

Videogiochi d'avventura e di ruolo

Una panoramica storica di una categoria di videogiochi legata alla letteratura e che favorisce il pensiero creativo

Una vicenda si può raccontare con il computer in molti modi, ma diventa più interessante se il lettore viene a essere parte della storia stessa e può influenzarne gli eventi. Se, in altri termini, il lettore/spettatore è anche un giocatore... e viceversa.

Tra le principali categorie (generi) di videogiochi narrativi troviamo le avventure testuali, le avventure grafiche e i giochi di ruolo.

AVVENTURE TESTUALI: TRA RACCONTO E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

È difficile immaginare, oggi, quanto apparisse sorprendente nei primi anni '80 del secolo scorso che un computer (o meglio un programma) fosse in grado di comprendere ciò che veniva scritto alla tastiera e rispondesse a tono "eseguendo" le azioni del giocatore. Ad esempio, scrivendo:

> APRI LA PORTA

si otteneva sul monitor (rigorosamente a fosfori verdi) una risposta di questo genere:

La porta si apre con un lento cigolio, lasciando intravedere una vasta sala a malapena illuminata da...

Tra gli antenati di questi giochi troviamo, alla metà degli anni '60, un programma chiamato *ELIZA* che venne tra l'altro utilizzato per simulare uno psicoterapeuta.

Benché le sue risposte fossero semplicemente legate a certe parole chiave, le aspettative degli utenti facevano loro pensare che davvero "capisse" come fosse una persona (si parlava di "intelligenza artificiale").

Il primo gioco di avventura testuale, *Colossal Cave* (o *Adventure*), venne creato nel 1975 da **Will Crowther** e ampliato, nella versione più nota, da **Don Woods**. Il giocatore esplorava un vasto labirinto di caverne e doveva trovare il modo di superare numerosi ostacoli, sempre digitando i comandi.

Una grande diffusione delle avventure testuali si ebbe nei primi anni '80, per opera di software house come la Infocom (la cui storia meriterebbe un capitolo a parte) e di un gran numero di autori. In Italia il genere venne reso noto nel 1982 da *Avventura nel Castello*.

COME FUNZIONA UN'AVVENTURA TESTUALE

Per "capire" una frase come **APRI LA PORTA**, il programma fa per prima cosa un'analisi lessicale per separare i vari componenti (**APRI, LA, PORTA**) seguita da un'analisi sintattica per analizzarne il significato complessivo e correlarlo alla propria limitata e schematica "immagine del mondo" (*world model*), costituita ad esempio da una serie di variabili e tabelle.

Non vi è quindi alcuna vera "intelligenza", ma se il racconto e il programma sono ben costruiti è l'immaginazione del giocatore a fare il resto, esattamente come con un libro di carta.

Un'avventura comprende solitamente una componente di esplorazione e un certo numero di enigmi (puzzle) da risolvere. In molti casi non è possibile modificare la trama, anche se possono esservi diversi finali, ma il lettore/giocatore ha una certa libertà di movimento che dà un'illusione di pieno controllo.

Nel progettare questi giochi, è importante trovare un corretto bilanciamento per evitare da una parte enigmi troppi difficili e frustranti (o la "caccia" alla parola giusta) e dall'altra un percorso troppo facile per essere interessante. Un buon puzzle richiede creatività al giocatore, per trovare l'azione corretta da compiere.

Le avventure testuali sono praticamente scomparse dalla scena commerciale, ma vi sono (anche in Italia) gruppi di appassionati che continuano a produrne, talora anche di buon livello letterario. E ogni tanto qualcuno, che magari negli anni '80 non era ancora nato, riscopre i classici e si stupisce ancora.

Notiamo infine che vi sono anche esempi di avventure testuali realizzate con ebook interattivi: il lettore/giocatore non scrive alla tastiera, ma guida la vicenda scegliendo tra le possibilità offerte in ciascuna pagina.

DAL TESTO ALLA GRAFICA

Nel 1980 venne pubblicata dalla **On-Line Systems** di **Roberta** e **Ken Williams** *Mystery House*, considerata la prima avventura grafica: i comandi si scrivevano da tastiera come in un'avventura testuale, ma oltre alle risposte scritte vi erano delle semplici immagini.



Il gioco ebbe un grande successo e la casa produttrice (ribattezzata Sierra On-Line e poi Sierra Entertainment) realizzò un significativo numero di opere, di crescente qualità visiva, imitata e talvolta superata dai numerosi concorrenti.

Si trattava comunque, almeno nei primi tempi, di avventure testuali illustrate, analoghe in un certo senso alle immagini in un libro stampato; talora vi erano anche semplici animazioni.

Il meccanismo sottostante rimaneva lo stesso delle avventure testuali. Una cosa però era cambiata: al giocatore era richiesta meno immaginazione. La sua percezione degli ambienti e delle situazioni era guidata dalle immagini.

PUNTA E CLICCA

Scrivere frasi non è l'unico modo per dare ordini da tastiera: è anche possibile usare i tasti in modo simile a un videogioco d'azione, per muovere il protagonista sullo schermo e dargli ordine di agire su un oggetto vicino o di parlare con un altro personaggio, senza che necessariamente vi debba essere un'azione frenetica o comunque a tempo.

Con la diffusione del mouse e delle interfacce grafiche (introdotte per il grande pubblico dall'Apple Macintosh nel 1984) anche le avventure si adeguarono al nuovo sistema di comando, prima riducendo e poi eliminando del tutto l'uso della tastiera.

L'EPOCA D'ORO

In quella che potremmo definire l'epoca d'oro dei giochi di avventura citiamo ancora la Sierra Entertainment, in particolare con la serie *King's Quest* che utilizzò nel tempo diversi sistemi di interfaccia, ma fu la **Lucasfilm Games** (poi LucasArts) a introdurre un significativo cambiamento nella seconda metà degli anni '80.

Non si trattava di una novità tecnologica, ma di un diverso approccio al gioco: a differenza di quanto accadeva in precedenza, nelle loro avventure non vi erano vicoli ciechi e il protagonista non poteva "morire".

Questa scelta incontrò un notevole gradimento da parte dei giocatori e si diffuse rapidamente; da allora non vi furono altri cambiamenti significativi nell'interfaccia di gioco.

Tra le molte avventure classiche di quel periodo citiamo *The Secret of Monkey Island* che, grazie a una riuscitissima combinazione di storia, ironia, ambientazione e grafica, ottenne un notevole successo.

CHE COSA CAMBIA NEL MECCANISMO

Un'avventura grafica "punta e clicca" è strutturalmente più semplice di un'avventura testuale, perché tutte le possibilità sono previste in anticipo: il giocatore non può scrivere ciò che vuole, ma può solamente utilizzare gli elementi predisposti dallo sceneggiatore.

Nella realizzazione è per contro richiesto molto più lavoro per quanto riguarda la presentazione grafica, in particolare animazione ed effetti speciali, componenti il cui costo è andato crescendo di pari passo con la tecnologia, fino all'odierno 3D ad alta definizione.

Dal punto di vista logico, il meccanismo delle avventure grafiche è basato su eventi, ad esempio un click del mouse su un certo oggetto, e stati, ossia (come per le avventure testuali) valori contenuti in variabili e tabelle. Il tutorial del quaderno operativo, "Esame da agente segreto", illustra come realizzare con Scratch una semplice avventura punta e clicca.

Dal punto di vista del giocatore, con questo tipo di interfaccia vi è una maggiore accessibilità (facilità di interazione) e, per contro, meno spazio all'immaginazione; la creatività rimane comunque importante per risolvere gli enigmi del gioco.

I GIOCHI DI RUOLO

Negli anni '70, prima che i personal computer facessero la loro comparsa, conobbero vasta diffusione *Dungeons & Dragons* e i suoi derivati: si trattava di giochi per più persone in cui ciascun partecipante impersonava uno dei protagonisti, senza alcun tabellone o carte (un po' come nei giochi dei bambini: «io faccio il poliziotto» – «e io il ladro»).

In tali giochi di ruolo, o GDR, uno dei giocatori fa da "master", una specie di arbitro/narratore che descrive situazioni ed eventi, prende il ruolo dei personaggi secondari e applica le regole.

Esistono numerosi GDR per computer (in inglese RPG, *role-playing games*), in due varianti principali: in solitario e, grazie ad Internet, multigiocatore.

IL PERSONAGGIO CRESCE

I giochi di ruolo per un solo giocatore condividono molti aspetti con le avventure grafiche e aggiungono un'evoluzione del protagonista, le cui varie abilità crescono con il procedere della vicenda e il compimento di missioni (quest). Talora il giocatore può controllare un gruppo (party) di personaggi semi-indipendenti.

Per contro vi è solitamente un certo schematicismo nella meccanica di gioco, basata spesso su una serie di battaglie di difficoltà crescente, senza troppa attenzione al lato narrativo.

Vi sono comunque lodevoli eccezioni: dal pionieristico *Ultima I* (1981) a *Baldur's Gate* (1998) a *The Witcher* (2007), gli esempi di GDR di alta qualità non mancano; il genere è tuttora assai vitale.

I meccanismi informatici di un gioco di ruolo in solitario sono simili a quelli di un gioco d'avventura, ma con una quantità molto maggiore di dati (e mappe) da tenere sotto controllo.

INTERAZIONE SOCIALE

Nei GDR in solitario manca un elemento fondamentale dei giochi di ruolo dal vivo, la presenza degli altri giocatori. La connessione in rete consente di supplire, almeno parzialmente, a questa limitazione.

Prima di Internet esistevano le BBS (*bulletin board system*), o "bacheche elettroniche", cui ci si connetteva con telefono e modem. Nell'ambiente delle BBS si diffusero i primi MUD (*multi-user dungeon*), giochi di ruolo multigiocatore con un'interfaccia da tastiera simile alle avventure testuali.

Citiamo due esempi italiani: *Neonecromicon* (1990) e *Lumen et Umbra* (1994, all'inizio dell'era di Internet).

Attualmente sono assai diffusi i MMORPG (*massive multiplayer online RPG*), giochi di ruolo con migliaia di partecipanti che simulano interi mondi in grafica 3D, un esempio ben noto dei quali è *World of Warcraft*.

Un lato positivo di questi giochi è che spesso richiedono collaborazione tra i giocatori per raggiungere gli obiettivi, in genere anche attraverso una comunicazione a voce. Per contro, tendono anch'essi a una certa ripetitività dello schema, cui si aggiunge la necessità di agire in tempo reale, senza spazio per la riflessione.

Nessun gioco online può naturalmente ricreare l'interazione sociale diretta di un gruppo di persone in una stanza.

Dal lato tecnico, la realizzazione di un MMORPG è notevolmente complessa: occorre eseguire contemporaneamente i comandi di un gran numero di giocatori, mantenere aggiornati i dati di ciascuno e quelli comuni del "mondo", ridurre al minimo i ritardi di risposta (lag), consentire l'interazione tra i giocatori e garantire la continuità di funzionamento.

eguisita fattura. La maggior parte sono raffigurazioni di scene di caccia, ma non mancano campi di battaglia e scene di vita agreste. I colori sono ben conservati, nonostante i secoli.

Cosa devo fare ? M

Sei nel grande salone, arredato con numerosi divani e comode poltrone. Al centro di una parete è posto un monumentale camino costruito con blocchi di pietra lavorata. Benché il fuoco sia spento da secoli, la stanza sembra illuminata da una ondeggiante luce rossastra. Vedi un gatto accovacciato per terra.

Sei in uno scuro, stretto, tortuoso passaggio che sei costretto a percorrere. I carboni avanzando in direzione del barlume di luce che riesce a penetrare dall'altra estremità.

Cosa devo fare ? M

Sei nella biblioteca del castello, le cui pareti sono completamente occupate da scaffali e scaffali, carichi di libri d'ogni genere. Al centro del pavimento, davanti ad una comoda poltrona, è fissato un leggio in ferro lavorato. Vedi un libro chiuso sul leggio.

Cosa devo fare ? APRI IL LIBRO

Dalle vecchie pagine ingiallite scivola fuori un foglio bruciacchiato. Sei in biblioteca. Vedi un foglio bruciacchiato. Vedi un libro sul leggio.

Cosa devo fare ?

IN CERCA DI FORTUNA


Dall'omonimo libro interattivo di
Andrea Angiolino
Realizzata in HyperCard da
Enrico Colombini e Chiara Tovena

Eitsch beve avidamente e ti ringrazia. Quindi, in segno di riconoscenza, inizia a strimpellare il mandolino e si schiarisce la voce:
"Voglio fare qualcosa per mostrarti la mia riconoscenza. C'era una bella canzone che divertiva la gente quando ero più giovane. Sentimi qua."
Kitsch inizia a suonare, in maniera molto piacevole. Canta bene, ma con voce resa roca dal vino e dagli anni:

*"Stavo andando a liberare
una bionda principessa
che si è fatta imprigionare
e che nella torre stava*

Gargar il Fosco

2	Forza
2	Agilità
-3	Vulnerabilità
2	Bonus di combattimento
14	Vitalità



Scegli un personaggio già pronto:

- Pffurn Von Ümlaut
- Esteban lo Smilzo
- Freculfo lo Svelto
- Gil Cuordidragone
- Gargar il Fosco
- Aspar Spalle Larghe
- Tiero il Diffidente
- Urbano il Vigile

O crea il tuo campione:

Dea bendata, aiutami

Si dia inizio all'avventura!



Ultima © Origin Systems (1981) / Electronic Arts

King's Quest © Sierra Entertainment (1984)