

## I QUATTRO DELL'AVE MARIA I videogiochi del 2018 (per il cinema)

Si ripropone in leggero ritardo l'appuntamento annuale su giochi, cinema e *interactive storytelling*. Nel corso del 2018 emergono, come da prassi, *blockbuster* ad alto budget di produzione e spettacolarità: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, Canada) insiste, nel solco della serie, su ricostruzioni storicamente accurate, in questo caso dell'antica Grecia. Espansioni crossmediali del cinecomik includono *Marvel's Spiderman* (Insomniac/Sony, USA) e i contenuti aggiuntivi di *Injustice 2* (NetherRealm/Warner Bros, USA). *Dragonball FighterZ* (Arc System/Bandai, Giappone) si distingue per l'integrazione spettacolare dello stile anime tramite *cel shading*. Anche giochi indipendenti e dotati di budget minori, come *Inside* (Playdead, Danimarca), si distinguono per elementi narrativi emer-

genti dalle meccaniche di gioco.

Si affermano poi definitivamente gli eSport come fonte di contenuti per piattaforme di consumo come YouTube e Twitch, tramite il crescente sviluppo di funzioni e modalità spettatoriali in giochi come *Player Unknown Battleground* (PUBG/Bluehole, USA). La chiusura di Telltale Games, contraddistintasi per la sperimentazione di linguaggi narrativi (vedi "Segnocinema" n. 197, p. 60; n. 203, pp. 60-61), rappresenta un monito sull'importanza dei dati di vendita in un mercato sempre più complesso, stratificato e competitivo. Come evidente attraverso i casi seguenti, linguaggi filmici tendono a essere sempre più efficacemente incorporati in svariati approcci all'*interactive storytelling* e in generi di gioco ormai dominanti, come quello dell'*open world*.



### A Way Out

(Windows, PS4, XboxOne). Hazelight Studios/EA. Dir. Josef Farez. Sweden/Lebanon/USA.

L'eredità di TellTale viene idealmente raccolta da un'avventura cinematografica ispirata a film come *Escape from Alcatraz* e serie come *Prison Break*. L'andamento marcatamente cinematografico si basa su lunghi piani sequenza. *A Way Out* è come un gioco altamente filmico o come un film interattivo ricco di bivi e qualche elemento d'investigazione. La sua originalità principale consiste nel funzionare esclusivamente in modo cooperativo con due giocatori. Il tema della dualità ricorre a ogni livello, inclusi quelli dei dialoghi e della trama: una poetica del binarismo che contraddistingue il lavoro del *lead de-*

*signer* e *writer* Josef Farez, già distintosi per un altro gioco con simili elementi cooperativi (*Brothers - A Tale of Two Sons*, Starbreeze, Svezia 2013).

### Detroit: Become Human

(Windows, PS4). Quantic Dream/Sony. Dir. David Cage. France.

Ennesimo ibrido Quantic Dream tra un un gioco e un film, *Detroit* prosegue nel solco della vocazione filmico-spettacolare di giochi come *Heavy Rain* (2010) e *Beyond: Two Souls* (2013) (cfr. "Segnocinema" n. 181, pp. 76-77; n. 190, p. 61). L'ultima fatica di David Cage combina alti livelli di produzione tecnologica e registica con modalità di gioco fondate su comandi di limitata complessità e bivi a scelte mul-

tipole che determinano lo sviluppo narrativo. Nuovi aspetti includono la possibilità d'investigare eventi precedenti e il ricorso a multiple *storyline* (si potrà anche, a posteriori, indagarne i diagrammi di sviluppo). La narrazione principale ricalca cliché fantascientifici e risente di dialoghi didascalici e prevedibili. *Detroit* non aggiunge molto a quanto già espresso da Cage, ma è il culmine di una lodevole ricerca tecnica. Di interesse è la sua centralità per alcuni processi di vetrinizzazione istituzionale dei videogiochi. Giochi come *Detroit* e la loro emulazione del linguaggio filmico tendono a essere esaltati dall'industria e dagli apparati di promozione, marketing e giornalismo particolarmente vicini ai propri interessi, determinando l'affermarsi di una logica dell'*happening* e della passerella.



### God of War 4

(PlayStation 4). Santa Monica Studio/Sony. Dir. Cory Barlog. USA.

La celebre serie d'azione di ambientazione fantasy sposta qui l'enfasi dal precedente stile di combattimento frenetico a una più marcata attenzione al realismo, alla storia e ai personaggi. Restano i combattimenti sanguinolenti, i temi horror-mitologici (questa volta d'ispirazione norrena), le mostruosità e l'ultraviolenza, ma all'insegna di un'inedita centralità degli aspetti narrativi. Il protagonista, Kratos, passa così da piatta incarnazione del guerriero mascolino dalla forza sovrumana a personaggio dotato di una qualche psicologia, grazie a scelte di *design* e all'introduzione di nuovi personaggi, come il figlio di Kratos, che funge da supporto per i combattimenti e per narrazioni sul tema del rapporto padre-figlio. Sul piano dei linguaggi si segnala la tendenza a privilegiare i piani sequenza per combinare narrazione e interazione.

### Red Read Redemption 2

(Playstation 4, Xbox One). Rockstar San Diego/Rockstar Games. Prod. R. Nelson. USA.

L'epopea Western del seguito del già importante *Red Dead Redemption* segnala una pietra miliare nella storia del *medium*. Mentre omaggia e incarna questo universo letterario-cinematografico dal punto di vista audiovisivo, iconografico e storico-tematico, *RDR2* lo impianta nel genere dell'*open world* (un mondo di gioco concepito come un ambiente vasto, non-lineare, costellato da dinamiche e contesti d'interazione multipli) all'insegna di un sostanziale perfezionamento

e avanzamento tecnologico, produttivo e artistico. Animazioni facciali e dettagli ambientali contribuiscono a un grado di attenzione maniacale del design per la verosimiglianza (per bere del caffè bisognerà fare bollire dell'acqua; sarà possibile interagire con ambienti, animali, oggetti; persino i testicoli dei cavalli si restringeranno visibilmente a causa del freddo nelle ambientazioni innevate). L'incredibile vastità degli ambienti ed ecosistemi narrativi (villaggi, città,

deserti, pianure, boschi) e la varietà di situazioni giocabili (sparatorie, inseguimenti, salvataggi, rapine, esplorazioni, ma anche missioni secondarie, partite a poker, battute di pesca, cavalcate, semplici passeggiate) ammobiliano un mondo straordinariamente immersivo e narrativamente ricco, in grado di alternare registri che vanno dall'epico all'emotivo, dal drammatico al satirico, combinando uno *storytelling* di alto livello con inediti standard artistici.

## TRENT'ANNI PRIMA: 1988

Nel 1988 escono gli influenti *Altered Beast* (Sega, Giappone) e *Ghouls 'n Ghosts* (Capcom, Giappone), fondati su commistioni transnazionali di temi filmici, horror, gotici e mitologici. La console Megadrive di Sega offre tali esperienze in un contesto domestico, mentre nelle sale giochi la giapponese Namco pubblica la prima *system board* che visualizza grafica a poligoni solidi tridimensionali (visti nella simulazione di guida *Winning Run*). *Super Mario Bros 3* (Nintendo, Giappone) è accompagnato da un enorme battage pubblicitario: il film *The Wizard* (Universal Studios, 1989, regia di Todd Holland) includerà scene tratte dal gioco. Vengono fondate compagnie come Walt Disney Computer Software (USA) e Image Works e Eurocom (Regno Unito), che si contraddistinguono per le forti relazioni con le licenze filmiche. In Italia, Francesco Carlà fonda a Bologna Simulmondo, la prima vera e propria *software house* italiana. Simulmondo entrerà nella storia per la produzione di simulazioni e giochi sportivi per *home computer* come i sistemi Commodore 64 e Amiga (del 1988 è *Italy '90 Soccer*, dei Dardari Bros), per le operazioni crossmediali dei giochi tratti dai fumetti (in particolare tramite accordi con la Bonelli e con i giochi ispirati a *Dylan Dog*), per le innovative modalità di distribuzione dei giochi attraverso le edicole e per un esibito tratto di 'italianità' dei suoi prodotti, distribuiti anche internazionalmente.