



Il quadro dei videogame

Jaime D'Alessandro

Introduzione

Come racconta J.C. Herz in *Il Popolo del Joystick*, in Italia edito da Feltrinelli, tutto iniziò molto tempo fa, nell'autunno del 1961. Al Massachusetts Institute of Technology (MIT) venne recapitata una cassa spedita dalla Digital Equipment Corporation. Dentro c'era il PDP-1, un computer grosso come tre frigoriferi, uno dei primi con lo schermo. La DEC sperava che la facoltà di ingegneria del Massachusetts Institute of Technology ci facesse qualcosa di utile come progettare un robot, una forma di intelligenza artificiale, oppure rivoluzionare l'idea di elaborazione dei dati. Passò un anno e nulla di tutto ciò accadde, a parte il fatto che su quel PDP-1 Steve Russell del MIT aveva scritto il primo videogioco della storia: Spacewar. Si trattava di una battaglia a due con delle astronavi che si affrontavano su uno sfondo nero a suon di razzi. Poi vennero aggiunte le stelle con relativo campo gravitazionale che attirava le navicelle e disturbava la traiettoria dei missili. Si giocava utilizzando gli interruttori del PDP-1, con il risultato che dopo cinque minuti i muscoli delle braccia e delle mani iniziavano a far male. Russell e i suoi amici inventarono allora una pulsantiera con quattro bottoni: il padre di tutti i joypad.

In Spacewar c'erano già molti degli elementi fondamentali della narrazione tipica dei videogame. Il "quadro" in primo

luogo, dove le cose accadono e si susseguono arrivando dai bordi dello schermo (in alto, in basso, di lato) per impattare la sede virtuale il giocatore. È una specie di unità minima che determina la forma dei videogame. Un'unità che spesso coincide con il "livello", inteso come grado di difficoltà, ma anche con un luogo o un periodo di tempo. Può anche essere tutte queste cose assieme. Il "quadro" assomiglia per certi versi a una grammatica semplice, una struttura di fondo nella quale va costruito il gioco. Certo, ai giorni nostri rintracciare i limiti del "quadro" di alcuni titoli particolarmente elaborati può essere un'impresa ardua, ciò nonostante resta comunque l'elemento base di tutti i videogame.

"L'ancora una volta" dei Coin-op

In passato, un passato recente, i videogame più evoluti graficamente erano quelli delle sale giochi. Normalmente vengono chiamati "coin-op" (da coin-operated, funzionante a moneta). Non si tratta di un vero e proprio genere, ma di giochi che hanno come denominatore comune l'idea della "partita". Si presuppone che debbano fare soldi e che quindi non possano durare in eterno come quelli da casa. Poca narrazione, intesa in senso classico, e molta azione. Livelli successivi di difficoltà crescente dove contano i riflessi e la coordinazione. Uno dei primi fu Computer Space di Nolan Bushnell del 1971. Era una variazione sul tema di Spacewar, ma più complicato. Non ebbe successo.

Andò molto meglio con Pong del 1972, la simulazione di una partita da tennis diventata uno dei grandi videogame della storia. Nolan Bushnell in seguito fondò l'Atari. Anche in Giappone in quegli anni comparvero i primi videogame da sala. Il Laser Clay Range venne installato in una sala per divertimenti di Kyoto nel 1973 dalla Nintendo, futuro colosso giapponese dell'intrattenimento elettronico. Si sparava con dei fucili che emettevano un tenue raggio laser a delle cellule fotoelettriche a forma di uccello che volavano sull'immagine di un lago.

Lo sport è sempre stato uno dei temi principali dei "coin-

op”. Calcio, sci, motociclismo, tennis, automobilismo e combattimenti. Questi ultimi sono diventati un genere, detto picchiaduro (*beat'em up*), che rappresenta una parte importante della storia dei videogame.

L'intento di questi giochi e la lettura che ne deriva, è di segno opposto rispetto ai titoli di avventura dove il modello è il cinema, con le sue specifiche forme di racconto. Nei picchiaduro e in generale nei giochi sportivi, gli aspetti importanti sono la grafica, la velocità di animazione e le possibilità di movimento del personaggio guidato dal giocatore. Questi parametri raggiungono livelli notevoli di complessità in videogame odierni come *Tekken 3* della Namco o *Fifa 99* della Electronic Arts, che hanno avuto origine nelle sale giochi per poi passare alle console da casa come la PlayStation della Sony. Il primo è un gioco di combattimenti, di arti marziali e di superpoteri, dove essenzialmente non si fa altro che picchiare o esser picchiati in ambienti 3D. La combinazione dei tasti sul joypad crea le diverse mosse offensive e difensive in una sorta di danza molto articolata. Ci sono decine e decine di mosse a disposizione, tanto che si può continuare a giocare per mesi con *Tekken 3* senza annoiarsi. *Fifa 99* invece è un gioco di calcio (altro genere molto popolare). Qui l'idea è di rendere gli incontri il più realistici possibile, con tanto di cross, punizioni, schemi.

In entrambi il “quadro” è palese: finisce un incontro e ne inizia un altro più difficile. Sono giochi fatti per esser ripetuti infinite volte, magari con lottatori o squadre diverse. Il “quadro” coincide perfettamente con il livello di difficoltà, scandisce il tempo di gioco e il ritmo del videogame. L'emozione e l'adrenalina nel giocatore sono più o meno costanti. Si interrompono solo fra un livello e l'altro. Giusto il tempo di massaggiarsi le mani contratte sul joystick prima dello scontro successivo.

La strategia: come rappresentare la complessità.

Era il 1994 e a Portland si stava tenendo un convegno sull'amministrazione dei centri urbani negli Stati Uniti. Erano

presenti sindaci di città più o meno importanti e amministratori di vario tipo. Fra una conferenza e l'altra gli invitati si sfidavano a SimCity, gioco di strategia che consiste nel costruire una città e nell'amministrarla. *The ultimate city simulator* appassionava così tanto gli invitati al convegno che questi si riunivano la sera nelle stanze dell'albergo sfidandosi fino alle prime luci dell'alba per stabilire chi fosse il miglior sindaco virtuale. Da allora sono passati quasi cinque anni e i videogame di strategia si sono evoluti rapidamente diventando sempre più dettagliati.

C'è qualcosa di morboso nei giochi di strategia. Qualcosa che ti afferra nel profondo e ti costringe a passare ore davanti al monitor. Quel costruire passo dopo passo la tua città, il tuo regno o impero, quel curare ogni aspetto fin nei minimi dettagli, è una forza di attrazione irresistibile. Videogiochi del genere danno l'illusione di poter gestire la complessità. Ti metti lì e costruisci, consolidi, ti espandi, controlli. Vivi il dramma delle recessioni o delle alluvioni, ti entusiasmi quando la tua multinazionale conquista mercati nuovi oppure quando la tua città arriva al milione di abitanti.

Dai primi titoli sviluppati negli anni Ottanta da Chris Crawford, come *Balance of Power* e *Energy Czar*, dove si giocava vestendo i panni del dittatore illuminato, passando per i vari *SimAnt*, *SimWorld* e *Civilization*, l'idea di fondo è rimasta sempre la stessa: il potere nella sua applicazione pratica. Secondo Wil Wright, il padre di *SimCity*, la forza di questi giochi sta nel creare qualcosa che si evolve e cresce in modo unico grazie agli sforzi e alle capacità del giocatore. Come con il *Tamagotchi*, ma ad un livello più raffinato.

E questo è vero anche per gli ultimi titoli come *Caesar III*, un videogame dove il giocatore deve amministrare una città all'epoca di Giulio Cesare. Tutti gli aspetti urbanistici, economici e sociali sono rappresentati in modo accurato e vanno gestiti con attenzione se non si vuol vedere la propria opera cadere in rovina. Si possono fare un'infinità di cose oltre a costruire la città, come aprire nuove vie di commercio, invadere altri centri o interrogare i singoli cittadini sondando così l'opinione pubblica.

Ci sono giochi di strategia di tutti i generi e per tutti i gusti.

In *Railroad Tycoon 2* ad esempio si deve sviluppare una rete ferroviaria, in *Alpha Centauri* una colonia su un pianeta lontano. Sono giochi che assomigliano ad una specie di grande plastico per trenini molto complesso, o ai vecchi giochi da tavolo di strategia (dai quali provengono). In *Railroad Tycoon 2* si parte dai treni a vapore e si può arrivare fino a quelli a levitazione magnetica del prossimo millennio, ammesso che si abbia la capacità di adottare le giuste strategie, reperire gli investimenti, e saper speculare in borsa. È la seconda puntata di un gioco inventato da uno dei maestri dei videogame strategico-manageriali: Sid Meier, il creatore di *Civilization*.

Il primo grande videogame di simulazione strategica fu il *Rand Strategic Assessment*, un programma usato dal Pentagono per simulare tutti i possibili scenari e le relative conseguenze di un conflitto nucleare. Dopo alcuni mesi di simulazioni si arrivò alla teoria dell'inevitabile distruzione reciproca. Lanciare un attacco con missili atomici alla fin fine non era un'idea particolarmente brillante, come si vede nel film *War Games* del 1983 diretto da John Badham.

Questo tipo di giochi scelgono, per ovvi motivi di peso informatico, di rappresentare la realtà con delle convenzioni grafiche simili a quelle di una mappa geografica. Il "quadro" ha in genere una funzione temporale. È il "turno", durante il quale il giocatore compie le sue mosse e il computer muove le pedine avversarie (a volte solo gli eventi generali dato che non tutti i giochi di strategia prevedono "avversari").

Giochi di ruolo

Gli *adventure* invece mirano ad altro. È un genere che da sempre cerca di impossessarsi di forme di narrazione complessa dove il "quadro" è di intralcio se troppo evidente. Dovrebbe perdersi e scomparire quanto più possibile. Per far sì che ciò accada servono macchine potenti, come la PlayStation, la Nintendo 64 o ancor meglio un pc, e supporti capaci come il cd-rom (molto spesso più di uno).

Le storie possono allora prendere la forma di lunghi film interattivi con diverse scelte date al giocatore che determina-

no in parte gli eventi e la trama. L'intento è di simulare l'imprevedibile, la realtà, nascondendo con molte diramazioni l'inevitabile percorso deciso dai creatori del gioco. È come un ipertesto con la pretesa di apparire infinito. Una storia dove alcune parole sono "cliccabili" e danno accesso a nuovi scenari, dove si può decidere di andare in un posto o in un altro, dove si può scegliere di seguire una determinata traccia piuttosto di un'altra. *Final Fantasy VII* della Sony, *Baladur's Gate* della Interplay, rappresentano la massima evoluzione di questo genere di giochi elettronici. Si ispirano ai giochi di ruolo come *Dungeons&Dragons*. Raccontano una storia con dei personaggi nei quali identificarsi. Vicende fatte di azione, momenti drammatici, dialoghi, scontri e passione. Sentimenti che in alcuni casi (*F.F. VII*) sono dipinti in modo profondo e coinvolgente. Il "quadro" assume la forma di luogo (villaggio, area, piano di un edificio, mappa, quartiere) che può essere abbandonato e ripreso a piacimento diventando più "reale". Nei dialoghi si può optare fra diverse risposte o domande e i combattimenti possono essere affrontati con tattiche diverse a discrezione del giocatore. Emozione e adrenalina sono altalenanti, piene di sfumature come in un film, o meglio, come in un gioco di ruolo. Ecco perché la natura ripetitiva del "quadro" va nascosta.

Lo strano rapporto fra videogame e cinema.

C'è anche Dennis Hopper in *Black Dahlia*, gioco per PC della Take 2, un vero e proprio film interattivo diretto da Eric Trow che già nel titolo rende palese il suo legame con le atmosfere di *Dalia Nera*, il romanzo di James Ellroy. Dennis Hopper, "la leggenda di Hollywood" come viene definito sulla copertina del videogame, compare a più riprese nei panni di Walter Pensky, ex-agente di polizia sparito misteriosamente durante un'indagine. È il 1941, e siamo a Cleveland. Le immagini sono color seppia, la musica fra Benny Goodman e le Andrews Sister. Un serial killer sta terrorizzando la popolazione. Uccide per lo più barboni e prostitute. Li dissangua, li fa a pezzi con l'abilità di un chirurgo e li abbandona in giro, la

testa in un cestino dell'immondizia, un braccio semisepolto nel parco. Il nostro nome è Jim Pearson, giovane ispettore di polizia appena assegnato al C.O.I., l'ufficio che indaga sui cittadini americani di origine tedesca sospettati di collaborare con il servizio segreto nazista. Dobbiamo tenere sotto controllo un ricco industriale contattato dalla "Compagnia di Tule", quella di Rudolph Hess. Del nostro predecessore Walter Pensky (Hopper) sappiamo poco. È scomparso due settimane prima del nostro arrivo. Bill Sullivan, il capo del C.O.I., ci spiega che Pensky si stava facendo coinvolgere troppo, che dava segni di squilibrio mentale. Ora sta a noi continuare il suo lavoro.

Così inizia *Black Dahlia*, noir interattivo pieno di sequenze filmate dove il giocatore diventa il protagonista della storia e finisce per incontrare Dennis Hopper mentre insegue spie naziste e serial killer.

Quello fra star del cinema e videogame è un connubio sempre più frequente: animazioni 3D piene di attori e da qualche tempo anche di vere e proprie celebrità, come in *The X-Files Game*, altro titolo uscito recentemente per PC e Mac, dove troviamo Gillian Anderson e David Duchovny ovviamente nei panni degli agenti Scully e Mulder. Non è sempre stato così. In passato gli interpreti principali di un film raramente prestavano il loro volto per il gioco e altrettanto raramente lo stesso videogame era all'altezza della pellicola, anche quando aveva alle spalle colossi come la Lucas Arts di George Lucas o la DreamWorks di Spielberg. Nel 1984 l'Atari pagò 21 milioni di dollari i diritti di *E.T.* Il gioco, scritto da Howard Warshaw per la console VCS della casa americana, venne lanciato in tutti gli Stati Uniti ma era talmente brutto che rimase a lungo sugli scaffali dei negozi di giocattoli. Qualche tempo dopo l'Atari seppellì nel deserto del Nevada i milioni di cartucce invendute a poco distanza dall'Area 51, la base militare segreta dove molti sostengono che siano conservati i corpi di alcuni extraterrestri, veri.

In questo rapporto travagliato fra cinema e videogame, rapporto fatto di insuccessi e titoli discutibili, una delle poche eccezioni è *Blade Runner* della Westwood sempre per PC, forse il miglior gioco tratto da un film, degna controparte inte-

rattiva del capolavoro di Ridley Scott. In quel caso Harrison Ford non permise l'utilizzo della sua immagine e, nel gioco, Dekkard, il protagonista, ha un volto diverso.

Non è andata meglio ai film basati sui videogiochi (picchiaduro), come *Mortal Kombat* o *Street Fighter*: una sequela di scontri fra diversi lottatori con l'aggravante che essendo un film lo spettatore non poteva nemmeno intervenire. *Super Mario Brothers*, tentativo più ambizioso dei precedenti e tratto dall'omonimo gioco per Nintendo, non è riuscito ad andare molto più in là malgrado la presenza di Bob Hoskins e Dennis Hopper.

Sembrò che le cose stessero per cambiare all'epoca del film *Titanic*, quando molti predissero che in breve avremmo assistito alla nascita di attori virtuali. Alcune sequenze apparse nella pellicola di Cameron avevano mostrato quanto la tecnologia multimediale fosse avanzata e vicina a riprodurre la complessità espressiva umana. In Giappone spadroneggiava da qualche anno la cantante virtuale Kyoto96, frutto di accurate ricerche di mercato e idolo dei teen-ager, che più tardi avrebbe ispirato *Aidoru* (versione nipponica del termine inglese "idol", idolo appunto), splendido romanzo di William Gibson. Circolavano anche le prime voci sul progetto di un film con Lara Croft, l'eroina del videogame *Tomb Raider*. L'arrivo di una star digitale che avrebbe posseduto le qualità necessarie per piacere a un pubblico vastissimo, planetario, sembrava dunque prossimo.

In realtà è successo esattamente il contrario: attori del cinema recitano nei videogame diventando i protagonisti di avventure da console. Evidentemente non è così semplice imitare le caratteristiche di Brad Pitt, Harvey Keitel o Sigourney Weaver. Più facile portare i loro volti nel mondo digitale. Per i giochi sportivi questa è la norma già da parecchio tempo. Le case produttrici fanno a gara per avere la possibilità di sfruttare l'immagine dei vari campioni e chi non si può permettere di acquistarne i diritti imita i loro nomi e le loro caratteristiche. Nakata diventa Hikata, Zinedine Zidane Zenon Zodikine e Del Piero Del Pacino.

Ma se per i videogame sportivi tutto questo era prevedibile, il fatto che star hollywoodiane entrassero nei giochi era meno

conseguenziale. *Apocalypse*, ad esempio, titolo della Activision per PlayStation, ha per protagonista Bruce Willis. Si tratta di un normale “sparatutto”, genere dove non si fa altro che uccidere mostri, nemici, androidi. Il giocatore però veste i panni di Willis, che a sua volta è Trey Kincaid, brillante scienziato finito in galera per le sue idee innovative in un futuro dominato da sette mistiche e luddiste. Di Willis c’è anche la voce e le sue battute stile *Die Hard*. Scatta, salta, lancia una raffica di mitra e dice: “Beccati questo baby”. Oppure: “Ehi! Ti serve una cura a base di piombo?”. E via discorrendo. I nemici si adeguano e quando vengono colpiti urlano: “Non sparare, ho famiglia!” e altre amenità dello stesso genere. Anche se si tratta solo di un volto e di qualche freddura da macho, *Apocalypse* tenta rozzamente (a differenza di *Black Dahlia* e *The X-Files Game*) di proporre la personalità di Willis in un videogame. Tenta quindi di importare dall’esterno quello che in un gioco non può essere ancora prodotto. Altra novità importante è l’indipendenza di *Apocalypse* rispetto ai film, non più gadget di una pellicola hollywoodiana ma prodotto autonomo. Come *Black Dahlia*.

È evidente che il “quadro” qui va dissimulato. Aiuta in parte l’imitazione del montaggio cinematografico. Una scena da esplorare, quella del delitto ad esempio, diventa allora il “quadro”.

Quale futuro.

La maggior parte dei videogame esistenti tendono ad utilizzare forme di narrazione esterne provenienti dai giochi classici, dalla letteratura e soprattutto dal cinema. Negli *adventure* e negli “sparatutto” come *Apocalypse*, un genere molto popolare, il giocatore si trova quindi davanti a un film interattivo vissuto in prima persona, con tempi e modi presi dal mondo della celluloide anche se a volte molto contratti. Per i giochi di strategia il modello di base sono invece i giochi da tavolo come gli scacchi o Risiko, riveduti, corretti, ampliati. L’unica forma nuova di narrazione e quindi di lettura dei videogame è quella tipica dei coin-op: la ripetizione. Partite rapide, fatte di scontri e divise per livelli di difficoltà

Non sarà così in eterno. Gli *adventure* stanno diventando con gli anni sempre più articolati e capaci di coinvolgere un vasto pubblico che va dai dodicenni ai quarantenni. È un settore in piena espansione. La PlayStation è stata venduta nel mondo in cinquantacinque milioni di esemplari e rappresenta solo il sessanta per cento del mercato globale dei videogame. Parliamo di cifre da capogiro. Un business del genere attira capitali e ricerca, inevitabilmente. E se è vero che oggi negli Stati Uniti si vendono più videogame che cd musicali, è altrettanto probabile che fra qualche anno saranno i film a ispirarsi al mondo dei giochi e non il contrario, in virtù del fatto che come per i computer anche i giochi si evolvono tecnicamente a una velocità elevatissima. I videogame per computer di cinque anni fa sono ad esempio preistorici se confrontati con quelli di oggi. La grammatica del “quadro” potrebbe quindi cambiare molto presto, lasciando il posto a una nuova forma di struttura più libera ed efficace, in grado di supportare forme di narrazione e di intrattenimento oggi impensabili e totalmente nuove. È solo un’ipotesi ovviamente.

Lo spettatore singolo come assassino potenziale.

“Mio figlio passava un sacco di tempo a giocare con i videogame”, dice la madre di Eric Harris al giornalista di *Newsweek*. Harris e il suo amico Dylan Klebold sono i due adolescenti che qualche mese fa fecero una strage nel liceo di Littleton in Colorado prima di togliersi la vita. E ovviamente, ha aggiunto qualcuno, ascoltavano heavy metal. Videogame e rock duro, questo è il connubio mortale che viene da più parti additato come elemento scatenate di follie omicide. A cosa giocavano Harris e Klebold? Credo a *Unreal*, lo splendido “sparatutto” della GT, come mi sembra di aver letto da qualche parte. *Unreal* è un gioco in 3D dello stesso genere di *Doom*, si vestono i panni di un umano che atterra su un pianeta alieno e ostile. Il giocatore dovrà risolvere enigmi, dovrà orientarsi, dovrà esplorare e soprattutto dovrà uccidere. Il videogame ha ottenuto un enorme successo ed è stato venduto in tutto il mondo in un milione di copie circa. Attenzione

quindi: sulla Terra un milione di assassini potenziali si aggirano a piede libero! No, magari non un milione. Va considerato che non tutti ascoltano heavy metal.

La situazione familiare di Harris e Klebold passa quindi in secondo piano, al pari del deserto culturale che regna sovrano non solo in certi paesini statunitensi e della facilità con la quale in America si può comprare una pistola. La realtà è che, come per qualsiasi altra forma di intrattenimento ed espressione, anche nel campo dei videogame esistono prodotti belli o brutti, ma è ridicolo pensare che possano essere la causa di delitti orrendi. Se così fosse dovremmo vietare una notevole quantità di film, libri, pubblicità e programmi televisivi.

In Italia due baldi psicologi hanno stabilito che *Resident Evil 2*, della Capcom, induce alla violenza ed è capace di creare turbe psichiche. Peccato si tratti di uno dei migliori videogame del mondo, venduto questa volta in svariati milioni di copie. Un film horror interattivo emozionante e avvincente, dove il giocatore, nei panni di un giovanissimo poliziotto, deve sopravvivere in una città invasa dagli zombie. Una multinazionale chimica è la responsabile del disastro e il nostro eroe lo scoprirà gradualmente. La storia, che potrebbe apparire banale, è raccontata in maniera convincente come nei migliori film horror. Emozioni quindi, emozioni provocate ad arte, ma ciò nonostante i due psicologi hanno condannato *Resident Evil 2*. Tutto ciò conferma che l'idiozia non conosce limiti né frontiere. Si espande libera, contagia, si moltiplica. Forse dovrebbero farci un videogame. Un gioco cruento e sanguinario magari.

L'altra grande accusa che viene mossa ai videogame è che indurrebbero alla solitudine, dimenticando che molti titoli possono essere giocati in due o addirittura in quattro. Si dimentica anche che i videogame sono interattivi, quindi il giocatore è sempre stimolato e attivo. È protagonista e spettatore al tempo stesso. Non credo si possa dire altrettanto del Maurizio Costanzo Show.

Il resto è solo una questione di gusto: come forma di espressione e di intrattenimento i giochi possono piacere o meno, come tante altre cose.