



Laboratorio di Videogiochi

Dispensa 1
Lezione del 13/11/2014

A cura di
Leonora Cappellini
Tommaso Mongelli

Il videogioco: definizione e tassonomia

Prima di addentrarci in qualunque discorso che riguardi i videogiochi ed il complesso processo che porta alla loro creazione, è bene creare una base concettuale condivisa da tutti, assicurandoci in primo luogo che sia ben chiaro cosa intendiamo per *videogioco*.

Che cos'è un videogioco? Istintivamente tutti sappiamo cos'è il "gioco", essendo un tratto fondamentale della natura umana (e, in realtà, anche di numerose altre specie animali), ma difficilmente sappiamo darne una definizione chiara ed universale che abbracci tutti i giochi che abbiamo incontrato nel corso della vita.

Una buona definizione ci è stata data da Greg Costykian¹, uno dei pionieri del *game design* negli anni '70/'80:

*"Un gioco è una struttura **interattiva** di significato **endogeno**, che richiede che i giocatori facciano uno **sforzo** per raggiungere un **obiettivo**"*

Tale definizione è ben lungi dall'esser perfetta se consideriamo che con l'evolversi delle tecnologie si creano in continuazione nuove possibilità e forme di gioco. La prendiamo per buona perché pone l'accento su alcuni punti chiave che contraddistinguono il videogioco non solo dal gioco tradizionale, ma anche da altre forme d'intrattenimento audio/visivo:

- 1. Struttura interattiva:** giocare non è un'attività passiva come guardare un film o ascoltare la musica, la partecipazione del giocatore è un elemento imprescindibile senza il quale il gioco non può svilupparsi;
- 2. Significato endogeno:** ci sono cose che avvengono nel gioco e che hanno senso solo all'interno del mondo creato in esso. Ovvero, spesso nei giochi esistono regole che invertono il modo in cui le cose funzionano nella realtà (davvero mangereste un fungo rosso a pallini bianchi? Sicuramente non vi farebbe diventare più alti...);
- 3. Sforzi ed obiettivi:** più che di *obiettivo*, è meglio parlare di *sforzo*, poiché come vedremo molti giochi non hanno un obiettivo vero e proprio, non "finiscono", mentre è innegabile che per progredire in qualsiasi gioco è necessario fare sforzi. Questi definiscono il grado di sfida di un gioco, troppo alto risulta frustrante, troppo basso rende il gioco noioso. Il giusto grado di sfida è una delle componenti fondamentali di un gioco ben riuscito.

Un ulteriore concetto intrinseco nella definizione di Costykian è quello di **regola**: qualsiasi videogioco ha delle sue regole che definiscono come, quando ed in che misura il giocatore interagisce con esso, definendo nella pratica le **meccaniche** che governano il flusso del gioco ed il feedback dato al giocatore in base al suo comportamento.

¹ http://it.wikipedia.org/wiki/Greg_Costikyan

La definizione delle meccaniche di gioco, degli obiettivi e del grado di sfida costituisce il passo fondamentale nel design di qualsiasi gioco: potremmo dire, volendo farla breve che

“Il game design è l’atto di decidere come funziona un gioco.”

Il destino di un videogioco, il suo successo o fallimento, è strettamente legato alla bravura di chi si occupa della sua ideazione (il *game designer* nella fattispecie) nel miscelare gli elementi per creare un prodotto che *funzioni*, che tenga il giocatore incollato allo schermo fino alla fine, sempre che una fine ci sia, e che lo porti comunque a ripetere l’esperienza di gioco più volte. Torneremo ad analizzare nel dettaglio il processo di *game design* più avanti (lezioni 5 e 6), quando avremo passato in rassegna le numerose discipline coinvolte in esso.

Per il momento ci soffermeremo un altro po’ a conoscere il videogioco cercando di darne una tassonomia. Così come i libri, i film ed altri prodotti d’intrattenimento, anche i videogiochi possono essere suddivisi in generi, che si differenziano principalmente in base ad obiettivi e meccaniche.

Vediamo quindi i principali generi², accompagnati da qualche esempio di successo, senza dimenticare comunque che non esistono suddivisioni rigide e che esistono giochi che possono essere classificati in più generi, i cosiddetti *crossover*.

Azione/avventura

Può essere a sua volta suddiviso in sottogeneri, vediamone alcuni:



Punta e clicca

I videogiochi della serie *Monkey Island* (e in generale tutte le avventure grafiche *LucasArt*) sono il caposaldo del genere *point&click*. Basta l'utilizzo del solo mouse per permettere al giocatore di esplorare il mondo, interagire con l'ambiente e con vari oggetti, e perfino con altri personaggi, scegliendo cosa dire o fare tramite un clic. Il giocatore progredisce nell'avventura risolvendo mano a mano i vari enigmi che incontra nel corso del gioco.

Avventura

Ne fanno parte giochi come quelli della serie *Tomb Raider* (Eidos Interactive) basati sul concetto di *spelunking*, “andare per spelonche”. Il giocatore è tenuto ad esplorare il mondo per scoprire gli obiettivi che deve raggiungere e le azioni che deve compiere per soddisfarli (raccolgere oggetti, sconfiggere nemici, salvare alleati...) fino a che non viene raggiunto l’obiettivo finale che porta a conclusione la storia.



² La classificazione dei generi videoludici fa riferimento a K.Berens, G.Howard, *The Rough Guide to Videogaming*, Rough Guides, 2002



Survival Horror

Ne fanno parte giochi come quelli della serie di *Resident Evil* (Capcom), *Silent Hill* (Konami), *Alone in the Dark* (Infogrames). Non sono diversi dai videogiochi d'avventura nella dinamica, si caratterizzano per un'ambientazione generalmente popolata da mostri ostili al giocatore, che per progredire deve preoccuparsi di fare il possibile per uccidere i

nemici e sopravvivere fino alla fine del gioco.

Spionaggio

Il principe di tutti i videogiochi basati sul concetto di *nasconditi e spara* è sicuramente *Metal Gear* (Konami). L'ambientazione è molto simile al *survival horror*, ma senza mostri: teoricamente si può finire il gioco senza uccidere un solo nemico (salvo i casi in cui, essendo previsto dalla trama del gioco, sia proprio inevitabile), la regola principale è *non farsi vedere*.



Platform

Il termine *platform* descrive tutti quei videogiochi in cui la meccanica di gioco implica l'attraversamento di livelli costituiti da piattaforme a volte disposte su più piani fino alla conclusione del gioco.



Sua Altezza Mario, Re dei Platform...



...ed il suo primo vero rivale, Sonic

RPG

L'acronimo RPG sta per *Role Playing Game*, in italiano *Giochi di Ruolo* (GdR). Sono giochi in cui la componente narrativa è molto sviluppata, e derivano direttamente dagli eponimi giochi di carte o con soldatini inventati negli anni '70 (a partire dal *Dungeons & Dragons* di Gary Gygax). il giocatore interpreta il ruolo di uno o più personaggi e tramite la conversazione si muove in uno spazio immaginato, dove avvengono fatti fittizi, avventurosi, in un'ambientazione

narrativa di origini storiche, ispirata al cinema o ad opere letterarie o spesso puramente inventata.



La giapponese Square-Enix è specializzata in RPG, come quelli della famosa (e lunghissima) serie *Final Fantasy*



Anche la Blizzard conosce bene gli RPG: questo è *Diablo*

RTS

L'acronimo RTS sta per *Real Time Strategy Game*, in italiano *Videogiochi di strategia in tempo reale*. Il termine *strategia*, in questo contesto, significa che il giocatore controlla interi eserciti piuttosto che singoli personaggi o unità. L'azione nel gioco fluisce in modo continuo, lasciando al giocatore la possibilità di agire in qualsiasi momento. Solitamente hanno uno sfondo bellico; l'ambientazione, come per gli RPG, può essere reale o di fantasia.



In *Command & Conquer: Red Alert* (WestWood – EA Games) Alleati e URSS si contendono un'Europa in cui Hitler non è mai esistito...



Umani e alieni combattono la Via Lattea in *StarCraft* (Blizzard), secondo videogioco più venduto per PC di tutti i tempi dopo *The Sims*

God Games

Il giocatore è il "dio" del gioco: può essere il sindaco di una città, il manager di una società, perfino un'astratta entità trascendente e gestire il campo d'applicazione dei suoi poteri demiurgici, che si tratti di una squadra, di una civiltà dalla preistoria al viaggio nello spazio o

di un pianeta intero. In genere i God Games non hanno una trama compiuta ed un obiettivo finale, al giocatore è lasciata piena libertà di azione.



Il sovraccitato *The Sims* (Aspyr Media – EA Games), il gioco per PC più venduto di tutti i tempi

FPS

L'acronimo FPS sta per *First Person Shooter*, in italiano *Sparatutto in prima persona*. Come dice il nome stesso, l'azione principale (e talvolta unica) in questo genere di gioco è *sparare* (e raccogliere munizioni ed altri oggetti per curare le ferite procurate dai nemici). Lo scopo principale è quello di affrontare livelli ambientati in esterni o interni con la visuale di gioco che simula il punto di vista del personaggio principale.



Wolfenstein 3D (id Software) è il primo FPS in 3D della storia che ha reso popolare il genere



Half Life 2 (Valve) ha vinto 35 volte il premio per il gioco dell'anno nel 2004...

Picchiaduro

Noti anche come *Beat 'em up*, si tratta di giochi di combattimento in cui il giocatore impersona un guerriero (uomo, donna, mostro, alieno, *cyborg* ecc.) e ci si batte contro altri giocatori o

contro il computer in scenari disparati. Il gioco può essere organizzato ad incontri, ed in tal caso lo scopo è vincerli tutti per arrivare alla fine, oppure può svilupparsi a scorrimento seguendo una trama definita.



Golden Axe (SEGA) è un picchiaduro a scorrimento ispirato a Conan il Barbaro diffusissimo nella sua versione arcade alla fine degli anni '80



Killer Instinct (RareWare), il primo vero picchiaduro a incontri in 3D

Sport

Niente di più, niente di meno: videogiochi che simulano gli sports più disparati, dal calcio alle corse automobilistiche, dal golf al sumo. L'obiettivo, naturalmente, è vincere la partita o la gara.



Pro Evolution Soccer (Konami) nel corso degli anni è diventato sempre più realistico, con formazioni sempre aggiornate e le voci dei principali commentatori sportivi



In *Ferrari Racing Legends* (Slightly Mad - Atari) il giocatore può scegliere la sua rossa tra tutte quelle che hanno fatto la storia delle corse automobilistiche

Altri giochi non contemplati nella tassonomia di Berens e Howard...

Quiz/Puzzle

I videogiochi a quiz propongono generalmente una serie di domande predisposte allo scopo di saggiare la preparazione o la memoria del giocatore.

I puzzle games, invece, mirano a saggiare la sua abilità nel creare incastri di pezzi che possono avere forme geometriche più o meno regolari (dai poligoni del Tetris alle sfere colorate di Puzzle Bobble).

Queste due tipologie di gioco, per la loro semplicità ed immediatezza, stanno trovando larghissima diffusione sulle piattaforme mobili (smartphone e tablet, si pensi a *Candy Crush Saga*, *Quiz Duello*...)



Il capostipite dei puzzle games, *Tetris* (Atari), dal 1988 ad oggi ancora giocatissimo



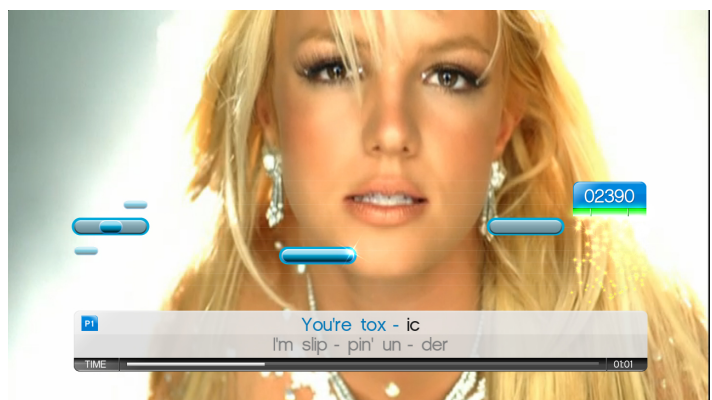
Candy Crush Saga (King.com), il gioco più popolare di Facebook fino ad oggi

Videogiochi musicali

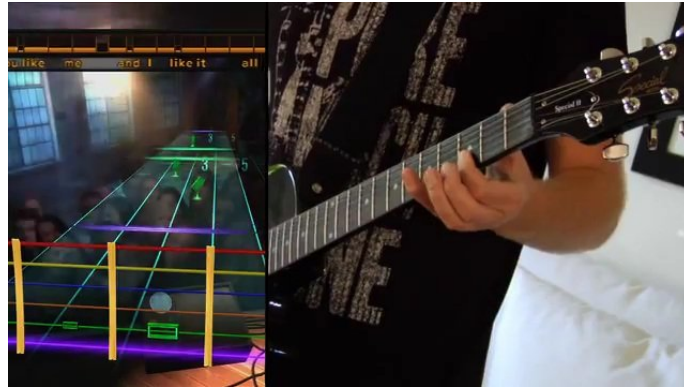
Il gameplay, per definizione è tutto basato sulla musica: al giocatore è richiesto di seguire una sequenza di ritmi, movimenti o note con il proprio corpo (quindi, di fatto, ballando) oppure utilizzando un controller, fino ad utilizzare uno strumento musicale vero e proprio collegato al dispositivo di gioco (è il caso di *Rocksmith*, sviluppato e distribuito da Ubisoft, in cui per giocare è necessario disporre di una chitarra o di un basso elettrico da collegare al computer o alla console di gioco).



Ballare...
Dance Dance Revolution (Konami)



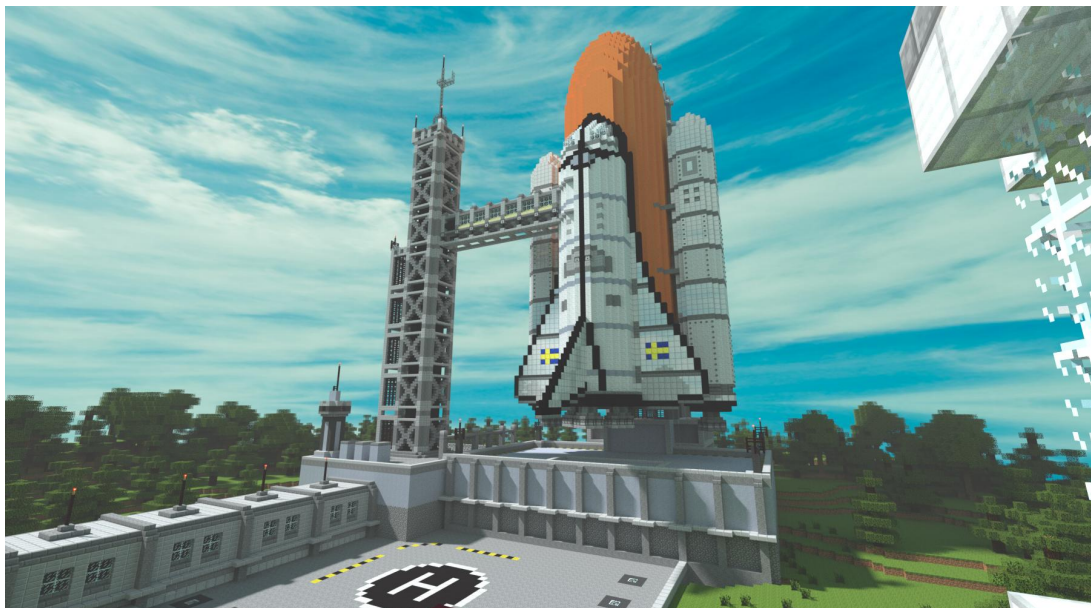
...cantare...
SingStar (Sony)



...e suonare!
Rocksmith (Ubisoft)

Sandbox

In inglese, il termine *sandbox* indica il recinto di sabbia dove i bambini possono giocare senza, presumibilmente, fare danni. Nell'ambito dei videogiochi, i videogiochi *sandbox* sono quelli in cui il giocatore ha a disposizione numerosi strumenti e possibilità, senza imporre un particolare obiettivo da raggiungere, ma lasciandolo inventare al giocatore. La più famosa (e relativamente recente) è *Minecraft*, in cui è possibile costruire di tutti, ma il giocatore è comunque tenuto a garantire la sopravvivenza del suo personaggio nutrendolo e difendendolo da *mob* ostili. Esistono anche sandbox che possono essere utilizzati, a loro volta, per creare videogiochi: è il caso, ad esempio, di *Garry's Mod*, basato sul motore di gioco di *Half Life 2*, della Valve.



In *Minecraft* si può costruire DAVVERO di tutto...