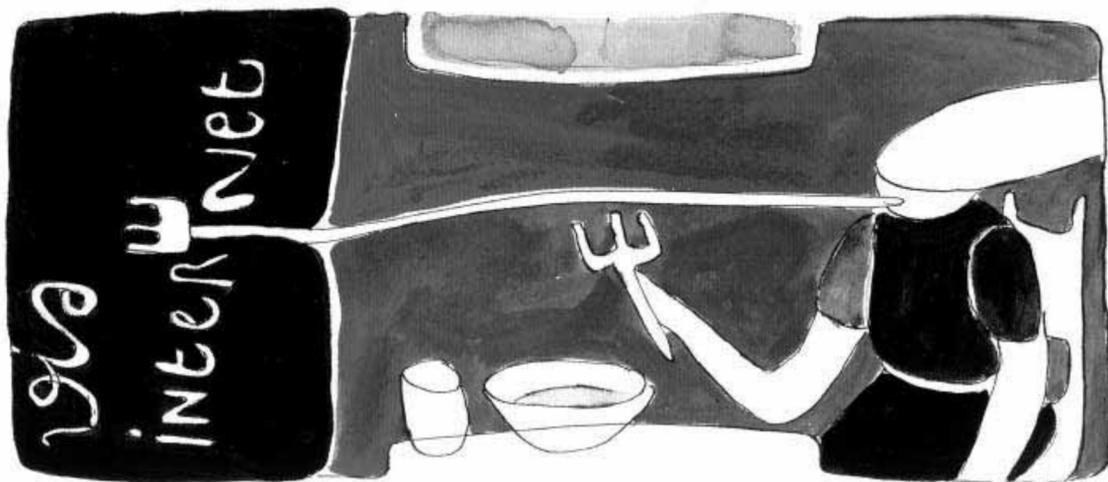
Ecco, infine, altri indirizzi sull'universo dei bambini: www.mediastudio.net/nenonet. È il contenitore di favole per bambini; www.amnesty.it/campaign/bambini/index.html. È il sito di Amnesty International dedicato ai diritti dei bambini; www.alianet.it/luna/ane/home.htm. È il sito dell'Anep, associazione nazionale per l'educazione prenatale.

Internet

homepage

Mediamente

di Jaime D'Alessandro



Esce «Tomb Raider III»

Il ritorno di Lara Croft
Aspettando il film

È tornata. È Lara Croft, l'eroína di videogiochi più famosa del mondo, protagonista della terza puntata di «Tomb Raider» uscita finalmente anche in Italia, sia per Pc che per PlayStation. L'emozione è tale che mettendo il cd nel lettore le mani tremano ed è un miracolo arrivare a chiudere lo sportellino. Con un po' di pazienza e qualche respiro profondo alla fine tutto è in ordine e il gioco parte con un prologo alla «X-Files»: una meteora cade in una foresta lussureggiante, non si capisce bene in quale epoca ma è facile dedurre che sia quel famoso corpo celeste che ha segnato la fine dei dinosauri.

Poi la scena cambia e siamo in Antartide,

ai nostri giorni. Una spedizione sta trivellando il terreno. Poco distante un altro gruppo scopre delle teste di pietra simili a quelle dell'Isola di Pasqua (in Antartide) e una croce di legno risalente al secolo scorso lasciata da un'altra spedizione finita malissimo. Tutto qui, ma non è poco. La sequenza serve a creare suspense ed è con il fiato sospeso che il giocatore si ritrova in India, al confine con il Bangladesh. È la prima area geografica delle cinque totali di «Tomb Raider III» ed esclusa quella iniziale e l'ultima, le altre possono essere completate nell'ordine che si preferisce (ognuna contiene tre livelli).

Ma veniamo a lei, Lara. Che presenta no-

vità sensibili. Non solo le è cresciuto il seno, ma può correre velocemente facendo scatti da centometrista, avanzare a quattro zampe in cunicoli bassi e appendersi a una scala orizzontale o sospesa come un marine durante un percorso di guerra. Cambia anche il sistema per salvare il gioco e sono stati aggiunti molti mezzi di trasporto con i quali il giocatore può trastullarsi. Nel complesso questa nuova avventura è stata migliorata quasi in tutto, dai movimenti che sono più fluidi agli scenari maggiormente dettagliati, costruiti in modo che le fonti di luce abbiano una loro importanza. Inoltre, quando Lara colpisce un nemico questo muore fra abbondanti fiotti di sangue ed è possibile che la novità non piaccia a tutti. Ci sono poi animali ai quali è inutile sparare. I primi che si incontrano sono delle innocue scimmiette che se colpite si accasciano urlanti in un bagno di sangue. Forse sono state messe a bella posta per verificare il grado di coscienza ambientalista del giocatore. Una cosa simile eragata successa in «Tomb Raider II» con i monaci tibetani: se sparavi loro ti attaccavano, se invece li lasciavi in pace venivi ignorato e potevi proseguire risparmiando munizioni e un sacco di botte. Chissà, forse

avere in «Tomb Raider III» un atteggiamento pacifista e politicamente corretto, per quanto possibile in un gioco d'azione, alla fine verrà premiato con l'apporto di qualche terribile arma in più, tanto per esser coerenti.

Il gioco comunque avrà il successo clamoroso che ci si aspetta. E non solo perché è ben realizzato, ma anche per la notorietà raggiunta da Lara Croft, che nell'ultimo anno si è conquistata le copertine di molte riviste autorevoli in tutto il mondo, comprese quelle che hanno sempre trattato i videogiochi come dei passatempi per bambini. È proprio in seguito a tanto successo che la Eidos, la casa produttrice del gioco, ha annunciato da tempo di voler girare un film sull'eroína digitale di «Tomb Raider». A tutt'oggi non è ancora chiaro a quale attrice spetterà l'arduo compito di impersonare Lara sul grande schermo. Sandra Bullock? Elizabeth Hurley? È stato fatto il nome di almeno altre venti attrici. La verità è che non è stata presa alcuna decisione, né sull'attrice né sulla trama. Alla Eidos però non hanno dubbi: la prossima stagione i fan di Lara Croft vedranno il loro idolo al cinema in un film mozzafiato. Non ci resta che aspettare.

Passatempi



La sfida della sfinge
La settimana enigmistica
Windows
Lire 30.000

Enigmistica multimediale

Non poteva che nascere in collaborazione con «La settimana enigmistica», il settimanale che vanta innumerevoli tentativi di imitazione, questo Cd Rom tutto votato ai giochi di parole, e con l'apporto del sito Aenigmatica (www.aenigmatica.it). Sciarade, rebus, le immancabili parole crociate a vari livelli di difficoltà, è l'offerta di questo prodotto, che si differenzia dalla carta stampata per l'interattività che propone ai suoi giocatori. Per appassionati desiderosi di «svечhiarsi» e neofiti che usano il computer per avvicinare antichi passatempi.

Giochi



Industry
City
Interactive
Magic New Media
Windows
Lire 99.900

Un impero dal nulla

Siamo dalle parti dei giochi gestionali, una vena molto prolifica e seguita, che dà la possibilità di simulare al computer la costruzione di qualsiasi forma di organizzazione, dal formicaio al grattacielo. Molti giochi si sono avvalsi di questo meccanismo e ora tocca a «Industry Giant», che permette, a partire da poche migliaia di dollari, di costruire un vero impero monetario in una vera città, con tanto di edifici, e con altrettanta verità - si fa per dire - concorrenti senza scrupoli, che cercheranno di sottrarci clienti e affari. Buona la soluzione tecnica degli scenari.

Edutainment



Invenzioni e inventori
De Agostini Multimedia
Windows e Mac
Lire 99.900

Invenzioni del mondo

Il telefono, il satellite, il laser, il nucleare: quante sono le invenzioni che ci hanno cambiato la vita? Questo Cd Rom ripercorre la storia del progresso tecnologico attraverso 1000 immagini, 200 animazioni, 40 video, disegni tecnici e navigazioni 3D. Il contesto storico che ha portato alle varie scoperte, le funzioni delle singole invenzioni e divertenti navigazioni tridimensionali per cielo, mare, spazio e città per vedere gli ambienti dove le scoperte sono messe in uso. Infine, un cammino cronologico per capire i tempi delle diverse invenzioni.

Bambini



Stroccofilo
20.000 rime
sotto i mari
Lynx
Windows
Lire 29.900

Gli errori di Rodari

Pensato per bambini dai 6 ai 14 anni, questo Cd Rom è abbinato a una selezione delle filastrocche e dei racconti di Gianni Rodari tratte dal «Libro degli errori». Un'opera dove multimedia e libro sono pensati come unica proposta educativa, partendo dall'inesauribile fantasia di un poeta educatore come Rodari. Il disco si può dunque ascoltare, navigare, giocare e scrivendo con i programmi proposti e le filastrocche si possono trasformare, riscrivere, colorare, animare con disegni sempre nuove confrontarle con quelle originali. L'opera fa parte di un ampio progetto editoriale che vede la collaborazione tra Lynx e Macchia Nera.

videogames



news

L'EDITORIA INTERATTIVA NEL 2000

«I giovani soprattutto, avranno bisogno di una guida per non cadere in una forma inedita di analfabetismo digitale: iperinformattizzati ma poveri delle nostre radici». È un passo della relazione che Albino Bartoletti di Giunti Multimedia ha tenuto sabato scorso a Vienna nell'ambito dell'incontro internazionale su «Multimedialità interattiva alle soglie del Duemila», un'occasione per fare il punto sul ruolo di editori e strategie, multilinguismo e tecnologie all'alba di un nuovo cambiamento epocale.

UNO ZOO VIRTUALE E SENZA SBARRE

Non ci sono né gabbie né sbarre nello zoo virtuale visitabile al www.gem.it/Navigare/doc/Animali.htm. È quasi un'enciclopedia, con immagini, voci e notizie che raccontano abitudini e stili di vita di migliaia di animali. Da quelli più esotici a quelli da fattoria o quasi domestici.

STAR TREK UN MITO ANCHE IN RETE

Non potevano mancare i siti dedicati a una delle saghe telecinematografiche più prolifiche e amate dal pubblico. Per cominciare si parte da www.startrek.com, sito ufficiale ovviamente ricchissimo di dati, ma se masticate poco l'inglese ecco www.stic.it, realizzato dal fan club itaiano, con notizie, biografie e innumerevoli curiosità. Dedicato alla serie Voyager è invece www.stvsd.com con un database davvero completo, mentre attorno all'«universo Star Trek» si muovono il www.kii.org, dove troverete grammatica, vocabolario e storia sugli ex nemici del Capitano Kirk.

A ROMA IL PRIMO WEBSHOW

Si tiene a Roma dal 4 all'8 dicembre la fiera dell'informatica pensata sia per professionisti e addetti ai lavori che per il grande pubblico, con stand che presentano le ultimissime novità tecnologiche, ma anche giochi e convegni.