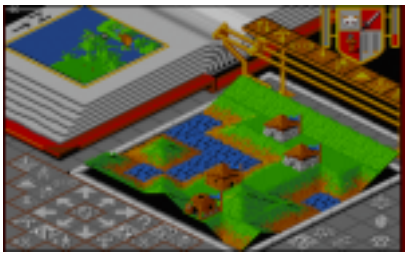
12/11/2011 - Alle origini del videogioco



Da Milano - I videogame odierni sono una meraviglia per gli occhi: grafica ai massimi livelli, fluidità e realismo, grande profondità di gioco. Eppure il concept game che li caratterizza non è molto diverso da quello degli antesignani che fecero la loro comparsa cui PC intorno agli inizi degli anni ?90.
Qualche esempio? Molti strategici in tempo reale dei nostri giorni devono un tributo a titoli come **Theme Park o Populous**, il visonario simulatore di divinità creato da **Peter Molyneux per la Bullfrog** nel "lontano" 1989.
La grafica del gioco è chiaramente scarna (allora i PC avevano una manciata di kb di ram e poco spazio su disco), eppure il concetto di gioco è tutt'ora attualissimo. Se volete provarlo potete scaricare gratuitamente Populous da siti come **http://www.bestoldgames.net/eng/old-games/populous.php** che si preoccupano di preservare il patrimonio di bit ormai di libero dominio manco fossero una riserva del WWF.
Molyneux ha convogliato l'esperienza maturata in questo gioco in altri titoli più recenti, come il bellissimo Black & White e Fable. Eppure Populous rimane forse il suo gioco più innovativo e "potente", capace di condizionare un'epoca (quella video ludica agli albori) e suscitare fortissime e contraddittorie emozioni.

E Theme Park ce l'avete presente? E' un altro titolo di Bullfrog, in cui bisogna gestire, sempre in tempo reale, un parco divertimenti. La forza di Theme Park è che a distanza di quasi venti anni è ancora attualissimo. Se provate a giocarci ne verrete risucchiati dentro senza speranza di uscirne...
Molti degli strategici/gestionali attuali mutuano le stesse soluzioni con una grafica

molto più sofisticata. Eppure le emozioni che suscita Theme Park vanno al di là della manciata di kb che lo contengono.
Avete mai giocato al primissimo Doom? Probabile. Eppure c'è uno sparatutto in soggettiva sviluppato prima di Doom a cui tutti i giochi del genere in qualche modo si sono poi ispirati. Si tratta di **Wolfenstein 3D**, della id software, uscito nel 1992. Troverete citazioni e storia in molti siti internet, quello che però è interessante sottolineare è come Wolfenstain sia ancora oggi un titolo molto divertente: esagerato nella trama e nei personaggi (i nemici sono dei nazisti rivisitati in chiave fantasy/horror

claustrofobico nello svolgimento. Potete scaricare anche questo titolo gratuitamente da molti siti internet di software "d'antiquariato" e, se vi interessa, anche il motore grafico (Wolfenstein 3D engine) è disponibile con licenza GPL. Se volete creare un videogame potete partire da qui. E non è poco se considerate che uno dei più grandi successi di tutti i tempi, Doom, si basa proprio su questo motore grafico.

Infine una chiosa piuttosto interessante. Mentre le console portano avanti un discorso in cui la grafica sembra essere il metro di paragone principale e il concept game è a volte, diciamo, sacrificato, le nuove piattaforme di gioco "tattili" come iPhone e iPad sembra abbiano fornito stimoli e strumenti per creare dei concept game completamente nuovi: **Angry Birds, Cut the Rope e Tiny Wings**, tanto per fare degli esempi. Sembra di attraversare una sorta di rinascimento del videogame almeno in termini di idee, eppure si tratta di giochi che richiedono meno potenza, meno grafica e sono più brevi rispetto a quelli da console. Per certi versi sembra di essere tornati, come fermento creativo, agli albori del videogioco. Tuttavia, vista la struttura grafica e la profondità di gioco, viene il dubbio che più che di rinascimento si debba parlare di ritorno a un medioevo, ma pur sempre luminoso...