

ALMA MATER STUDIORUM · UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

FACOLTÀ DI SCIENZE MATEMATICHE, FISICHE E NATURALI
Corso di Laurea in Scienze di Internet

**I VIDEOGIOCHI DELLA LUDOTECA
COMUNALE DI BOLOGNA:
UNA RASSEGNA ANALITICA CON
CONSIDERAZIONI TECNOLOGICHE**

Tesi di Laurea in Architettura di internet

Relatore:
Chiar.mo Prof.
MARCO ROCCHETTI

Presentata da:
GIULIO BASILE

Sessione III
Anno Accademico 2009 - 2010

*Alla mia famiglia,
alla mia fidanzata,
ai miei amici.*

Introduzione

La parola chiave di questa tesi è sicuramente ‘trasversalità’; punta ad analizzare i diversi caratteri peculiari del mondo dei videogames, concentrandosi molto sulla storia e sull’evoluzione hardware e software, ma anche sul marketing che è stato applicato dalle aziende e il ruolo che ha avuto la pirateria in tutto questo e non liquidandola come un comportamento eticamente sbagliato; sarebbe un modo semplicistico e sterile di vedere le cose, spiegandole solo da un punto di vista; verrà spiegato come la pirateria ha, in alcuni casi, aiutato delle case produttrici e di come ha spronato alla creazione di nuovi tipi di hardware. E’ stato analizzato l’attuale mondo dei videogames partendo dagli albori e proiettando l’analisi anche in situazioni future, abbracciando anche altri settori limitrofi. La realizzazione di questo progetto è stata possibile grazie al materiale presente nella videoludoteca, materiale che altrimenti sarebbe stato introvabile, come console di più di cinquant’anni fa e i relativi videogames e grazie anche alle conoscenze in materia dei loro responsabili.

Nei primi capitoli viene descritta la videoludoteca e il Far game, spiegando nel dettaglio cos’è la videoludoteca e quali sono le sue caratteristiche e le sue funzioni; inoltre viene presentato il Far game con gli ospiti che vi hanno partecipato e i relativi interventi.

Il capitolo successivo contiene la storia dei videogames; inizia con la diatriba, avvenuta intorno agli anni 50, su quale sia stato il primo videogames e continua con una carrellata di tutti i momenti salienti della storia dei videogames, elencando l’avvento di qualche nuova ‘pietra miliare’ che ha creato un nuovo genere o l’uscita di un nuovo hardware rivoluzionario.

Vengono inoltre analizzati i mutamenti avvenuti negli ultimi anni, studiando oltre alle ovvie migliorie che ci sono state nel campo software e hardware, anche le innovazioni e

gli aspetti economico-giuridici di questo mondo, come probabile risposta oltre che alla richiesta dei consumatori, anche ai continui danni causati dalla pirateria.

Nello stesso capitolo vengono elencati i generi esistenti di videogames, elenco che non avendo uno standard è stato codificato secondo studi e criteri personali;

successivamente vengono elencati un videogame per ogni genere, con anno, data di uscita, piattaforma, requisiti hardware e la descrizione delle caratteristiche salienti del gioco e delle sue particolarità. I giochi sono stati selezionati in base al soddisfacimento di uno dei seguenti criteri:

l'aver creato un nuovo genere o sotto-genere;

l'introduzione di una nuova tecnologia hardware o software, un prototipo poi divenuto standard;

la popolarità che lo ha reso distintivo del suo genere.

Vengono elencati anche esempi di hardware e software che si sono rivelati delle pessime scelte creative, in quanto piene di difetti o tecnicamente incompleti.

Alla fine di questo capitolo viene presentato un videogame che ancora non è stato pubblicato ma risulta molto interessante per le innovazioni che apporterà.

Nel capitolo successivo viene analizzata l'evoluzione hardware e software.

Nell'analisi dell'evoluzione hardware vengono messe a paragone le tre principali console di ultima generazione, concentrandosi sulle vendite e le relative motivazioni che hanno aiutato ognuna delle console; si parla anche della pirateria e in che modo ha aiutato o danneggiato le vendite di quest'ultime.

nell'analisi software viene spiegato il concetto di 'esclusiva' e vengono eviscerate le differenze software delle console, parlando anche del successo di alcuni generi o giochi singoli e spiegandone i motivi.

Indice

Introduzione	i
1 La videoludoteca e il Far Game	1
1.1 La videoludoteca	1
1.2 Far Game	2
2 Videogames: storia e analisi tecnica	5
2.1 Storia dei videogames	5
2.2 I diversi generi di Videogames	27
2.3 Analisi videogames per genere	29
2.3.1 Monkey Island	29
2.3.2 Myst	30
2.3.3 Assassin's Creed	31
2.3.4 Resident Evil	32
2.3.5 Super Mario	33
2.3.6 Double Dragon	34
2.3.7 Street Fighter	35
2.3.8 DOOM	36
2.3.9 Max Payne	38
2.3.10 Duck Hunt	39
2.3.11 Rainbow Six	40
2.3.12 Metal Gear	41
2.3.13 Buzz	42
2.3.14 Puzzle Bobble	43

2.3.15	Fable	44
2.3.16	DIABLO	46
2.3.17	Final Fantasy VII	47
2.3.18	Flight simulator	48
2.3.19	Gran Turismo	49
2.3.20	The Sims	50
2.3.21	Black & White	51
2.3.22	Fifa	52
2.3.23	PC Calcio	53
2.3.24	Sim City	54
2.3.25	Age of Empire	55
2.3.26	Worms	57
2.3.27	Guitar Hero	58
2.3.28	Fallout	59
2.3.29	GTA	61
2.4	Analisi bug, difetti	62
2.4.1	Virtual boy	62
2.4.2	Gothic 3	64
2.5	Uno sguardo al futuro	65
2.5.1	L.A. Noir	65
3	Analisi dell'evoluzione del mondo videoludico	67
3.1	Evoluzione Hardware	67
3.2	Evoluzione software	72
	Conclusioni	77
	Bibliografia	79

Capitolo 1

La videoludoteca e il Far Game

1.1 La videoludoteca

Nella videoludoteca sono presenti oltre quarant'anni di storia dei videogames, contenuti in un archivio che ha l'obiettivo di rendere accessibile al pubblico di studenti, ricercatori ed appassionati, il patrimonio videoludico. Il progetto promosso dalla Cineteca di Bologna sfrutta gli ampi spazi della biblioteca Renzo Renzi per creare un luogo d'incontro e fruizione del videogioco. Presso apposite postazioni, seguiti da personale specializzato, gli utenti possono accedere al patrimonio storico videoludico interagendo con un fondo in continua crescita. La più grande sfida dell'Archivio Videoludico passa attraverso la riscoperta delle origini. Atari 2600, Intellivision, Nintendo 8-bit, Mega Drive, sono solo alcune delle piattaforme che hanno contribuito ad evolvere il linguaggio videoludico, mescolando la storia del videogioco con quella del cinema e delle altre arti e discipline. Numerosi i titoli direttamente ispirati a opere cinematografiche. Importante anche l'influenza della letteratura, del fumetto, della musica, della serialità televisiva. Oltre ai PC e alle console successive agli anni Novanta, figurano già in archivio hardware storici degli anni Ottanta e Settanta. L'Archivio Videoludico è a disposizione del pubblico, che può scoprirlo attraverso un catalogo online costantemente aggiornato. <http://www.cinetecadibologna.it/archivi/videoludico/games> Mira a diventare punto di partenza per la promozione di una consapevolezza del medium: incontri, rassegne cinematografiche, sviluppo dei rapporti con le scuole e l'Università, un dialogo costante con

l'industria, partner privilegiato di quello che punta a diventare a tutti gli effetti un polo di studio e interesse sul videogioco.

1.2 Far Game



L'Archivio Videoludico, insieme al Dipartimento di Discipline della Comunicazione e al Dipartimento di Musica e Spettacolo dell'Università di Bologna, in collaborazione con AESVI (Associazione Editori Software Videoludica Italiana), con la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Bologna e con il patrocinio del Ministero per i Beni e le Attività Culturali - Direzione Generale per il Cinema e del Consorzio Università - Città di Bologna, ha presentato quest'anno la prima edizione di Far Game: Le frontiere del videogioco tra industria, utenti e ricerca. Obiettivo dell' Archvio Videoludico, fin dalla sua nascita nel marzo 2009, è sempre stato quello di promuovere un percorso di

analisi che testimoniano l'importanza culturale e sociale del medium, attraverso l'organizzazione di serate di approfondimento sul mezzo, rassegne cinematografiche, laboratori con le scuole. Il 28 e 29 maggio 2010 gli spazi della Cineteca e del Cinema Lumière sono stati animati con dibattiti di approfondimento sul medium videoludico ed eventi di intrattenimento che hanno coinvolto studiosi, professionisti e appassionati. Le due giornate hanno rappresentato un importante momento di scambio tra industria, ricerca e grande pubblico.

Il convegno è stato suddiviso in due grandi parti:

- la prima parte rivolta a studiosi e professionisti, che ha offerto una panoramica delle tematiche più attuali nel dibattito che anima le riflessioni sui nuovi media e sul videogioco. I relatori - accademici e i professionisti del mondo dell'industria e della comunicazione hanno discusso delle specificità e delle prospettive di evoluzione del linguaggio videoludico e delle interfacce di gioco; della relazione con i media tradizionali e delle contaminazioni; dell'identità dei giocatori, della loro relazione con il mezzo, della loro rappresentazione e dell'uso del linguaggio per la produzione di testi originali non autorizzati.
- una sezione intrattenitiva, che ha coinvolto il grande pubblico e gli appassionati attraverso aree di gioco ed eventi. Il pubblico ha partecipato a presentazioni di nuovi titoli, proiezioni a tema e altre iniziative originali.

Far Game vanta una partnership con alcune delle più importanti aziende produttrici di videogiochi e piattaforme di gioco come Microsoft, Nintendo, Sony Computer Entertainment Italia e Ubisoft, che hanno valorizzato con la loro presenza le due giornate di gioco e riflessione. Gli incontri del convegno e gli eventi intrattenitivi sono stati accessibili liberamente e gratuitamente al pubblico. Le due giornate di studio hanno affrontato temi di grande attualità nel dibattito contemporaneo intorno al medium videoludico e ai nuovi media, quali:

- convergenza, cross-medialità e intermedialità;
- il rapporto tra cinema e videogiochi;
- i fenomeni di creazione dei contenuti da parte degli utenti;
- le nuove frontiere delle interfacce di gioco.

Ulteriori incontri sono stati rivolti agli sviluppatori e ai gender studies e alla loro applicazione in ambito videoludico. È stato allestito anche uno spazio di sensibilizzazione

all'uso consapevole del videogioco rivolto ai giocatori più giovani e ai loro genitori: un punto di informazione sul PEGI (Pan European Game Information) che è un sistema di classificazione in base all'età e al contenuto.

A questa iniziativa hanno partecipato molte persone famose del settore, tra le quali Andrea Cuneo, Direttore Marketing Sony Computer Entertainment Italia; Simona Portigliotti, Brand Manager Nintendo Italia; Alessandra Contin, giornalista de 'La Stampa'; Marco Manetti dei Manetti Bros., regista e sceneggiatore; Maurizio Memoli, character artist; Oskari Häkkinen (Head of Franchise Development, Remedy Entertainment (Alan Wake)) i Tale of Tales (Auriea Harvey e Michaël Samyn), un team di produzione indipendente e sperimentazione composto da sole due persone che producono software molto diverso dai soliti standard.

Grazie ai loro interventi è stato possibile analizzare più in dettaglio alcuni comportamenti del mercato e dello sviluppo software ed hardware, o come è possibile utilizzare le caratteristiche dei videogames in settori differenti. Ad esempio, Marco Manetti, ha portato la sua passione ed esperienza nei videogames all'interno del suo lavoro, raccontando che per girare una scena dell' 'Ispettore Coliandro' ha utilizzato il metodo 'First person' presente nella maggior parte degli Sparatutto. In pratica ha creato una scena d'azione, nella fattispecie una sparatoria, riprendendola dalle spalle dell'ispettore Coliandro e dando così l'impressione allo spettatore di vivere in prima persona l'azione.

Maurizio Memoli, invece, ha raccontato delle sue esperienze come character artist per il film Avatar e per il videogame 'Army of Two' della Ea Sport, spiegando come vengono realizzati i character dei videogames e dei film e di come questo lavoro richieda una forte dedizione e disponibilità a modificare, a volte, anche completamente, il proprio lavoro in base alle necessita di produzione, che possono cambiare all'ultimo momento, costringendo il character designer a rivedere tutto il lavoro svolto fino ad allora.

Capitolo 2

Videogames: storia e analisi tecnica

2.1 Storia dei videogames

Attribuire il titolo di ‘primo videogame’ della storia è difficile, ma le vicende che hanno portata alla creazione del primo videogames dovrebbero essere queste:

si dice che il 1947 è l’anno in cui è stato progettato il primo gioco da Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann che, nello stesso anno, fecero la richiesta all’ufficio brevetti americano depositata poi in data 25 gennaio 1947, ed il brevetto 2455 992 venne rilasciato il 14 dicembre 1948[*Fig 2.1*]. Nonostante la data di registrazione riporti l’anno 1947, è del tutto probabile che il gioco sia stato ideato durante il 1946. Il sistema utilizzava otto valvole termoelettroniche (quattro triodi 6Q5 e quattro tetrodi 6V6) e simulava, ispirandosi agli schermi radar usati durante la seconda guerra mondiale, il lancio di un missile verso un bersaglio: delle manopole permettavano di regolare la traiettoria e la velocità del punto che rappresentava il missile. A quel tempo la grafica non poteva essere disegnata elettronicamente sullo schermo ed i progettisti decisero di applicare dei piccoli adesivi nei punti in cui si trovavano i bersagli da colpire.

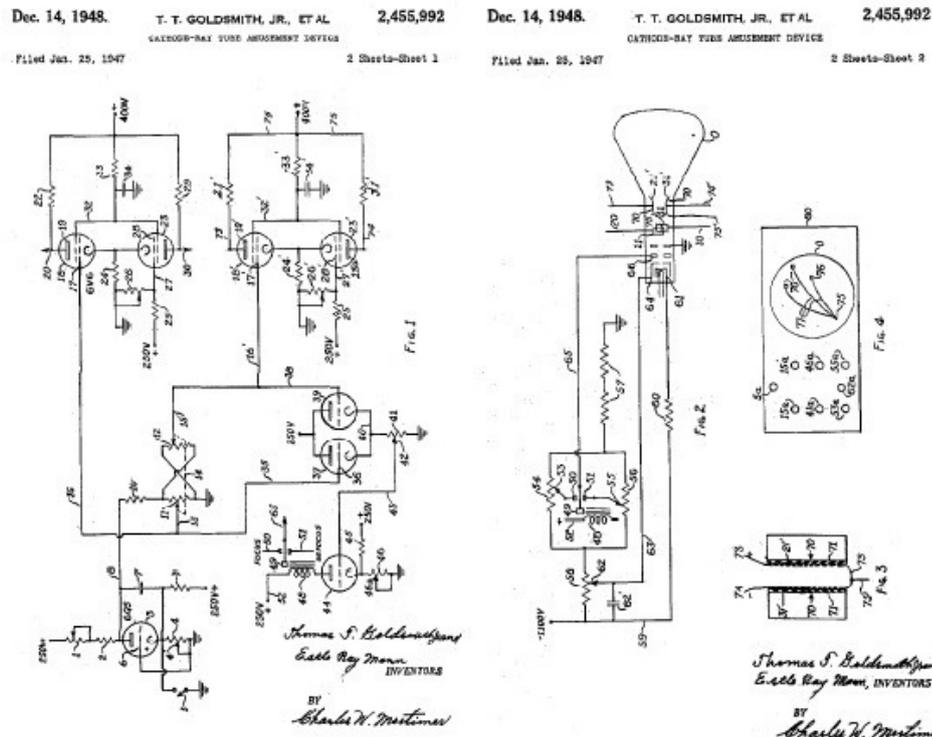


Figura 2.1: *Brevetto Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann*

Altri invece attribuiscono la creazione del primo gioco interattivo al fisico Higinbothan, che nel 1958, notando uno scarso interesse da parte dei suoi studenti intervenuti ad un convegno di fisica, cercò di avvicinarli creando un qualcosa che li facesse partecipare in maniera interattiva, ed è così che simulando le leggi fisiche presenti in una partita di tennis, nacque **Tennis for two**[Fig 2.2] che permetteva a due giocatori di sfidarsi tramite un oscilloscopio in una sorta di tennis in cui un puntino (la pallina) veniva fatto rimbalzare in posizione orizzontale da una sponda all'altra dello schermo; per mezzo di un primordiale joystick era possibile colpire la pallina e dargli una traiettoria allo scopo di non colpire la rete posta al centro.

Il gioco ebbe una buona riuscita e gli allievi ne furono fortemente affascinati. Fu però accreditato unicamente come singolare diversivo e disfatto dopo non molto tempo.

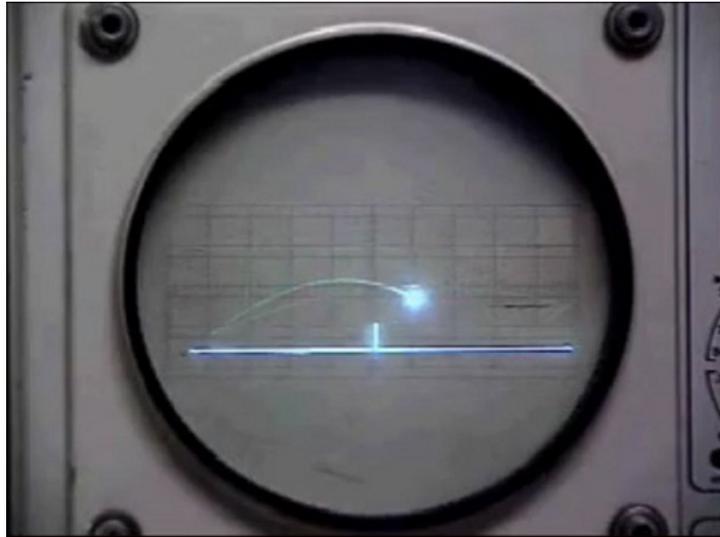


Figura 2.2: *Immagine dell'oscilloscopio di Tennis for two*

Altre voci raccontano, invece, che nel 1952 l'Università di Cambridge sviluppò **OXO**, un preistorico gioco del tris.[*Fig 2.3*]

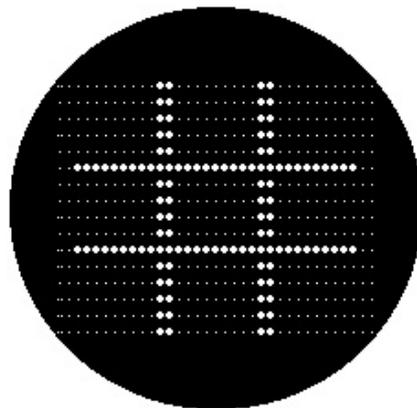


Figura 2.3: *Schermo del gioco OXO*

Nel 1961-62 presso il M.I.T., arrivò il primo computer PDP-1 (Programmed Data Processor-1) per cercare di migliorare grazie a questa nuova tecnologia, la vita di tutti i giorni. In realtà non successe questo, ma Steve Russell riuscì a far muovere sullo schermo dei puntini luminosi: nacque così **Spacewar**, il primo videogioco della storia.[*Fig 2.4*]

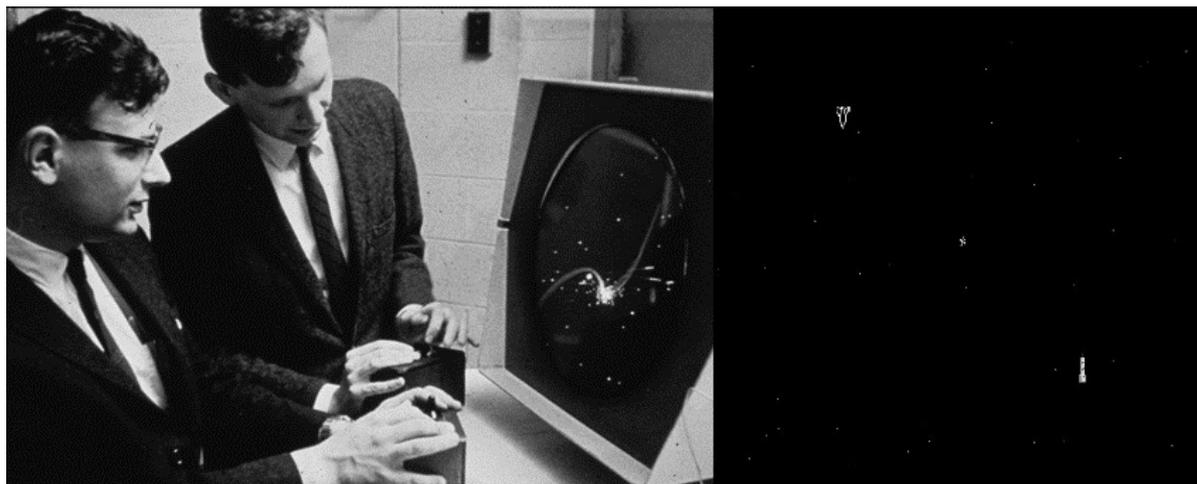


Figura 2.4: *Figura sinistra:* Dan Edwards e Peter Samson che giocano a Spacewar; *Figura destra:* dettaglio dello schermo

1971: nel mese di settembre alla Stanford University fu messo in funzione **Galaxy Game**, un videogioco basato su **Spacewar!**. Esemplare unico, era basato su un PDP-11/20 della DEC, e funzionava previo inserimento di una moneta. Due mesi dopo Nolan Bushnell e Ted Dabney completarono la loro versione di **Spacewar!**, chiamata **Computer Space** e costruito dalla Nutting Associates. Considerato il primo videogioco arcade prodotto su larga scala, ne furono prodotti circa 1500 esemplari; il gioco non fu però un grande successo a causa dell'elevata difficoltà. Baer e Bushnell compresero l'interesse che avrebbe potuto destare e le alte potenzialità commerciali dei videogames, così Baer confezionò **Pong** (versione rifinita di **Tennis for two**), mentre lavorava con Bushnell su **Computer Space**. L'intuizione fu esatta, si vide un forte aumento dell'interesse intorno ai videogames da parte dei consumatori e dei produttori.

1977: c'è stata un'altra enorme svolta: l'Atari lancia **VCS**; l'idea è quella di dare la possibilità al consumatore di giocare comodamente a casa con gli stessi titoli presenti nelle sale giochi, unendo al risparmio la comodità; inutile a dirsi, l'idea fu un enorme successo.

Il mercato cresceva, e poco a poco si sono affinate le tecniche grafiche del videogames, infatti nello stesso anno veniva introdotta la grafica vettoriale, che descrive gli oggetti secondo formule matematiche e li rappresenta tramite segmenti monocromatici. Per la sua semplicità venne utilizzata nella produzione di videogiochi.

1978: viene prodotto dalla giapponese Taito **Space Invaders**, che viene commercializzato dalla Midway in USA per il VCS. Questo gioco è il capostipite degli Shoot'em up. Sempre nel '78 Richard Garriot crea Akalabeth, il precursore di Ultima. Qui nasce il primo gioco di ruolo.

1979: l'Atari realizza **Asteroids** che è il primo videogioco in cui è possibile memorizzare il punteggio in una classifica. La Namco produce il primo arcade a colori, **Galaxian**.

1980: arriva nel mercato Giapponese **Puckman**, prodotto da Iwatan, in un secondo momento il nome del gioco sarà sostituito con Pacman. *[Fig 2.5]* Nello stesso anno la Mattel crea una console portatile contenente 12 giochi, **Intellivision** *[Fig 2.6]*, che diventa l'antagonista numero uno di VCS, fino ad allora incontrastata nel mercato videoludico.

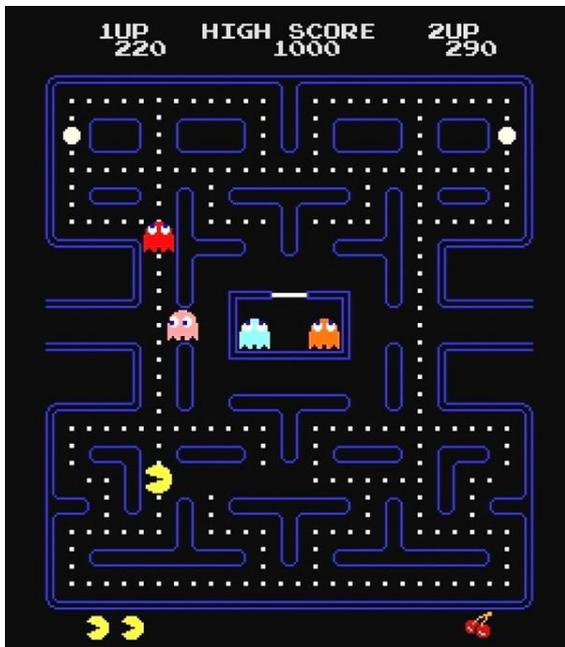


Figura 2.5: Schermata del gioco Pacman



Figura 2.6: Console Intellivision

1982: è il primo anno della guerra tra console; la Coleco, si lancia sul mercato con **ColecoVision** [Fig 2.7], una console da casa dalle ottime caratteristiche grafiche e non solo, migliore sia di **Intellivision** che dell'**Atari VCS**. Coleco converte vari coin-op (giochi dei bar o delle sale giochi), tra cui Donkey Kong e ottiene molto successo data la somiglianza dei giochi con gli originali della sala giochi. Atari produce quindi il 2600 per sostituire l'ormai obsoleto VCS e lo commercializza con Pac-Man, una brutta conversione del coin-op per il 2600. L'Intellivision viene rimpiazzato dal più competitivo **Intellivision II**. Nascono altre due console, l'**Arcadia 2001** (conosciuto in Italia come **Leonardo**) e il **Vectrex** che ottengono poco successo.



Figura 2.7: *Console ColecoVision*

1983: è stato l'anno nero del mercato videoludico: ci sono state creazioni dalla qualità molto bassa, sia graficamente, che sul piano tecnico, inoltre le case non fanno altro che riproporre titoli vecchi con qualche piccola modifica. Questo però è anche l'anno dell'uscita dei **laserdisk** che sono vantaggiosi per quanto riguarda velocità e memoria, ma molto instabili; nonostante questo si utilizzò questa tecnologia puntando molto sulla grafica, e così nacquero i laser game, primi fra tutti Dragon's Lair e Space Ace, che hanno una grafica curatissima, realizzata a mano da professionisti dell'animazione, ma molto carenti negli altri aspetti del gioco, infatti in questo periodo si punta molto ad inserire animazioni all'interno dei giochi, a discapito delle qualità generali degli stessi giochi che risultano molto corti, difficili da giocare, poco interattivi. In questo periodo però fanno capolino il **Commodore Vic-20** [Fig 2.8] e successivamente il **Commodore 64** [Fig 2.9] che costano come una console e offrono molto di più sotto tutti gli aspetti, così che le maggiori case di videogiochi decidono di concentrarsi nella produzione di titoli per

queste due macchine.



Figura 2.8: L'home computer VIC-20



Figura 2.9: L'home computer COM-MODORE 64

1984: è l'anno in cui la Epyx sforna due grandi videogames: **Summer Games** e **Impossible Mission**, ben studiati in tutti i dettagli, grafici, sonori e tecnici. Nasce il **Tetris**[Fig 2.10] che è un videogioco di logica e ragionamento inventato da Aleksey Pazitnov. Nello stesso anno nasce in Giappone da mamma Nintendo la prima console a 8 bit: il **Famicom**[Fig 2.11] (family computer) in America cambia nome in **NES** (Nintendo entertainment system) e nel 1986 conquista il mercato.



Figura 2.10: Schermata di Tetris



Figura 2.11: Famicom

1985: anno della seconda grande guerra di console; la Commodore produce l'**Amiga 500** [Fig 2.12], la Sega sviluppa il **Master System** [Fig 2.13] nell'87, anch'esso a 8 bit che diventa il concorrente più agguerrito della Nintendo, grazie a giochi di assoluta qualità e a una mascotte di nome **Sonic** che per un certo periodo dà battaglia al famosissimo Mario. In questo anno, inoltre, nascono giochi strategici come il bellissimo **Populous**.



Figura 2.12: **Amiga 500**



Figura 2.13: **Sega Master System (prima versione)**

1989: l'Atari lancia sul mercato **Lynx**, ma l'alto costo dei giochi ne decreta il fallimento. Nello stesso anno Nintendo fa uscire sul mercato **Game Boy** [Fig 2.14], che con il suo Tetris sbaraglia il mercato, conquistandolo. Sempre la Nintendo forte del successo ottenuto da NES, crea **Super Nintendo** [Fig 2.14] (16 bit, conosciuto in Giappone come Super Famicom), la migliore console, a detta di tutti gli amanti del genere, mai stata creata. Sega risponde con il **Mega Cd** [Fig 2.15], sfortunato Add-on che permetteva di leggere giochi su CD, grossa pecca che ne limitò il successo, fu l'eccessivo prezzo di lancio. Sega lancia sul mercato anche il **Game Gear** [Fig 2.15], la prima console portatile a colori che permette di visualizzare anche le frequenze televisive, con uno schermo a colori di ottima qualità che però aveva come peccato l'eccessivo costo dei giochi e l'enorme consumo delle batterie.



Figura 2.14: Super nintendo e Game boy
Figura 2.15: Sega Mega Drive con Mega CD e Game gear

1992: la id Software crea e fa pubblicare da Apogee Software il gioco che verrà definito il padre degli Sparatutto in prima persona (abbreviato spesso con l'acronimo FPS, dall'inglese First Person Shooter): **Wolfestain 3D**[Fig 2.16].



Figura 2.16: *Schermata di Wolfestain 3D*

1993: dopo Wolfestain 3D la id Software stupisce con un gioco memorabile: **DOOM**[Fig 2.17], una combinazione di un notevole uso della grafica 3D, uno stile di gioco semplice e veloce ed un elevato tasso di violenza, che ha fatto sì che in breve tempo è divenuto incredibilmente popolare, tanto che per diversi anni questo genere di giochi è stato normalmente chiamato 'alla Doom', e probabilmente è un'espressione che quelli della vecchia scuola usano tutt'ora.



Figura 2.17: *Schermata di Doom*

1995: fu l'anno dei grandi flop ma allo stesso tempo della svolta nel mondo delle console; viene sviluppato il **Saturn**, forse il più grande fallimento in casa Sega. Il Saturn non ottiene grossi successi (tranne che in Giappone) e ben presto il 32 bit Sega cade nel dimenticatoio. Anche la casa Nintendo punta all'innovazione mettendo sul mercato il **Virtual boy**, chiamato VR-32 durante lo sviluppo, che è una console portatile che utilizza degli occhiali contenenti un complesso sistema di specchi oscillanti, lenti e LED per proiettare negli occhi degli utenti delle immagini tridimensionali monocromatiche dei videogiochi. Tale sistema consisteva in una singola linea di 224 led che faceva scorrere orizzontalmente i fotogrammi, sincronizzata con le oscillazioni dello specchio per proiettare agli occhi immagini complete e stereoscopiche. Per diversi motivi non ebbe successo e ne fu interrotta la produzione l'anno seguente. Questo è senza alcun dubbio l'anno d'inizio dell'impero Sony: nasce la **PlayStation** [Fig 2.18], console a 32 bit con cui nasce la moderna era dei videogames, nella quale i videogiochi in 3D sono ormai d'obbligo soprattutto per il loro impatto grafico e per l'elevato potere di immedesimazione che danno al giocatore. PlayStation vende settanta milioni di macchine in tutto il mondo, ed ha oltre 1400 giochi disponibili. Un dominio incontrastato che dura 6 anni.



Figura 2.18: *Console Playstation prima versione*

1996: Nintendo risponde a Sony proponendo **Nintendo 64**[Fig 2.19], potenziato da un microprocessore 64 bit a 93.75 Mhz, l'N64 nasce da una collaborazione tra Nintendo e Silicon Graphics. Il controller rivoluzionario, il lancio accompagnato da un gioco come **Mario 64** ed una buona rosa di giochi, gli fanno subito acquistare popolarità. Atari lancia la sua ultima console: il **Jaguar** che non avrà alcun successo e segna il fallimento della compagnia. Il Jaguar è il tipico esempio di una console uscita nel momento sbagliato. Il canto del cigno di Sega (prima di abbandonare il mercato hardware) arriva con Dreamcast, console ottima sotto molti aspetti, ma sfortunata in termini di vendite.



Figura 2.19: *Console Nintendo 64*

1999-2000: Cambio generazionale per le console: la Sony presenta, verso la fine del 1999, la nuova **Playstation 2 o PS2** [Fig 2.20], con un processore Emotion Engine, core a 128 Bit con frequenza di clock di 294 MHz (versione laser 300 MHz), 32 MB Direct Rambus o RDRAM, MIPS R5900 CPU core, 64 bit, 3D CG Geometric Transformation, graphics Processing Unit con processore Graphics Synthetizer da 147 MHz. Nel passaggio dalla Playstation 1 alla 2, vediamo che riappare il problema che si era presentato nel 1983, i produttori di videogames, puntano molto sulla grafica e poco sulla trama, così che c'è un'iniziale lamentela da parte dei consumatori che acquistavano giochi con la durata media di 7-8 ore (primo fra tutti fu Metal Gear Solid 2 che a differenza del primo deluse molto sul piano della longevità). La PlayStation 2 può leggere sia i CD-ROM che i DVD-ROM ed è compatibile con l'intero catalogo di videogiochi della console precedente, fattore che in pratica estese a diverse centinaia i giochi disponibili al lancio della macchina. Il fatto che la PlayStation 2 legga i DVD ha fatto sì che molti acquirenti accettassero l'alto prezzo di partenza della console, ed è grazie anche alla grande diffusione dei DVD video (film) nel mondo che la PlayStation 2 ha visto salire vertiginosamente i propri dati di vendita, permettendo alla Sony di diminuirne gradualmente il prezzo. La PlayStation 2 è compatibile anche con le vecchie periferiche PlayStation, come i joypad e le memory card (queste ultime solo per i giochi per la prima console). Appena uscita sul mercato la PlayStation 2 aveva diverse caratteristiche in più rispetto alle sue concorrenti, incluso il lettore DVD, che la console Sega Dreamcast (uscita prima della PS2) e il Nintendo Gamecube (uscito dopo) non possedevano.



Figura 2.20: *Console Playstation2 prima versione*

2001: verso la fine dell'anno, la Microsoft decide di scendere anche lei in campo, decidendo di iniziare la vera e propria 'guerra tra console' che dura tuttora. Nasce così la **Xbox** [Fig 2.21] con una CPU Intel Celeron (Coppermine) con velocità di clock di 733 MHz, un processore grafico nVIDIA NV2A, 64 MB di RAM, unità DVD-ROM come novità Microsoft mette all'interno della propria console un connettore Ethernet per connessione LAN a 10/100 Mbit/s per il gioco online (mentre la PS2 richiedeva l'acquisto di un adapter per il gioco online) e un hard disk ATA da 8 o 10 GB (20 GB nella versione Crystal) dando così una migliore alternativa alle memory card della Sony memorie costose e poco spaziose che avevano come unico pregio la mobilità.



Figura 2.21: *Console Xbox*

Con la nascita della Xbox e l'inizio della guerra tra console, nasce un nuovo modo di combattere tra case produttrici: il **possesso delle esclusive**. Infatti l'utente medio acquistava l'una o l'altra console, non tanto per la qualità hardware, ma per la rosa dei giochi disponibile. La Sony partiva sicuramente avvantaggiata visto che aveva già le esclusive della prima console come ad esempio Metal Gear Solid, Resident Evil, Gran Turismo, Crash Bandicoot, Tekken, Final Fantasy, Prince of Persia, Devil May Cry, Kingdom Hearts, God of War, Grand Theft Auto, Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi, Ratchet and Clank e Jak and Daxter ed altri, ma la Xbox si mise subito a lavoro e si

fece creare dei giochi in esclusiva come Amped, Dead or Alive 3, Oddworld: Munch's Oddyssey, Halo e Project Gotham Racing. Nonostante questo le quote di mercato della PS2 rimangono per la Xbox irraggiungibili.

2004: continua la battaglia tra le console, il mercato hardware sembra ormai saturo, ma la Sony colpisce ancora sostituendo la PlayStation 2 con la **PS2 Slim** (soprannominata anche PSTwo), identica per prestazioni alla sorella maggiore ma di dimensioni molto inferiori. La mossa (analoga a quella compiuta qualche anno prima con il lancio di PSOne) si è rivelata vincente e ha contribuito a spingere ulteriormente le vendite, sino a sfondare il tetto dei 140 milioni di unità. Nella PlayStation 2 ridisegnata è stato integrato l'adattatore di rete e rimosso il controller EIDE per l'hard disk. Inoltre vengono sfornate due nuove console portatili dalla Sony e dalla Nintendo, la **Playstation Portable o PSP [Fig 2.22]** e il **Nintendo DS [Fig 2.23]**: la PSP ha un sistema Dual Processor a 128-Bit con Processore principale Allegrex basato sull'architettura MIPS R4000 a 32-bit, con frequenza variabile da 1 a 333 MHz (Default: 222 MHz) e Coprocessore matematico Media Engine CXD5026-203GG con frequenza variabile da 1 a 333 MHz (Default: 222 MHz), schermo TFT 16:9 a matrice attiva retroilluminato da 4,3 con risoluzione massima 480x272 pixel memoria RAM da 32 MB un processore grafico Sony CXD2962GG da 166 MHz con Memoria DRAM da 2 MB Embedded (integrata) e un rendering di picco pari a 33 Milioni di poligoni/secondo a 60 fps che permette effetti grafici avanzati di Bump Mapping, blur e luci dinamiche; ha inoltre connettività wireless 802.11b ed una presa USB per il trasferimento dati. Supporta MP3, MPEG-4, H.264, JPG, GIF, BMP, TIFF, AAC, WMA e immette sul mercato un nuovo prodotto, gli Universal Media Disc (UMD), un supporto inventato da Sony avente una capacità di 1,8 Gigabyte, contenenti i giochi o i film per PSP. Con il passare degli anni non ha avuto molto successo tant'è che alcune case cinematografiche hanno dichiarato che non rilasceranno più film in tale formato. il DS invece, ha due processori, un ARM9E 32 bit a 67MHz e ARM7TDMI 32 bit a 33MHz. Il primo è dedicato al rendering delle scene in 3 dimensioni, mentre il secondo per quelle bidimensionali e per la retrocompatibilità con il Game Boy Advance. Ha 4 MB di RAM e 256 kB di memoria flash e due schermi TFT a cristalli liquidi retroilluminati da 3 pollici con risoluzione 256x192 ma come novità lo schermo inferiore è touchscreen; per il resto è molto somigliante ai 'Game and Watch' che sono una serie

di giochi elettronici portatili, ideati da Gunpei Yokoi (noto anche per l'invenzione della croce direzionale e del Game Boy) e prodotti da Nintendo tra il 1980 ed il 1991.



Figura 2.22: Playstation Portable primo modello 'FAT'



Figura 2.23: Nintendo DS

2005: anno di nascita della nuova generazione di console: la Microsoft fa la prima mossa immettendo sul mercato la **Xbox360**[Fig 2.24], una console dalla grafica eccezionale, anche se con i suoi difetti. La Xbox360 è composta da una CPU Tricore IBM PowerPC Xenon a 3,2 GHz da 170 milioni di transistor con 1 MB di memoria cache L2 condivisa fra i tre core, ognuno avente due thread hardware composti da: una unità per il calcolo di interi, una unità per il calcolo in virgola mobile, una unità vettoriale VMX-128, 128 registri VMX-128 per thread hardware, 64 KB memoria cache L1, 512 MB GDDR3 RAM 500 MHz unificata, Processore ATI Xenos da 337 Milioni di transistor risoluzione: 50/60/120 Hz, 4:3, 16:9, 16:10, 480p, 720p, 1080i, 1080p (anche se le prime versioni non montavano una presa HDMI), disco rigido 2.5 sata da 20/60/120/250 GB e DVD-ROM 12x dual-layer. La console è stata sicuramente rivoluzionaria, ha aumentato di molto lo standard delle console, solo che la Microsoft ha usato una politica commerciale molto sbagliata che gli si è ritorta contro. Si presuppone che per la fretta di far uscire la console prima delle concorrenti, non abbia fatto molto testing sul prodotto, infatti le prime console erano molto rumorose e si surriscaldavano fino a 'fondersi'; inoltre mancavano la connettività wireless e l'ingresso HDMI. Un altro errore è stato la scelta dei supporti, i double layer, perché la quantità di spazio che offrono è troppo bassa; i DL offrono 8,4 GB, che sono veramente pochi per gestire il potenziale software che può girare su una

macchina del genere. Come nota positiva, la Microsoft offre un sistema di gaming online completamente gratuito e aggiunge all'interno dei giochi 'gli obiettivi' che sono delle particolari condizioni da soddisfare durante il gioco, e se soddisfatte fanno guadagnare punti che poi possono essere sfoggiati nella modalità online e danno diritto a dei bonus. Le vendite della console sono buone per il primo anno e mezzo, fino all'uscita delle console concorrenti. Durante questi anni (2001-2005) sono usciti anche molti accessori per



Figura 2.24: *Tre modelli della console Xbox360*

console, come ad esempio la videocamera Eye Toy, il set di cuffie e microfono (piccolo) per comunicare online, il microfono (grande) con cui cantare a Singstar, la pulsantiera inclusa con il gioco Buzz!, e tutte le periferiche solitamente abbinate ai PC (mouse, tastiera, stampante...), oltre alla chitarra wireless per la serie musicale Guitar Hero. Ma la più grande rivoluzione per quanto riguarda i controller è avvenuta nel 2006: da quest'anno nasce un nuovo gigante del mondo videoludico; la Nintendo presenta la console che succederà al GameCube: la Nintendo **Wii**[Fig 2.25]. Ha una CPU della IBM Broadway, basato su architettura PowerPC con processo a 90 nm SOI con tecnologia CMOS, con frequenza di 729 MHz, una GPU della ATI Hollywood con processore a 90 nm CMOS, con frequenza di 243 MHz, 88 MiB di memoria principale

(24 MiB interna 1T-SRAM integrata nel chip grafico, 64 MiB esterna GDDR3 SDRAM) e 3 MiB GPU per le texture, uno slot per schede Secure Digital HC, 2 Porte USB 2.0 e connessione WiFi 802.11b/g. La più importante delle novità è però il controller: si possono utilizzare da uno a quattro Wii Remote Controller (o Wiimote Plus per le versioni più recenti, collegati via Bluetooth) che sostituiscono il normale controller. Dei led ad infrarossi incorporati nelle estremità della Wii Sensor Bar chiamata anche barra sensore (da porre sopra o sotto la televisione) permettono al controller di percepire il puntamento verso lo schermo, mentre l'accelerometro integrato nello stesso controller gli permettono di percepire l'inclinazione e la rotazione. I giocatori possono inoltre mimare delle azioni e sentirle attraverso la vibrazione invece che premere semplicemente pulsanti. Uno dei primi video della Wii mostrava attori mimare azioni come pescare, cucinare, suonare la batteria, dirigere un'orchestra, sparare, combattere con le spade e dilettersi in un'operazione di chirurgia dentale. Così facendo la Nintendo ha assimilato tutta la parte di mercato non toccata dalle console tradizionali, puntando molto sul Casual gamer ed ha avuto ragione. Infatti fin dall'inizio della messa in commercio la console ha mostrato un elevato successo commerciale, nel settembre del 2007 ha superato in vendite la console Xbox360 immessa sul mercato un anno e mezzo prima. Nintendo ha sempre avuto problemi a soddisfare le richieste dei consumatori e si stima che nel Natale 2007 la società abbia perso un miliardo di dollari di mancati guadagni dovuti all'impossibilità di produrre abbastanza console. Nel 2008 il Wii ha continuato a registrare ottimi risultati commerciali tanto che, il 25 gennaio 2008, Nintendo ha confermato che il Wii è arrivato a quota 22 milioni di console vendute nel mondo, superando così la base installata dal suo predecessore, il GameCube, fermo a 21 milioni. A fine 2008, Nintendo dichiara di aver venduto circa 45 milioni di Wii nel mondo, che a fine 2009 diventano 57.290.800, mentre a fine 2010 il Wii ha raggiunto la cifra di 84.046.733 di copie diventando così la home-console Nintendo più venduta di sempre.



Figura 2.25: *Console Wii*

Verso la fine dello stesso anno anche la Sony partorisce la sua nuova creatura, la **Playstation 3 o PS3** [Fig 2.26] che ha una CPU Cell Broadband Engine da 260 Milioni di transistor ed un'unità vettoriale VMX, 512KB cache di secondo livello, 256MB XDR RAM principale @3.2 GHz con larghezza di banda 25.6GB/s, una Graphics Processing Unit RSX Reality Synthesizer da 300 Milioni di transistor a 550 MHz, 256MB GDDR3 VRAM @700 MHz con larghezza di banda 22.4GB/s, Hard Disk 2.5 pollici SATA da 20 a 320 GB di capienza (di serie), Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T)(Ix1/Ox2), Wi-Fi IEEE 802.11 b/g, Bluetooth 2.0 (EDR) e uscita HDMI revisione 1.4 x 1 (nei modelli da 20 a 160 gb fat e 120, 250 gb slim è emulata in HDMI 1.4 dal firmware 3.30 che offre funzioni 3D poiché i modelli precedenti non sono dotati del chip 1.4). La vera novità è l'invenzione da parte di Sony di un nuovo standard, il Blu-Ray Disc che grazie all'utilizzo di un laser a luce blu, riesce a contenere fino a 54 GB di dati, dando così l'opportunità ai produttori di film e software, di raggiungere qualità grafiche di livelli eccezionali, usufruibili tramite la sua nuova console che ha il lettore BR integrato. La PS3 ha avuto un inizio difficile, visto il prezzo altissimo derivante dalla scelta di mettere il BR come lettore standard ma le vendite sono aumentate pian

piano, anche se non ha avuto assolutamente lo stesso successo della PS2, anzi, ci sono stati dei momenti che la Sony ha dichiarato di essere in rosso e di stare vendendo la nuova console ad un prezzo minore del costo di fabbricazione. 2010: lo si può definire



Figura 2.26: *Due diversi modelli della Playstation 3*

l'anno dell'evoluzione dei controller; visto l'enorme successo da parte della Wii, anche le altre due rivali hanno puntato ad innovare i proprio controller: la Sony ha sviluppato il **Playstation Move** [Fig 2.27], un controller sensibile al movimento molto simile a quello della Wii, ma dotato di 3 giroscopi, 3 accelerometri assiali ed un sensore di campo magnetico terrestre e della funzione di vibrazione, si serve del riconoscimento da parte del PSEye per rilevare la posizione del giocatore. Sul Motion Controller è presente una luce sferica, che può cambiare colore per far sì che venga identificata dalla telecamera per aumentare la precisione del movimento rilevato. Per utilizzarlo durante il gioco bisogna avere la PlayStation Eye che può registrare voce e immagini dei giocatori, configurata con la PlayStation 3, che verrà venduta in bundle con il PlayStation Move. Oltre al controller principale, vi è anche il Navigation Controller, simile al Nunchuck del WiiMote, che si collega al PlayStation Move usando il Bluetooth.

La Microsoft invece, ha cambiato completamente strada, facendo del corpo del giocatore il nuovo controller, grazie al suo **Kinect** [Fig 2.28], dotato di telecamera RGB, doppio sensore di profondità a raggi infrarossi composto da un proiettore a infrarossi e da una

telecamera sensibile alla stessa banda. La telecamera RGB ha una risoluzione di 640 x 480 pixel, mentre quella a infrarossi usa una matrice di 320 x 240 pixel. Kinect dispone anche di quattro microfoni che sono orientati in direzioni diverse e vengono utilizzati dal sistema per la calibrazione dell'ambiente in cui ci si trova, tenendo conto del modo in cui il suono rimbalza sulle pareti e sui mobili. In tal modo il rumore di fondo e i suoni del gioco vengono eliminati ed è possibile riconoscere correttamente i comandi vocali. La barra del Kinect è motorizzata lungo l'asse verticale e segue i movimenti dei giocatori, orientandosi nella posizione migliore per il riconoscimento dei movimenti. La periferica permette all'utente di interagire con la console senza l'uso di alcun controller da impugnare, ma solo attraverso i movimenti del corpo, i comandi vocali o attraverso gli oggetti presenti nell'ambiente. In un primo momento Microsoft dichiarava che Kinect poteva seguire i movimenti di fino a 4 giocatori, sia in piedi che seduti ed avrebbe implementato la funzione di riconoscimento delle dita, che sarebbe stata molto interessante per gli sparatutto; purtroppo però la Microsoft si è rimangiata le sue promesse, infatti il Kinect può gestire un massimo di due giocatori, non ha il riconoscimento delle dita, anche se dovrebbe essere implementato con un aggiornamento software verso la metà del 2011, ed ha un costo eccessivo che ha fatto sì che la periferica non abbia avuto delle vendite eccezionali al day one. La Nintendo ha annunciato il



Figura 2.27: Il PSMove della Sony



Figura 2.28: Il Kinect della Microsoft

Nintendo 3DS [Fig 2.29], la prima console portatile ad avere i giochi interamente in 3D, senza l'uso di speciali occhialini. Avrà una CPU 2 x ARM 11 (266 MHz), una GPU DMP PICA200 (133 MHz), un rendering fino a 15,3 milioni di poligoni/sec (200 MHz), con fillrate 800 milioni di px/sec (Sempre a 200 MHz), la Tecnologia Maestro-2G

per la gestione di Shader complessi ed effetti avanzati: (Per-pixel Lighting, Procedural Textures, Refraction Mapping, Subdivision Primitive, Dynamic Shadows, Gaseous Object Rendering, Anti-Aliasing dell'intera scena fino a 2x2). Una camera interna singola: VGA 0,3 Mpx ed un'esterna doppia (Per scattare foto in 3D) 2x VGA 0,3 Mpx. Ovviamente resteranno i due schermi: lo schermo superiore da 3,53 pollici in 16:9 (widescreen) con autostereoscopia 3D con tecnologia ad illuminazione (doppia barriera di parallasse) con una risoluzione effettiva di 800x240 pixel e una risoluzione visibile: 400x240 pixel; lo schermo inferiore sarà da 3,02 pollici in 4:3 (normal screen) con una risoluzione di 320x240 pixel e Touchscreen.



Figura 2.29: *Console portatile Nintendo 3DS*

Come risposta la Sony ha svelato a Tokyo il progetto **NGP**, **Next Generation Portable Entertainment System**, ovvero la **PSP2**[Fig 2.30]. L'hardware è il seguente: CPU ARM Cortex-A9 core (4 core), GPU SGX543MP4+, Dimensioni 182.0 x 18.6 x 83.5mm (width x height x depth), Touch pad posteriore Multi touch pad circa 5 pollici (16:9), risoluzione 960 x 544, 16 million colors OLED, fotocamere frontale e posteriore, sensori Six-axis motion sensing system (three-axis gyroscope, three-axis accelerometer), Three-axis electronic compass, GPS Wi-Fi location service support, comunicazione wireless Mobile network connectivity (3G) IEEE 802.11b/g/n (n = 1x1)(Wi-Fi) (Infrastructure mode/Ad-hoc mode), Bluetooth® 2.1+EDR A2DP/AVRCP/HSP.



Figura 2.30: *Console portatile NGP(PSP2)*

2.2 I diversi generi di Videogames

1. Avventura (Adventure)

- Avventura testuale (Textual adventure)
- Avventura grafica (Graphical adventure o Punta e clicca)
 - Avventura a diapositive (Slide-show adventure o Punta e clicca in prima persona)
 - Scappa dalla stanza (Escape the room)
- Avventura dinamica (Action adventure - simile ai giochi d'azione ma con più enigmi)
- Alternate reality games
- Survival horror

2. Azione: (Action)

- Piattaforme (Platform)
- Picchiaduro (Beat 'em up)
 - Picchiaduro a scorrimento
 - Picchiaduro ad incontri
- Sparatutto (Shoot 'em up)
 - Sparatutto in prima persona (First Person Shooter - FPS)
 - Sparatutto in terza persona
 - Sparatutto con light gun
 - Sparatutto in prima persona tattico (First Person Tactical Shooter - FPTS)
- Stealth

3. Quiz

4. Rompicapo (Puzzle)

5. Videogioco di ruolo, GdR (Computer Role Playing Game - CRPG)

- Action RPG
- Videogioco di ruolo alla giapponese (Japanese Role Playing Game - J-RPG)
- Gioco di ruolo online
 - MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)
 - MUD (Multi-User Dungeon o Multi-User Dimension)
 - MUSH (Multi-User Shared Hallucination)
 - MOO (MUD Object Oriented)

6. Videogioco di simulazione

- Simulatore di volo
- Simulatore di guida
- Simulatore di vita reale
- Simulazione di divinità (God game)

7. Sportivo

- Simulatore sportivo
- Manageriale

8. Strategico

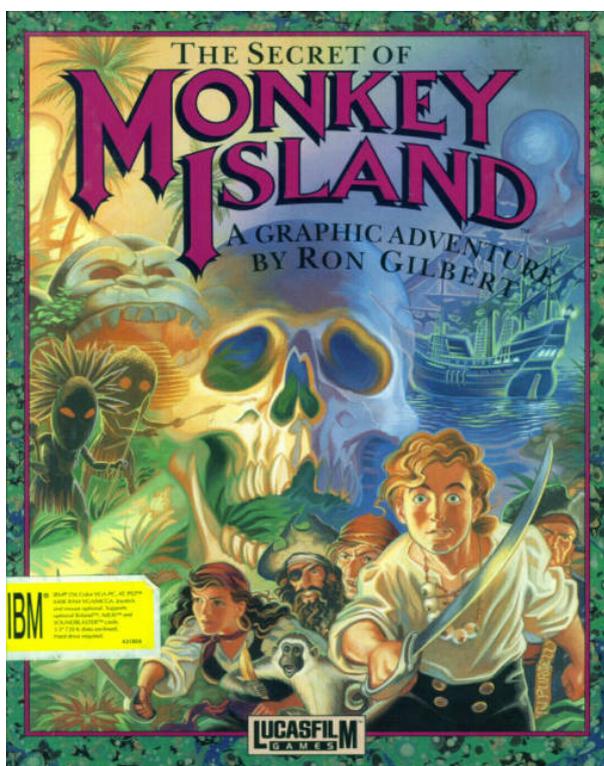
- Gestionale
- Strategia in tempo reale (Real Time Strategy - RTS)
- Strategia a turni (Turn Based Strategy - TBS)

9. Musicale

2.3 Analisi videogames per genere

Non potendo includere tutti i videogames presenti nella Videoludoteca, è stata fatta un'analisi di quelli che hanno portato un qualche tipo di innovazione all'interno del mondo videoludico, prendendone uno per genere e tralasciando tutti i generi 'fisicamente' non presenti nella videoludoteca.

2.3.1 Monkey Island



Sviluppatore: LucasArts

Data pubblicazione: 1990

Genere: Avventura Grafica

Piattaforma: MS-DOS, Amiga, Mac OS, Atari ST, Sega CD, FM Towns, iPhone OS

Motore fisico: SCUMM

Supporto: Floppy disk, CD-Rom

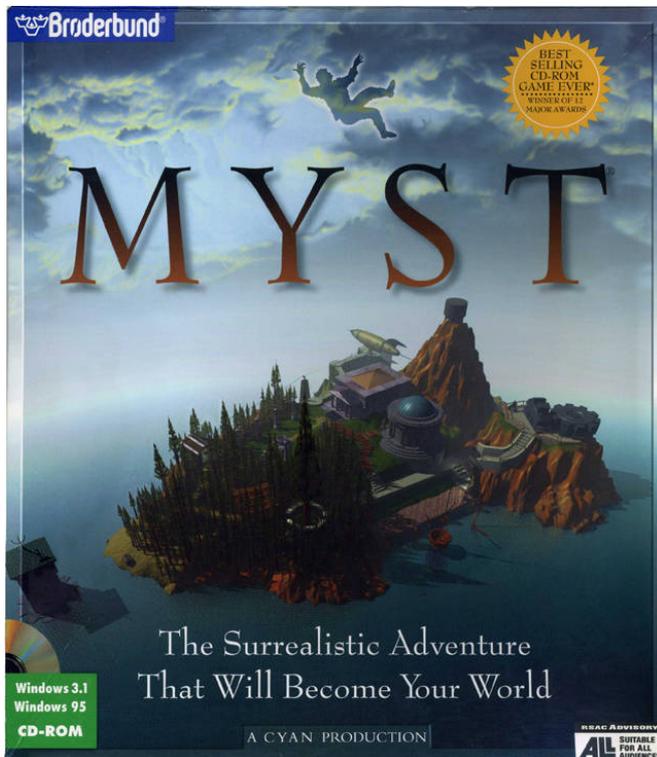
Requisiti hardware per PC:

CPU 386/33 DX, 1MB RAM, CGA

Le avventure grafiche sono la naturale evoluzione delle avventure testuali; questo genere è anche famoso con il nome 'Punta e clicca' perché il gioco si svolge in un ambiente per volta, nel quale si trovano punti interagibili (come oggetti, persone, luoghi) ed è possibile farlo tramite la pressione dei tasti destro o sinistro del mouse, che permette le più svariate azioni. Due delle prime avventure grafiche della **LucasArts** sono **Maniac Mansion (1987)** e **Zack McKracken (1988)**, ma sicuramente la più famosa prodotta dalla LucasArts è stata **Monkey Island (1990)** che ha reso celebre il genere e che lo

sta facendo riscoprire anche ai giorni nostri grazie alle nuove versioni restaurate per smartphone. L'innovazione che c'è stata nel passaggio tra avventure testuali e quelle grafiche è evidente, ma un'altro elemento che ha decretato il successo della serie è stato l'utilizzo di un tono umoristico e quindi molto informale, non è raro che i personaggi facciano battute, commenti sarcastici e prendano in giro il giocatore, così come avveniva nelle avventure testuali.

2.3.2 Myst



Sviluppatore: Cyan Worlds

Data pubblicazione: 1993

Genere: Avventura grafica (a diapositive)

Piattaforma: Windows 3.1, 3DO, Playstation, Sega Saturn, Amiga, Atari Jaguar, CD-i, Mac OS, Nintendo DS, PSP, iPhone

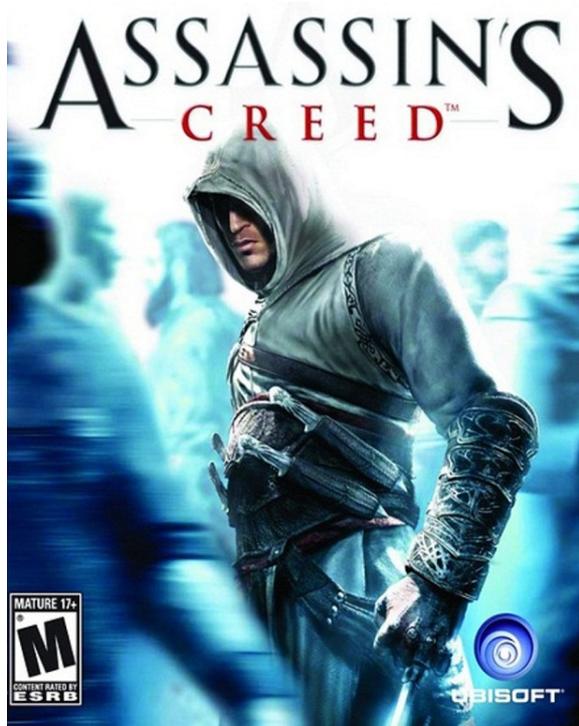
Supporto: CD-ROM

Requisiti hardware per PC:

OS Windows 98/ME/2000/XP, Pentium 2, 64Mb di Ram, Scheda Video, Scheda audio compatibile, DirectX 7, 675 Mb di spazio su hard disk

Myst è un videogioco rivoluzionario per l'epoca, nonché una delle maggiori fonti di ispirazione per le avventure grafiche degli anni successivi. L'obiettivo generale degli sviluppatori era quello di creare un vero e proprio mondo parallelo, in cui il giocatore potesse immergersi completamente ed interagirvi nel modo più realistico possibile. Per riuscire a far questo hanno pensato di eliminare visivamente il personaggio e di far far vivere al giocatore l'avventura direttamente in prima persona, come se fosse il protagonista della storia.

2.3.3 Assassin's Creed



Sviluppatore: Ubisoft Montreal

Data pubblicazione: 2007

Genere: Azione, Stealth

Piattaforma: Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox360

Motore fisico: Anvil Engine

Supporto: Blu-ray Disc, DVD-ROM

Requisiti hardware per PC:

SO Windows XP, Pentium D dual core/AMD athlon 64x2 3800+, 1 GB di RAM, S.V. 3D 256 MB compatibile Direct X 9.0c e Shader Model 3.0, 8.0 GB di spazio su HD.

E' stato inserito nella lista questa serie composta da tre capitoli, per l'ottimo lavoro che è stato fatto nelle ricostruzioni, sia quella digitale delle città che quella storica. Il primo capitolo è ambientato nel 1191, periodo storico nel quale la Terra Santa è devastata dalla Terza Crociata; il secondo capitolo e la sua espansione, sono stati ambientati nell'anno 1476-1499 periodo del Rinascimento in Italia, ricostruendo fedelmente le città di Venezia, Firenze, San Gimignano e la campagna toscana, Forlì e la pianura padana e Roma e il Vaticano ed altre. Le ricostruzioni digitali sono state molto accurate, questo si denota da come siano riusciti a mantenere al meglio le prospettive interne dei monumenti e di come abbiano fatto attenzione anche ai piccoli particolari nella ricostruzione degli interni, mantengono bassorilievi, dischi di bronzo e tutte le decorazioni del monumento.

2.3.4 Resident Evil



Sviluppatore: Capcom

Pubblicazione: Virgin Interactive

Data pubblicazione: 1996

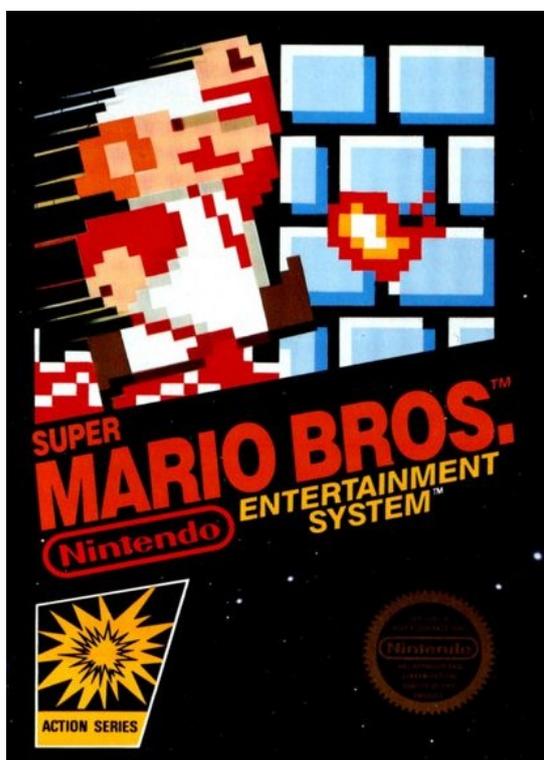
Genere: Survival horror

Piattaforma: Windows, PlayStation, Sega Saturn, GameCube, Nintendo DS, Wii, Sega Dreamcast

Supporto: CD-ROM

Resident Evil è uscito originalmente nel 1996 su PlayStation ed è il più famoso gioco del suo genere. E' difficile stabilire quando sia stato coniato il termine survival horror, la Capcom dice è stato coniato da lei con Resident Evil, altri dicono che fu coniato nel 1992, quando comparve per la prima volta **Alone in the Dark**, per MS-DOS, Mac OS e 3DO. Altri ancora pensano che il genere sia nato con il primo **Clock Tower** per Super Nintendo, uscito nel 1995, che però aveva una giocabilità molto diversa dai titoli di cui sopra, vicina ad un'avventura grafica vecchio stile. Resident Evil si ispira a sua volta ad alcuni giochi del passato, come **Sweet Home**, gioco del 1989 ispirato al film Suito Humo del quale la Capcom ottenne i diritti. La maggiore ispirazione deriva però dai film di George Romero in cui viene dipinta la paura e il terrore con il volto dei non morti. Si può dire che con questo genere l'esperienza videoludica raggiunge un più alto grado di maturità, dimostrando maggior intelligenza perché lo scopo non è distruggere il nemico per ottenere bonus, ma principalmente sopravvivere, ovvero uscire da una situazione di pericolo e poi risolvere enigmi e scoprire i misteri che hanno portato a quella situazione.

2.3.5 Super Mario



Sviluppatore: Nintendo EAD

Pubblicazione: Nintendo

Data pubblicazione: 1985

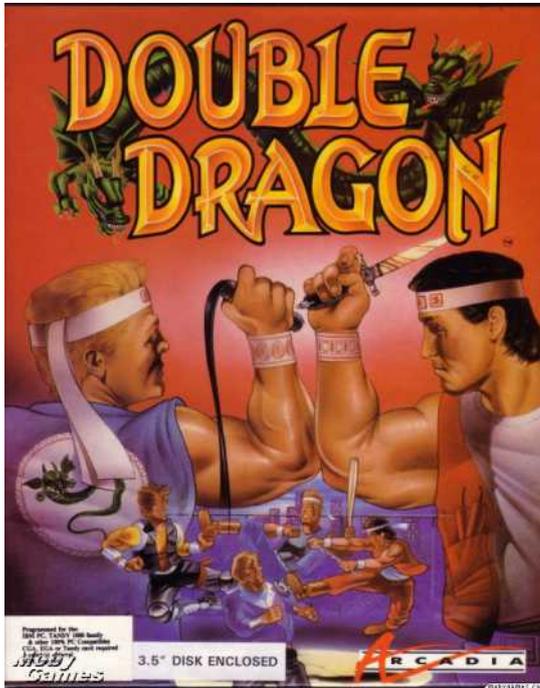
Genere: Piattaforma (Platform)

Piattaforma: NES, Virtual Console,
Arcade

Supporto: Cartuccia-game

Il più famoso gioco del genere è senz'altro Super Mario; non è il primo del suo genere, titolo che spetta a **Space Panic (1980)**. Il suo protagonista, Mario, è stato visto la prima volta in **Donkey Kong** (Nintendo, 1981) dove veniva chiamato 'Jumpman'. La meccanica di gioco implica l'attraversamento di livelli costituiti da piattaforme a volte disposte su più piani ed ha avuto una continua evoluzione grazie all'interesse ricevuto dal pubblico. Si può dire che Super Mario è stato il punto di partenza per la creazione di numerosi altri giochi diventati poi famosi e che continuano fino ai giorni nostri, come: **Ghosts 'n Goblins (1985)**, **Castlevania (Konami, 1986)**, **Mega Man (Rockman) (Capcom, 1987)**, **Prince of Persia (1989) (Brøderbund, 1989)**, **Sonic the Hedgehog (Sega, 1991)** il primo platform game ad essere considerato il vero rivale di Super Mario, **Crash Bandicoot (Naughty Dog, 1996)**, **Oddworld: Abe's Odyssey (Oddworld Inhabitants, 1997)**, **Spyro the Dragon (Insomniac, 1998)**, **Tombi! (Whoopee Camp, 1998)**.

2.3.6 Double Dragon



Sviluppatore: Technos Japan Corporation

Pubblicazione: Taito

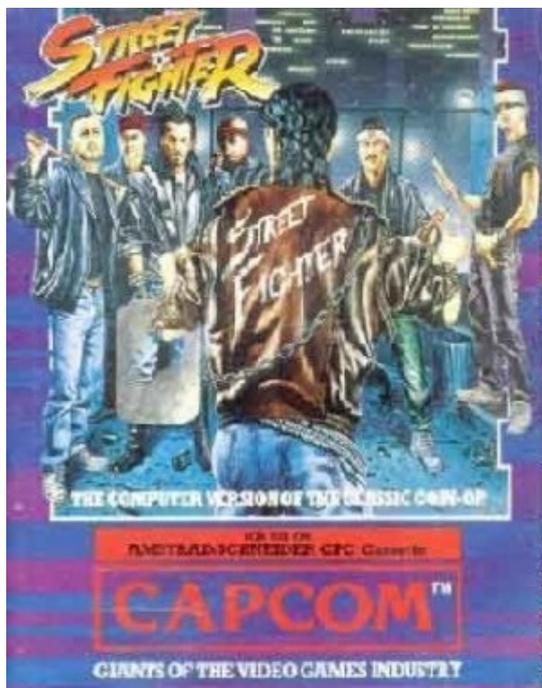
Data pubblicazione: 1987

Genere: Picchiaduro a scorrimento

Piattaforma: Arcade, Amiga, Amstrad CPC, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Commodore 64, Game Boy, Game Boy Advance, Game Gear, NES, MS-DOS, Sega Master System, Sega Mega Drive, Telefono cellulare, Xbox Live, ZX Spectrum

Si può considerare il primo videogioco di grande successo del suo genere ed è stato fonte d'ispirazione di molti giochi prodotti successivamente. Vanta un alto numero di porting e di seguiti, ed è il classico scorrimento multidirezionale che lo ha reso celebre, cioè era possibile muoversi per tutto lo schermo con i tasti direzionali del Joystick e con i 3 tasti si poteva sferrare pugni, calci e saltare. Quando finivano i nemici all'interno dello schermo bisognava avanzare in una schermata successiva. Altri giochi molto famosi dello stesso genere in 2D sono: **Altered Beast (1988)**, **Final Fight(1989)**, **Golden Axe(1989)**, **The King of Dragons (1991)** e **Streets of Rage (1991)**. Un numero inferiore, invece, n'è stato creato successivamente con grafica 3D come ad esempio **Fighting Force (1997)** e alcuni sottogiochi della saga di Tekken.

2.3.7 Street Fighter



Sviluppatore: Capcom

Pubblicazione: Capcom

Data pubblicazione: 1987

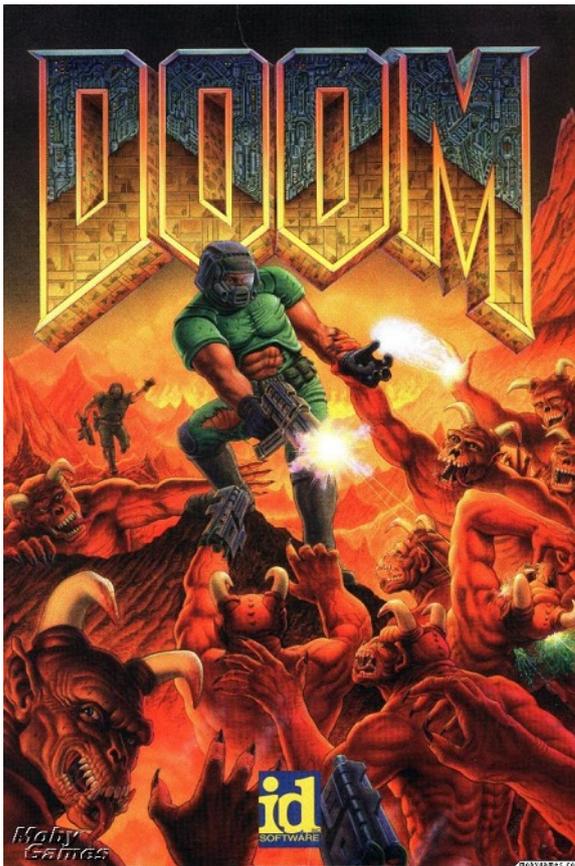
Genere: Picchiaduro ad incontri

Piattaforma: Arcade, PC Engine, MS-DOS, ZX Spectrum

È il primo di una lunga serie di picchiaduro ad incontri sviluppato da Capcom e nonostante sia meno popolare del suo sequel **Street Fighter II: The World Warrior**, ha introdotto innovazioni che hanno cambiato il genere. Rispetto ai giochi seguenti della serie Street Fighter, non si ha la possibilità di scegliere il personaggio con cui iniziare a giocare poiché il videogame è incentrato principalmente nello scontro con la CPU e il giocatore può utilizzare solo il protagonista Ryu, il quale deve attraversare il mondo per sconfiggere vari lottatori. Nel caso di uno scontro a due giocatori, il secondo giocatore utilizza Ken. Nei sequel è cambiato l'idea di base di fare una storia con un personaggio solo ed il giocatore è libero di scegliere tra una lista di personaggi. Uno dei primi picchiaduro della storia è stato **Barbarian: The Ultimate Warrior** Altri picchiaduro ad incontri famosi sono: **Fatal Fury (1991)**, **Mortal Kombat (1992)** famoso per aver aggiunto le 'Fatality', mosse con cui il vincitore, al termine dell'incontro, aveva la possibilità di uccidere l'avversario con un colpo di estrema violenza; uno tra i primi ad essere fatto in 3D è stato **Virtua Fighter (1993)**, poi abbiamo avuto un notevole

miglioramento della grafica in **Tekken (1994)**, seguito da **Killer instinct (1994)**, **Dead or Alive (1996)**, **Soul Calibur (1998)**.

2.3.8 DOOM



Sviluppatore: id Software

Pubblicazione: id Software, GT Interactive, Activision

Data pubblicazione: 1993

Genere: Sparatutto in prima persona

Piattaforma: 3DO, Acorn Archimedes, Atari Jaguar, Game Boy Advance, iPhone OS, Mac OS, Microsoft Windows, MS-DOS, Sega Mega Drive 32X, Sega Saturn, Sony PlayStation, SNES, Xbox Live, Tapwave Zodiac

Motore fisico: DOOM Engine

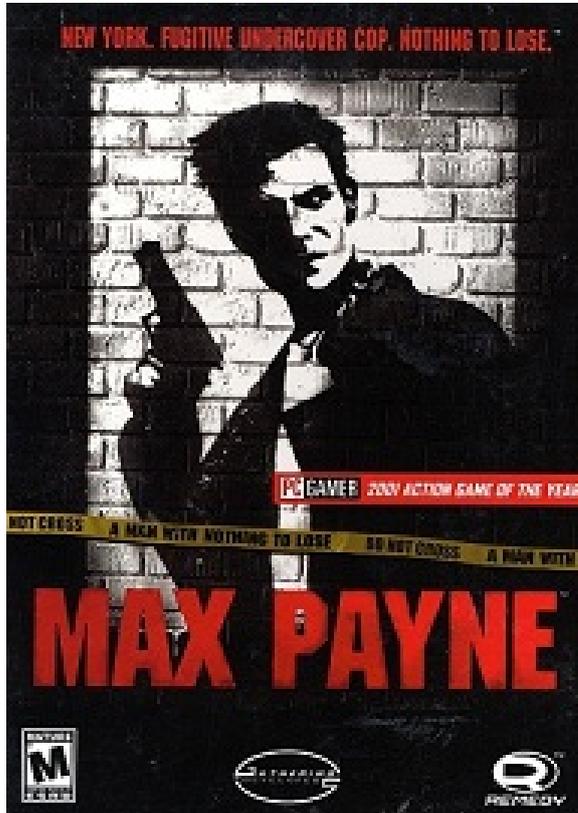
Supporto: 4 floppy disk da 3½, 1 CD-ROM, Steam

Requisiti hardware per PC: CPU 386SX 33 MHz, 4MB RAM, VGA, 12MB HD

Insieme a **Wolfenstein 3D** è uno dei padri del suo genere, in cui l'utente 'vive' l'azione del protagonista attraverso i suoi occhi, appunto in 'prima persona'. Combinando un notevole uso della grafica 3D, uno stile di gioco semplice e veloce ed un elevato tasso di violenza, in breve tempo è divenuto incredibilmente popolare, nel 1997 è stato stimato che la versione shareware (che comprende il primo dei tre episodi del gioco) sia stata prelevata e giocata da almeno 15 milioni di persone. Proprio per la violenza presente in esso, è stato oggetto di molte controversie, tant'è che ancora oggi è censurato in alcuni paesi come il Brasile dove nel 1999, il ministro della giustizia, ha dichiarato Doom e

altri cinque videogiochi (tra gli altri Duke Nukem 3D e Mortal Kombat) fuorilegge, e ne ha ordinato il ritiro dai negozi. Inoltre Doom può essere ritenuto il primo sparattutto moderno che ha gettato le basi per la creazione di livelli, nemici e armi che, pur con l'avanzamento tecnologico nel corso degli anni, si mantengono costanti. Altri giochi famosi del genere sono: **Heretic(1994)**, **Hexen(1995)**, **Quake(1996)**, **Duke Nukem 3D(1996)**, **Unreal (1998)**, **Half-Life(1998)**, **Medal of Honor(1999)**, **Call of Duty(2003)**, **Far Cry(2004)**, **F.E.A.R.(2005)**. Una nota di merito fa fatta per **Soldier of fortune(2000)**, che utilizzando una versione modificata dell'engine di Quake 2, è stato il primo ad utilizzare il sistema di danno denominato **GHOUL**, sviluppato dalla stessa Raven, che suddivide il modello del nemico in 26 diverse zone (testa, busto, arti superiori e inferiori ecc), che si comportano in maniera indipendente se colpite, permettendo di smembrare gli avversari; è altresì possibile disarmare il nemico sparando alla sua arma.

2.3.9 Max Payne



Sviluppatore: Remedy Entertainment
(windows)

Rockstar (console)

MacSoft (mac)

Pubblicazione: Microsoft Game Studios

Data pubblicazione: 2001

Genere: Sparatutto in terza persona

Piattaforma: Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox

Motore fisico: Havok

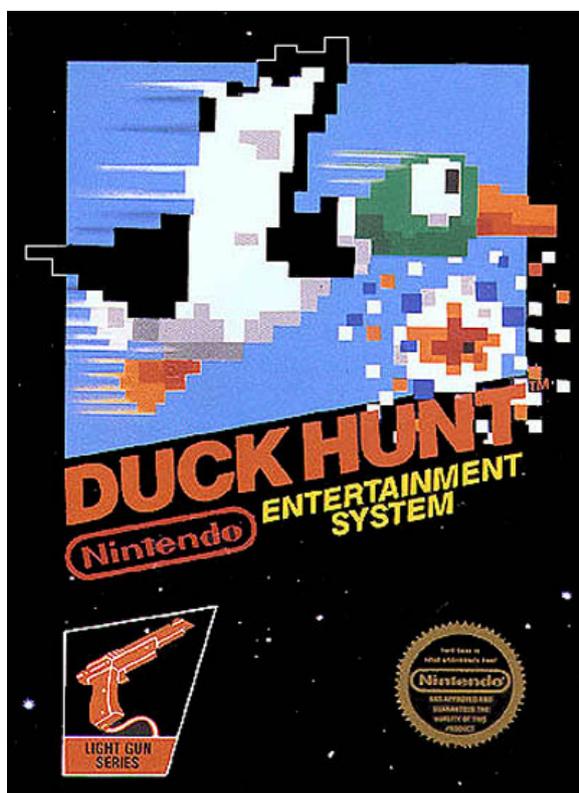
Supporto: CD-ROM

Requisiti hardware per PC:

Pentium 300, 64 MB RAM, Scheda Video 3Dfx 8Mb, lettore CD 4x, 500 Mb spazio su HD.

E' stato inserito questo gioco, per una sua caratteristica peculiare che lo ha reso famoso: il Bullet time. Il Bullet time è un effetto speciale originario della tecnica cinematografica, che consente di vedere ogni momento della scena in slow-motion mentre l'inquadratura sembra girare attorno alla scena alla velocità normale; di solito viene applicato dal punto di vista della pallottola sparata. Max Payne non è stato il primo videogame ad avere questo effetto, il primo è stato **Hitman: Codename 47** che però lo ha implementato in maniera alquanto rozza, a differenza di Max Payne che raggiunge la notorietà proprio grazie a questa innovazione.

2.3.10 Duck Hunt



Sviluppatore: Nintendo

Pubblicazione: Nintendo

Data pubblicazione: 1984

Genere: Sparatutto con light gun

Piattaforma: Sala giochi, NES

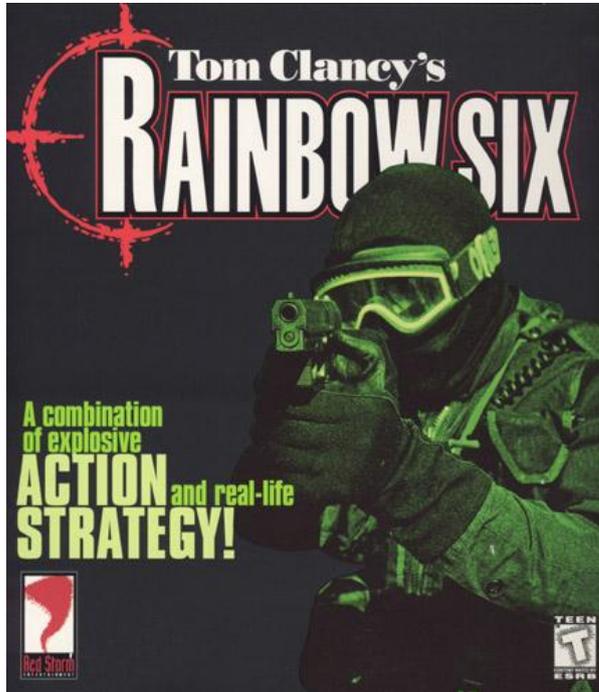
Supporto: Cartuccia NES

Requisiti hardware:

Nintendo Zapper Light Gun collegata alla console NES

E' la versione digitale del primo gioco del genere del 1936, **Seeburg Ray-O-Lite**. C'è poco da dire su questo gioco che sicuramente è rimasto nel cuore di molti videogio- catori dell'epoca, lo scopo del gioco è abbattere delle anatre e ottenere punti. I volatili possono apparire uno o due alla volta e vengono raccolte dal fedele cane, pronto a de- ridere il giocatore nel caso manchi il bersaglio. Altri giochi famosi del genere sono: **Virtua Cop(1994)**, **The House of the Dead(1996)**, **Time Crisis(1997)**, **Point Blank(1997)**, **Silent Scope(2000)**.

2.3.11 Rainbow Six



Sviluppatore: Red Storm Entertainment, Rebellion Developments (Playstation)

Pubblicazione: Red Storm Entertainment, Ubisoft

Data pubblicazione: 1998

Genere: Sparatutto in prima persona tattico

Piattaforma: Microsoft Windows, Mac OS, Dreamcast, PlayStation, N64, GB Color, Xbox

Supporto: CD,DVD-ROM

Requisiti hardware per PC: Pentium 133, 16 Mb Ram, Scheda video 3D.

Primo della lunga e fortunata serie tratta dai romanzi di **Tom Clancy**, colui che ha inventore il genere letterario ‘techno-thriller’ e che ha curato anche la sceneggiatura di alcuni videogame. A differenza degli sparatutto in prima persona, il giocatore dovrà utilizzare la tattica, la strategia e l’azione furtiva per portare a termine determinati obiettivi richiesti in ogni missione, resa più difficile dall’intelligenza artificiale dei terroristi. Ogni missione di gioco è organizzata in due fasi: la prima è la fase di pianificazione, dove il protagonista sceglierà i membri della squadra, le armi, le attrezzature e il punto di inserzione per ciascun team nella mappa della missione. Nella seconda fase inizia il gioco vero e proprio: per vincere la missione, il giocatore dovrà portare a termine tutti gli obiettivi richiesti eliminando i terroristi e cercando di limitare al minimo la perdita di compagni di squadra. Gli obiettivi di ogni missione si basano fondamentalmente su operazioni furtive: disinnescazione di bombe, liberazione di ostaggi tenuti prigionieri, penetrazione in luoghi protetti da dispositivi di sicurezza, e molto altro. Altri titoli famosi per il genere sono: **SWAT(1995)**, **Delta Force(1998)**, **Hidden and Dangerous(1999)**, **Operation Flashpoint: Cold War Crisis(2001)**, **Counter-Strike(2003)**, **Bro-**

thers in Arms(2005), Call of Duty 4: Modern Warfare(2007), Battlefield: Bad Company(2008).

2.3.12 Metal Gear



Sviluppatore: Konami

Pubblicazione: Konami

Data pubblicazione: 1998

Genere: Stealth

Piattaforma:

PlayStation, PlayStation Network,
Microsoft Windows

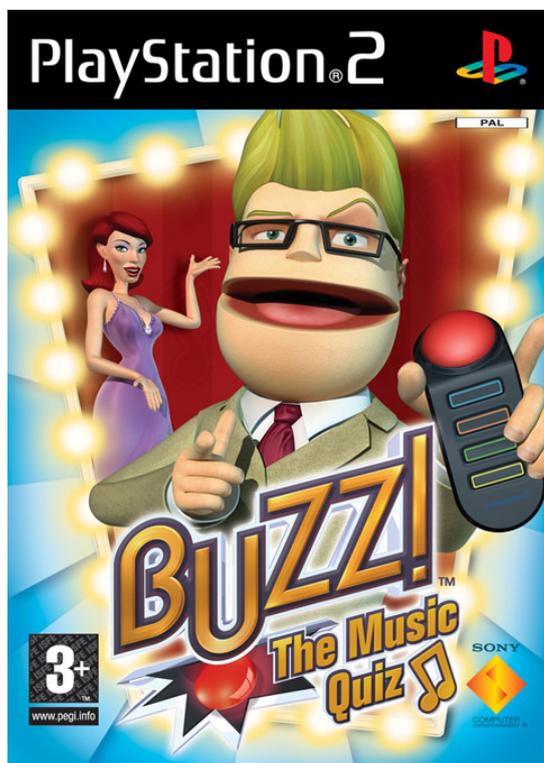
Supporto:

CD,DVD-ROM,Blu-Ray

Metal Gear Solid è il terzo capitolo della serie; il primo è Metal Gear, creato da Hideo Kojima, uscito nel 1987, all'inizio solo per MSX2, e poi in seguito convertito per Nintendo Entertainment System, MS-DOS e Commodore 64. Inoltre non è il primo gioco stealth, titolo che va a **Thief: The Dark Projekt (1998)**, ma è sicuramente il più famoso del suo genere. Il giocatore deve guidare il protagonista, attraverso le aree del gioco evitando di essere scoperto dai nemici. Si viene scoperti entrando nel cono visivo del nemico. Qualora questo succeda ci sono due fasi: alert mode: (stato di allerta) i nemici accorrono nel punto in cui si è stati avvistati ed il radar viene oscurato. evasion mode: (stato di evasione) quando i nemici perdono di vista Snake subito cominciano a cercarlo attivamente. Per non essere scoperto, il giocatore può strisciare, usare scatole di cartone come copertura, fare affidamento al radar, appiattirsi contro i muri e fare rumore per attirare l'attenzione e depistare i nemici. La telecamera, generalmente posizionata in alto dietro

il personaggio, cambia angolazione automaticamente per dare al giocatore la migliore visuale possibile; durante il gioco è anche possibile utilizzare la visuale soggettiva. Questo stile di gameplay è stato poi utilizzato in moltissimi giochi usciti successivamente, come ad esempio Assassin's creed, Fallout, Tenchu, ed altri, oppure possiamo vedere che in alcuni giochi, anche non del genere, ci sono dei livelli strutturati con questa tipologia di gameplay. Altri giochi famosi del genere sono: **Tenchu(1998)**, **Hitman(2000)**, **Tom Clancy's Splinter Cell(2002)**, **Batman: Arkham Asylum(2009)**.

2.3.13 Buzz



Sviluppatore:

Sony Entertainment Europe

Data pubblicazione: 2006

Genere: Quiz game

Piattaforma: Playstation 2

Supporto: DVD-ROM

Hardware aggiuntivo: 4 Buzzer

E' stato inserito questo gioco per il suo hardware, infatti compresi nel gioco, ci sono i **buzzer**, pulsanti composti da un tasto grande di colore rosso utilizzato per prenotarsi per primi e dare la risposta, e altri 4 tasti di colori diversi per scegliere la risposta in base al tasto a cui viene abbinata nel gioco. E' possibile giocare in 4 acquistando un solo Buzz!. Ne sono usciti diversi, che differiscono per argomenti, come cinema, musica, cultura generale ecc.

2.3.14 Puzzle Bobble



Sviluppatore: Taito

Pubblicazione: Taito

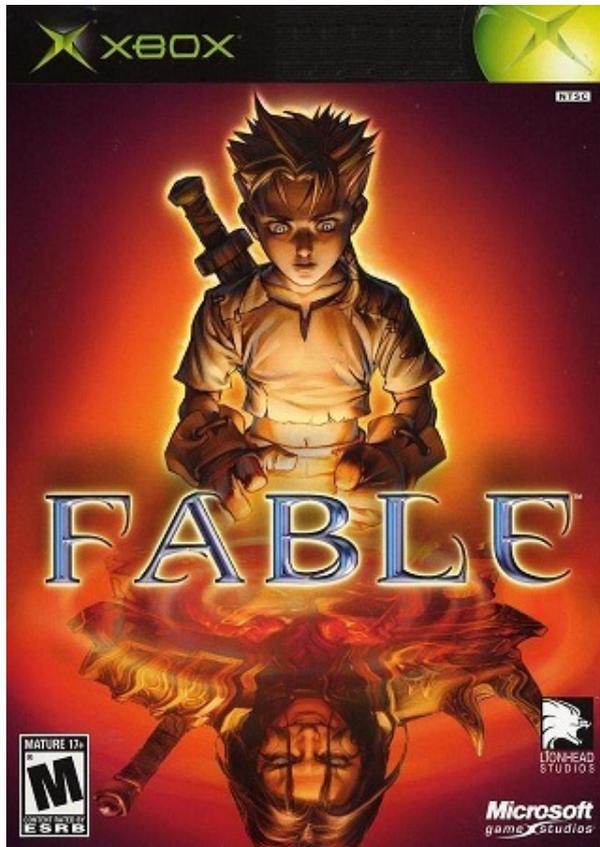
Data pubblicazione: 1994

Genere: Rompicapo

Piattaforma: 3DO, Arcade, Game Gear, Telefono cellulare, N-Gage, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation Portable, Super Nintendo, Xbox, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation, Nintendo GameCube, Wii, Dreamcast, Neo Geo Pocket, WonderSwan, iPhone OS

Nasce per le sale giochi con il classico Arcade, facendo subito registrare il boom di incassi. Rimane uno dei giochi più famosi del suo genere. La modalità di gioco si compone così: in cima all'area di gioco rettangolare, si trovano alcune palline di vari colori preimpostate in un modo particolare all'inizio del livello; in basso, invece, si trova un cannone fermo, la cui rotazione è controllata dal giocatore, che spara palline colorate caricate in esso in modo semicasuale. Queste palline, quando vengono sparate, viaggiano in linea retta, con la possibilità di farle rimbalzare contro i muri e vanno ad attaccarsi alle altre presenti nel quadro. Se una pallina viene a contatto con un'altra dello stesso colore, formando un gruppo di tre o più sfere, questo gruppo e le sfere sottostanti verranno rimosse dal campo di gioco e i punti verranno aumentati in proporzione al numero di palle rimosse. Per rendere il gioco più difficile, con il passare del tempo, il muro di palline scende sempre più in basso e se il giocatore non riesce a rimuoverle prima che una o più palline tocchino la linea immaginaria all'altezza del cannone, perde.

2.3.15 Fable



Sviluppatore: Lionhead Studios

Data pubblicazione: 2004

Genere: Action RPG

Piattaforma: Microsoft Windows, Xbox

Motore fisico: Havok

Supporto: CD,DVD-ROM

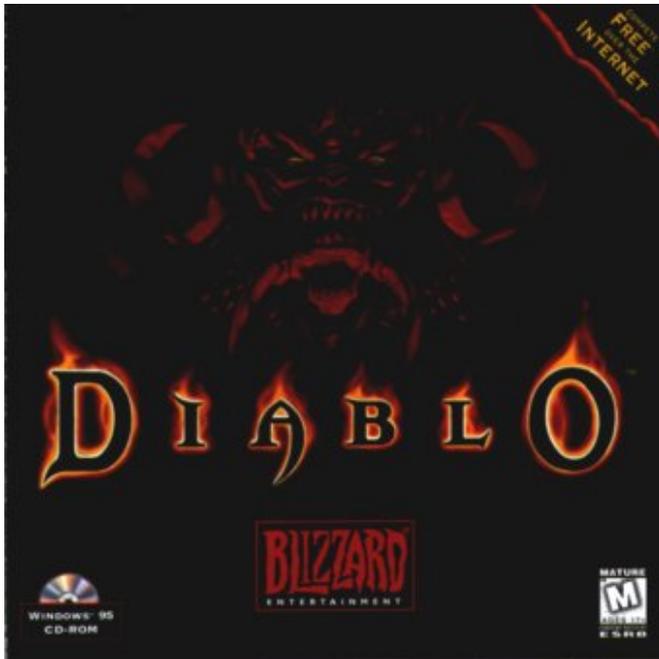
Requisiti hardware per PC:

SO: XP Un computer con un processore da 1,4 GHz o superiore, Microsoft DirectX 9.0, 256 MB di RAM di sistema, 3 GB di spazio libero su disco rigido, CD-ROM 32x e una scheda video da 64 MB dotata della funzionalità shader.

E' stato scelto questo gioco perché è uno dei primi videogames che ha utilizzato l'etica come fattore evolutivo del personaggio e come bivio per la trama. Fable utilizza per l'evoluzione morale del personaggio, quattro aspetti: Allineamento, Fama, Fascino e Spavento. L'allineamento dipende dalle azioni buone o malvagie compiute dal protagonista, come uccidere banditi e collaborare con la legge o attaccare i cittadini e rubare nelle case. Tali azioni si ripercuoteranno sulla reputazione e sull'aspetto, donando al personaggio un'aura angelica in caso compia azioni buone o demoniaca in caso compia azioni malvagie. La fama aumenterà portando a termine le missioni. Esse si dividono in tre categorie: Oro, che mandano avanti la storia, Argento, che promettono un po' di soldi e Bronzo, che modificano leggermente l'ambientazione. Il fascino e lo spavento dipendono entrambe dal vestiario, dall'acconciatura e dai tatuaggi. Il primo permetterà di affrontare al meglio la propria vita sociale e facilitare le pratiche di seduzione. Il

secondo invece è più utile in battaglia per infondere il terrore nei propri nemici. È chiaro che l'uno influirà negativamente sull'altro, fino al raggiungimento del livello massimo per entrambi. Altri elementi che caratterizzeranno la reputazione del protagonista saranno la quantità di case in suo possesso, le sue inclinazioni sessuali, la quantità di consorti e di rapporti con esse/i, la sua dedizione al cibo o all'alcool, la quantità di multe ricevute, di negozi acquisiti e la partecipazione ai vari tornei. Altra caratteristica importante della serie, è la 'involontaria' personalizzazione del personaggio. Se ad esempio si eseguono missioni solo di notte, il personaggio acquisirà una carnaggione pallida; nel caso si venga feriti durante uno scontro, il personaggio verrà segnato da cicatrici nei punti in cui è stato ferito; è inoltre possibile ingrassare e dimagrire in base alle tipologie di cibo ingerite. Un altro importante di Fable è l'utilizzo del flusso temporale; il tempo scorre anche se il protagonista non è presente. Ad esempio se è sposato e/o ha un figlio e non torna a visitare la famiglia per un determinato periodo di tempo, è possibile che la moglie si sia risposata credendolo morto, o che l'abbia tradito o addirittura che siano morti per fame o per un attacco di banditi.

2.3.16 DIABLO



Sviluppatore: Blizzard North

Pubblicazione:

Blizzard Entertainment

Data pubblicazione: 1996

Genere: Action RPG

Piattaforma: Microsoft Windows, Mac OS, PlayStation

Supporto: CD-ROM

Requisiti hardware per PC:

Pentium 60, 8 MB RAM (16 MB per il multiplayer), Lettore CD 2X, Scheda audio compatibile Windows 95, Scheda video compatibile DirectX

E' senz'altro uno dei giochi più famosi e riusciti del suo genere; ha dato il via ad un nuovo sottogenere di Action RPG caratterizzato da una visuale dall'alto (tipo isometrica) e da una nuova giocabilità, introducendo il controllo del personaggio principalmente tramite mouse e con l'ausilio della tastiera. L'azione si svolge in tempo reale, cosa che contraddistingue il genere, ed l'azione è ambientata principalmente in alcuni dungeon composti da più livelli, con nemici sempre più forti man mano che si scende. Un nota di merito è anche la giocabilità online, che ha fatto di Diablo e del suo sequel (Diablo II), due dei giochi più giocati di sempre (in attesa di Diablo III, ci sono ancora tantissimi che giocano online nei server di Diablo II)

Questo e altri elementi hanno ispirato tutti i successori del genere, come **Dungeon Siege**(2002), **Divine Divinity**(2002), **Sacred - La leggenda dell'arma Sacra**(2004), **Titan Quest**(2006) e molti altri.

2.3.17 Final Fantasy VII



Sviluppatore: Square Co., Ltd.

Pubblicazione: Square Co., Ltd.

Data pubblicazione: 1997

Genere: Videogioco di ruolo alla giapponese

Piattaforma:

PlayStation, Microsoft Windows, PlayStation Network

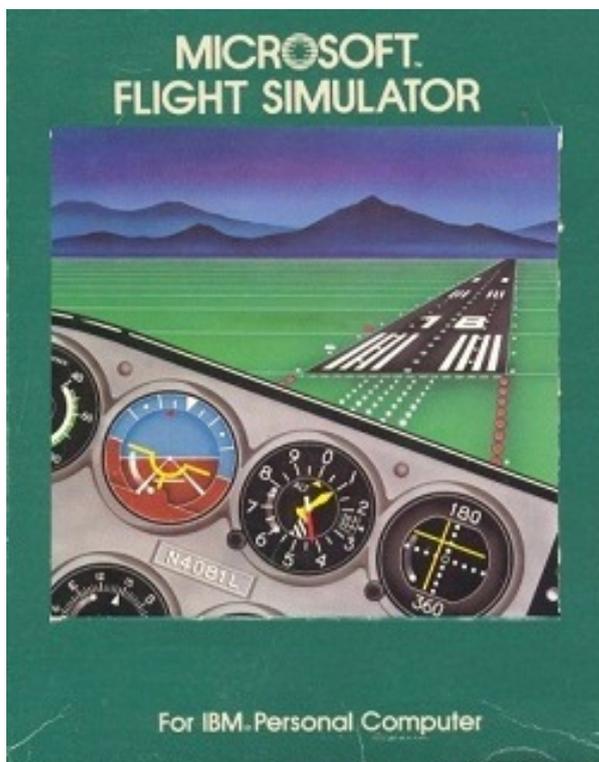
Supporto:

CD-ROM

Questo gioco ha dato una svolta epocale al suo genere, da sempre amato soprattutto in Giappone, facendo un così detto 'level up' qualitativo da lasciare sbalordito il pubblico di videogiocatori di quel momento storico. Grafica eccezionale, trama avvincente e personaggi stilizzati alla perfezione, sono solo alcune delle caratteristiche di questo gioco che ha reso celebre la serie di Final Fantasy che al momento è arrivata al quattordicesimo capitolo, senza contare gli innumerevoli giochi usciti per altre piattaforme. La struttura di base del gioco, è tipica del suo genere, con fasi di esplorazione e battaglie a turni con un sistema di scelta delle azioni dei personaggi che utilizza un menu di opzioni. Nella fase esplorativa, si prosegue con la trama, tramite dialoghi tra i personaggi e spesso si presenta la necessità di risolvere piccoli quiz, rompicapi o minigiochi arcade, alcuni dei quali riproposti in una location dedicata. Durante l'esplorazione si viene 'attaccati' da creature ostili, a quel punto parte una musica più vivace come sottofondo e con un effetto dissolvenza scompare la schermata esplorazione e si passa a quella combattimento, che contraddistingue il genere. E' suddivisa in diversi tipi di azione (Attacco, magia, cura, difendi ecc) e finché il giocatore non sceglie l'azione da compiere con i propri personaggi, l'avversario attende e l'azione non prosegue. Molte altri giochi hanno preceduto e suc-

ceduto questo gioco: **Dragon Quest**, **Xenosaga** (seguito di **Xenogears**), **Suikoden**, **Phantasy Star**, **Wild Arms**, **Tales of Grandia**, **Koudelka** (da cui deriva la saga di **Shadow Hearts**) **Vagrant Story**, **Phantom Brave**, **The Legend of Dragoon** e molti altri.

2.3.18 Flight simulator



Sviluppatore: Microsoft Games Studios

Pubblicazione: Microsoft

Data pubblicazione: 1982

Genere: Simulazione di volo

Piattaforma:

Microsoft Windows

E' un simulatore di volo 'civile' adottato anche da alcune aeronautiche come addestratore procedurale (come nel caso dell'Aeronautica Militare Italiana che impiega la versione del '98), lo sviluppo di questo software è stato molto aiutato dai contributi gratuiti di appassionati o vere e proprie software house. La Microsoft acquistò i diritti sulla versione per sistemi IBM del simulatore di volo della **SubLOGIC**, azienda del primo sviluppatore del simulatore **Bruce Artwick**, che lo aveva creato nel 1976. Nello stesso anno la Microsoft lanciò il titolo di quello che dopo oltre 2 decenni è diventato molto di più che un videogioco, infatti già allora il modello di volo si poteva considerare abbastanza realistico mentre l'ambientazione era lasciata molto all'immaginazione, essendo

in grafica vettoriale monocromatica. Altri famosi simulatori di volo sono: **F-16 Combat Pilot**, **Strike Commander**, **F-16 Falcon**, **Falcon 3.0**, **FlightGear**, **Super EF 2000**, **Flight Unlimited**, **Fly!**, **Il-2 Sturmovik**, **Jane's F/A-18 Simulator**, **Lock On: Modern Air Combat**, **Tornado**, **X-Plane**.

2.3.19 Gran Turismo



Sviluppatore: Polyphony Digital

Pubblicazione:

Sony Computer Entertainment

Data pubblicazione: 1997

Genere: Simulazione di guida

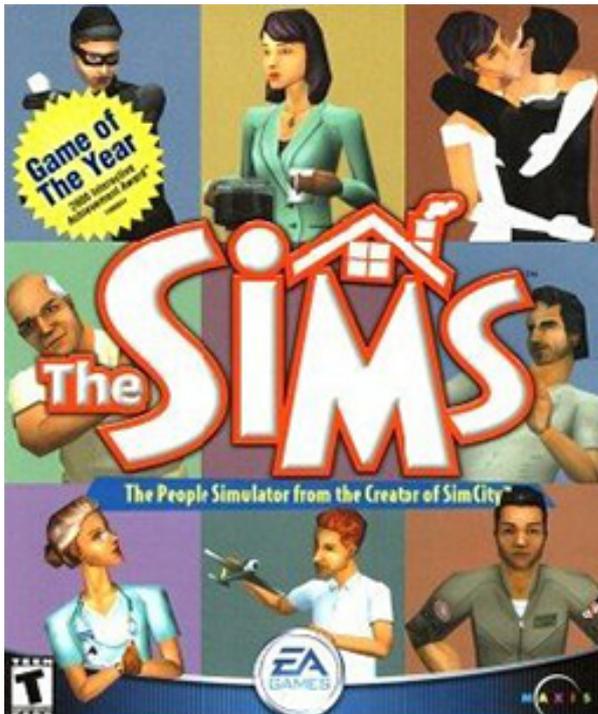
Piattaforma: Playstation

Supporto: CD

E' uno dei più famosi simulatori di guida in esclusiva per Playstation. Ha apportato diverse innovazioni nel suo genere, come l'utilizzo del Dual Shock (vibrazione del controller playstation), permettendo una guida a 360 gradi e con vibrazioni realistiche; la possibilità di utilizzare modelli di automobili comuni; il comportamento realistico delle vetture in sterzata, accelerazione e frenata; potenziamento del motore fisico per rendere la superficie dell'auto metallica e riflettente; replay in stile TV con stacchi su diverse inquadrature, setup delle vetture molto più completo (rendendo differente l'esperienza della simulazione). Altri giochi famosi del genere sono: **NASCAR Racing**, **Forza Motorsport**, **Grand Prix**, **F1 Racing**, **F1 20xx** e **Live for Speed**. Il genere 'simulazione di guida' ha anche un sottogenere, che viene definito **Arcade**; a questo appartengono: **TOCA Race Driver**, **Burnout**, **Carmageddon**, **Juiced**, **Mario**

Kart, Crash Team Racing, Midnight Club, Need for Speed, Project Gotham Racing, Ridge Racer, Sega Rally, Test Drive, Wipeout e molti altri.

2.3.20 The Sims



Sviluppatore: Maxis, Electronic Arts

Pubblicazione: Electronic Arts

Data pubblicazione: 1993

Genere: Simulatore di vita

Piattaforma:

Mac OS X, GameCube, PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows

Supporto: CD-ROM, DVD-ROM, Cartuccia

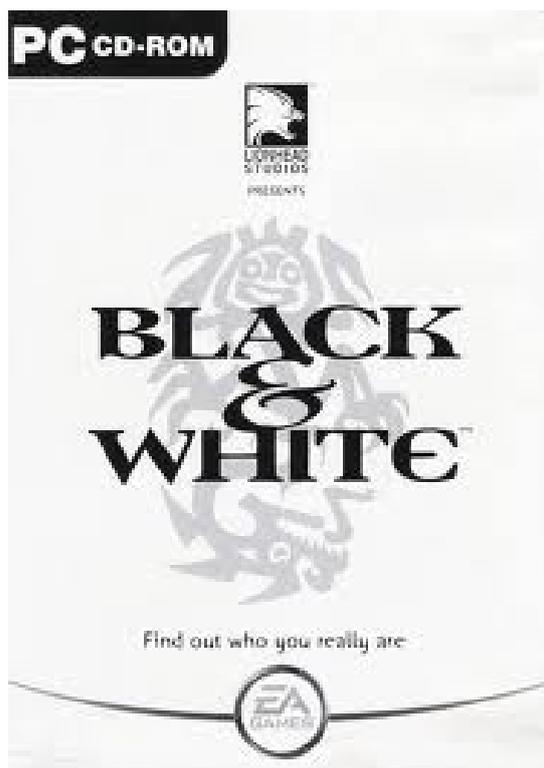
Requisiti minimi hardware per PC:

Pentium II 233MHz, 64MB di RAM, scheda video 3D, scheda audio compatibile

La serie nel suo complesso ha venduto più di 100 milioni di copie generando entrate per più di 1.6 miliardi di dollari e diventando la serie di videogiochi più di successo della storia dei personal computer. Il gioco è basato sul controllo dei Sim, le persone virtuali, singole e in famiglia, le cui attività quotidiane devono essere guidate in modo da mantenerli in buona salute, di farli progredire nelle loro attività professionali, di assicurare loro un'adeguata vita sociale. Alcune famiglie sono già preinstallate nel gioco, o si possono creare ex novo. I Sim parlano una lingua immaginaria, che secondo gli sviluppatori sarebbe un misto tra il tagalog e l'ucraino, con un pizzico di navajo. Si tratta di un simulatore di vita, in cui i personaggi completi di tratti fisici e caratteriali diversi tra loro, nascono, vivono, si riproducono e muoiono. Abitano in case (da costruire

e arredare), hanno un lavoro, guadagnano simoleon (la loro moneta) e vivono esistenze che ricordano quelle delle persone vere.

2.3.21 Black & White



Sviluppatore: Lionhead Studios

Pubblicazione: EA Games, Feral Interactive

Data pubblicazione: 2001

Genere: Simulazione di divinità (God game)

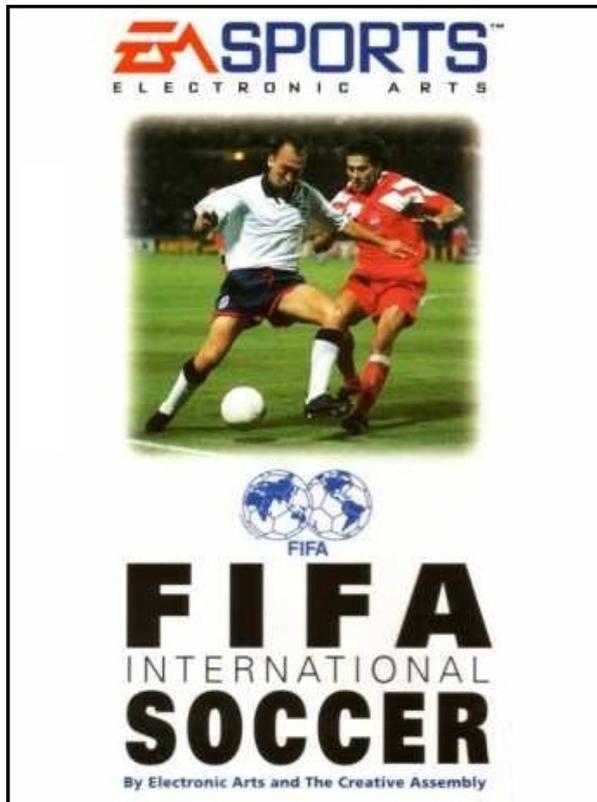
Piattaforma:

Microsoft Windows, Mac OS

Supporto: CD-ROM

Uno dei più vecchi e famosi giochi del genere è senza dubbio Populous della Bullfrog Productions, ma quello che rende meglio l'idea e che ha continuato il genere è Black & White. Il videogioco include elementi di tipo god game con intelligenza artificiale, strategia e elementi di combattimento. Il giocatore interpreta il ruolo di un dio che sorveglia un'isola popolata di tribù; manifesta il suo controllo tramite una mano che muovendosi sullo schermo può interagire con gli abitanti dell'isola. La mano consente di spostare oggetti, svegliare i personaggi, eseguire miracoli e altre azioni. Un'altra caratteristica del gioco è che le scelte del giocatore modificano il karma, identificando così la divinità interpretata come buona o malvagia, caratteristica che modifica l'andamento del gioco rendendo più o meno difficile lo svolgimento di alcune azioni.

2.3.22 Fifa



Sviluppatore: Electronic Arts

Pubblicazione: Electronic Arts

Data pubblicazione: 1993

Genere: Simulazione sportiva (calcio)

Piattaforma:

megadrive, tutte le piattaforme

Supporto: cartuccia, CD

Nel 1993 il mercato era dominato da **Sensible Soccer** e **Kick Off**, ma, senza preavviso, l'Electronic Arts fece uscire **FIFA International Soccer**, un nuovo gioco con visuale in isometria arrivato prima su Mega Drive e poi convertito per vari formati, dando il via ad una nuova era per la simulazione calcistica. FIFA International Soccer è stato il capostipite della serie calcistica più venduta della storia, solo che la EA ha poi dovuto fare i conti con il boom di successo della serie **Winning Eleven/Pro Evolution soccer**, che progressivamente ha conquistato sempre più pubblico detronizzando FIFA e imponendosi nettamente come la migliore simulazione tra i due. La differenza era nel realismo apportato in PES, che rendeva più difficile cambiare direzione con il giocatore con il pallone, scartare i giocatori avversari e tirare in porta. Attualmente i due giochi risultano abbastanza simili, ma sembra che il pubblico abbia una minima preferenza per FIFA.

2.3.23 PC Calcio



Sviluppatore: Dinamic Multimedia

Pubblicazione: Planeta DeAgostini

Data pubblicazione: 1992

Genere: Manageriale, Calcio

Piattaforma:

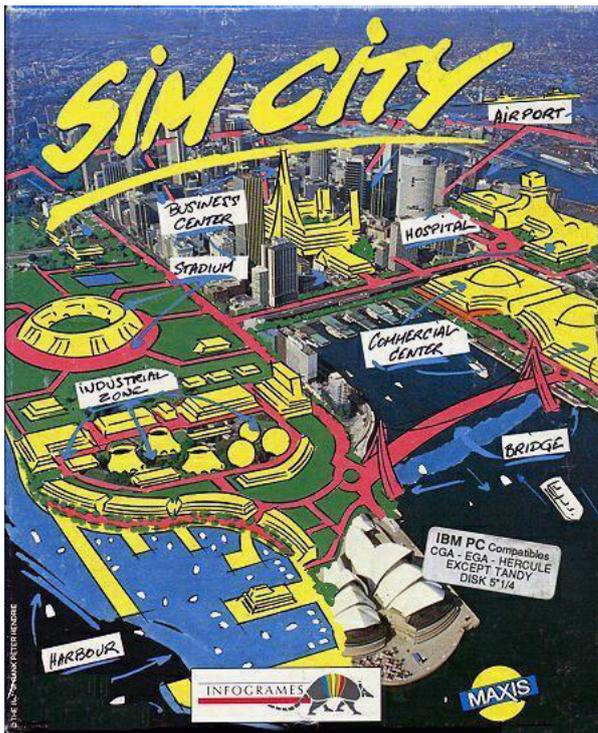
Windows

Supporto: CD-ROM

Il primo capitolo di questa lunga e famosa serie nasce in spagna con il nome **Simulador Profesional de Fútbol** nel 1992, diventando **PC Fútbol** nel 1993 e infine **PC Calcio** dal numero 4 nel 1995. Il giocatore è presidente di una squadra di calcio che deve guidare seguendo gli allenamenti, il calciomercato, la cura dello stadio, occuparsi del merchandising e della ristorazione dello stadio, decidere il prezzo di biglietti e abbonamenti, ecc Il giocatore ha a sua disposizione lo staff della squadra (medico, psicologo, giardiniere, osservatore, ecc.) che gli forniscono informazioni sui giocatori e l'andamento del gioco, e consigli su come agire di conseguenza. Della squadra che abbiamo scelto all'inizio dobbiamo gestire i vari reparti, che sono: la parte tattica, dove il giocatore decide la formazione, il modulo e i giocatori; la parte economica, dove si gestisce la cassa, gli sponsor, lo sviluppo dello stadio, i suoi servizi, il merchandising e i premi dei giocatori; la parte della gestione della rosa, dove controlliamo i contratti dei giocatori, la squadra giovanile, i collaboratori societari (come il direttore sportivo o il fisioterapista)

e il calciomercato. Di questo genere ricordiamo anche il famoso **The manager (1991)** e **Player Manager (1990)**

2.3.24 Sim City



Sviluppatore: Maxis, Nintendo EAD

Pubblicazione: Maxis, Electronic Arts, Brøderbund

Data pubblicazione: 1989

Genere: Strategico, Gestionale

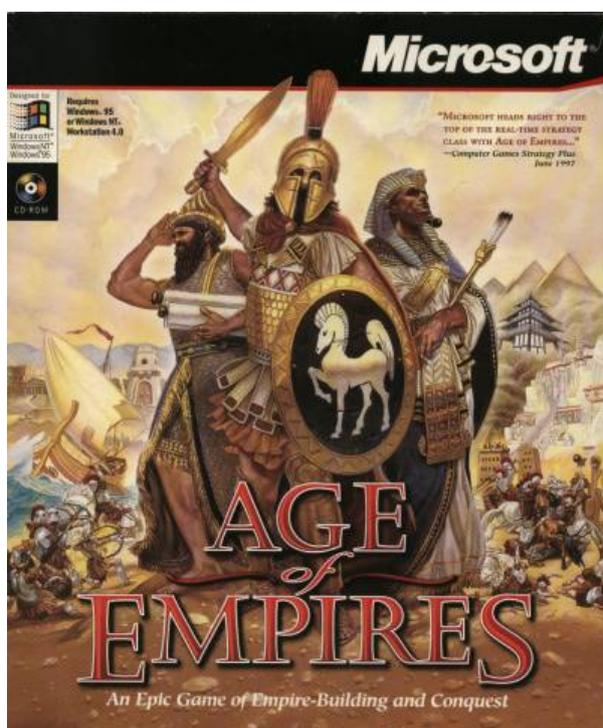
Piattaforma: Commodore 64, Amiga, CDTV, Atari ST, Windows, MS-DOS, Sega Saturn, Super Nintendo, PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Advance, Mac OS, Virtual Console, Palm OS, Pocket PC, Acorn Archimedes, Amstrad CPC, ZX Spectrum, BBC Micro, FM Towns, iPhone, Acorn Electron

Supporto: Floppy Disk, CD-ROM

In questo videogame il giocatore è il sindaco di una città da costruire da zero, dandogli carta bianca sulla costruzione di centri commerciali, industriali e residenziali rispettando ovviamente il budget disponibile. Per migliorare la qualità di vita dei sim-cittadini occorre occuparsi della costruzione di stazioni di polizia, caserme dei pompieri, centrali elettriche ed altri servizi che permettono alla città di sopravvivere. Inoltre potrà variare le imposte per coprire le spese. La visuale del gioco è dall'alto, sostituita nel seguito da una visuale isometrica. Per complicare il già difficile compito di gestire la città, ci sono una serie di disastri che possono abbattersi sulla città: tornado, inondazioni, incendi, disastri aerei, mostri, terremoti e anche sommosse da parte dei cittadini nella versione del 2000. Fino all'uscita di The Sims era il gioco di punta della casa produttrice che nel 2007 ha deciso di rendere disponibile gratuitamente il gioco per la piattaforma XO-1;

nel 2008 la società ha deciso di rendere disponibile il codice sorgente con licenza GPL 3 rendendolo un progetto open source. Dato che il codice originale era vecchio di 24 anni e sviluppato originariamente per il Commodore 64, l'Electronic Arts ha affidato a uno sviluppatore l'aggiornamento del codice originale al fine di ottenerne una versione utilizzabile sui moderni computer. Il nuovo gioco ha preso il nome di Micropolis, nome utilizzato come titolo provvisorio tra il 1985 ed il 1989 durante lo sviluppo del gioco, e l'Electronic Arts ha mantenuto il possesso del marchio SimCity.

2.3.25 Age of Empire



Sviluppatore: Ensemble Studios

Pubblicazione: Microsoft

Data pubblicazione: 1997

Genere: Strategia in tempo reale

Piattaforma: Microsoft Windows, Mac OS

Supporto: CD-ROM

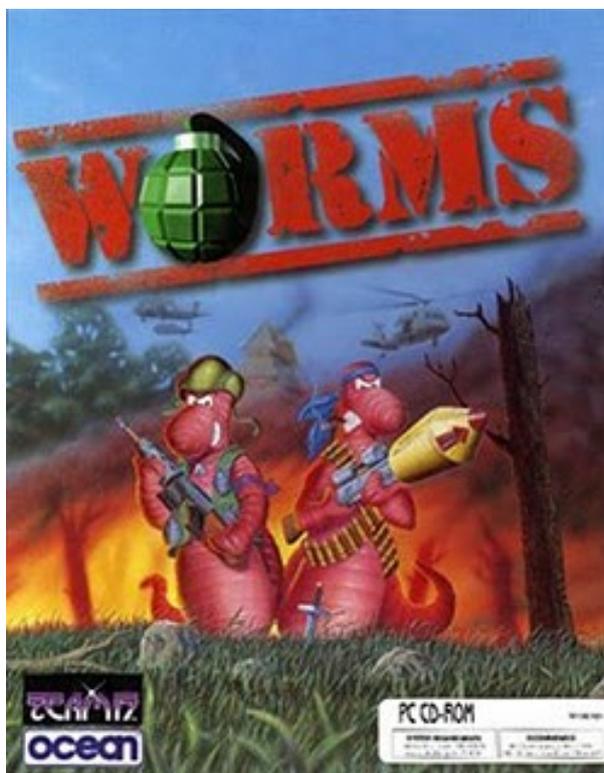
Requisiti hardware per PC:

Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 130 MB su HD, scheda video 1 MB VRAM

Questo è uno dei generi più ricchi di giochi, moltissimi dei quali molto ben riusciti e famosi. Ho scelto Age of Empire per la diversità dei capitoli della sua serie. E' un gioco di ambientazione storica, in cui si controlla una civiltà che dovrà progredire dall'età della pietra, attraverso tutta l'età classica fino all'età del ferro cercando di divenire forte economicamente e militarmente per poter dominare le altre civiltà. Abbiamo diverse tipologie di gioco: la campagna giocatore singolo composta da una serie predefinita di

scenari che tracciano l'ascesa di una delle grandi civiltà antiche a scelta del giocatore, come la civiltà Egizia, quella Greca, quella Babilonese e quella Giapponese; multigiocatore, dove è possibile sfidare altri giocatori umani in diverse modalità, tra cui la più classica nella quale un giocatore deve sottomettere tutte le altre civiltà degli altri giocatori; è possibile giocare sia in LAN che via internet. L'evoluzione delle civiltà è molto dettagliata ed ogni civiltà parte con dei bonus diversi; bisogna costruire edifici, migliorare le tecnologie, raccogliere diversi tipi di risorse ed avanzare nelle diverse età per sbloccare tecnologie, edifici, armi e soldati più evoluti. Un capitolo della serie, *Age of Mythology*, cambia in alcune caratteristiche, i personaggi sono eroi mitologici delle diverse civiltà. Altri giochi famosi del genere sono: **Caesar**, **Command & Conquer**, **Commandos**, **Dune**, **Empire Earth**, **Faraon**, **Halo Wars**, **Il Signore degli Anelli: Battaglia per la Terra di Mezzo**, **Imperium**, **Medieval: Total War**, **Praetorians**, **Rise of Nations**, **Rome: Total War**, **Shogun: Total War**, **StarCraft**, **Star Wars**, **Stronghold**, **The Settlers**, **Total Annihilation**, **Warcraft**, **Warhammer**, **World in Conflict** e molti altri.

2.3.26 Worms



Sviluppatore: Team17

Pubblicazione: Team17

Data pubblicazione: 1995

Genere: Strategia a turni

Piattaforma: Amiga, Amiga CD32, MS-DOS, Sega Mega Drive, Atari Jaguar, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo

Supporto: Cartuccia, Floppy disk, CD,DVD-ROM

Il gioco è basato su due o più fazioni di vermi che combattono con armi da guerra sulle classiche basi di un videogioco strategico a turni; il giocatore controlla una squadra di quattro o più componenti contro l'intelligenza artificiale o un altro giocatore il cui scopo è la conquista del terreno di gioco mezzo l'eliminazione fisica o la resa dell'avversario. I giocatori hanno a disposizione un arsenale che spazia dalle armi bianche alle armi da fuoco arrivando fino agli attacchi comandati a distanza e può usare un solo attacco per turno, ad eccezione di qualche arma o oggetto particolare; in alternativa può usare oggetti dall'utilità strategica come il martello pneumatico, la trave, la corda elastica e il teletrasporto. Al di fuori del lanciarazzi standard, sia le armi che gli oggetti hanno un numero di utilizzi limitato ma incrementabile grazie a delle casse che cadono a intervalli regolari sul campo di gioco. Ogni arma causa un danno che va da 1 a una quantità teoricamente infinita per via delle catene che oggetti come barili esplosivi e mine presenti sul campo di gioco possono generare e il danno può essere subito sia dagli avversari che

dai propri vermi dato che il gioco prevede il fuoco amico. Dopo un certo periodo di tempo, qualora la partita non si fosse ancora conclusa si entra in modalità 'Sudden Death' durante la quale tutti i vermi presenti sul campo di gioco vedono scendere i loro punti vita a 1 solo punto e sale il livello dell'acqua. Lo scenario di gioco è solitamente costituito da un'isola o da più isole e sono generate casualmente ad ogni partita; gli scenari sono totalmente distruttibili e se un verme cade in acqua, muore. Un ulteriore fattore caratterizzante delle partite è il vento, variabile da partita a partita, da turno a turno, che influenza la direzione delle armi da fuoco.

2.3.27 Guitar Hero



Sviluppatore:

Harmonix Music Systems

Pubblicazione: RedOctane

Data pubblicazione: 2005

Genere: Musicale

Piattaforma: PlayStation 2, Arcade

Supporto: DVD-ROM

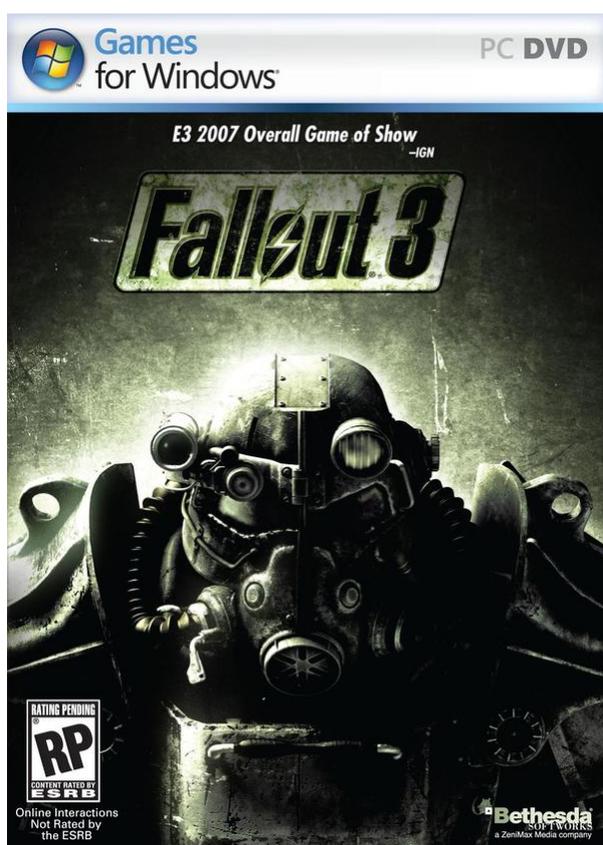
Requisiti hardware:

Necessita di un controller chitarra

Uno dei giochi musicali più famosi del momento. Primo della sua serie, ha introdotto l'utilizzo di un **controller a forma di chitarra**, per rendere l'esperienza della simulazione musicale molto più realistica. Il gioco consiste nel premere uno o più pulsanti sulla chitarra, posti nell'estremità alta, a ritmo con la canzone rispettando il timing dei

pulsanti visualizzati nel gioco ed utilizzando in contemporanea un altro pulsante che simula il plettro. Con il passare degli anni, la serie, si è trovata di fronte un avversario di nome **Rock band**, che è stato il primo a mettere in commercio oltre alla chitarra anche un **controller a forma di batteria elettrica**. Come risposta è uscito Guitar Hero World tour, dove è stato massimizzato il numero di controller; infatti oltre alla chitarra e alla possibilità di usarne una seconda come basso, è stata introdotta anche una batteria migliore di quella di Rock Band, in quanto simulava anche i piatti ed in più è stato aggiunto un controller **microfono** per dare la possibilità di avere un giocatore nel ruolo di cantante.

2.3.28 Fallout



Sviluppatore: Bethesda Softworks

Pubblicazione: Bethesda Softworks

Data pubblicazione: 2008

Genere: Action RPG

Piattaforma: PlayStation 3, Windows, Xbox 360

Motore fisico: Havok

Motore grafico: Gamebryo

Supporto: CD,DVD-ROM,Blu-Ray

Requisiti hardware per PC:

Windows XP, 1 GB RAM , 2.4 Ghz Intel Pentium 4, Scheda grafica compatibile con Direct X 9.0c con 256 MB di RAM

Fa parte sempre del genere Action RPG già trattato, con elementi Stealth. Ne parlo perché è risultato uno dei giochi più interessanti degli ultimi anni, in quanto possiede

molte di quelle innovazioni di cui ho parlato in altri giochi, in un connubio davvero ben riuscito. Ci ritroviamo in un mondo post-apocalittico dove dobbiamo combattere per sopravvivere contro predoni, supermutanti e nemici di molti generi creati dalle radiazioni o semplicemente con uomini diventati ‘predatori’ che compiono sciacallaggi nelle città, uccidendone gli abitanti. Il gioco si basa su un sistema molto personalizzabile di aspetto e caratteristiche iniziale, facendo partire l’avventura da neonati, e poi aggiungendo delle abilità particolare con il test di maturità da superare prima di abbandonare per sempre il vault (bunker) dove si è nati. Da quel momento in poi la vita del protagonista si compone di miriadi di scelte, molte delle quali influenza il **karma** e ci donano una fama positiva o negativa, in base ai luoghi in cui ci troviamo ed al nostro comportamento. E’ una continua lotta per la sopravvivenza visto che ci dobbiamo guadagnare cibo, acqua, munizione e posti dove riposarci se vogliamo sopravvivere, facendo sempre attenzione alle radiazioni. Altro elemento interessante del gioco sono le **menomazioni**; il corpo è suddiviso in sei parti, braccia, gambe, tronco e testa ed è possibile essere feriti o menomati, avendo delle ripercussioni nella mobilità o alla vista. Ovviamente è possibile restituire il favore all’avversario, menomandolo per non farlo fuggire, disarmandolo o uccidendolo direttamente con colpi alla testa, sia in modalità normale che in modalità **S.P.A.V.**; questa modalità mette il gioco in pausa, e ci dà la possibilità di selezionare quale parte del corpo di uno o più avversari colpire; una volta selezionati e data la conferma, il protagonista inizierà a sparare nei punti prestabiliti (che vengono colpiti più o meno facilmente in base alla percentuale di probabilità di successo) con un effetto bullet-time, nel quale si continua ad essere attaccati dai nemici. Trama ben fatta, etica, bullet-time e molti altri sono i punti a favore di questo videogame che ha avuto un enorme punto di svolta nel suo terzo capitolo, inclusa una bellissima colonna sonora che lo ha reso famoso, in quanto ci troviamo in un mondo futurista riportato indietro di decenni, con radio che cantano canzoni degli anni 50, come la famosa ‘I don’t want to set a world on fire’ degli Ink Spot, presente nel trailer e molto spesso nel gioco stesso.

2.3.29 GTA



Sviluppatore: DMA Design

Pubblicazione: ASC Games

Data pubblicazione: 1996

Genere: Azione

Piattaforma: Microsoft Windows, MS-DOS, PlayStation, Game Boy Color, Sega Saturn

Supporto: CD

Requisiti hardware per PC:

Processore 75 Mhz, RAM 16 MB, scheda video VESA 1 MB, hard disk con 80 MB di spazio libero, scheda audio.

E' stato aggiunto questo gioco perché oltre ad essere ancora oggi uno dei più famosi del suo genere per aver apportato diverse innovazioni, tratta argomenti di etica e moralità, in quanto, come vedremo, è stato molto discusso per i suoi contenuti. Il primo capitolo della serie aveva una visuale dall'alto con prospettiva degli edifici; noi impersoniamo un criminale che per passare al livello successivo deve guadagnare dei punti, cosa resa possibile tramite furti, distruzioni di mezzi di trasporto, omicidi (a piedi e con armi da fuoco) ed eseguendo delle missioni ovviamente non legali. Ovviamente la cosa non venne vista di buon occhio ma il gioco non venne censurato e vendette moltissime copie. La svolta grafica e strutturale ci fu con il terzo capitolo uscito per PS2, migliorando di molto la grafica che è improntato verso uno stile cartoon probabilmente per sdrammatizzare, visto che il gioco risulta abbastanza cruento e talvolta anche soggetto a censura. Il controllo del gioco divenne molto più versatile, infatti divenne possibile entrare nei negozi, rubare macchine, portare a termine rapine o iniziare sparatorie all'ultimo sangue con membri delle gang cittadine, ed anche se ci si allontanava dalla zona e ci si ritornava, si veniva attaccati una volta riconosciuti. Il tema del gioco è rimasto più o meno lo stesso anche negli ultimi capitoli, ma una delle note di merito di questo gioco è di sicuro l'enorme navigabilità attraverso gli scenari; le mappe risultano enormi e completamente

navigabili dal giocatore, cosa che rende l'esperienza molto più piacevole e realistica e che ha fatto sì che il gioco sia molto apprezzato dal pubblico.

2.4 Analisi bug, difetti

Nel mondo dei videogames ci sono stati molti 'flop' più o meno importanti, ne elenco solo alcuni che sono risultati eclatanti negli ultimi anni, a livello hardware o software.

2.4.1 Virtual boy



Produttore: Nintendo

Data uscita: 1995

Tipologia Console portatile

Dismissione: 1996

Supporto: Cartucce

Unità vendute: 770.000

Il Virtual boy si può definire il più grande disastro commerciale per la Nintendo fino ad oggi. La console rimase in produzione per poco tempo e vendette pochissimo; il 'disastro', assume proporzioni ancora maggiori paragonandolo ai grandi successi ottenuti da Nintendo con NES, SNES e Game Boy, che visti i risultati abbandonò il progetto e cancellò l'uscita di circa 30 videogiochi e di diverse periferiche già annunciate dalla casa madre, tra cui il cavo System Link, che avrebbe permesso il gioco in multigiocatore attraverso l'uso di due Virtual Boy. Una delle principali cause di questo clamoroso flop è da ricercarsi nel fatto che la console era capace di generare solo il colore rosso e quindi offriva esclusivamente immagini in rosso e nero, risultando particolarmente sgradita agli

utilizzatori abituati ai colori, alle animazioni e alla fluidità delle console domestiche a 16-bit.

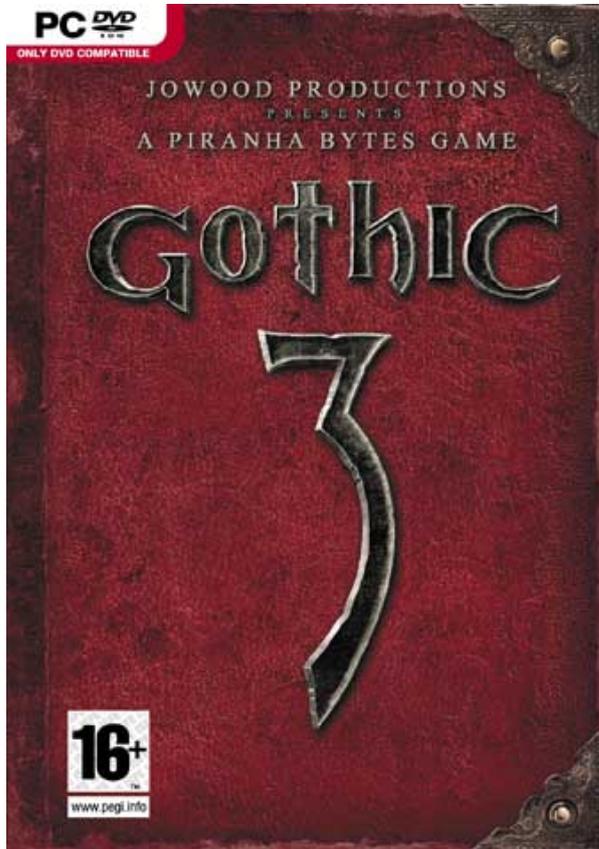
Altro importante fattore determinante fu che i giochi lanciati non sfruttavano in pieno le capacità tridimensionali della console e soprattutto non cercavano l'intento originario di creare una realtà virtuale nel gameplay, cosa che i giocatori cercavano e per cui la console era stata progettata e pubblicizzata. La libreria di giochi, oltre ad essere abbastanza scarsi per qualità, lo era anche per quantità. Vennero infatti rilasciati appena 19 titoli in Giappone e 16 in USA e Europa; alcuni di questi erano giochi ispirati ad altri già esistenti (3D Tetris, Galactic Pinball e Golf) o addirittura conversioni di giochi per NES o SNES. I titoli innovativi come Mario Tennis o Mario Clash che dovevano fungere da killer application non ebbero mai il successo sperato.

La campagna pubblicitaria si rese colpevole di un altro clamoroso errore, infatti il prodotto venne presentato e reclamizzato come console portatile, in effetti le sue dimensioni erano inferiori a quelle di una console normale e non necessitava di un monitor, ma le sue dimensioni e il suo peso erano comunque considerevoli se paragonate a quelle del Game Boy o delle rivali SEGA e Atari (Game Gear e Lynx) e non consentivano affatto un trasporto agevole.

Sulla confezione era indicato che l'uso prolungato poteva causare senso di fastidio e di nausea, convulsioni e perfino disturbi visivi. La maggior parte di questi pericoli erano abbastanza improbabili e vincolati ad un uso estremamente eccessivo dell'apparecchio tuttavia il fastidio realmente percepito dai giocatori dopo circa un'ora di gioco poteva essere preoccupante, scoraggiando eventuali compratori della console in particolare i genitori preoccupati per la salute dei loro bambini.

Che dire più se non che l'idea di base era buona, ed attualmente è sviluppata per lo più come un'alternativa ai lettori dvd portatili, ma uscì troppo presto e con una qualità tecnica ed una rosa dei giochi, veramente di livello bassissimo e i risultati negativi furono senz'altro meritati.

2.4.2 Gothic 3



Sviluppatore: Piranha Bytes

Pubblicazione: JoWood

Data pubblicazione: 2006

Genere: GDR

Piattaforma: Microsoft Windows

Supporto: DVD-ROM

Requisiti hardware per PC:

Windows 2000/XP/XP64, 1024 MB RAM, Intel Pentium 4 / AMD CPU 2 GHz o equivalente, Direct3D scheda grafica compatibile con almeno 128 MB e Shader Model 1.4

Uno dei giochi più attesi e che ha deluso il pubblico che comunque lo ha acquistato, facendo registrare 100.000 copie vendute in Germania nella prima settimana. Il problema del gioco, consiste nell'eccessiva quantità di dati da elaborare, cosa non possibile nei computer dell'epoca. Anche impostando le opzioni di grafica a livello minimo, tra cui la distanza visiva del personaggio e di conseguenza la quantità di elementi da elaborare nello spettro visivo, il gioco viene visualizzato, come si dice in gergo, 'a scatti', risultando poco giocabile già nelle fasi iniziali. La soluzione? Quella che viene attualmente applicata nella maggioranza dei casi in cui risultino questi problemi e di cui parlerò più avanti: le 'patch', che sono dei pacchetti scaricabili da internet che migliorano il gioco, correggendo bug o eliminando alcune imperfezioni. Nel caso di Gothic c'è stato bisogno di molte patch e di attendere che l'hardware migliorasse, infatti sulle macchine attuali e con le versioni nuove del gioco i problemi sono stati quasi del tutto eliminati e non si sono ripresentati

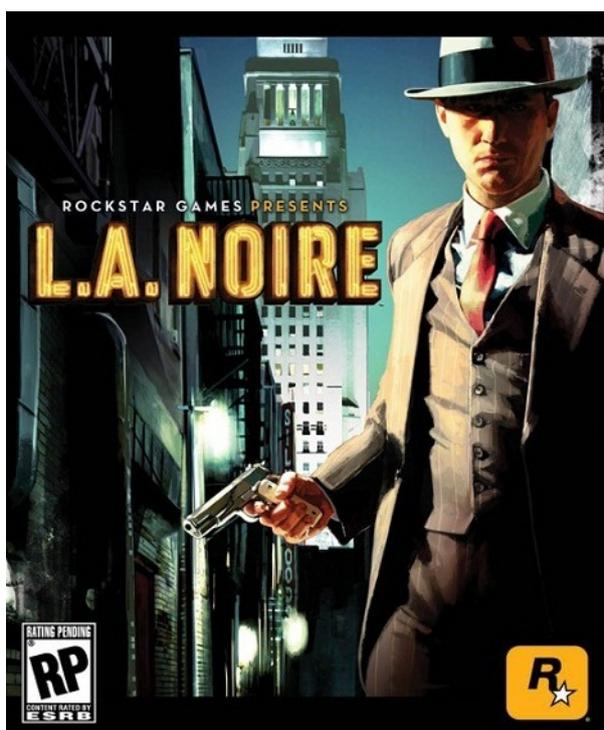
nel capitolo successivo del gioco.

Un problema simile c'è stato anche in un altro gioco molto atteso, **Crisis** che al momento dell'uscita non dava la possibilità di essere eseguito al massimo della sua grafica, in quanto l'hardware che richiedeva era possibile trovarlo solo nei computer della NASA.

2.5 Uno sguardo al futuro

In questi giorni si parla molto di un gioco di prossima uscita che punta a rivoluzionare il mondo dei videogiochi, apportando un'innovazione molto importante all'interno della grafica e delle interazioni con i personaggi dei videogiochi. Questo gioco è

2.5.1 L.A. Noir



Sviluppatore: Team Bondi

Pubblicazione: Rockstar Games

Data pubblicazione: Maggio 2011

Genere: Avventura grafica, Azione

Piattaforma: PlayStation 3, Xbox 360

Motore fisico: Euphoria

Motore grafico: RAGE

Supporto: DVD-ROM, Blu-Ray

Attesissimo gioco della Rockstar game, che unisce la giocabilità della sua famosa serie GTA ad elementi di avventura grafica. Sono alcune caratteristiche di quest'ultimi lo rendono uno dei giochi più attesi del momento e vado a spiegare il perché. Vestiamo i

panni di un detective nella Los Angeles degli anni 50, precisamente nel 1947, alle prese dei casi di omicidio, rapine, cospirazioni e altre attività illecite che corrompono la città fino alle fondamenta. Per risolvere il caso possiamo dover utilizzare uno o più delle seguenti tecniche investigative:

analisi del luogo alla ricerca di prove e indizi, pedinare un presunto colpevole e origliare quando parla con qualcuno, ed anche interrogare testimoni o indiziati. Finora niente di nuovo, ed invece è qui che c'è la svolta tecnologica ideata dal Team Biondi, infatti la particolarità di questo gioco, è proprio negli interrogatori. E' stato realizzato con la classica tecnica del motion capture per i movimenti, ma la novità è nella nuova tecnologia utilizzata, chiamata **motion scan** con la quale è possibile riprodurre le espressioni e le microespressioni (ovviamente accentuandole) del viso, cioè tutti quei movimenti volontari ed involontari che compiamo quando mentiamo, siamo sorpresi, spaventati, arrabbiati, eccetera, insieme ad altri elementi rivelatori come il balbettare, deglutire, distogliere lo sguardo, grattarsi ecc. derivanti dalla cinesica. Tutto questo viene utilizzato dal giocatore per capire come gestire l'interrogato e dare così una direzione all'interrogatorio per farlo confessare o farsi dare informazioni; si parla di più di 50 ore di dialoghi con questa tecnologia.

Una cosa mai vista nel mondo dei videogames che potrebbe sicuramente essere un nuovo inizio sia per le avventure grafiche che per sviluppi di nuovi generi, o per modificarne di esistenti, aumentando l'effetto sorpresa in alcuni giochi come Fable, Fallout e Two Worlds ad esempio, in cui l'effetto sorpresa poteva essere dato dal ricevere una missione che si rivelava una trappola; invece ora con questa nuova tecnologia ed aggiungendo magari un'abilità legata all'intelligenza, il personaggio potrebbe scoprire in anticipo l'inganno e volgere gli eventi a suo favore. Personalmente la trovo un'innovazione molto interessante, e mi aspetto molto dagli sviluppi futuri.

Capitolo 3

Analisi dell'evoluzione del mondo videoludico

Dopo aver fatto un excursus storico del mondo dei videogames, in questo capitolo analizzerò l'evoluzione avuta nei due diversi campi del mondo dei videogames:

evoluzione hardware: potenza o innovazione? Confronto fra le console next-gen e il relativo hardware, con accenno ai 'casual gamer' e alle nuove tecnologie come **Kinect** e **PlayStation Move**

evoluzione software: qualità grafica o leggerezza? Confronto fra i giochi **alto profilo** e il **multiplayer online** con accenno ai nuovi social game da browser e nei social network.

3.1 Evoluzione Hardware

La guerra delle console che imperversa tra le tre case produttrici principali, **Microsoft**, **Sony** e **Nintendo**, è combattuta in diversi ambiti; in un primo momento, dopo la fase storica del dominio della Nintendo, lo scettro è passato alla Sony, grazie all'innovativa evoluzione hardware avuta con l'uscita della prima Playstation che presentava una qualità grafica di gran lunga superiore alle rivali con i suoi 32 bit. La Nintendo risponde con la Nintendo 64, che prende il nome proprio dal passaggio a 64 bit. Qualche anno dopo c'è stato il cambio generazionale, la Sony ha fatto uscire la Playstation 2,

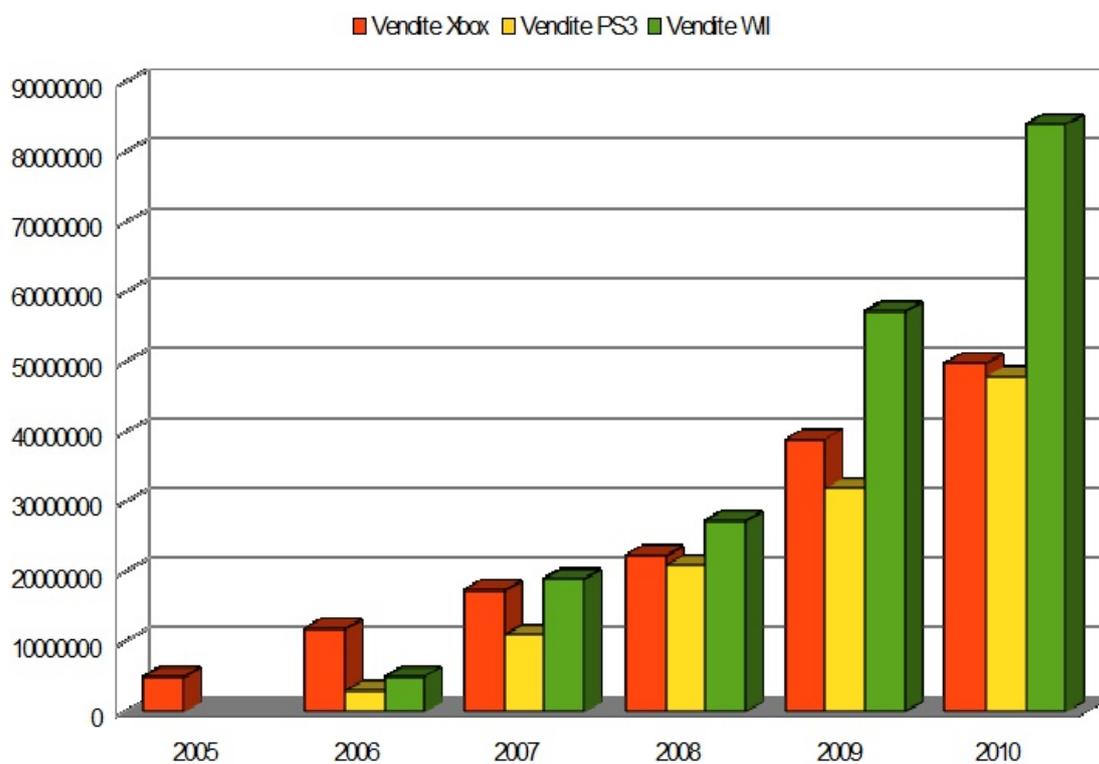
alzando ancora di molto lo standard qualitativo del momento storico. Questo modo di pensare, in cui si è creduto molto importante l'hardware e si è tralasciato il software, ha fatto sorgere un problema, ed ha iniziato ad incrinarsi il concetto che basta potenziare la console per migliorare le vendite. Le case produttrici ebbero delle difficoltà nel gestire i nuovi supporti e crearono giochi con una grafica migliorata ma dalla longevità molto ridotta. Questo ebbe ripercussioni anche nel campo della pirateria, da sempre esistita e che ha aiutato moltissimo le vendite hardware di casa Sony, visto che risultava abbastanza semplice modificare la console per leggere quelle che erano definite 'copie di backup' dai produttori dei chip per la modifica. Prezzi molto alti, i giochi arrivavano a costare anche 70.000 lire, con una longevità molto bassa, 7/8 ore di gioco per completare Metal Gear Solid 2, ed una facile alternativa, modificare la console, fecero sì che da questo momento in poi i produttori capissero che non bastava aumentare la potenza hardware, ma anche gestire meglio il software per limitare il fenomeno della pirateria. Le maggiori vendite si ebbero difatti, nei generi 'a lunga durata', cioè nei giochi come quelli di sport e di combattimento che non hanno una 'fine' effettiva, ma che possono essere giocate per centinaia di ore, avendo come unico limite teorico l'uscita del nuovo capitolo con cadenza annuale, nel caso di quelli sportivi, o anche più lunga, come in quelli di combattimento. Per combattere questo fenomeno, oltre a cercare di migliorare il software, le case produttrici pensarono ad un altro escamotage, l'utilizzo obbligatorio di particolari hardware acquistabili insieme al gioco. Ad esempio uscirono nuovi giochi come Guitar Hero, di cui ho parlato precedentemente, che 'obbligavano' all'acquisto del software originale per avere la periferica con cui giocare, o il Playstation Eye, venduto insieme al gioco 'Eye of the Judgment', gioco di carte virtuali, o come Buzz, di cui ho sempre parlato in precedenza e molti altri. Infatti la Playstation 2 è risultata la console con il più alto numero di componenti hardware aggiuntivi. La Microsoft ha risposto alla PS2 con la Xbox, aumentando il livello qualitativo dell'hardware ed aggiungendo funzionalità nuove, facendo diventare la console un vero e proprio media center collegabile al computer, che dava anche la possibilità di vedere film in divx e di salvare dati in un HD contenuto direttamente nella console. Stesso discorso per la PSP, nasce come un media center portatile, con la possibilità di vedere film ed ascoltare musica oltre che giocare, a confronto con la nintendo DS che ha come pregio i due schermi, ed anche se ha una qualità grafica nettamente

inferiore, ha delle ottime vendite, infatti il mercato sta cambiando soprattutto grazie alla Nintendo, che invece di puntare al semplice miglioramento della qualità hardware, pensa che il pubblico voglia qualcosa di nuovo e di innovativo. Nel frattempo la Microsoft si gioca la carta 'anticipo' facendo uscire per prima una console next generation, la Xbox 360, che ha una grafica di molto superiore a tutte le console presenti sul mercato fino a quel momento; ovviamente la fretta di far uscire la console comporta benefici ma anche molti problemi; infatti senza nessun diretto concorrente nel primo anno dall'uscita, la Xbox 360 vende abbastanza bene, ma i guadagni vengono molto limitati dai grandi problemi causati da una cattiva gestione dell'hardware. Infatti risultava insufficiente il raffreddamento e la scheda madre si danneggiava facilmente per il surriscaldamento, dando così il via al fenomeno dei temutissimi 'Tre led rossi'(detti anche i led della morte) che hanno fatto perdere molti dei guadagni che la Microsoft ha cercato di ottenere con l'uscita anticipata della console. L'anno dopo la Nintendo e la Sony rispondono per le rime, con prodotti completamente diversi tra loro; la Sony sforna la Playstation3, una console dall'hardware potentissimo, continuando a combattere la battaglia in maniera lineare, credendo che le battaglie si vincano solo avendo armi migliori (in questo caso l'hardware); così la Sony decide di mettere in vendita la PS3 con un lettore Blu-ray, un nuovo supporto che risulta essere 10 volte più capiente degli attuali DVD e 5 volte più dei Double layer (usati dalla Xbox360), che sicuramente assicura una qualità altissima per film e giochi, ma che allo stesso tempo comporta un prezzo di partenza della console altissimo, che ha fatto sì che la vendite della PS3 furono molto più basse del previsto (addirittura la Sony comunicò un abbassamento di prezzi poco tempo dopo, dicendo che la PS3 era venduta a un prezzo inferiore del costo di produzione, quindi in perdita); la Microsoft cerca di rispondere al nuovo supporto con un lettore esterno ed un nuovo formato, l'HD-DVD, che viene ritirato dal commercio dopo pochissimo tempo e viene abbandonato. La microsoft viene aiutata nelle vendite, come successe per la PS e la PS2 dalla facile modificabilità e dai supporti facilmente masterizzabili, cosa che ha aiutato la Microsoft a rimettersi in sesto e a fare uscire nuovi modelli di Xbox360 senza i problemi dei 3 led e con consumi inferiori, passando da un'architettura a CPU e GPU separate da 90 nm, ad una a chip unico con CPU e GPU da 45 nm l'uno; attualmente la Xbox360 conta ben 6 modelli, che non sono altro che tentativi di migliorare l'errata architettura

iniziale. Il punto di svolta si è avuto grazie alla Nintendo che ha sbaragliato (nel campo delle vendite) le rivali, dando dimostrazione che in guerra non è importante solo la potenza bellica ma è con una buona strategia che si vince; nasce così la Wii che finora è la console più venduta nella storia dei videogames. La Wii non ha una potenza grafica eccezionale, da molti addirittura paragonata come livello alla prima Xbox e che risulta essere inferiore all'ultimo modello di iPhone, ma porta con sé un'innovazione straordinaria, il cambio del modo di giocare, con un controller rivoluzionario che sfrutta i movimenti del corpo, quindi facilmente utilizzabile da tutti, a differenza dei classici controller che richiedono una maggior esperienza e dimestichezza. La Nintendo si rivolge ad una fetta enorme del mercato che prima non si avvicinava al mondo dei videogames, i **'casual gamer'** cioè persone diverse dal classico videogiocatore abituato a usare i controller, persone comuni come una casalinga, delle ragazzine e persone anziane, per far capire che tutti possono usare questa nuova console senza alcuna difficoltà; è un grandissimo successo, la Wii ha venduto 84,04 milioni di copie (al 25 dicembre 2010), la Xbox360 50 milioni (al 5 gennaio 2011) mentre la Playstation3 ne ha vendute 48,1 milioni (al 5 gennaio 2011). A questo punto, la Microsoft e la Sony hanno risposto con due nuovi accessori per recuperare terreno: la prima è la Microsoft che annuncia il progetto **Natal**, che poi prenderà il nome definitivo di **Kinect**, che farà sì che non serva più nessun tipo di controller, mentre la Sony progetta una via di mezzo tra il Wii Remote e il Kinect, il **PlayStation Move**, affettuosamente ribattezzato 'il cono gelato' per la sua forma, che utilizza il **Playstation Eye** ed un controller. Quest'ultima risulta un Wii remote più preciso, grazie all'integrazione della videocamera, ma le promesse più rivoluzionarie sono quelle della Microsoft e della sua Kinect. In principio, alcuni video, mostravano che era possibile far scansionare oggetti e fogli con delle scritte e digitalizzarli grazie a questa nuova periferica e la Microsoft parlava di comandi vocali e di rivoluzione del genere soprattutto, grazie ad un riconoscimento delle dita dell'utente e quindi la possibilità di simulare in maniera molto realistica questo genere di giochi. Purtroppo la Microsoft si è resa conto che la produzione di una periferica del genere sarebbe stata impossibile, visto che i costi sarebbero diventati enormi, e la Kinect è stata fatta uscire prima di Natale ad un prezzo di 150 euro, senza il riconoscimento delle dita, senza i comandi vocali (o meglio senza la lingua italiana) e senza la tecnologia della scansione e l'inserimento 'in

game'. Risulta comunque una buona periferica e con le giuste tecniche di marketing, riesce a vendere in un mese 8 milioni di copie, a differenza delle 4,1 milioni vendute dal Move in 2 mesi.

Grafico vendite delle tre console



3.2 Evoluzione software

Per chiudere il discorso ‘guerra tra console’ bisogna ribadire un concetto a cui avevo già accennato, cioè che il software ha giocato la sua parte. Infatti nel momento in cui la qualità grafica delle console non differisce di molto, l’unica arma che una casa produttrice può utilizzare sono le ‘esclusive’, che fanno sì che l’utente sia direzionato all’acquisto di una console o dell’altra. Ma sarebbe riduttivo pensare che le differenze software si fermino a questo, infatti una grande differenza tra le due console, Xbox 360 e PS3, è la scelta della dashboard e dell’online. Facciamo un passo indietro e riallacciamoci al discorso fatto in precedenza delle ‘patch’; sembra che sia diventata ormai una consuetudine per molte case produttrici di software, quella di non testare adeguatamente il prodotto prima della messa in vendita, facendo un debug molto approssimativo, forse per metterlo in commercio più velocemente. Infatti di errori da correggere se ne trovano molti, ed è necessario aggiornare abbastanza frequentemente per migliorare le prestazioni, la compatibilità o la giocabilità nel caso di un videogame. Questo ha portato però anche ad un miglioramento, perché questo sistema viene utilizzato anche per perfezionare le funzioni delle console; la xbox360, la ps3 e la wii, hanno infatti un sistema operativo aggiornabile e questo fa sì che la console possa sempre essere migliorata con il passare del tempo. Ad esempio è possibile scaricare i codec per la visione di divx o la lettura di alcuni tipi di file audio, o rendere compatibile una console vecchia con nuove periferiche (come nel caso della Kinect), o di aggiungere funzioni nuove come gli store, in cui è possibile acquistare film on-demand o espansioni e livelli aggiuntivi dei giochi. Tutto questo è possibile farlo direttamente da console, visto che sono collegabili ad internet, e questo ha fatto sì che si sviluppasse molto anche il fenomeno del gaming online. Anche qui le strade intraprese sono diverse; la Microsoft ha creato diversi tipi di abbonamenti per giocare online, con un costo fisso mensile o annuale, lasciando gratuito l’accesso ad internet per chat, gestione profili e altri utilizzi della console online, mentre il gaming è messo a disposizione su dei server che vantano una buona stabilità e un ping abbastanza basso, evitando così il fastidioso effetto ‘a scatti’(o lag) e la disconnessione involontaria. La Sony invece ha adottato la politica del ‘free’, dando la possibilità ai gamer di utilizzare server gratuiti senza abbonamenti. Ovviamente la qualità è molto diversa, infatti i server Sony risultano avere molta più lag e le disconnessioni sono molto più frequenti.

Un altro piccolo errore, subito corretto, della Sony, è stato quello di non garantire la retrocompatibilità con i giochi della PS2, cosa che ha fatto infuriare i possessori della precedente console che sono passati alla nuova e si sono ritrovati a non poter continuare ad utilizzare i giochi sulla nuova console. Un punto a favore, invece, va dato alla Sony per il legame che mantiene con le vecchie console, facendo sì che per qualche anno continui ad uscire software anche per chi possiede la precedente versione della Playstation; la Microsoft ha utilizzato la politica opposta, facendo sì che una volta uscita la Xbox 360, i produttori smettessero immediatamente di produrre software per la console precedente.

Ma ampliamo il discorso ad un campo più esteso. Negli ultimi anni si è notato che i videogiocatori apprezzano molto i giochi con una grafica eccezionale, con motori grafici che permettano combattimenti spettacolari contro decine di avversari e effetti grafici da film, ma si stanno facendo avanti nuove tipologie di giochi, come i browser game e i free game online. Questi giochi sono l'esatto opposto di quelli precedentemente descritti, ma offrono la possibilità di giocare gratuitamente ed esistono di moltissimi generi, dal manageriale all'RPG. Ovviamente niente è completamente gratis in questo mondo; questi giochi hanno una grafica molto semplice e puntano molto sulla qualità del contenuto e su un'estetica attraente; sono stati studiati per essere gratuiti e i produttori guadagnano tramite la pubblicità nel sito, ma allo stesso tempo danno la possibilità di acquistare 'potenziamenti' a pagamento, per migliorare il proprio personaggio più velocemente degli utenti free. In pratica puntano molto sull'agonismo che si crea tra i giocatori e con buoni risultati, visto che l'utente si trova a dover spendere solo pochi euro per poter acquistare la moneta del gioco in questione e considera la spesa accettabile rispetto ai 50/60 euro che avrebbe speso per un normale videogames. Alcuni giochi di questo genere sono il famosissimo Travian, Shakes & Fidget o tutta la serie di giochi della Zynga. Quest'ultima è nata incorporata in Facebook, ed è la società che ha iniziato il fenomeno delle 'richieste' tramite **Farmville**. La particolarità di questi giochi consiste nell'aggiunta di bonus ottenibili contattando degli amici che possono accettare una tua richiesta di aiuto o un tuo regalo previa iscrizione; in questo modo il gioco si autopubblicizza utilizzando i giocatori come mezzo per aumentare i proprio iscritti.

Esistono anche altre tipologie di giochi solo online che si presentano con una grafica

molto migliore, anche se molto lontana dai giochi ad 'alte prestazioni' e una giocabilità completamente diversa. Il primo posto per importanza va ad uno dei giganti della Blizzard, che ha avvicinato moltissimi appassionati al genere e che vanta molte imitazioni, anche gratuite: World of Warcraft. Dopo sei anni dalla sua uscita è ancora sulla cresta dell'onda grazie a continui aggiornamenti e all'uscita di espansioni a pagamento; è il videogame con i più alti record di vendite ed ha infranto molti primati: 12 milioni di utenti, in auge per 6 anni, la sua ultima espansione ha venduto 4,7 milioni di copie al day-one e molti altri primati. Purtroppo però, anche quest'ultimo non è immune al fenomeno della pirateria; esiste, infatti, una serie di server paralleli dove è possibile giocare ad una versione pirata del gioco, ovviamente con server molto più lenti, laggati e con ping altissimi, ma risultano essere completamente gratuiti e gremiti di utenti. Sembrerebbe che la Blizzard, per ovviare a questo problema abbia iniziato a pensare ad una versione gratuita del suo capolavoro, seguendo l'ottimo esempio della Warner Bros. che ha reso disponibile una versione gratuita di Lord of the Rings Online, il gdr di Turbine ispirato al capolavoro di Tolkien.

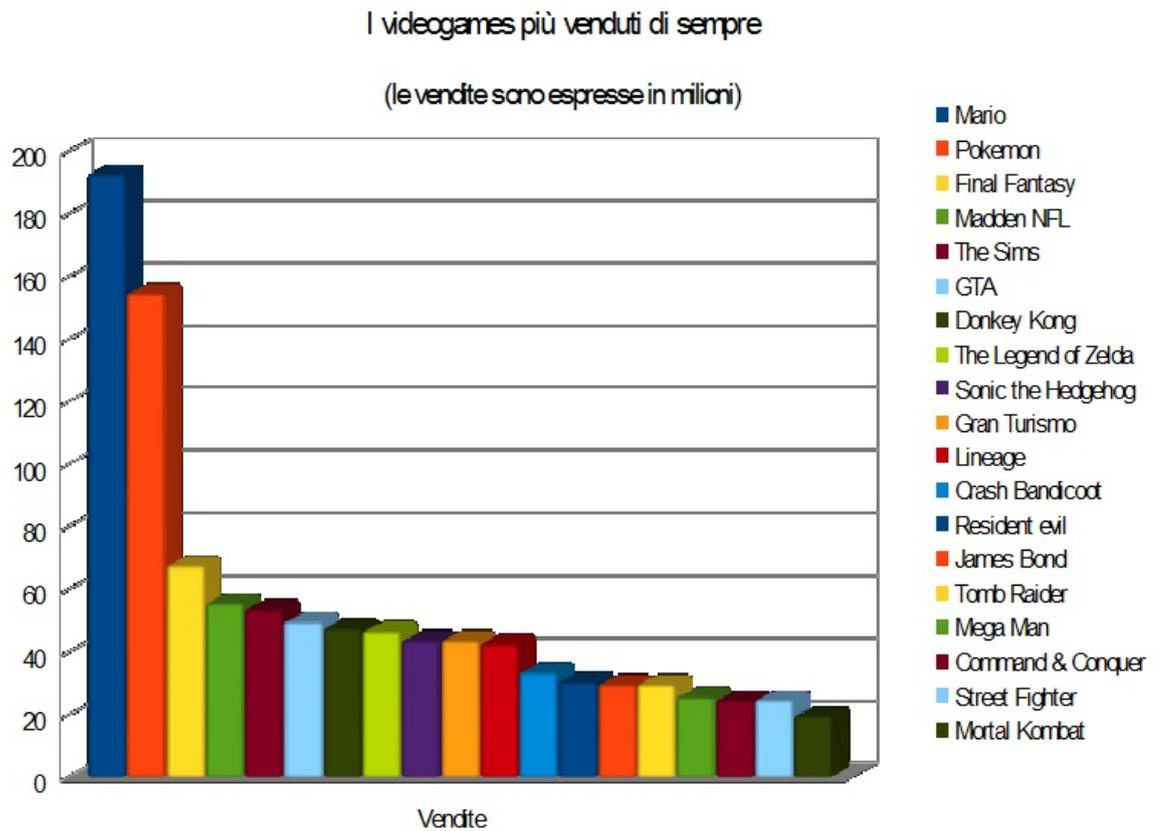
Per quanto riguarda i passi avanti fatti nel campo della pirateria dei giochi ad 'alto profilo', possiamo parlare del continuo impegno profuso dalla Microsoft per arginare le falle di sicurezza della sua Xbox. A differenza della Wii, che risulta essere insieme alla PSP una delle console più facilmente modificabili, e della PS3, di cui sembra essere uscita solo ora una modifica attuabile ancora da pochi e poco interessante visti i prezzi alti dei masterizzatori e dei supporti, la Xbox ha dovuto combattere, sin dalla sua nascita, con tecniche di modifica sempre più avanzate. E' stato, ed è ancora, un continuo scambio di colpi tra la Microsoft e i cracker; all'inizio risultava più facile modificare la console ed era possibile anche giocare online, ma la risposta non si fece attendere, la Microsoft creò una serie di controlli online che 'bannano' definitivamente la console, impossibilitandola ad accedere ad internet. I cracker creano due altri tipi di modifiche software dando la possibilità all'utente di scegliere tra due versioni: una con alta compatibilità con tutti i giochi o una 'stealth' che dà un'alta probabilità di giocare online senza essere bannati, rinunciando alla compatibilità con alcuni giochi. La Microsoft continua ad aggiornare la dashboard mettendo dei nuovi blocchi che continuano ad essere elusi; attualmente

girano voci su un nuovo sistema di blocchi chiamato Anti Piracy 2.5 AKA AP2.5 che è un controllo implementato dalla dashboard v2.0.12611.0 ufficiale rilasciata da Microsoft oppure dalle beta 2.0.12606 o superiori che inibisce l'esecuzione dei giochi AntiPiracy2.5 Media presente negli ultimi giochi usciti. Questo controllo può essere bypassato solo con la modifica del firmware del lettore della console.

Nel mondo dei videogames si può assistere a comportamenti contrastanti come quello della Ubisoft che ha rinunciato a proteggere l'ultimo capitolo di Prince of Persia (Le sabbie dimenticate), sostenendo che almeno avrebbero risparmiato i costi di ricerca per le protezioni che tanto puntualmente vengono eluse;

la Eidos invece ha attuato una politica diversa in Batman: Arkham Asylum, aggiungendo una forma di protezione secondaria, facendo sì che nel caso in cui il software non fosse originale, il protagonista sarebbe rimasto bloccato ad un punto del tutorial senza poter andare avanti. Ho visto aziende importati costrette a dover vendere i loro marchi, come la Midway Games, Inc. che ha venduto il marchio Mortal Kombat e nonostante questo non è riuscita a salvarsi dal fallimento, ed è stata completamente acquisita dalla Warner Bros Interactive Entertainment che poi ha rinominato lo studio di Chicago dove veniva creato Mortal Kombat in NetherRealm Studios. Ricordo che La Midway è la casa che ha creato Pacman e che ha acquisito la Atari.

Un altro grosso colpo del mercato è stato dato dalla fusione tra la Eidos e la Square Enix. La Square all'inizio non è diventata proprietaria della Eidos ma ne ha acquistato buona parte ed ha sviluppato videogiochi utilizzando i marchi di proprietà Eidos. Ora la Eidos fa parte della famiglia Square Enix Holdings Co., Ltd che è quotata alla borsa di Tokyo. Questi sono, senza alcun dubbio, degli avvenimenti che hanno scosso il mondo dei videogames rafforzando, in alcuni casi, delle aziende già grandi e rendendo, in altri, molto difficile l'ingresso nel mercato di nuove case produttrici.



Conclusioni

E' impossibile sviscerare completamente l'argomento videogames; è un settore in continua evoluzione con uscite, 'rumors', annunci più o meno ufficiali che vengono pubblicati con cadenza quotidiana. Grazie ai miei studi sono riuscito a capire molto di più di questo mondo, che prima guardavo con gli occhi di un semplice utente e che ora vedo con sguardo molto più maturo. Ho analizzato la storia, l'evoluzione hardware e software cercando di evidenziare almeno in parte i momenti più importanti, ma non basterebbero dieci tesi come questa per riuscire a parlare di tutto quello che riguarda o che si collega al mondo dei videogames.

C'è uno strettissimo legame tra videogames, film e libri, ognuno attinge e si nutre delle idee dell'altro, a volte con ottimi risultati. Siamo in un momento molto particolare, ma se dovessi dire quello che ho notato nei miei studi e con la mia esperienza, direi che come in molti altri campi, ci ritroviamo in un continuo cerchio di 'ripetizioni migliorate'. Ho notato come ad ogni cambio tecnologico si ripropongano con veste rinnovata sempre le stesse idee, come ad esempio gli accessori tipo le light gun, che si dice risalgano addirittura al 1937 anche se non in versione digitale, riproposte dalla Nintendo 30 anni fa e di nuovo ai giorni nostri dalla stessa Nintendo e dalla Sony con accessori aggiuntivi per i loro controller;

il 3D viene riproposto ciclicamente risultando sempre un fallimento soprattutto per la necessità di utilizzo di accessori aggiuntivi come gli occhiali, che a lungo andare provocano mal di testa e nausea nei casi peggiori; e giusto aggiungere che probabilmente sta per avvenire la svolta decisiva, visto che sono stati annunciati i primi schermi 3D che non necessitano di accessori extra, dobbiamo solo vedere come reagirà il pubblico e come verranno integrati nel mondo videoludico.

Un'altra cosa che ho notato e che onestamente mi preoccupa e allo stesso tempo mi rende felice, è che le grandi case tendano all'omologazione. Mi preoccupa perché sembra che non sfruttino più (se ci sono ancora) i loro settori di ricerca, pensando che sia più facile 'copiare' le idee che risultano commercializzabili per poi migliorarle. L'unica che sembra non seguire questa strada è la Nintendo, che continua a seguire il suo personale percorso creativo. Possiamo vedere come la Wii risulti differente dalle altre console, non molta potenza ma molta innovazione; risposta delle concorrenti? Creare dei controller simili per cercare di carpire il successo di questa nuova idea, imitando palesemente, come nel caso della Sony che non ha fatto altro che proporre un sistema simile a quello della Wii con dei miglioramenti, o creativo nel caso della Microsoft con il Kinect.

Solo il futuro ci dirà se le cose miglioreranno o peggioreranno; sono preoccupato perché nella peggiore delle ipotesi la Nintendo presenterà la Wii2 che sarà identica alla prima ma con un hardware potenziato e si continuerà ad avere delle console praticamente senza differenze; sono speranzoso perché nel migliore dei casi le tre aziende si sproneranno a vicenda migliorando le loro tecnologie tramite i settori di ricerca (che personalmente reputo l'anima e il cuore del futuro della tecnologia) creando hardware sempre nuovo e capace ancora di meravigliarci.

Il momento storico non è dei migliori, l'economia mondiale non si può di certo definire florida e si sa che le prime cose che vengono eliminate sono quelle che sono ritenute superflue come gli svaghi. Come ho già detto ho assistito a delle fusioni impensabili e non solo nel campo dei videogames, come ad esempio la Disney che ha inglobato la Marvel, sintomo di problemi e di difficoltà nei mercati dei vari settori.

Per questo reputo che siano molto importanti le strutture come quella dell'archivio videoludico di Bologna, che danno la possibilità di conoscere un mondo vario ed interessante che coinvolge moltissimi settori e tutte le fasce di età, che permettono a tutti di avvicinarsi in maniera semplice e gratuita a questo nuovo modo di sognare ad occhi aperti, in cui è possibile diventare grandi generali, eroi o guerrieri; che creano un punto di incontro tra genitori e figli facendo riunire tutta la famiglia per passare qualche ora insieme; che insegnano delle cose ai ragazzi facendoli divertire e mille altri utilizzi che ora come ora non riusciamo nemmeno ad immaginare.

Bibliografia

- [1] **La cultura dei videogames** <http://culturavg.altervista.org/storia.html>
- [2] **Videogiochi, i primi games della storia** <http://www.games4all.it>
- [3] **Sito della Cineteca di Bologna** <http://www.cinetecadibologna.it>
- [4] **Wikipedia: l'enciclopedia libera** <http://it.wikipedia.org>
- [5] **Sito della Rockstar Games** <http://www.rockstargames.com>
- [6] **Sito della LucasArt** <http://lucasarts.com/>
- [7] **Sito della Ubisoft** <http://www.ubi.com/IT/Default.aspx>
- [8] **Sito della Capcom** <http://www.capcom.com/>
- [9] **Sito della Nintendo** <http://www.nintendo.pt/>
- [10] **Sito della Sony** <http://www.sony.it/section/home>
- [11] **Sito della Microsoft** <http://www.microsoft.com/it/it/default.aspx?pf=true>
- [12] **Sito della Taito** <http://www.taito.com/>
- [13] **Sito della Konami** <http://www.konami.com/>
- [14] **Sito della Lionhead Studios** <http://lionhead.com/>
- [15] **Sito della Blizzard** <http://us.blizzard.com/en-us/>
- [16] **Sito della Square Enix (Square Co., Ltd)** <http://www.square-enix.com/na/>

- [17] **Sito della Eletronic Arts** <http://www.electronicarts.it/>
- [18] **Sito della Bethesda Softworks** <http://www.bethsoft.com/>
- [19] **Sito della Piranha Bytes** <http://www.pluto13.de/>
- [20] **Sito della Team 17** <http://www.team17.com/> Tutte le immagini, i marchi e alcuni testi presenti in questa tesi sono di proprietà esclusiva dei rispettivi proprietari.

Ringraziamenti

Ringrazio, prima di tutti, il prof. Marco Roccetti per la costante disponibilità, cortesia e infinità pazienza avute nei miei confronti; particolarmente preziose sono risultate le sue indicazioni e le aperture di ricerca, con le quali sono stato costantemente guidato nell'elaborazione di questa tesi. Soprattutto lo ringrazio per avermi dato la possibilità di elaborare la tesi su un argomento di particolare interesse per me.

Ringrazio inoltre Andrea Dresseno e Matteo Lollini, responsabili dell'archivio videoludico, per la loro disponibilità e cortesia. Mi hanno dato la possibilità di accedere a tutto il materiale dell'archivio, mi hanno aiutato nell'elaborazione della tesi e mi hanno coinvolto nella realizzazione del Far Game, dandomi la possibilità di ampliare le mie conoscenze sia in campo videoludico che in quello sociale, facendomi conoscere molti personaggi importanti del settore.

Ringrazio tutti i colleghi e amici con cui ho condiviso le fatiche di esami e progetti, come Antonello, Antonio, Cesare, Giammolo, Luca, Luigi, Massimiliano, Michael, Nicola, Stefano e Tiziano senza l'aiuto dei quali tutto sarebbe stato più difficile e noioso.

Ringrazio inoltre la mia famiglia e la mia fidanzata per essermi stati vicino, aver creduto in me e avermi dato la forza di continuare anche quando le cose sembravano volgersi al peggio.

Ringrazio i miei amici per avermi regalato momenti di svago tra un esame e l'altro, tra tutti Marco e Flavia con la piccola Matilde, Maria, Angelo e tutti gli altri.

Ringrazio me stesso per non aver mai ceduto ed essere riuscito ad ottenere questa vittoria, nonostante tutte le battaglie perse.