

FINZIONE VIDEOLUDICA ED ESPERIENZA DI GIOCO

Un approccio per la gestione di personaggi, ambientazione
e narrazione nella progettazione di uno spin-off crossgenere

Alessio Zavaglia, 10508716/904097

Relatore: Prof. Matteo Ciastellardi

Politecnico di Milano, A.A. 2021/2022

Laurea magistrale, Design della Comunicazione



POLITECNICO
MILANO 1863

FINZIONE VIDEOLUDICA ED ESPERIENZA DI GIOCO

*Un approccio per la gestione di personaggi, ambientazione
e narrazione nella progettazione di uno spin-off crossgenere.*

Politecnico di Milano

Scuola del design

Design della Comunicazione

Relatore: Prof. Matteo Ciastellardi

Studente: Alessio Zavaglia

10508716 904097

Laurea magistrale, A.A. 2021/2022

RINGRAZIAMENTI

Benvenuti nella pagina più informale di questa tesi. È stato un percorso piuttosto lungo, sicuramente più di quanto mi aspettassi e desiderassi, complice anche qualche imprevisto qua e là - tipo una pandemia mondiale e tutto quel che ne consegue, per fare un esempio. Nonostante tutto, eccoci qua, a conclusione di questa tesi e dei miei anni di università, per cui vorrei fare qualche ringraziamento. Prima di tutto al Professor Ciastellardi, non solo per essere sempre stato cordiale e disponibile, ma anche per avermi permesso ed aiutato a lavorare su un tema forse non così comune, ma sicuramente per me interessante e piacevole. Poi non posso che non ringraziare i miei familiari, per avermi spronato per tutto questo tempo, e i miei amici, con cui ho condiviso tanti piacevoli momenti, persino in tempi bui come quelli in cui ci troviamo. Buona lettura!

INDICE

Introduzione	Abstract	11
	Attorno all'analisi	13
	I. Videogiochi e spin-off	13
	II. Obiettivi di ricerca	14
	III. Oggetto di ricerca	15
	IV. Glossario	17
Capitolo 1	Una questione di esperienza	19
	1.1 Che cos'è un gioco?	19
	1.2 Gli ingredienti dell'esperienza	22
	1.3 Un'esperienza particolare: l'immersione	26
	1.4 Il terzo elemento	29
	1.4 Esperienza, meccaniche, finzione e spin-off cross-genere	32
	1.5 Approccio all'analisi	36
Capitolo 2	Analisi dei personaggi	39
	2.1 Realismo ed attrazione	42
	2.2 Espressione ed inalterabilità	47
	2.3 Numero di informazioni	51
	2.4 Individui o tipi	54
	2.5 Numero di funzioni	55

Capitolo 3	Analisi del mondo	61
	3.1 Esplorazione ed univocità I	63
	3.2 Esplorazione ed univocità II	68
	3.3 Varietà delle zone	72
	3.4 Numero di informazioni	76
	3.5 Mutamento del mondo	80
Capitolo 4	Analisi della narrazione	87
	4.1 Numero canali proposti	89
	4.2 Numero canali opzionali	94
	4.3 Numero canali obbligatori	98
	4.4 Intromissione e passività	102
	4.5 Familiarità e novità	107
Capitolo 5	Rappresentazione grafica	111
	5.1 Partendo dalle basi	112
	5.2 Grafico unitario	114
Capitolo 6	Casi studio	117
	6.1 Struttura dei casi studio	119
	6.2 Caso studio I: Halo 3	120
	6.3 Caso studio I: Halo Wars	122
	6.4 Confronto	124
	6.4.1 Analisi dei personaggi, Halo 3	126
	6.4.2 Analisi dei personaggi Halo Wars	127
	6.4.3 Analisi dell'ambientazione, Halo 3	130
	6.4.4 Analisi dell'ambientazione, Halo Wars	131
	6.4.5 Analisi della narrazione, Halo 3	134
	6.4.6 Analisi della narrazione, Halo Wars	135
	6.4.7 Caso studio I: conclusioni	138
	6.5 Caso studio II: Super Mario 64	140
	6.6 Caso studio II: Paper Mario	142
	6.7 Confronto	144
	6.7.1 Analisi dei personaggi, Super Mario 64	146
	6.7.2 Analisi dei personaggi, Paper Mario	147
	6.7.3 Analisi dell'ambientazione, Super Mario	150
	6.7.4 Analisi dell'ambientazione, Paper Mario	151
	6.7.5 Analisi della narrazione, Super Mario 64	154

6.7.6	Analisi della narrazione, Paper Mario	155
6.7.7	Caso studio II, conclusioni	158
6.8	Caso studio III: Pokémon versione Diamante	160
6.9	Caso studio III: Pokémon Mystery Dungeon: Squadra Blu	162
6.10	Confronto	164
6.10.1	Analisi dei personaggi, Pokémon versione Diamante	166
6.10.2	Analisi dei personaggi, Pokémon Mystery Dungeon	167
6.10.3	Analisi dell'ambientazione, Pokémon versione Diamante	170
6.10.4	Analisi dell'ambientazione, Pokémon Mystery Dungeon	171
6.10.5	Analisi della narrazione, Pokémon versione Diamante	174
6.10.6	Analisi della narrazione, Pokémon Mystery Dungeon	175
6.10.7	Caso studio III, conclusioni	178
6.11	Caso studio IV: Minecraft	181
6.12	Caso studio IV: Minecraft Dungeons	182
6.13	Confronto	184
6.13.1	Analisi dei personaggi, Minecraft	186
6.13.2	Analisi dei personaggi, Minecraft Dungeons	187
6.13.3	Analisi dell'ambientazione, Minecraft	190
6.13.4	Analisi dell'ambientazione, Minecraft Dungeons	191
6.13.5	Analisi della narrazione, Minecraft	194
6.13.6	Analisi della narrazione, Minecraft Dungeons	195
6.13.7	Caso studio IV, conclusioni	198
Capitolo 7	Conclusioni	201
	Bibliografia e sitografia	201
	Note	201
	Indice delle figure	201

INTRODUZIONE

ABSTRACT

L'obiettivo di questo lavoro è quello di andare ad indagare un aspetto estremamente preciso della progettazione videoludica: l'evenienza in cui si vada a progettare uno spin-off di diverso genere rispetto all'opera di partenza. Scopo ultimo della tesi è quello di ideare uno strumento di analisi che si ponga alla base di un nuovo metodo, un nuovo approccio per visualizzare e gestire quella che è l'esperienza generata dallo spin-off stesso in relazione al gioco da cui deriva. Nello specifico, l'attenzione sugli elementi propri dell'universo in cui il gioco ha luogo e della narrazione di cui si fa carico.

La funzione di questo metodo non si limiterà a quella di confronto ed analisi tra un titolo principale ed un suo spin-off crossgenere, ma vuole andare ad essere di aiuto alla progettazione stessa - in un ipotetico affiancamento al lavoro del game designer - come aiuto nella gestione di tutti quegli elementi che non mutano necessariamente con il cambio di genere e che, come vedremo, rientrano nel grande insieme del "fiction layer", della "finzione": i personaggi, l'ambientazione e la narrazione.

INTRODUZIONE

ATTORNO ALL'ANALISI

I. Videogiochi e spin-off

È possibile considerare buona parte dei videogiochi come una sorta di portale attraverso cui il giocatore accede ad un mondo simulato in cui entra in contatto con storie, situazioni, luoghi e personaggi fantastici. A differenza di molti altri media che ricercano il medesimo obiettivo – quali film, serie tv, libri e fumetti ad esempio – i videogiochi hanno dalla loro la forte partecipazione a cui costringono il giocatore stesso, che, di frequente assieme proprio al mondo fantastico in cui lo immergono, va a determinare un grado di coinvolgimento spesso più profondo rispetto agli altri media sopracitati. Come approfondiremo nei capitoli a seguire, per offrire un'esperienza ottimale deve esserci un giusto rapporto tra la partecipazione – cioè le meccaniche, l'interazione offerta al giocatore, strettamente legata al genere del videogioco – e il mondo fantastico e tutto ciò che esso contiene. Nonostante non sia assolutamente qualcosa di facile da ottenere, la storia del videogioco è ricca di titoli e di vere e proprie saghe che sono riuscite in questo intento ergendosi come icone ed esempi da seguire. Non è poi così raro che da casi del genere nascano degli spin-off, così come accade d'altronde anche con gli altri media citati all'inizio. Ma, cosa più peculiare dei videogiochi è che, talvolta, questi spin-off propongano un genere di gioco differente rispetto ai titoli di partenza,

pur rimanendo legati a tutto il resto. E che sia a causa del desiderio del game designer, delle richieste di mercato o per qualsiasi altra ragione, nell'ottica dell'offrire un'esperienza appagante, andare a cambiare il genere del gioco aggiunge sicuramente un elemento di complessità in più ad un media già tutt'altro che semplice di suo.

II. Obiettivi di ricerca

Tenendo sempre come punto focale alla base del ragionamento proprio l'esperienza che il giocatore vive, questo lavoro nasce con l'intento di andare ad osservare tale fenomeno. In uno spin-off cross-genere, come vengono gestiti tutti quegli elementi che non mutano necessariamente a causa del cambio di tipologia di gioco? Vi è un approccio specifico oppure è un tipo di processo che muta di caso in caso? È possibile schematizzare questi elementi in uno strumento utile alla progettazione stessa dello spin-off?

Sono alcune delle domande a cui questa ricerca cercherà di trovare risposta. Partendo dall'approfondire come l'esperienza venga creata nel videogioco, si proseguirà con la ricerca di tutti quegli aspetti che contemporaneamente ne sono generatori e non vanno per forza a mutare nel cambio di tipologia di gioco, creando un piccolo atlante guida che le contenga e le riassume.

Nella seconda parte poi, in un'ottica più pratica, queste considerazioni, inserite in un vero e proprio strumento di analisi, verranno materialmente applicate in appositi casi studio su titoli, saghe e spin-off preesistenti con lo scopo duplice di valutare la bontà delle considerazioni teoriche fatte e di testare lo strumento stesso. L'obiettivo è quello di generare una visualizzazione ed analisi rapida, efficace e veritiera - seppur semplificata - di tutti gli elementi presi in considerazione, così da, non solo visualizzare efficacemente le eventuali variazioni o simiglianze, ma addirittura da fornire un nuovo approccio ed un nuovo strumento alla progettazione vera e propria dello spin-off cross-genere, come ulteriore ipotetico supporto al game designer.

III. Oggetto di ricerca

Ora, di fronte alla gigantesca quantità di titoli di diversi tipi che l'industria videoludica può vantare oggi, è stato sia utile che necessario effettuare una precisa scelta per restringere il campo dei titoli considerabili, in modo da rendere l'analisi e lo strumento da essa dipendente più specifici ed efficaci. Ancor prima di andar a considerare direttamente i generi videoludici è possibile individuare due macro categorie che determinano delle forti differenze in alcuni aspetti del videogioco che, per come è strutturata la nostra analisi, non possono non essere tenute in considerazione: da una parte abbiamo i giochi "giocatore singolo", detti singleplayer, dall'altra i giochi "multigiocatore", i multiplayer.

Questa separazione è resa necessaria dal fatto che titoli singleplayer e multiplayer cercano di generare esperienza avvalendosi di espedienti molto differenti e non confrontabili (si pensi molto semplicemente alla componente sociale propria e determinante di molti titoli multiplayer ma, per forza di cose, completamente assente dai singleplayer o viceversa alle componenti narrative, estremamente comuni nei singleplayer ma quasi sempre assenti - tranne in alcuni generi specifici - nei multiplayer).

Il lavoro svolto da questa tesi si pone come obiettivo quello di indagare e prendere come oggetto i giochi singleplayer, in virtù del desiderio di analizzare l'esperienza ideata e strutturata direttamente dai team di sviluppo, senza quindi la possibile influenza esterna determinata dall'intervento di altri giocatori. Per tale motivo, l'approccio all'analisi e i parametri considerati saranno pensati con tale riferimento. Anzi, per essere più specifici, ciò che verrà preso in considerazione nell'analisi è la componente singleplayer dei giochi considerati - la modalità storia, la campagna, la modalità principale, ecc - vista la grande quantità di titoli che propongono contenuti appartenenti sia all'una che all'altra categoria.

Infine, un'ultima considerazione sui titoli presi in esame. Gli spin-off infatti possono originare da un singolo titolo o, più in generale, direttamente dal franchise. Non esiste un criterio logico dietro questa - per

così dire - scelta: in alcuni casi è possibile individuare il titolo di partenza, *Assassin's Creed II: Discovery*, per esempio, è intuitivamente uno spin-off di *Assassin's Creed II*, mentre in altri casi persino il nome è fuorviante, con *Halo 3: ODST* che è più uno spin-off di *Halo 2* che di *Halo 3*, esplorando degli eventi che il giocatore incontra proprio nel secondo capitolo della saga. Certi titoli sono riconducibili al gioco principale per i contenuti che propongono: *Gwent: The Witcher Card Game* rimanda immediatamente a *The Witcher 3: Wild Hunt*, gioco in cui il "Gwent" viene introdotto, ma altri spin-off, nonostante ruotino attorno ad un personaggio o un evento che fa la comparsa in uno specifico titolo della saga, risultano comunque essere spin-off della saga intera. *Luigi's Mansion*, ad esempio, è considerato uno spin-off della saga di Mario, e non di *Mario is Missing!* - primo gioco in cui Luigi è il protagonista - o di *Super Mario Bros* - primo titolo invece in cui Luigi appare come personaggio giocabile, seppur solo in cooperativa.

Per poter generare quindi un confronto equo è stato necessario quindi operare una scelta relativamente a quali titoli confrontare nei termini appena descritti. Ovviamente, nel caso sia possibile identificare il titolo principale, il dubbio non si pone, lo spin-off verrà messo a confronto direttamente con quest'ultimo. In caso contrario invece, verrà scelto come riferimento l'ultimo titolo della saga principale uscito prima dello spin-off stesso. - o l'eventuale saga a cui lo spin-off si lega, evenienza possibile in franchise come Mario o Pokemon, dove anche le saghe secondarie godono di grande successo e vantano numerosi capitoli. A meno di casi particolari, che verranno ovviamente segnalati e giustificati, l'ultimo titolo uscito riassume in sé le caratteristiche peculiari della saga, che pongono a loro volta le basi da cui partire per la realizzazione dello spin-off.

IV. Glossario

Prima di entrare nel lavoro vero e proprio, è forse necessario esplicitare a dover alcuni termini centrali all'interno del lavoro, onde evitare fraintendimenti o confusione:

Spin-off: partiamo proprio da uno dei termini centrali della tesi. Nel contesto dei media, viene definita come spin-off un'opera derivata da un'altra - considerata come opera principale - che va a concentrarsi su un particolare aspetto di quest'ultima, ad esempio un personaggio, una vicenda, un luogo, un punto di vista differente e via dicendo. Gli spin-off - come detto - sono caratteristici di numerosi media, dai film ai fumetti, dalle serie tv ai libri, passando ovviamente per i videogiochi. La terminologia riferita a queste opere derivate nel corso degli anni si è molto arricchita e particolareggiata. Oggi si parla di sidequel, thre-equel, interquel e via dicendo, tutte definizioni pensate per casi molto specifici soprattutto in ambito cinematografico e televisivo, i cui confini rispetto allo spin-off sono talvolta molto labili. Per tali motivi all'interno di questo lavoro verranno considerati come spin-off tutte quelle opere che rispecchiano la definizione data ad inizio paragrafo.

Cross-genere: a differenza del precedente, questo termine non ha una definizione "storica" vera e propria, ma all'interno di questo lavoro va ad indicare, a fianco di spin-off, un'opera videoludica derivata in cui necessariamente il genere, quindi il tipo di gioco, cambia rispetto all'opera principale. Vista la gigantesca mole di generi videoludici nati e diffusi oggi nel mondo e data la volontà di fare un lavoro quanto più trasversale possibile, ho preferito non mettere dei paletti a quanto o come la tipologia debba cambiare perché i due titoli in questione vengano presi in considerazione. Ciò vuol dire che lo spin-off non deve avere necessariamente un genere completamente diverso dall'opera di partenza, ad esempio passando da un RPG, un gioco di ruolo, ad uno sportivo.

CAPITOLO 1

UNA QUESTIONE D'ESPERIENZA

Prima di addentrarsi nell'analisi vera e propria e nella creazione dello strumento ad essa legato è utile fissare e soffermarsi una serie di elementi di grande rilevanza proprio ai fini della tesi stessa, che ne formano e rinforzano la struttura base e da cui per esempio dipendono molte delle scelte e decisioni che verranno poi illustrate nei capitoli a seguire. Per capire quali siano questi elementi, che compito svolgono sia nell'ottica della tesi, sia all'interno del videogioco, partiamo dal principio, dalla definizione di gioco.

1.1 Che cos'è un gioco?

Dare una definizione di gioco è un compito tutt'altro che semplice. Johan Huizinga, antropologo e storico olandese che nel 1938 con il suo libro "Homo Ludens" getta le basi per quelli che oggi sono diventati i Game Studies e il Game Design riconoscendo il gioco come elemento basilare della vita e definendo alcune delle sue caratteristiche principali: l'essere libero e volontario, l'avvenire secondo regole pre-stabilite, lo svolgersi al di fuori della vita ordinaria e all'interno di confini spazio-temporali precisi, la consapevolezza che si tratti di un'attività

separata dalla realtà e fine a sé stessa e l'assorbire completamente chi ne prende parte. Vent'anni dopo, nel 1958 è il sociologo Roger Caillois che cerca di fare un passo più in più individuando due possibili atteggiamenti con cui approcciarvisi - da una parte la Paidia, il gioco spensierato, e dall'altra il Ludus, il gioco serio e regolato - oltre a definire 4 tipologie particolari di gioco, Agon, Alea, Mimicry e Ilinx. Nel corso del tempo poi, sono stati molti gli studiosi di vario genere che hanno provato a formulare una loro variante sintetica di cosa effettivamente sia il gioco. Dalle versioni più articolate, come quella di Elliott Morton Avedon e Brian Sutton-Smith che lo definiscono come "Un esercizio di sistemi di controllo volontario in cui si manifesta l'opposizione tra diverse forze, confinate da procedure e regole al fine di produrre un risultato non equilibrato ⁰¹" e quella dei due game designer Katie Salen e Eric Zimmerman per cui il gioco, nel loro libro "Rules of Play", è "...un sistema in cui i giocatori s'impegnano in un conflitto artificiale, definito dalle regole, che ha come risultato un esito quantificabile ⁰²", a quelle più brevi e incisive, come quella proposta dal filosofo Bernard Suits "Giocare a un gioco è lo sforzo volontario di superare ostacoli non necessari ⁰³" al game designer Sid Meier per cui "Un gioco è una serie di scelte interessanti ⁰⁴". Queste definizioni, così come tutte le molte altre pronunciate da altrettanti studiosi, possono essere considerate più o meno valide, alcune si focalizzano su specifici aspetti escludendone altri, alcune cercano di essere più dirette e semplici, altre ancora al contrario spaziano maggiormente.

Tra le varie alternative però, ve n'è una che nello specifico si concentra su un aspetto importantissimo del gioco e a cui questa tesi si collega profondamente. A formularla è il game designer Tynan Sylvester che nel suo libro "Designing Games" dichiara molto direttamente:

A game is an artificial system for generating experiences (Sylvester, 2013 ⁰⁵)

In questo caso viene evidentemente meno l'intenzione di voler spiegare cosa sia l'azione del giocare in sé mentre ci si concentra su un altro aspetto, e cioè su cosa il gioco genera per chi vi partecipa. Non si tratta ovviamente dell'unico caso in cui viene sottolineata l'importanza dell'esperienza creata dal giocare, Jesse Schell, autore di "The

Art of Game Design" è altrettanto diretto a tal proposito:

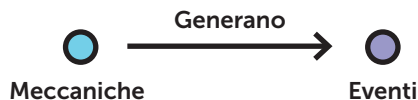
When people play games, they have an experience. It is this experience that the designer cares about. Without the experience, the game is worthless (Schell, 2019 ⁰⁶)

Ogni gioco mai creato, dalla Dama a Fortnite, da Monopoli a The Witcher 3, determina un'esperienza o una serie di esperienze, la cui importanza è dunque fondamentale perché è effettivamente ciò che il giocatore vive. Il gioco, con i suoi limiti, i suoi punti di forza e le sue caratteristiche, è da questo punto di vista un mezzo per creare e trasmettere esperienza. L'esperienza è il primo punto di riferimento - e probabilmente il principale - alla base di questa tesi: l'analisi che si vuole andare a svolgere ruota attorno a questo concetto, ciò che verrà preso in analisi è stato scelto proprio in virtù della sua capacità di generare e/o alterare diversi tipi di esperienza, così come è stata valutata proprio la sua attitudine nel farlo.

Ma considerare solo l'esperienza in toto non basta, per poter analizzare e confrontare due giochi è assolutamente necessario scendere più nel dettaglio e capire come effettivamente essa venga generata dal gioco, quali siano gli attori e i meccanismi dietro alla sua manifestazione, così da poterli integrare direttamente nell'analisi stessa. Tale processo però è tutt'altro che scontato, ed è sempre Tynan Silvester a compiere questo primo passo andando ad indagare quelli che sono - secondo lui - gli elementi alla base dell'esperienza. Il suo ragionamento, oltre ad essere piuttosto interessante, è anch'esso molto importante perché, come vedremo di seguito, in relazione con la tematica della tesi ci permette sia di decidere cosa sia necessario ed utile andare ad analizzare (e cosa talvolta sorprendentemente no), sia di giustificarne il perché. Alla base di tutto il suo ragionamento vi sono due concetti molto importanti che si collegano e completano a vicenda a cui è inoltre possibile aggiungerne un terzo: l'insieme di questi tre elementi va infine a generare l'esperienza. Nelle prossime pagine andremo a scoprire di quali criteri stiamo parlando, quali sono utili alla nostra analisi e quali invece no.

1.2 Gli ingredienti dell'esperienza

Cominciamo con il prendere in considerazione il ragionamento di Sylvester e i due elementi di esso fondanti, lasciando da parte il terzo componente. Il primo punto riguarda quelle che vengono chiamate meccaniche. Così come per la definizione di gioco, anche in questo caso sarebbe possibile individuare numerose definizioni per tale termine, ma per il nostro lavoro ci basta considerarle come ciò che definisce come un gioco funziona: premere il tasto X per ricaricare l'arma è una meccanica, il fatto che un personaggio possa correre ad una velocità di un metro al secondo è una meccanica, la suddivisione in turni di un gioco è una meccanica. Prese singolarmente ognuna di queste è fine a sé stessa, ma durante il gioco esse vanno ad interagire tra loro generando degli eventi: accelerare troppo presto in una curva e andare in testacoda è un evento, segnare un gol e ottenere un punto è un evento, sconfiggere un nemico e guadagnare punti esperienza è un evento. Il manifestarsi di questi eventi è uno degli aspetti più interessanti propri di giochi e videogiochi perché, a differenza degli altri media in cui sono gli autori a determinarli, nei giochi i game designer progettano le meccaniche, mentre gli eventi così intesi dipendono dall'interazione tra le meccaniche stesse e l'azione del giocatore.



↑ **Grafico 1:** Relazione meccaniche-eventi

Così come le meccaniche, anche un evento preso a sé non è importante in quanto tale, ma guadagna rilevanza nel momento in cui provoca una qualsiasi emozione, cioè se determina o minaccia la modifica di un qualsiasi "valore umano", inteso come qualcosa di importante per le persone e che può cambiare il proprio stato tra due o più alternative: vita/morte, vittoria/sconfitta, ricchezza/povertà, sano/ammalato solo per citare alcuni esempi. Più importante il valore considerato, più forte sarà l'emozione provata.

↓ **Grafico 2:** *Relazione meccaniche-eventi-emozioni*



Le emozioni sono un profondo cambiamento nell'ottica del discorso, che partendo da qualcosa di molto pragmatico e tecnico come le meccaniche, è giunto invece a qualcosa di interiore e sensibile, le emozioni. Da qui il passo verso l'esperienza sembra molto breve, ma in realtà vi è un ulteriore passo da fare: le meccaniche, infatti, nella loro essenza determinanti per qualsiasi gioco o videogioco, hanno una portata emotiva limitata, possono cioè suscitare solamente una parte delle emozioni possibili: trionfo, sconfitta, sollievo e tensione ad esempio. Ma la paura invece? La meraviglia? La gioia e la tristezza? Le meccaniche non sono in grado di generare questo genere di emozioni, eppure chiunque abbia mai giocato sa che sono alcune delle più comuni sensazioni che si possono provare durante una partita. Da dove derivano quindi? È qui che subentra il secondo concetto a cui accennavamo ad inizio paragrafo: quello che Tynan Sylvester chiama "Fiction Layer", la finzione.

Così come le meccaniche anche la finzione è in grado di suscitare alcune emozioni, come quelle precedentemente citate, e allo stesso modo non è in grado di suscitare altre: da qui ciò che veniva detto all'inizio, questi due concetti, all'interno dell'ottica del gioco, si collegano e si completano a vicenda. Certo, ci sono esempi di titoli che fanno affidamento unicamente alle meccaniche ed alle emozioni ad esse collegate – il poker, gli scacchi, dama -, ma la maggior parte dei giochi sfrutta i componenti della finzione per offrire a chi gioca un comparto emotivo più esteso. Attenzione però, il legame tra meccaniche e finzione non è in realtà così lineare e semplice. Nel loro interagire e completarsi, questi due elementi infatti finiscono sempre per interferire l'uno con l'altro e il compito del game designer è quello di equilibrare il rapporto tra le due parti in modo da offrire un risultato quanto più possibile soddisfacente, senza - come talvolta

volontariamente viene fatto – per forza far prevalere solo uno dei due a discapito dell'altro e senza utilizzare troppi evidenti cliché (mai nota-
to come in certi giochi vi siano scatole e casse ovunque o come tanti
protagonisti non abbiano memoria del loro passato?). Banale a dirsi,
ma il risultato migliore si ottiene quando meccaniche e finzione sono
state progettate che connettersi l'un l'altra senza evidenti limitazioni.



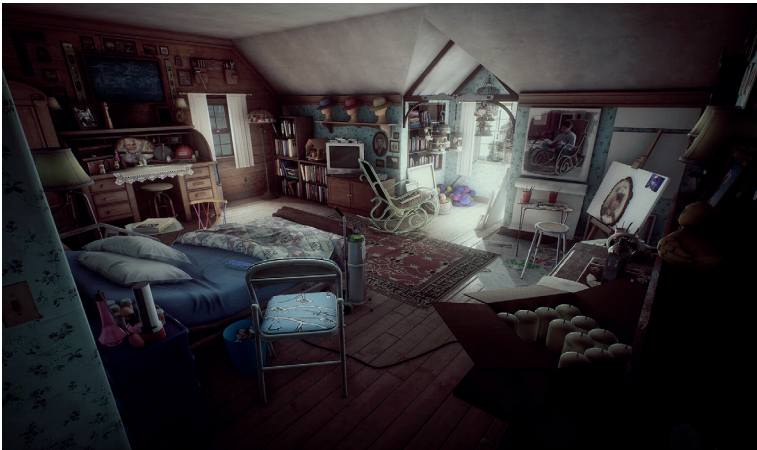
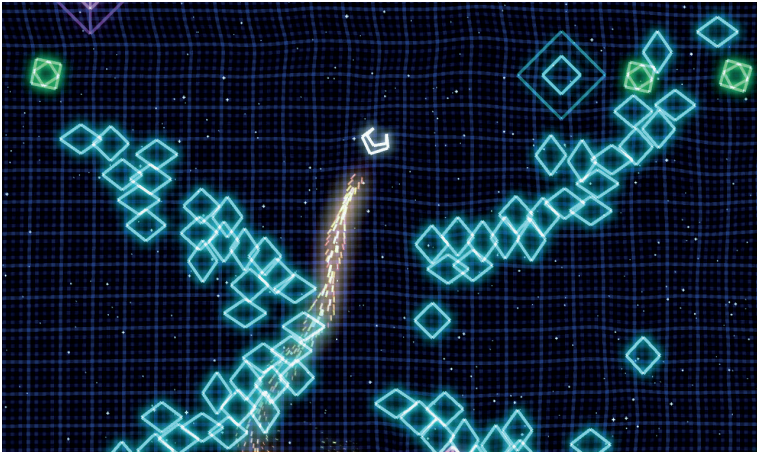
↑ **Grafico 3:** relazioni meccaniche/emozioni e finzione/emozioni

Dall'unione e dall'interazione delle emozioni generate dalle meccaniche e dalla finzione nasce l'esperienza, intesa in generale come l'insieme delle esperienze che il gioco riesce a suscitare nel giocatore. Oltre ad essere composte da più emozioni, anche le esperienze sono ugualmente molteplici, alcune possono durare un attimo, altre protrarsi per un'intera sessione di gioco, certe esperienze nascono grazie ad alcuni eventi precisi, altre invece perdurano in tutto il gioco. Il loro insieme crea una grossa fetta dell'esperienza che il gioco genera.



↑ **Grafico 4:** relazione meccaniche, finzione ed esperienza

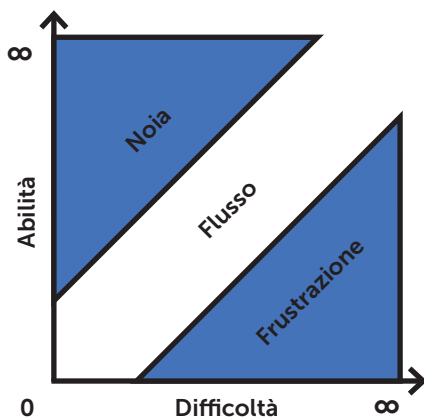
↓ **Figure 1 e 2:** sopra, *Geometry Wars: Retro Evolved* (Bizarre Creations, 2007) videogiochi che fa leva unicamente sulle meccaniche. In basso, *What Remains Of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2018), che invece pone la finzione in primo piano



1.3 Un'esperienza particolare: l'immersione

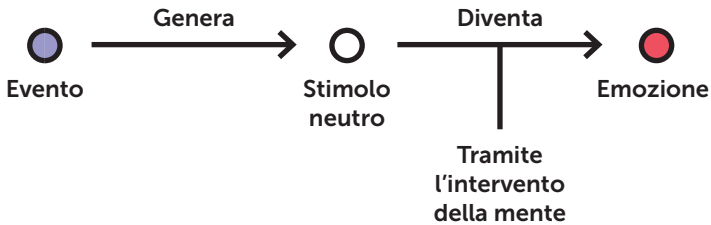
Tra tutti tipi di esperienze, vale la pena spendere due parole su quella che viene definita come "immersione", cioè quella condizione in cui il muro virtuale tra giocatore e personaggio si fa più labile, al punto tale che ciò che il personaggio vive diventa un'esperienza significativa anche per il giocatore stesso. Scoprire come funziona l'immersione è rilevante sia perché si tratta di una delle esperienze fondamentali del gioco, sia perché permette una volta di più di sottolineare come meccaniche e finzione interagiscano e quanto siano entrambi essenziali. Alla sua base, Sylvester pone due concetti propri della psicologia:

Il primo è quello di "Flusso" teorizzato dallo psicologo ungherese Mihály Csikszentmihályi, che fa riferimento a quello stato di concentrazione tale per cui chi ci si ritrova è totalmente assorbito dall'attività che sta svolgendo. Per far sì che una persona di ritrovi in questo flusso, l'impiego che sta eseguendo deve offrire dei compiti la cui difficoltà è bilanciata rispetto alle abilità dell'individuo stesso, cioè quando quest'ultimo né è annoiato, né frustrato.



↑ **Grafico 5:** schema del flusso secondo Mihály Csikszentmihályi

Il secondo concetto invece è la cosiddetta "Two-factory theory of emotion", ideata dai ricercatori Stanley Schachter e Jerome E. Singer, secondo cui ogni emozione che un individuo prova (in generale nella sua vita) è caratterizzata da due elementi fondamentali, un "arousal", quindi uno stimolo e una "cognitive label", cioè un'etichetta cognitiva. Secondo questa teoria, alla base le emozioni che la persona prova sono, del punto di vista psicologico, tutte identiche tra loro perché vanno a determinare, in generale, uno stimolo mentale identico. È poi la mente ad assegnare loro, automaticamente e di volta in volta, un'etichetta, dipendentemente dallo scenario, dalle esperienze passate, dal contesto, che va a differenziare un tipo di emozione dall'altro.

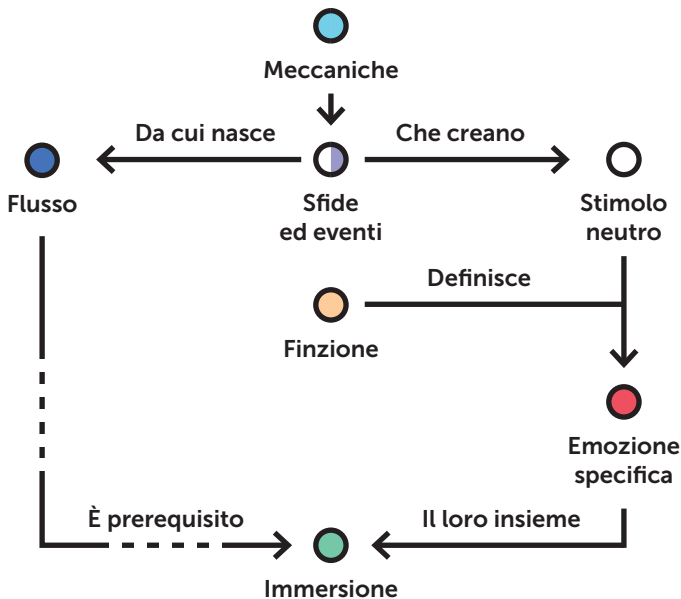


↑ **Grafico 6:** schema della *Two-factory theory of emotion*

Come questi due concetti determinino l'immersione e si leghino al dualismo di meccaniche e finzione è presto detto.

Prima di tutto, tramite le meccaniche, si inserisce il giocatore nel flusso, proponendogli una serie di sfide bilanciate rispetto alla sua abilità. Si inizia a nascondere il mondo reale alla mente del giocatore, lasciandolo concentrare su quello di gioco. Il flusso assume un ruolo di prerequisite dell'immersione: senza di esso pensieri esterni al gioco subentrerebbero nella mente del giocatore, facendogli perdere la concentrazione necessaria, andandolo ad allontanare dall'immersione stessa. In secondo luogo, ancora una volta tramite le meccaniche, nel giocatore viene determinato un generico e puro stimolo, ancora privo di una sua etichetta, determinato dalle mosse da compiere, il ritmo di gioco, la competizione e via dicendo.

Infine, subentra la finzione. Con il flusso il giocatore è sì concentrato sul gioco, ma senza di essa lo stimolo così risvegliato in questa condizione sarebbe categorizzato in generale come un semplice stato di "eccitamento". Tramite la finzione invece, esso può venire effettivamente categorizzato e percepito dal giocatore come una specifica emozione, ad esempio la stessa emozione che il personaggio sta vivendo in quel momento del gioco. Moltiplicando questo processo per i vari stimoli e le emozioni che il gioco suscita nel giocatore, l'esperienza di quest'ultimo va, come detto a rispecchiare quella del personaggio, creando l'immersione. Le meccaniche danno vita a questo processo, la finzione lo porta a compimento, ancora una volta i due "insieme" cooperano e si legano tra di loro, l'assenza di uno dei due rompe questo ciclo e ne elide le desiderate conseguenze.



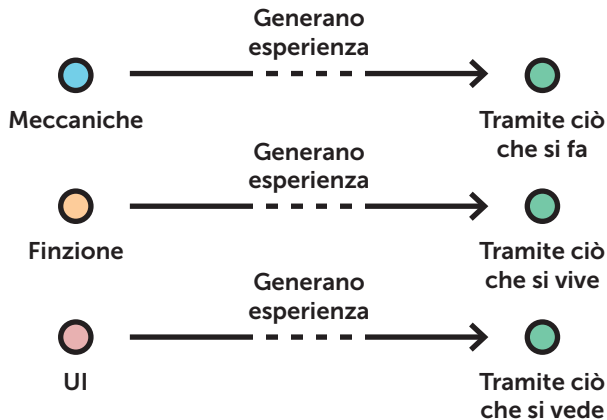
↑ **Grafico 7:** schema di come viene generata l'immersione

1.4 Il terzo elemento

Nell'ultima parte del paragrafo 1.2 abbiamo detto che le meccaniche e la finzione insieme riescono a generare una grande fetta dell'esperienza totale che il gioco determina, ma non abbiamo indagato oltre su che cosa crei la parte mancante. È proprio qui che interviene il terzo elemento che abbiamo precedentemente citato: è il layer (come lo definisce Schell) della "Virtual Interface", il tramite con cui il gioco si mostra e si presenta al giocatore.

The user interface (UI) creates the player's experience, making the game visible, audible, and playable. It has an enormous effect on whether the player perceives the game as satisfying or disappointing, elegant or graceless, fun or frustrating (Adams, 2010 ⁰⁷)

L'interfaccia assume una grande rilevanza all'interno di questo intricato processo di generazione di esperienza, con metodi diversi rispetto a meccaniche e finzione. Lo schema sottostante riassume e semplifica come ognuno di questi elementi operi.



↑ **Grafico 8:** attraverso cosa meccaniche, finzione e UI creano l'esperienza

Se le meccaniche agiscono, come abbiamo visto, attraverso le regole, le azioni e gli eventi, mentre la finzione dà un significato più profondo a questi elementi in generale, la VI - o UI, comunque la si voglia chiamare - invece agisce come una sorta di proiezione, che raccoglie tutto ciò e lo mostra direttamente all'utente. Riprendendo il ragionamento che Michael Nitsche propone nel suo libro "Video Games Space", l'interfaccia corrisponde al cosiddetto "mediated space", cioè quello spazio videoludico:

...which consists of all the output the system can provide in order to present the rule-based game universe to the player. In the case of commercial video games this layer consists mainly of audiovisual and tactile output that provides a form of presentation (Nitsche, 2008 ⁹³)

Appare evidente quindi che senza un'interfaccia intesa in questo senso, il gioco non sarebbe fruibile, il gioco non sarebbe addirittura un gioco. Qualsiasi tipo di input, che sia generato dal giocatore che preme i tasti sul suo controller o dalle regole del gioco, viene mediato proprio dall'interfaccia, che lo rende visibile e quindi reale al giocatore stesso. Per forza di cose questa funzione ha a un grande impatto sull'esperienza: quali input vengono mediati, attraverso quali metodi ed espedienti, in che situazione e circostanza. Per non parlare poi del numero di funzioni di cui l'interfaccia si deve occupare, molto maggiore rispetto, ad esempio, a quelle presenti in un qualsiasi programma per computer o app per cellulare. Nel gioco, infatti, il giocatore deve ricevere dei feedback quando agisce, deve avere informazioni su ciò che deve fare, sul perché lo deve fare e sul come. Può essere utile indicargli dove deve andare, con quali oggetti e/o personaggi interagire e quali no, quali siano i nemici e gli alleati, e ancora, quanto pericolosa sia una zona, quanto forte sia un avversario, per non parlare della possibilità di mettere in pausa il gioco, salvare e caricare la partita. L'interfaccia agisce quindi in risposta a questi ed altri numerosi compiti. Il menù di gioco è parte dell'interfaccia, ma lo è anche l'effetto sonoro che il proprio personaggio produce nel camminare su un determinato tipo di terreno, la musica di sottofondo in una specifica area, la barra della vita del boss finale di una zona, la voce dei vari personaggi, l'alone che circonda gli oggetti con cui è possibile interagire, il punteggio totalizzato fino a quel punto nel livello, l'indicatore delle

↓ **Figure 3 e 4:** sopra, la sagoma ben visibile dell'elmo in Halo 5, (343 Industries, 2015), sotto, i colori cupi e spenti in Silent Hill: Downpour (Konami, 2012)



munizioni disponibili, la palette colori usata e via discorrendo. Alcuni elementi dell'interfaccia possono estremamente distinguibili, come le icone in un gioco di strategia in tempo reale o i vari menù e sotto-menù di qualsiasi titolo, altri invece sono più fini da individuare: la palette colori utilizzata in un gioco horror per esempio piuttosto che la forma del visore dell'elmo visibile in Halo 5. In realtà tali elementi forniscono importanti informazioni al giocatore, informazioni percepite inconsciamente: i colori cupi, scuri, la mancanza di luce di un gioco horror servono a metterci in guardia, a generare ansia e paura, mentre il vedere la sagoma del proprio elmo nel visore ci predispone all'idea di star indossando un'avanzata corazza da combattimento, in cui tra l'altro sono visibili numerosi altri elementi dell'interfaccia che forniscono altrettante informazioni utili e più dirette, dal livello di scudi all'arma equipaggiata, immergendo il giocatore ancora di più. A fronte di queste considerazioni possiamo riprendere lo schema visto a pagina 24 e completarlo, inserendovi anche l'interfaccia.



↑ **Grafico 9:** relazione meccaniche, finzione, UI ed esperienza

1.5 Esperienza, UI, meccaniche, finzione e spin-off cross-genere

Ecco che finalmente abbiamo per le mani tre importanti concetti da cui partire per la creazione della nostra analisi. L'esperienza come criterio di base, le meccaniche, la finzione e l'UI come elementi di confronto. Tuttavia, c'è da fare un'ultima considerazione, che deriva direttamente dal che cosa si vuole analizzare e che determina infine su cosa verterà effettivamente il raffronto. La natura crossgenere dello spin-off, infatti, ci pone di fronte ad alcune implicazioni molto precise. In primo luogo, come si può intuire già dal termin "crossgenere", le meccaniche sono necessariamente soggette ad un mutamento,

grande o piccolo esso sia, che non dipende dal gioco in sé, non dipende dall'esperienza, ma dipende unicamente, per l'appunto, dalla scelta di utilizzare un genere videoludico differente. Differenti tipologie di gioco infatti necessitano e propongono al giocatore una diversa gamma di meccaniche e che in linea generale non è possibile ricondurre ad una tassonomia precisa. Questo soprattutto se si considera che i giochi stessi, spesso e volentieri, o riprendono alcune meccaniche da generi diversi da quello a cui appartengono, oppure non sono direttamente associabili ad una singola categoria videoludica ma piuttosto ad un ibrido tra 2 o più, come nel caso degli action-RPG o dei platform-adventure per citarne due.

In secondo luogo, un discorso simile si può fare con l'interfaccia: nella sezione ad essa inerente è stato inserito, come abbiamo visto, un breve elenco di alcuni dei numerosissimi elementi facenti parte dell'interfaccia che già da sé da un'idea di quanto essa possa essere variegata. Ma, intuitivamente, non tutti gli elementi identificabili come parte dell'interfaccia sono presenti in ogni singolo titolo. Vi sono alcune parti di interfaccia che sono rintracciabili in ogni titolo - la presenza di un menù ad esempio - ma per la maggior parte, un po' come accade per le meccaniche, differenti elementi possono essere tipici di una tipologia di gioco o di un insieme di essi. L'indicatore delle munizioni rimanenti, ad esempio, è tipico di titoli FPS, TPS o action. L'utilizzo di palette colori cupe e poco vivaci è caratteristica di giochi horror, gli effetti sonori dati dal camminare su diversi terreni sono preponderanti in giochi in cui il rumore è importante, come i titoli stealth, interfacce più ricche di icone, simboli ed elementi grafici sono facilmente reperibili negli RTS. Oltre a ciò, anche il desiderio del game designer può incidere sulle caratteristiche dell'interfaccia: al netto del fatto che essa deve necessariamente essere curata con attenzione, alcuni suoi elementi possono mutare per puro diletto di progettazione, per gusto personale, per comodità, per scelta arbitraria. Persino il menù di pausa può essere alterato, come accade nella saga di Dark Souls, in cui esso non mette effettivamente in pausa il gioco. Visti questi elementi, anche in questo caso non è possibile rintracciare uno o più criteri tramite cui confrontare in maniera corretta questi elementi, soprattutto nel momento in cui il genere del gioco, come sappiamo, va a cambiare sicuramente

In virtù di tutto ciò, andare a confrontare e paragonare le meccaniche o le differenti interfacce rischia di diventare qualcosa di superfluo. In entrambi i casi sarebbe come confrontare, non due giochi e le loro esperienze, ma semplicemente due generi. Le varie differenze e somiglianze che emergerebbero da tale confronto potrebbero essere date dal caso (se per esempio alcune meccaniche o elementi dell'interfaccia sono comuni ai due generi di appartenenza) oppure volute (nel caso in cui invece i game designer abbiano provato a "forzare" alcune meccaniche o caratteristiche dell'UI di un genere in un altro), ma non vi sarebbe alcun criterio per poter distinguere efficacemente il primo caso dal secondo, motivo per cui una volta di più tale confronto darebbe luogo a risultati poco inerenti.

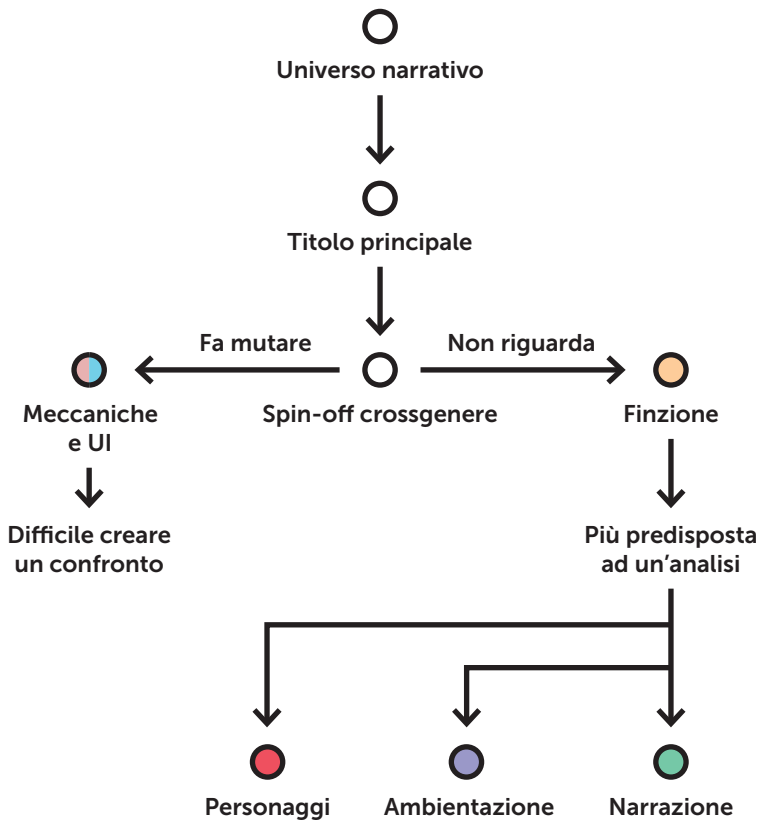
Tolte le meccaniche e l'interfaccia, l'unico termine di confronto che rimane è la finzione. Si perché gioco principale e spin-off sono comunque tendenzialmente legati dal medesimo universo narrativo di riferimento, nei confronti del quale i titoli assumono il ruolo di "portali", permettendo a chi li gioca di vivere, esplorare, conoscere una determinata parte dell'universo stesso, indipendentemente dal fatto che essa sia uguale tra i due giochi considerati o meno (per esempio nel caso in cui lo spin-off si concentri sulle medesime vicende del gioco principale ma osservandole da un punto di vista differente). Da questo universo narrativo dipende proprio il fiction layer, la finzione, le cui variazioni o costanti non dipendono per forza dal cambio di genere.

È vero, infatti, che anche questo elemento può essere gestito con un approccio piuttosto che con un altro sempre in base al genere del gioco considerato, ma a differenza dei primi due, non vi è alcuna costrizione né altro che imponga che tale approccio debba cambiare forzatamente: si possono forse distinguere delle tendenze di un genere o l'altro ad approcciarsi in uno specifico modo, ma null'altro. Proprio questo genere di gestione della finzione è incentivo in più ad andare ad analizzare e schematizzare questo fiction layer. Per poterlo utilizzare come termine di confronto occorre entrare un po' più nello specifico e individuare quali elementi lo compongono. Per un'ultima volta è sempre il libro "Designing games" che ci dà la risposta:

The fiction layer creates emotion through character, plot, and world (Sylvester, 2013⁰⁹)

Personaggi, trama e narrazione, mondo di gioco. Sono i tre criteri di confronto sui cui basare l'analisi e costruire l'apposito strumento.

↓ **Grafico 8:** grafico di selezione degli elementi di analisi



1.6 Approccio all'analisi

Nei capitoli a seguire verranno quindi illustrate le varie formule di analisi relative ai tre sottoinsiemi della finzione precedentemente individuati, personaggi, mondo di gioco, trama e narrazione. Per ognuno di essi sono state individuate 5 formule differenti, 15 in totale, ciascuna delle quali legata ad un aspetto che ha potere di influenzare e modificare l'esperienza che il giocatore vive.

A sua volta ad ogni formula corrispondono 5 criteri più specifici - per un totale di 75 - tramite cui, di gioco in gioco, verrà assegnato un determinato valore da 0 a 5. Ovviamente ognuno di essi verrà esaurientemente descritto nelle pagine a seguire. È necessario sottolineare una cosa molto importante: questi punteggi non hanno in alcun modo l'obiettivo di valutare - positivamente o negativamente che sia - un gioco o un suo particolare aspetto. Ognuno di essi è infatti inserito, tramite la formula corrispondente, in una scala, numerata per comodità da 0 a 5, quasi sempre tra due possibili approcci o caratteristiche. Il valore, in quest'ottica, ha quindi come unico obiettivo quello di indicare la tendenza del gioco verso l'una o l'altra via, rappresentare quanto un determinato aspetto sia presente, mostrare, in maniera certo semplificata ma quantomeno rappresentativa ed immediata, alcune scelte progettuali che, come detto sopra, possono influenzare poi il tipo di esperienza che il videogiocatore vive.

Inoltre, come accennato già nell'introduzione, ho deciso di concentrarmi su l'esperienza "intrinseca" del gioco, cioè quella che emerge dai contenuti effettivi del titolo considerato indipendentemente da eventuali fattori esterni o problematiche, come ad esempio la tecnologia su cui si basa, la periferica utilizzata, eventuali errori di programmazione, bug, e via dicendo. Tutti questi aspetti, seppur sicuramente molto rilevanti anche ai fini dell'esperienza, sono soggetti, infatti, a troppe variabili che esulano dal gioco in sé, come aspetti finanziari, tempi di sviluppo, necessità di produzione, tagli e competenze dello sviluppatore, tutti aspetti che meriterebbero un'ulteriore ampia analisi ma che esula dai contenuti e dall'ambito di questa tesi.

Infine, non c'è da stupirsi se, nelle varie formule che seguiranno, alcuni criteri faranno leva su concetti simili se non, in alcuni casi, proprio sugli stessi. Una specifica emozione o esperienza, infatti, può essere generata tramite determinati accorgimenti legati a diversi elementi della finzione. Motivo per cui, per esempio, se un qualsiasi titolo vuole dare al giocatore una grande libertà di esprimere la propria fantasia, esso potrebbe voler garantire una grande personalizzazione sia per quanto riguarda i personaggi, sia per quanto riguarda magari l'avanzare della storia. Le eventuali formule corrispondenti di conseguenza valuteranno il grado di tale libertà in modo separato - l'una per i personaggi, l'altra per il mondo - ma alla base del ragionamento di ognuna delle due vi è il medesimo concetto (che, ad esempio in questo caso, potrebbe essere da ricercarsi nelle game pleasures teorizzate da Marc LeBlanc).

CAPITOLO 2

ANALISI DEI PERSONAGGI

Ecco che a seguire sono descritte le prime 5 formule, quelle relative ai personaggi. Per ognuna di esse viene presentato prima lo scopo della formula, cioè quello che la formula va a considerare, poi il perché tale aspetto sia stato preso in considerazione e, infine, secondo quale criterio viene assegnato il valore. Prima di passare alle formule è però necessario fare alcune considerazioni sulla gestione dei valori.

Volendo andare ad analizzare i personaggi di un videogioco, è sorta una domanda quasi ovvia: nello specifico, quali personaggi? La risposta più semplice potrebbe essere "tutti", ma non si tratta di una cosa così scontata. Ogni "livello" di personaggi - intesi come principali, secondari ed eventualmente terziari - infatti ha un impatto sull'esperienza di gioco di entità differente. Ora, visto che alla base di questo lavoro c'è proprio il concetto di esperienza, voler forzatamente dare lo stesso peso a tutti i suddetti livelli potrebbe rilevarsi un errore: i personaggi secondari e terziari sono difatti sia quelli che hanno l'impatto minore sull'esperienza, sia contemporaneamente i più numerosi. La loro importanza ai fini dell'analisi è quindi molto limitata e dunque, vista la loro frequente superiorità numerica, includerli potrebbero gravare enormemente sui valori, rendendoli poco rilevanti.

Esclusi tali personaggi rimaniamo quindi con i soli personaggi principali, ma anche qui emerge la necessità effettuare un'ulteriore divisione: da un parte infatti c'è il protagonista (o i co-protagonisti) e dall'altra invece gli altri personaggi principali. In questo caso però entrambe le categorie hanno grande impatto sulla generazione dell'esperienza, per cui non è opportuno decidere di escluderne una. Allo stesso tempo però non è conveniente neanche considerare entrambe le categorie allo stesso modo, riunendole quindi sotto un singolo valore. Non serve andare troppo nello specifico per capire come ad un protagonista - che è il personaggio guidato dal giocatore - sia dato un potere sull'esperienza molto maggiore, perché è su di lui che si concentra buona parte dell'attenzione del giocatore stesso. Inoltre, dal punto di vista puramente pratico, tendenzialmente il personaggio principale gode di alcune meccaniche (di personalizzazione, di evoluzione, di informazione, ecc) molto rilevanti dal punto di vista dell'esperienza - come vedremo nelle prossime pagine - è che sono assenti per i personaggi secondari.

Da tutto questo ragionamento nasce dunque la necessità di utilizzare un doppio valore relativo agli altri personaggi principali. Per quanto riguarda questi ultimi, il punto verrà assegnato se almeno la maggior parte di essi soddisfa i requisiti descritti.

A questo particolare approccio sfuggono le ultime due formule, "Individui e tipi" e "Numero di funzioni": la prima, per sua natura, vuole analizzare alcune caratteristiche dei personaggi che sono trasversali sia a quelli principali che il protagonista, permettendoci così di considerarli contemporaneamente senza possa sorgere alcun problema, mentre la seconda addirittura guarda più ampiamente a gran parte degli NPC presenti nel gioco.

Infine, è importante anche sottolineare un'ultima cosa relativamente ai criteri. Dipendentemente sia da cosa si vuole analizzare in questa tesi, sia da come lo si vuole analizzare, non è rilevante quale dei criteri proposti sia presente nel titolo esaminato, bensì quanti lo siano: per poter paragonare i vari titoli, infatti, è necessario considerare ognuno di essi di pari importanza. Si tratta di una semplificazione necessaria per poter effettivamente compiere il lavoro prefissato.

↓ **Figure 5 e 6:** Due titoli con un approccio dissimile a questa formula, *Dragon Age Inquisition* (BioWare, 2014) sopra, e *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2020), in basso



2.1 Realismo ed astrazione

Si tratta di due concetti opposti legati all'aspetto visivo. L'astrazione è comune sia nel mondo fumettistico, sia nell'animazione, sia ovviamente nell'ambito videoludico. Si tratta di un processo di semplificazione, tramite cui, come spiega Mark J.P. Wolf in "The Medium of the Video Game":

... si riduce (un qualcosa) ad una serie di forme base ed essenziali piuttosto che cercare di riprodurlo così com'è (Wolf, 2002 ¹⁰)

Dall'altra parte, molto intuitivamente, il realismo invece cerca di riprodurre un determinato elemento riducendo al minimo questo genere di semplificazione, provando a riproporlo nel modo più somigliante possibile alla sua controparte reale nel caso questa esista, oppure in maniera quantomeno verosimile nel caso si tratti di oggetti, creature, personaggi inventati. L'intento del realismo è quindi quello di offrire contemporaneamente tanto una rappresentazione visiva che si avvicini al "fotorealismo" quanto dei personaggi che siano effettivamente "realistici", dotati cioè di tratti, attributi e proprietà (legate all'aspetto estetico) che li caratterizzino come fossero persone vere.

Se nei primi giochi prodotti il livello di astrazione era forzatamente molto elevato a causa dei limiti tecnologici - nonostante anche nei titoli più datati sia possibile rintracciare l'intento degli sviluppatori di creare qualcosa che, per l'epoca, fosse considerato realistico - oggi c'è una possibilità molto maggiore di scelta, con videogiochi che ricercano il realismo, altri che usano uno stile più stilizzato, altri ancora che si avvicinano all'astrazione visiva. Non si tratta solo di caratteri estetici, il livello di astrazione (o di realismo) è un aspetto molto importante che si lega alla proiezione del giocatore nel personaggio, influenzando quindi l'esperienza creata dal gioco stesso. Personaggi maggiormente semplificati - come spiega Scott McCloud in "Understanding Comics" - risultano essere più universali, iconici, come li definisce Jesse Schell in "The Art of Game Design", con un maggior numero di persone che vi si possono rispecchiare, mentre differenti tipologie di personaggi con bassi livelli di astrazione offrono altre modalità tramite cui il giocatore può immedesimarsi (quella che

sempre Schell indica come "Ideal Form"). La scelta dell'una o dell'altra via, quindi, non è di per sé qualcosa di positivo o negativo, si tratta di alternative ugualmente valide, così come lo sono le eventuali vie di mezzo tra un estremo e l'altro.

Assegnazione del valore

Dalle precedenti considerazioni si può intuire quale sia lo scopo di questa formula, e cioè quello di valutare il livello di astrazione e/o realismo proprio dei vari personaggi del gioco. Per poter però assegnare un valore che non fosse totalmente arbitrario ho cercato di individuare una serie di proprietà relative alla rappresentazione estetica che più di tutte vadano a spostare quest'ultima verso l'una o l'altra possibilità. Per facilitare e rendere più chiare le cose, ognuna di queste caratteristiche è stata pensata come sintomo di verosimiglianza: partendo dal valore iniziale di 0 (corrispondente all'astrazione massima) viene aggiunto un punto per ognuna delle proprietà presenti nel titolo analizzato, fino ad un massimo di 5 (che corrisponde al realismo). L'assenza di una di esse invece né aggiunge punti né li toglie. Le proprietà scelte sono le seguenti:

Tridimensionalità: l'introduzione del 3D è stato sicuramente uno dei punti di svolta nella storia dei videogiochi, permettendo agli sviluppatori di progettare sia ambienti maggiormente immersivi, sia personaggi visivamente più reali. Il 2D, invece, seppur ancora utilizzato frequentemente in diversi generi videoludici, innegabilmente toglie ai suddetti titoli un importante elemento di realismo, avvicinando quindi il videogioco – e, nello specifico, i suoi personaggi – all'astrazione. Per ottenere questo punto il gioco considerato dovrà essere caratterizzato dal così detto "true 3D", una tridimensionalità quindi effettiva e priva di vincoli. Tutti gli altri espedienti, come il 2.5D, proiezioni in 2D, tecniche che in generale possono essere identificate con "pseudo 3D" invece non verranno ritenute valide, in quanto sono appunto delle semplificazioni.

Proporzioni corporee realistiche: in base dallo stile artistico adottato, i personaggi di un videogioco possono rispettare o meno quelle che sono le proporzioni effettive delle loro controparti reali. Non solo, anche quando si tratta di creature inventate, mostri o alieni, è discernibile l'evenienza in cui tali personaggi siano caratterizzati da proporzioni quantomeno verosimili e quando invece no. In caso di dubbio, in linea generale è possibile stabilire quale delle due vie sia stata scelta osservando il resto del mondo di gioco, che, dovendo essere coerente a tale scelta, tendenzialmente manterrà la medesima scelta fatta con i personaggi. In questo caso il punto viene assegnato unicamente se le proporzioni utilizzate sono effettivamente realistiche (se rispettano cioè in linea generale quelle che sono le proporzioni anatomiche reali nel caso di personaggi umani, se sono quantomeno verosimili in caso contrario), mentre non verrà assegnato nel caso in cui non lo siano, senza zone grigie nel mezzo.

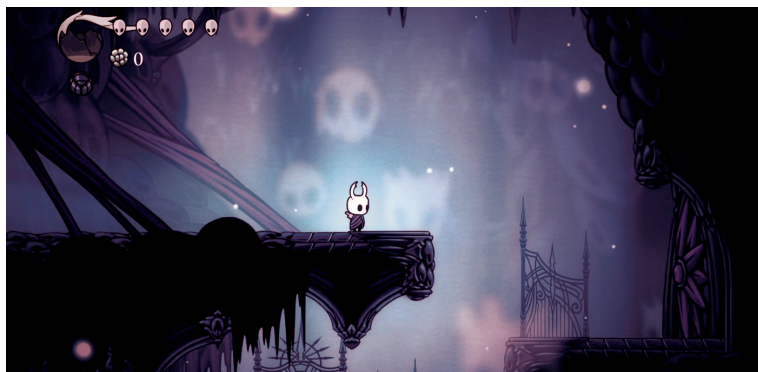
Proporzioni del viso corrette: vale tutto quello detto nel punto precedente, ma in questo caso viene applicato specificatamente al volto dei personaggi considerati. La motivazione di dividere su due punti questo aspetto è presto detta: determinati stili grafici – ad esempio quelli che riprendono visivamente molte caratteristiche proprie del fumetto, orientale e occidentale – possono andare a trattare in maniera diversa i corpi e i volti dei personaggi, mantenendo delle proporzioni corporee pressoché realistiche ma giocando di più con quelle del volto (si pensi per esempio ai personaggi tipici di molti anime, con occhi estremamente grandi e forme del viso poco verosimili). Ne consegue che alcuni titoli – la saga di Bioshock, The Wolf Among Us, The Legend of Zelda: Twilight Princess per citare alcuni esempi – propongono dei personaggi aventi corpi e volti caratterizzati da un diverso tasso di realicità. Come per quello precedente, anche in questo caso il gioco analizzato ottiene questo punto solo se le proporzioni del viso dei suoi personaggi sono realistiche, non lo otterrà in caso contrario.

Fisicità: questo quarto criterio da una parte segue il filone dei primi tre, andando a considerare l'aspetto di quello che è il "modello", lo "sprite" - per usare un termine tecnico - del personaggio stesso, ma dall'altra vuole prendere in considerazione un elemento meno facile da far rientrare nella logica del "sì o no" utilizzata finora. Come si può

intuire dal nome stesso del criterio, l'attenzione è data al corpo del personaggio, e nello specifico in come esso si presenta. Aldilà dello stile grafico utilizzato, infatti, esso può anche essere più o meno realistico anche dipendentemente dalla sua - per così dire - forma. La necessità per una cosa del genere si manifesta soprattutto nell'analisi di titoli i cui personaggi sono indirizzati abbastanza evidentemente verso l'astrazione. Si pensi, ad esempio, a come è Mario in uno qualsiasi dei titoli tridimensionali del brand e contemporaneamente a come appaiono invece i personaggi in un gioco come Minecraft: in entrambi i casi abbiamo la tridimensionalità mentre manca ogni tipo di proporzione corretta. Ma è evidente che tra i due esempi vi è una differenza, data proprio da come il corpo del personaggio è rappresentato. Non potendo però - come detto ad inizio paragrafo - far rientrare questa differenza tra dei paletti veri e propri, sarà necessario considerare di volta in volta da questo punto di vista i personaggi del gioco considerato, così da decidere se assegnare il punto - indice di realismo - oppure non farlo - se invece questa caratteristica avvicina i personaggi all'astrazione.

Plausibilità artistica: quest'ultimo punto vuole andare a considerare l'aspetto estetico dei personaggi in generale. Oltre agli aspetti più "fisici" osservati nei punti precedenti, infatti, i personaggi possono virare verso realismo o astrazione anche in base alla gestione di una serie di accorgimenti specifici - riscontrabili soprattutto nei titoli più moderni, aventi una maggiore flessibilità sullo stile visivo - che svolgono un ruolo importante nella rappresentazione effettiva del personaggio, e che è quindi utile prendere in considerazione: l'utilizzo dei colori, il modo in cui le ombre sono rappresentate, la presenza di eventuali bordi neri visibili o l'uso di campiture per rappresentare le ombre solo per citarne alcuni. Ecco, questi elementi, oltre ad intrecciarsi spesso tra loro, per la maggior parte non possono essere ricondotti ad una casistica per cui utilizzati in un modo specifico puntano al realismo o all'astrazione (come si stabilisce per esempio se un colore è realistico o meno?) e sono allo stesso tempo tutti rilevanti. È però possibile considerarli nel complesso andando ad osservare lo stile artistico generale che caratterizza il gioco preso in esame, perché è proprio in base a quest'ultimo che essi possono essere presenti o meno. Oggigiorno esistono veramente moltissimi stili differenti tra loro, sia realistici che non, e

una qualsiasi lista rischierebbe di risultare incompleta. È più opportuno quindi considerare ogni gioco come caso a sé, considerare lo stile artistico utilizzato e valutare se esso introduce questo genere di artefatti visivi, spiegando di volta in volta quali di essi appaiono. Attenzione però, tali espedienti spingono il gioco e i suoi personaggi verso l'astrazione (spesso contribuendo ad un'apparenza vicina al fumetto), per cui se è presente anche solo un elemento identificabile ciò che è stato detto sopra il punto non verrà assegnato. Se non ve n'è traccia, invece il punto verrà assegnato.



↑ **Figura 7:** Un esempio di personaggio con basso livello di realismo, da *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017)

2.2 Espressione ed inalterabilità

Questa formula fa riferimento ad alcune delle “game pleasures” teorizzate dal game designer Marc LeBlanc, l’Espressione e la Fantasia. Con la prima, intuitivamente, si intende il piacere derivante dalla possibilità di esprimere sé stessi e dal poter generare/costruire cose mentre si gioca ad un determinato titolo. La seconda invece più generalmente riguarda il piacere generato dal mondo virtuale e dal potersi immaginare liberamente come qualcosa di diverso da quel che si è. In generale la tassonomia pensata da LeBlanc è un’ottima base da tenere in considerazione cercando di individuare quali siano i motivi che spingono a giocare e ciò che diverte nel farlo, seppur non coinvolga con assoluta perfezione tutti i motivi validi immaginabili. Oltre ad Espressione e Fantasia, in questo elenco figurano Sensazione, Narrativa, Sfida, Compagnia, Scoperta e Sottomissione (alle regole, al mondo ed ai significati del gioco). Come spiega LeBlanc, ogni gioco ovviamente fa leva su più di una sola di queste game pleasures, così come a differenti giocatori ne interessano diverse. Tra tutte, per quanto riguarda i personaggi, Espressione e Fantasia risultano essere le più rilevanti: tenendo infatti come riferimento quello detto nella prima formula, dove abbiamo sottolineato l’importanza della proiezione e dell’immedesimazione del giocatore nel (o nei) personaggi ai fini dell’esperienza, la possibilità di plasmare il o i personaggi a proprio piacimento risulta essere un incentivo a tale meccanismo (indipendentemente dagli elementi estetici analizzati nella suddetta formula), tant’è che Scott Rigby e Richard M. Ryan, in “Glued to Games”, riportano tale possibilità come uno degli aspetti più importanti dell’autonomia di scelta lasciata ai giocatori all’interno del videogioco. Va da sé che, di norma, questa personalizzazione, quando presente, è riservata al personaggio comandato dal giocatore, ma non sono così rari i casi in cui venga estesa anche ad altri NPC alleati.

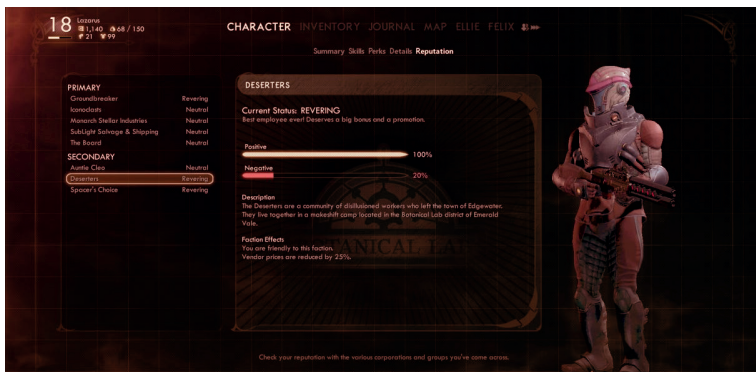
Assegnazione del valore

Per assegnare un voto a questa formula ho seguito un procedimento simile a quella precedente, ipotizzando una serie di elementi che il giocatore potrebbe avere facoltà (ed interesse) a modificare. Allo stesso modo quindi, partendo da 0 (il caso in cui i personaggi non possano in alcun modo essere personalizzati), per ognuno dei punti a seguire presenti nel gioco considerato il valore aumenterà di un punto, mentre rimarrà invariato in caso di mancanza di uno di essi.

Aspetto fisico: in questo caso si fa riferimento prettamente alla possibilità di modificare i tratti somatici e fisici dei personaggi, ad esempio potendo andare a scegliere genere, forma del viso, colore degli occhi e dei capelli, corporatura e via dicendo. Il punto relativo viene assegnato se, nel gioco preso in esame, è presente un editor personaggi tramite cui appunto personalizzarne l'aspetto fisico. Nello specifico, onde evitare di assegnare il punto a giochi che propongono un editor troppo striminzito perché garantisca la possibilità di esprimere sé stessi, per considerare il titolo in questione idoneo il suo editor dovrà permettere di modificare almeno 3 tratti fisici qualsiasi (il genere, il viso e la corporatura come esempio base).

Outfit: qui invece si presta attenzione proprio all'evenienza in cui il giocatore possa decidere cosa far indossare al proprio personaggio, indipendentemente da eventuali caratteristiche, bonus, capacità degli indumenti; In questo caso il punto viene assegnato se il gioco propone la possibilità di modificare liberamente dell'abbigliamento dei personaggi considerati. Anche qui, per escludere dall'assegnazione del punto quei titoli che non garantiscono una personalizzazione in questo senso adeguata, sarà necessario che il titolo in esame permetta di modificare almeno 2 elementi dell'outfit (indicativamente testa e corpo, ma che possono cambiare a seconda del tipo di gioco e di personaggio) e con un numero di "indumenti" tra cui scegliere almeno superiore a 5. In caso contrario il punto non verrà assegnato.

Abilità: in questo caso il focus è su come sviluppare il proprio personaggio, in cosa “specializzarlo” o trasformarlo. Questo punto pone l’attenzione sul fatto che il gioco proponga dei percorsi differenziati tra cui il giocatore può scegliere. La cosa importante è la scelta, non tanto che tipo di percorsi siano, anche perché questi possono variare molto in base al genere del gioco analizzato: un Action-RPG a tema fantasy può dare la facoltà di scegliere tra diventare un mago



↑ **Figure 8 e 9:** Due esempi di espressione: sopra, l’editor personaggio di *Demon Souls Remake* (Bluepoint Games, 2021), sotto le reputazioni di fazione in *The Outer World* (Obsidian Entertainment, 2019)

o un guerriero, un Simulativo può proporre diverse carriere lavorative, un gioco di calcio se giocare come difensore o attaccante. Se il titolo analizzato propone la possibilità di scelta secondo i canoni qui descritti allora guadagna il punto corrispondente, in caso contrario invece no.

Allineamento: questo punto si lega alla narrazione, all'evoluzione della storia e al mondo di gioco. Il carattere di un personaggio, infatti, è esprimibile prevalentemente attraverso le sue azioni, che siano scelte di trama o libere. Anche qui, non è importante (per questo livello di analisi) andare a vedere quelle che sono le conseguenze di queste scelte, l'attenzione è sul se ve ne sono o meno. Il punto verrà quindi assegnato se al giocatore, più volte nel corso del gioco, viene offerta la possibilità di decidere come comportarsi, salvare la vita ad un personaggio o meno, imbrogliarne un altro o essere onesto, schierarsi con "i buoni" o "i cattivi" della situazione o con nessuno, per citare alcuni esempi.

Relazioni con i personaggi: in maniera simile all'allineamento, anche queste relazioni possono dipendere da alcune scelte che il giocatore compie. Certo, alcune di esse sono spesso già preimpostate dal game designer, ma, a seconda del caso, possono essere evolute o mutate nel corso del gioco. Non si parla solo di eventuali relazioni sentimentali, ma anche di rapporti di amicizia o inimicizia con altri NPC o addirittura con intere fazioni: si va quindi dal come comportarsi con le varie fazioni di *The Outer Worlds* allo scegliere quanto essere belligeranti con gli avversari in *Civilization*, da come far evolvere il proprio rapporto con i vari compagni reclutabili di *Dragon Age Origins* a con chi schierarsi in *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Il punto verrà assegnato quindi se il titolo preso in esame proporrà al giocatore la possibilità di gestire queste scelte e relazioni offrendo lui delle alternative.

2.3 Numero di informazioni

In questo caso l'intento è quello di applicare il concetto di semplificazione – visto nella prima formula – alla quantità di informazioni che vengono fornite nel corso del gioco per quanto riguarda i personaggi. L'idea per questa formula deriva dagli studi in teoria della letteratura – e nello specifico nel così detto “reader-response criticism” – dell'accademico tedesco Wolfgang Iser, che, nelle sue pubblicazioni, introduce il concetto di “filling the gaps”, l'azione cioè del riempire quegli spazi lasciati vuoti dalla narrazione, processo che il lettore esegue inconsciamente, creando collegamenti ed immaginando sviluppi. In “Understanding Video Games” gli autori applicano tale ragionamento anche alla narrazione videoludica, sottolineando che, come con i testi letterari, anche nei videogiochi il giocatore si ritrova a interpretare e ragionare su diversi aspetti della trama che gli viene proposta. Tra di essi è possibile inserire a pieno titolo anche i personaggi stessi, profondamente legati sia alla storia che alla narrazione, con le loro storie personali, il loro carattere, le loro relazioni. Così come nelle formule precedenti, anche in questo caso il meccanismo descritto – il riempire gli spazi appunto – va ad influenzare l'esperienza che emerge dal gioco e che il giocatore vive: le previsioni fatte ed il loro rivelarsi vere o false ha un importante impatto su come il titolo viene vissuto.

Assegnazione del valore

Il metodo di assegnazione del valore è simile a quello visto nelle prime due formule: ho deciso di pensare una serie di punti, di blocchi informativi relativi ai personaggi che un gioco può comunicare all'utente o meno e che, nel complesso, forniscono un “corredo informativo” tutto sommato completo. Tanti più di questi blocchi saranno forniti nel gioco, maggiore sarà il valore assegnato a questa formula. È importante tenere da conto che i blocchi sono indicativi, danno una traccia su cui ragionare per assegnare il punto. Inoltre può esistere anche la possibilità che non vengano fornite informazioni relativamente ai vari pg, si tratta di un'evenienza singolare, comune soprattutto a

determinati genere videoludici, come i titoli sportivi, i party game o i simulatori. Vengono considerate soltanto le informazioni ottenute nel gioco, non ciò che può essere rinvenuto su media esterni, compresi eventuali manuali di istruzione e custodie. I blocchi individuati sono:

Dati anagrafici: come il nome, informazioni in generale sulla storia del personaggio in questione, la sua provenienza ma anche l'eventuale l'appartenenza ad una fazione, una famiglia o un determinato gruppo. Si tratta di informazioni piuttosto basilari, per cui è necessario che il titolo analizzato ne comunichi almeno due di quelle qui elencate perché sia possibile assegnare il punto.

Ideali e motivazioni: che spingono il personaggio ad agire in un determinato modo, schierarsi a fianco di qualcuno. Non devono essere per forza apertamente dichiarate, sono spesso discernibili dal comportamento e dai dialoghi del personaggio in questione, motivo per cui per assegnare questo punto è necessario poter rispondere alla domanda "Cosa spinge tal personaggio ad agire in tal modo?".

Relazioni con altri personaggi: che siano di parentela, amicizia, inimicizia e via discorrendo. Anche in questo caso non sono informazioni che vengono per forza dichiarate apertamente ma che piuttosto sono riconoscibili dai dialoghi e dal contesto. Di nuovo, per assegnare il punto occorre porsi e saper rispondere ad una domanda, e cioè "Che rapporto c'è tra questi personaggi?". Visto che le relazioni che partono anche da un solo personaggio sono, tendenzialmente, molteplici, in questo caso è opportuno fare una considerazione aggiuntiva, con cui si pone come condizione il fatto che il livello di informazioni relativo ad ognuna delle relazioni che il personaggio analizzato ha sia simile, anche perché, oggettivamente, è poco credibile la situazione in cui, per esempio per quanto riguarda il protagonista, vengano descritti i legami che ha solamente con una parte degli altri personaggi principali e non con l'altra. Oltretutto, visto che i personaggi considerati in questa analisi sono unicamente il protagonista e gli altri personaggi principali, tale considerazione risulta esser ancor più probabile.

Carattere: che spesso è comunicato in maniera implicita, essendo cioè riconoscibile dal modo di agire del personaggio stesso. Di nuovo si tratta di informazioni deducibili dallo svolgersi del gioco, in questo caso la domanda a cui è necessario poter rispondere per assegnare il punto è, molto semplicemente, "Che tipo di personalità ha tale personaggio?".

Sviluppi futuri: cioè l'eventuale futuro del personaggio che segue la conclusione del gioco. Non è un'informazione così spesso comunicata, perché il punto sia assegnato è necessario poter rispondere alla domanda "Cosa accade a questo personaggio dopo le conclusioni delle vicende narrate?".

2.4 Individui e tipi

Questa formula vuole dare peso a quella che è l'evoluzione generale dei personaggi man mano che la vicenda avanza, indipendentemente dai livelli di astrazione che li caratterizzano: riprendendo i concetti di "personaggio tipo" e "personaggio individuo" (derivati dai "flat characters" e "round characters" teorizzati dallo scrittore inglese Edward Morgan Forster), l'intento è quello di esplorare quanti dei personaggi del videogioco in questione effettivamente cambino dal punto di vista del carattere, degli obiettivi, degli ideali, delle relazioni con gli altri personaggi. Ovviamente non è detto che i personaggi di un determinato titolo ricadano tutti all'interno dell'una o dell'altra categoria, motivo per cui con questa voce, più che l'effettivo numero di "tipi" ed "individui" presenti, si vuole andare ad analizzare l'andamento, la tendenza di questo fenomeno.

Assegnazione del valore

In questo caso il metodo di assegnazione del valore è molto più diretto e semplice: preso il totale dei personaggi presenti all'interno del gioco considerato, si va a considerare quella che è la percentuale di questi ultimi che muta nel corso della vicenda, percentuale che - approssimata - andrà a determinare il valore relativo. Valori alti rifletteranno una maggiore inclinazione all'evoluzione dei personaggi, valori bassi invece saranno segno di una maggiore presenza di "tipi".

2.5 Numero di funzioni

Questa voce vuole valutare una parte della complessità del titolo analizzato prendendo in considerazione il numero dei ruoli proposti dai differenti personaggi: l'eroe principale, l'antagonista, i nemici comuni, agli aiutanti del protagonista, il boss finale, il mentore, ecc. I Ruoli assegnati ai vari personaggi svolgono l'importante funzione di generare delle aspettative riguardo a come un determinato personaggio si comporterà, influenzando, di conseguenza, sia l'engagement del giocatore, sia la qualità della sua esperienza: come scrive Katherine Isbister in "Better Game Characters by Design":

Da queste aspettative possono nascere (nel giocatore) forti emozioni causate dal raggiungimento (...) di scopi comuni. (...) Persino gli NPC avversari hanno abilità che migliorano l'esperienza del giocatore, grazie al contrasto e l'opposizione che offrono. (Isbister, 2006 ¹¹)

Ciò non vuol dire che un alto numero di ruoli sia necessariamente indice di un gioco migliore e viceversa, tant'è che lo scopo di questa voce è puramente quello di rilevare la varietà dei ruoli proposta, non valutare il titolo analizzato in questo senso. Senza contare che, indipendentemente dalla qualità di un gioco, il numero di ruoli utilizzati può variare enormemente a causa di diversi fattori: lo storytelling, la trama ed un eventuale tema dominante (come scritto sopra) possono determinare la presenza (o l'assenza) necessaria di almeno una serie specifica di ruoli, il genere di gioco può costringere a ridurne o ad ampliarne il numero così come ha influenza anche il wordbuilding. In ultimo, è importante sottolineare che il numero di ruoli non corrisponde per forza al numero di personaggi presenti nel gioco: più ruoli, infatti, possono essere interpretati dallo stesso personaggio o più personaggi possono essere identificati nello stesso ruolo.

Assegnazione del valore

Anche in questo caso l'assegnazione del valore dipende da una mera questione matematica: più alto sarà il numero di ruoli presenti maggiore sarà il valore assegnato a questa categoria. Elencati di seguito sono presentati una serie di ruoli, di funzioni appunto, che i vari personaggi possono ricoprire nella vicenda. Questa lista, seppur non assoluta, è sicuramente esaustiva e ben descrive la possibile complessità - relativa a questo criterio - che può caratterizzare un titolo:

Protagonista: è il personaggio principale del gioco, viene guidato direttamente dal giocatore. Può essere co-protagonista nel caso in cui più personaggi ricoprano questo ruolo.

Alleato: con questo termine si vanno ad indicare tutti quei personaggi amici del protagonista che inseguono gli stessi obiettivi e collaborano attivamente nel raggiungerli. Sono alleati per esempio i "Marines" che affiancano il protagonista in Halo, ma anche le molteplici unità reclutabili in RTS come Age Of Empire o ancora gli NPC che seguono il giocatore in certe sezioni di gioco in titoli action-RPG come TES V: Skyrim.

Compagno: in questa categoria invece rientrano una specifica tipologia di NPC con cui tendenzialmente il protagonista instaura un rapporto forte. Da questi personaggi il protagonista può ricevere ad esempio supporto morale, consigli ed aiuto pratici, essi possono adempiere a compiti particolari anche di buona importanza, accompagnano il protagonista per interi capitoli (e in alcuni casi per quasi tutto il gioco) e può capitare che in certe sezioni di gioco il giocatore ne prenda direttamente il comando. Esempi di compagni sono Yennefer in the Witcher 3, Cappy in Super Mario Odyssey, o ancora Dexter della saga Jak and Dexter e Clank di Ratchet & Clank.

Antagonista: è intuitivamente il personaggio che si oppone al protagonista, il nemico principale o arcinemico. Come per il protagonista anche questo ruolo può essere ricoperto da più personaggi, che diventano così co-antagonisti.

Nemico/avversario: sono la controparte degli alleati, sono considerabili nemici tutti quegli NPC che si oppongono alla missione alla missione del giocatore e hanno come obiettivo quello di combatterlo e sconfiggerlo. I Covenant di Halo, i Koopa di Mario, i Draghi in Skyrim, sono tutti esempi di nemici, mentre i piloti di altre scuderie in un titolo di guida o i giocatori di altre squadre in titoli sportivi sono esempi di avversari.

Boss: così come per i compagni, si tratta di una specifica categoria di nemici che oppongono al giocatore una sfida maggiore o che si legano in maniera più incisiva alla trama o a determinati luoghi e/o sezioni di gioco. I Boss possono essere opzionali, obbligatori e/o finali, alcuni esempi sono Jack di Spade di Fable, Donkey Kong in Super Mario Bros e Razor in Need for Speed: Most Wanted.

Ostacolo: in questa categoria fanno parte tutti quegli NPC che, si sono in opposizione al giocatore, ma che non sono legati né ai nemici, né all'antagonista. Intervengono quindi a danno del giocatore per motivazioni differenti legate alle meccaniche, alla difficoltà e alle sfide di gioco. Ostacoli sono per esempio i Pokemon selvatici che attaccano il protagonista in numerosi titoli dell'omonima saga, la polizia comune che contrasta il giocatore nei vari GTA, così come numerose creature selvagge incontrabili in titoli come The Outer Worlds, Fallout, Skyrim.

Contorno: questo termine va a ricoprire tutti quei personaggi non avente una funzione specifica se non quella di rendere più reale o vivo il mondo di gioco. Il pubblico in un evento sportivo, NPC privi di legami con missioni o trama e caratterizzati da interazioni basilari, i commentatori o un eventuale narratore esterno sono degli esempi.

Giver: si identificano con questo termine tutti quei personaggi che, in qualche modo, forniscono qualcosa al protagonista, che siano beni materiali – come nel caso dei mercanti –, informazioni – gli informatori appunto – oppure missioni e quest.

Obiettivo: per ultima questa categoria vuole racchiudere tutti quegli NPC da cui in qualche modo dipende una missione, una sezione di gioco o, talvolta, la missione principale del gioco intero. Che si tratti

di NPC da salvare – come nel caso della famosa “Damsel in distress” –, di bersagli da eliminare o rapire, questi personaggi possono essere, nei confronti del protagonista, alleati, nemici oppure neutrali, ma la loro rilevanza ai fini della sequenza di gioco che li riguarda è evidente.



↑ **Figura 10:** *alcuni generi videoludici sono caratterizzati da un numero di personaggi - e quindi di funzioni - tendenzialmente maggiore rispetto ad altri, come accade ad esempio con gli RPG. Nell'immagine sopra, tutti i personaggi principali e parte di quelli secondari di The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt RED, 2016)*

CAPITOLO 3

ANALISI DELL'AMBIENTAZIONE

Nelle pagine seguenti verranno descritte le 5 formule relative all'ambientazione. Così come per quelle dei personaggi, anche qui per ognuna viene descritto dapprima il suo scopo, poi il motivo per cui essa è considerata rilevante ed infine i criteri relativi all'assegnazione dei valori.

Se i personaggi sono le entità, gli avatar, attraverso cui il giocatore agisce nel videogioco, il mondo di gioco, molto intuitivamente, è esattamente lo scenario all'interno del quale il giocatore opera, si muove, vive la sua esperienza. Ogni gioco, come detto all'inizio di questo lavoro, è una sorta di portale che permette di entrare all'interno di un mondo fantastico, più o meno differente da quello reale. Non tutti i giochi però possiedono un'ambientazione che rientra in tali canoni. Anzi, alcuni giochi, seppur rari, non possiedono proprio un'ambientazione di alcun genere. Molti titoli sportivi, per esempio, replicano degli scenari reali, non inventano alcunché a tal proposito, mentre quei titoli, già citati nell'introduzione, che si affidano solo alle meccaniche per generare esperienza sono spesso privi di un'ambientazione, se non puramente di sfondo, evenienza che comunque si verifica solo in certi casi.

Quando però il mondo virtuale è presente nel gioco esso assume un'importanza assolutamente rilevante, perché spesso va a collegarsi con l'immaginazione del giocatore, influenzando di conseguenza l'esperienza che questi vive. Molti sono gli esempi di ambientazioni divenute iconiche del gioco o della saga a cui appartengono, come gli Halo dell'omonimo FPS, il Regno dei Funghi di Super Mario, per citarne due. Peculiarità di questi due esempi, così come di molti altri mondi virtuali propri di altrettanti videogiochi, è che la loro "fama", l'attaccamento che i giocatori provano per essi, non dipende tanto dalla possibilità offerta di interagirvi e modificarne alcuni aspetti (cosa peraltro praticamente assente nei due giochi citati sopra), bensì deriva dall'atmosfera di questi titoli, di cui il mondo virtuale è sicuramente uno degli elementi determinanti, dalle vicende che avvengono in tali scenari e che sono vissute dal giocatore, dal legame tra i personaggi e il mondo rappresentato, tutti elementi che, insieme a molti altri, ancora una volta si legano alle emozioni, in un percorso che, come visto ampiamente nei capitoli iniziali, ci riporta nuovamente all'esperienza. Il mondo, da questo punto di vista, svolge il ruolo di contenitore "attivo", che accoglie gli altri componenti creatori dell'esperienza - personaggi ed avvenimenti - e che a sua volta ne genera.

Un'ultima nota, prima di andare a vedere quali sono le formule di analisi. Anche in questa sezione è presente il già noto "doppio-valore", seppur legato ad una singola formula - nello specifico la quarta, "Numero di informazioni", utilizzato con motivazioni e metodi illustrati nella formula stessa.

3.1 Esplorazione ed univocità I

Questa formula e quella successiva affrontano l'analisi del mondo di gioco osservando l'approccio che esso ha all'esplorazione, ma prendendo ovviamente in considerazione due differenti set di "elementi" ad essa legati. In questa prima formula l'attenzione è data principalmente alla struttura del mondo, le sue caratteristiche, le sue aree e il movimento tra di esse, tutte che cose la cui presenza può andare ad incentivare l'esplorazione del mondo stesso, a discapito di un approccio che spinga il giocatore invece a seguire un percorso specifico. Prima di addentrarci in questa formula è utile spendere due parole proprio su questa seconda opzione, che spesso viene definita come linearità di un videogioco, un concetto estremamente diffuso e la cui presenza è spesso fonte di dibattito tra i vari utenti: se da una parte alcuni, infatti, apprezzano l'essere portati su di un percorso preciso da seguire con rigorosità, dall'altra altri giocatori prediligono maggiormente il poter essere liberi di muoversi e, per l'appunto, esplorare a proprio piacimento il mondo che gli viene offerto. Come spesso è capitato di dire in questo lavoro, non esiste una via migliore, entrambi gli approcci – così come le vie di mezzo – hanno qualcosa da offrire di diverso. Se un mondo più aperto offre maggiore sfogo, di nuovo, ad alcune game pleasures di LeBlanc come la "Fantasia" e la "Scoperta", oltre che ad alcune game pleasure supplementari aggiunte da Schell come il "Completamento", la "Possibilità" e la "Sorpresa", dall'altra un mondo, per così dire, su "binari" permette al game designer di scegliere con maggior precisione dove, come e quando inserire eventi generatori delle più varie emozioni – senza contare poi che, proprio grazie a ciò, anche in un mondo "su binari" per il giocatore che non conosce il titolo in questione c'è comunque una componente di esplorazione e scoperta, semplicemente vissuta in maniera diversa rispetto all'esplorazione pura. Michael Nitsche, professore di Digital Media al Georgia Institute of Technology, nel suo libro *Video Games Spaces*, evidenzia come queste apparenti restrizioni:

...are not simply production-driven, unwanted necessities but can be used as valuable structural directives... These limitations can provide valuable structure for a player's experience. (Nitsche, 2008 ¹²)

Ecco che ancor di più appare evidente la possibile differenza nell'esperienza che il giocatore può andare a vivere. Attenzione però, questa formula non vuole andare ad osservare se un gioco lineare o non lo è. La linearità, infatti, è un concetto che non riguarda unicamente il mondo di gioco, ma anche per esempio la trama, motivo per cui andare ad analizzarla porterebbe questa formula a sfiorare in altri ambiti dell'indagine. Quello che la formula cerca di analizzare è quindi se il gioco in questione propone degli spunti – legati al mondo di gioco – che inducano all'esplorazione ed in che quantità.

Assegnazione del valore

In virtù di quanto appena scritto, per assegnare il punteggio questa formula si basa su cinque elementi la cui presenza invogliano il giocatore a abbandonare i "binari" per vagare negli spazi che il mondo di gioco offre. Non serve che il gioco sia necessariamente un open world, la presenza degli spazi successivamente elencati possono indurre all'esplorazione – e quindi suscitare le game pleasures sopra citate – anche in giochi più "chiusi" da questo punto di vista. Ovviamente, di conseguenza, per ogni criterio presente nel gioco analizzato quest'ultimo otterrà un punto, un punteggio più alto sarà sinonimo di un titolo che offre al giocatore un maggior numero di spunti ed elementi che lo portino ad esplorare.

Stanze segrete: questo primo criterio va ad inquadrare un tipo di spazio estremamente specifico. Chiamate dal Game Artist Christopher W. Totten anche come "Reward Vaults" in "An Architectural Approach to Level Design", è difficile definire con assoluta precisione un'area segreta, titoli differenti ne propongono altrettante varianti, ma ai fini dell'applicazione corretta di questo criterio, in generale verranno considerate aree segrete tutti quegli spazi di gioco di difficile accesso in cui il giocatore non è portato ad entrare se non dall'esplorazione stessa e che gli offrono un qualche genere di ricompensa, che sia in oggetti, potenziamenti, valuta di gioco, punti, elementi di trama o addirittura Easter Egg, e cioè che racchiuda qualcosa che spinga il

giocatore effettivamente ad esplorare l'ambiente che lo circonda. Ad esempio, sono considerabili come stanze segrete il "Tetto del Castello" in Super Mario 64 così come la "Stanza Tributo" presente nel livello "Il Pacchetto" in Halo: Reach. La presenza di questo genere di aree in un titolo determina l'assegnazione del punto.

Zone inaccessibili: con questo criterio si fa riferimento a quelle aree a cui il giocatore, intuitivamente, non ha accesso e di cui, al momento dell'incontro, non gli viene effettivamente comunicato come ottenerlo. Che si tratti di raggiungere un determinato obiettivo, compiere una missione secondaria, trovare uno specifico oggetto o, in alcuni casi, avanzare nel gioco, l'effetto che la presenza di queste aree ha pesa anche e soprattutto sull'esplorazione: il giocatore, infatti, sarà molto incentivato a cercare un accesso segreto o un modo per entrare, per non parlare del momento in cui, eventualmente, gli viene svelato il metodo di accesso, il che determina a sua volta un nuovo eventuale flusso di ricerca ed esplorazione. Seguendo tale logica, il punto relativo a questo criterio verrà assegnato se il gioco propone delle aree che rispecchiano queste caratteristiche. Nello specifico, si fa riferimento ad le aree identificabili come stanze, edifici, dungeon, (in alcuni casi potrebbero rientrare in questa formula anche delle "regioni di gioco", ma l'evenienza va analizzata di volta in volta in modo che la cosa non si scontri con il criterio successivo).

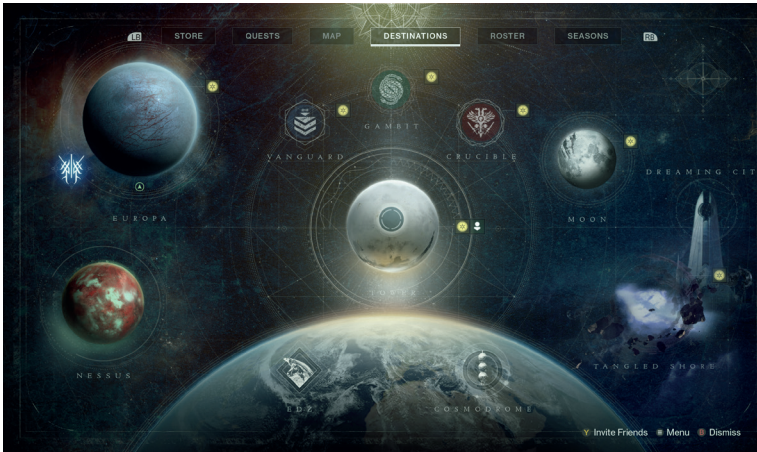
Suddivisione in aree: alla base di questo criterio vi è l'unione tra due concetti, da una parte la struttura del mondo di gioco e la sua, appunto, suddivisione in aree, dall'altro l'idea della "microproduttività", il processo cioè tramite cui si suddivide un compito in molteplici compiti più piccoli e che sono di conseguenza più abordabili rispetto al loro insieme. Allo stesso modo, suddividere il mondo di gioco in sezioni più o meno grandi divise tra di loro può essere un incentivo dato al giocatore per esplorarle al meglio delle sue capacità, cosa invece meno probabile nel caso in cui ci si ritrovi di fronte un'unica ambientazione di dimensioni considerevoli. Perché questo meccanismo abbia effetto è necessario che tali regioni siano però nettamente divise tra loro: per fare alcuni esempi, ciò può essere ottenuto tramite una separazione "fisica", con regioni totalmente scisse tra loro ed accessibili, per esempio, tramite una mappa globale – come avviene

in Mario Odissey o in Fable per esempio – oppure con regioni sì vicine l'una all'altra, ma raggiungibili gradualmente con l'avanzare del gioco. Un gioco che opta per un meccanismo simile ottiene di conseguenza il punto corrispondente. Al contrario, giochi come i già citati GTA V o The Elder Scrolls V: Skyrim, seppur abbiano una suddivisione in regioni, propongono al giocatore una mappa univoca in cui tali regioni sono immediatamente subito esplorabili.

Viaggio rapido: in questo caso il criterio fa leva su quella che, da un certo punto di vista, può effettivamente essere considerata una sorta di meccanica, ma che non è assolutamente tipica di un singolo genere o di un gruppo di essi. Il viaggio rapido, teletrasporto, spostamento rapido, ha un forte impatto sulla possibilità di esplorare un ambiente, il perché è assolutamente intuitivo: doversi spostare fisicamente (seppur nel gioco) da una parte all'altra del livello, del settore o del mondo intero richiede quantità di tempo non indifferenti che possono rallentare, se non direttamente bloccare, la sessione di gioco, spezzandone il ritmo. Di fronte ad un'evenienza del genere, che comunque può essere totalmente una scelta progettuale dello sviluppatore, il giocatore affronta l'esplorazione in maniera sicuramente diversa, o meglio, la sua esperienza dell'esplorazione viene modificata. Per ottenere il punto relativo a questo criterio, il gioco deve quindi proporre questo genere di funzionalità. Nel caso di un videogioco suddiviso in livelli separati, il punto può comunque essere assegnato se al giocatore viene data la possibilità di entrare nel livello selezionato partendo da specifici checkpoint, senza doverlo riaffrontare ogni volta da capo.

Eventi casuali: infine, con quest'ultimo criterio, la nostra attenzione si sposta su qualcosa che esula un po' dalla struttura del mondo in sé, ma che ha comunque grande impatto sull'esplorazione. Questi "eventi casuali" sono in realtà uno degli espedienti più comuni ed utilizzati proprio per rendere l'esplorazione meno monotona e possono essere dei più svariati tipi a seconda del gioco, della sua ambientazione e delle caratteristiche del suo mondo. Ne consegue che l'assegnazione del punto è molto semplice, se il giocatore può imbattersi in eventi del genere mentre si sposta per le regioni del mondo il gioco ottiene il punto.

↓ **Figure 11 e 12:** sopra, la mappa delle varie destinazioni sbloccabili e raggiungibili in *Destiny 2* (Bungie, 2017). Sotto, una delle stanze segrete presenti in *The Binding of Isaac: Repentance* (Edmund McMillen, 2021)



3.2 Esplorazione ed univocità II

In questa seconda formula dedicata al tema dell'esplorazione, l'attenzione si sposta dal mondo in toto ad una sua componente di grande rilevanza: gli oggetti in esso rintracciabili. Sì, perché sebbene come spiegato prima, la stessa struttura del mondo può far scivolare il giocatore in un'esplorazione dettagliata di un'area, tale meccanismo potrebbe – in certi giochi e situazioni – non essere sufficiente o stancare il giocatore dopo qualche tempo. Si immagini, per esempio, il riuscire a scovare o l'imbattersi in una stanza segreta per poi scoprire che in essa non vi è nulla. Ciò potrebbe certamente andare bene in alcuni casi, dopotutto anche solo il cercare la stanza segreta influenza l'esperienza che il gioco crea. Ma se ogni stanza segreta fosse così strutturata il giocatore molto probabilmente finirebbe per smetterle di cercare, privandosi quindi di questo tipo esplorazione. Tornando indietro di qualche pagina, nella sezione dedicata ai personaggi abbiamo invece parlato di "personalizzazione" di questi ultimi, operazione che avviene spesso e volentieri grazie all'ottenimento di oggetti – vestiti, armature, skin, ecc – di più vario genere, che il giocatore può desiderare di ottenere, ma le cui versioni migliori o più rare possono essere per l'appunto più difficili da ottenere, costringendo il giocatore ad una ricerca tutt'altro che facile. Questi sono solo alcuni degli esempi che si possono fare per sottolineare quanto la presenza di certe tipologie di oggetti possa invogliare, tra le altre cose, l'esplorazione. Valgono dunque le medesime considerazioni fatte nella formula precedente, simili sono anche le game pleasures che vengono prese in considerazione, dalla "Scoperta" al "Completamento". A cambiare sono invece, per forza di cose, i criteri tramite cui viene assegnato il punteggio a questa formula. Vediamo quali.

Assegnazione valore

Il numero di oggetti presenti all'interno di un gioco può variare moltissimo da un titolo all'altro: si parla magari di poche unità differenti, al limite decine di unità in alcuni giochi, contrapposti invece alle centinaia di oggetti presenti in altri titoli. Una grossa differenza la può fare il genere del gioco considerato ma, per fortuna, non tutti gli oggetti hanno un loro possibile ruolo nell'invogliare l'esplorazione, mentre quelli che lo hanno possono essere presenti in molteplici titoli, indipendentemente dal loro genere. Tale insieme può essere suddiviso in 5 categorie differenti, da cui i criteri legati a questa formula.

Collezionabili: partiamo proprio con una tipologia di oggetti che è inseribile praticamente in qualsiasi genere videoludico. I collezionabili sono presenti in numerosissimi titoli, e a loro volta possono avere molteplici funzioni, da quelle minimali – collezionabili che hanno come unico scopo quello di essere collezionati – a quelle più rilevanti per il giocatore stesso – collezionabili che permettono di accedere a potenziamenti, bonus, oggetti, come ad esempio le chiavi d'argento nei titoli della saga Fable. L'assegnazione del punto è quindi molto semplice, se il gioco in esame presenta dei collezionabili ottenibili tramite esplorazione ottiene allora il punto.

Esauribilità delle risorse: qui invece un criterio che si lega ad un aspetto più "pratico" del gioco, e cioè la presenza al suo interno di risorse la cui disponibilità non è garantita al giocatore. Questi beni – che possono essere di numerosi generi diversi, banalmente dalle munizioni ai kit medici alla valuta di gioco – da una parte influiscono sull'esperienza andando a modificare l'approccio del giocatore, che dovrà fare attenzione a non esaurire determinati beni di questo tipo, dall'altra soprattutto creano la necessità di esplorare proprio alla ricerca di tali risorse. Al contrario la loro assenza esclude questo tipo di preoccupazione nel giocatore che, almeno da questo punto di vista, non è portato ad esplorare. Visto però il grande numero di risorse che potrebbero essere considerate come "esauribili", per l'assegnazione del punto il gioco deve fornire almeno 3 beni appartenenti a 3 differenti categorie tra le seguenti: munizioni e armi, ripristino salute, valuta di gioco, potenziamenti e bonus, armature e vestiario, decorazioni, cibo.

Equipaggiamento unico: così come in quello precedente, anche qui ci troviamo davanti ad un criterio più pratico. Abbiamo citato più volte l'equipaggiamento, armi, vestiti, armature e via discorrendo, definendolo in alcuni casi come elemento della personalizzazione del personaggio o come "risorsa esauribile" appena poche righe sopra. In questo criterio invece si vuole andare ad osservare la presenza nel gioco analizzato di specifici pezzi di equipaggiamento definibili per l'appunto come unici: che abbiano un nome proprio, che ve ne sia una sola "copia" presente nel gioco in questione, questo genere di oggetti, causa della loro rarità – e spesso dei poteri o dell'uso che li caratterizza – destano interesse in molti giocatori, spingendoli ad esplorare, nei limiti del gioco, il mondo messo a loro disposizione con l'intento di impadronirsene. Che si tratti dell'equipaggiamento delle varie scuole dei Witcher in *Witcher 3: Wild Hunt* o delle armi "speciali" sparse nei livelli di *Halo 5: Guardians*, la presenza di questo genere di oggetti all'interno di un gioco gli garantirà l'assegnazione del punto, a patto ovviamente che essi siano ottenibili tramite l'esplorazione (che non siano quindi ottenibili unicamente tramite il completamento di missioni, il raggiungimento di obiettivi o altri espedienti simili).

Strumenti di esplorazione: rimanendo sempre nell'ambito degli oggetti utilizzabili, in questo caso andiamo a considerare la presenza di oggetti ed elementi simili tra i cui scopi vi è quello di aggiungere mobilità o capacità di movimento al personaggio guidato dal giocatore e che quest'ultimo ottiene con l'avanzare del gioco. Quest'ultimo paletto è di sostanziale importanza, e segue un ragionamento simile a quello visto nel criterio "Zone inaccessibili" della formula precedente: questi elementi, come ad esempio i potenziamenti all'arma di Dexter nell'omonimo titolo o quelli ottenuti da Cal Kestis in *Star Wars Jedi: Fallen Order*, prima del loro ottenimento impediscono al giocatore di accedere ad alcune zone, determinando possibilmente una prima esplorazione volta proprio al raggiungimento – impossibile al momento – di tali zone, a cui segue una seconda "ondata esplorativa" nel momento in cui tali bonus vengono finalmente ottenuti. La presenza di oggetti che rispettano tali criteri determina quindi l'attribuzione del punto.

Easter Eggs: li abbiamo citati parlando delle stanze segrete e tanto quanto queste ultime gli easter egg sono un ulteriore incentivo all'esplorazione del gioco. Non è possibile descriverli in maniera univoca – esistono easter egg quasi di ogni tipo, da scritte ad audio a personaggi e via dicendo – essi sono dei contenuti, spesso di natura ironica o bizzarra che gli sviluppatori inseriscono all'interno del gioco. Si tratta di un qualcosa non limitato al mondo videoludico, se ne possono trovare all'interno di film, fumetti o anche direttamente in alcuni software. Difficili da trovare, ma spesso semplici da riconoscere, la presenza di easter egg determina l'assegnazione del punto, a patto che essi siano rintracciabili nel mondo di gioco stesso tramite l'esplorazione (non viene considerato valido quindi un easter egg che, per esempio, è accessibile nel menù principale)



↑ **Figura 13:** una chiave d'argento, un dei collezionabili presenti in *Fable Anniversary* (Lionhead Studios, 2013)

3.3 Varietà delle zone

Se la formula precedente si concentra sull'esplorazione, questa invece vuole considerare un aspetto che all'apparenza sembrare piuttosto secondario e banale, ma riguarda in realtà un approccio alla creazione di un'ambientazione videoludica che pone le sue basi in alcuni teoremi propri dell'architettura. Il principio di queste teorie è da ricercarsi nel lavoro di studio e ricerca svolto dall'architetto Christopher Alexander e racchiuso nei suoi numerosi scritti, tra cui l'opera più famosa è probabilmente "A Pattern Language". Tra le molte altre cose da lui analizzate, Alexander si concentra su come gli spazi, gli ambienti in cui ci troviamo – specialmente quelli progettati dall'uomo – abbiano quella che lui definisce come una "Nameless Quality", una caratteristica senza nome in grado di farci provare qualcosa, una sensazione o un'emozione. Ora, Alexander va molto più a fondo nella questione, descrive centinaia di pattern architettonici, ne ricerca le somiglianze, individua una lunga serie di proprietà che caratterizzano gli spazi aventi questa Nameless Quality. Ma ai fini di questo lavoro, la cosa più interessante è proprio la presa di coscienza che gli spazi siano in grado di suscitare sensazioni dipendentemente da come sono, che ruolo hanno, come funzionano. Le ambientazioni videoludiche dopotutto, sono progettate e create dall'uomo, e possono essere, a pieno diritto, rientrare in tale ragionamento. Christopher Totten, per esempio, sempre in "An Architectural Approach to Level Design", prendendo spunto dal lavoro di un altro architetto, Grant Hildebrand, e utilizza lo stesso principio per individuare alcune tipologie di aree differenti tra loro per dimensione, in cui è possibile suddividere l'ambientazione di gioco e che, proprio in base alle loro caratteristiche, evocano una serie di emozioni differenti nel giocatore che ci si ritrova. Questa formula ha quindi come scopo quello di capire la varietà emotiva – legata agli ambienti – che caratterizza il gioco considerato: non bisogna dare per scontato che ad un numero più alto di aree intese nei termini qui descritti corrisponda un gioco necessariamente migliore, alcuni titoli, infatti, prediligono altri espedienti per generare esperienza e suscitare emozioni – dalla trama alle meccaniche, per citarne due, mentre in altri invece lo sviluppo è stato concentrato – oppure ha semplicemente avuto necessità di inserire – un numero maggiore di questo genere di aree, andando quindi a sfruttare al meglio il loro effetto.

Assegnazione valore

Non ogni tipo di area può essere preso in considerazione, alcune di esse infatti sono comuni pressoché ad ogni tipo di gioco, motivo per cui quel che si va a ricercare sono quelle zone "extra", che possono oppure non possono esserci ma che riescono egualmente ad influenzare l'esperienza del giocatore. Le categorie individuate da Totten, per esempio, se prese nel loro complesso individuano la quasi totalità delle aree che sono rintracciabili in praticamente qualsiasi titolo. Ad una maggiore varietà di questa tipologia di zone corrisponderà un punteggio più alto, mentre un titolo che preferisce – per un motivo o per l'altro – non utilizzare queste aree otterrà un punteggio più basso. Fatte queste premesse, vediamo i 5 criteri che determinano il valore di questa formula.

Zone segrete: il primo tipo di area lo abbiamo già incontrato in una formula precedente, così come per l'esplorazione in sé, le aree o zone segrete sono rilevanti anche nel momento in cui il giocatore ci si trova dentro. È facile, infatti, immaginare quali emozioni esse possano scaturire, dalla soddisfazione per averne finalmente scovata e raggiunta una alla felicità per la ricompensa ottenuta – o perché no, l'infelicità se la ricompensa non è all'altezza delle aspettative. Così come nella formula precedente il punto viene assegnato se all'interno del gioco figurano esempi di questo genere di zona.

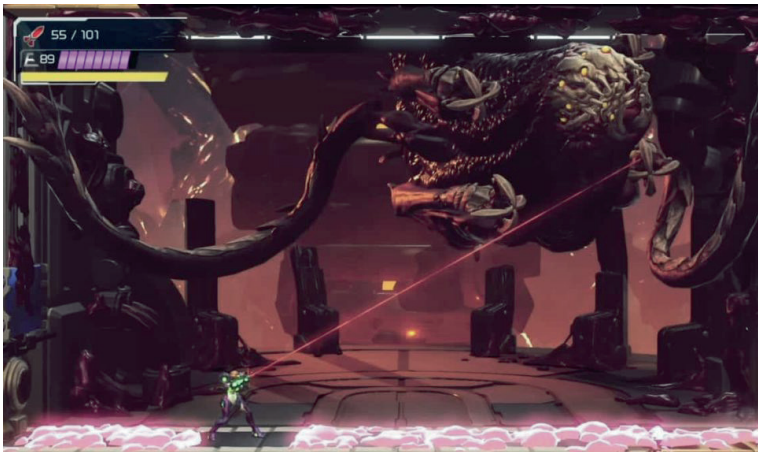
Zone sicure: qui si fa riferimento ad uno specifico tipo di area più o meno grande al cui interno il giocatore è, letteralmente, al sicuro. Spesso in simbiosi con una riduzione dell'interazione possibile – nello specifico, viene meno la possibilità di attaccare o quantomeno o di far danno – queste aree sono una sorta di oasi di tranquillità nel mezzo dei pericoli del mondo virtuale, dove poter abbassare la guardia senza rischi. Esempi di queste zone sono la Torre di Destiny (che seppur è effettivamente un MMO ha una sua componente singleplayer analizzabile tramite questo metodo) oppure il Santuari di Fable III. Anche in questo caso, la presenza di aree che rispecchiano le descrizioni qui fatte garantirà l'assegnazione del punto.

Zone a tempo: a differenza dei precedenti questo criterio non indica tanto una zona con determinate caratteristiche ma una condizione che può caratterizzare alcune zone di gioco. Che sia a causa dell'interazione del giocatore, dell'avanzare della trama, a causa di una trappola e via dicendo, l'aver un tempo limitato in cui esplorare, fuggire o superare una zona pone il giocatore in una condizione di gioco anormale, con tutto il "comparto" emotivo che ciò comporta. Il punto viene assegnato ad un gioco se esso presenta delle aree in cui tale condizione si può manifestare. Essa però non viene considerata valida se inseribile nel gioco solo attraverso modalità specifiche – ad esempio il dover rigiocare un livello già vissuto con il solo scopo di superarlo entro un tempo limite.

Arene boss: questo criterio si rifà invece proprio ad una delle aree indicate da Totten nel suo libro andando a renderla più specifica. – sempre riadattando le teorie di Hildebrand – parla infatti di "Prospect Spaces" indicando quelle aree in cui il giocatore da una parte viene privato della possibilità di garantirsi un vantaggio spaziale (ad esempio facendo sua l'altezza o cercandosi un riparo), dall'altra deve scontrarsi contro un nemico particolarmente potente. In questo caso, visto che per equilibrare lo scontro, sempre più anche le arene boss hanno effettivamente elementi dietro cui proteggersi, nascondersi, altezze da conquistare per avere vantaggi e via dicendo, vengono considerate da questo criterio in generale le aree all'interno delle quali il giocatore si ritrova ad affrontare un nemico identificabile come "Boss" secondo i criteri della formula "Funzioni" relativa ai personaggi. Indipendentemente dalla conformazione dell'arena, infatti, permane lo stato di agitazione, eccitamento, paura e nervosismo che spesso caratterizzano lo scontro con un boss. Un gioco avente tale tipologia di area ottiene il punto realtivo.

Dungeon: infine, l'ultimo criterio di questa formula prende in considerazione un'area ben più strutturata delle precedenti e che è in grado di inglobare, se non le aree vere e proprie, quantomeno l'effetto che esse hanno sul giocatore. Un dungeon è un'area complessa, composta tendenzialmente da più zone o stanze collegate tra loro, a volte suddivise su più piani e che ha degli ingressi e/o delle uscite sul resto del mondo ben specifiche. Inoltre, esso può come detto

far suoi gli eventi propri di aree già viste in questo elenco – specie le zone segrete o aree boss per esempio – pur non identificandosi (per forza di cose, vista la sua maggiore complessità) con nessuna di esse. Motivo per cui in un dungeon il giocatore può trovare ricompense o affrontare nemici particolarmente potenti senza però ritrovarsi in zone identificabili, per l'appunto, come zone segrete o Arene Boss, motivo per cui è necessario considerarlo a parte in un suo criterio specifico. Anche qui, la presenza di aree identificabili come dungeon determina l'assegnazione del punto.



↑ **Figure 14:** una delle "Arene Boss" presente nel gioco *Metroid Dread* (Nintendo, 2021)

3.4 Numero di informazioni

Anche in questo caso, così come è stato per i personaggi, non può mancare una formula dedicata direttamente alle informazioni che il gioco fornisce, in questo caso relativamente al mondo di gioco. A dare lo spunto per questa formula è, di nuovo, il ragionamento postulato da Wolfgang Iser, relativo al "filling the gaps", il riempire i buchi che il giocatore si ritrova a fare inconsapevolmente quando gli vengono fornite una serie di informazioni relative – come abbiamo visto – ai personaggi, alla storia, ma anche al mondo di gioco stesso. Come il meccanismo, medesimo è anche l'impatto che ciò ha sul giocatore, che a seconda della quantità e del tipo di informazioni può più o meno vagare con la propria mente, crearsi aspettative o, viceversa, avere ben chiari riferimenti, concetti e dettagli. Inoltre, le informazioni relative al mondo, forse ancor più di quelle dei personaggi, spesso e volentieri vanno a collegarsi con quelle riguardanti la trama, incentivando quindi, quando presente, tale processo. Non c'è da stupirsi quindi se alcuni dei criteri vadano a coinvolgere aspetti che sono vicini anche alla narrazione: a seconda del gioco, infatti, e soprattutto di ciò su cui si concentra, la trama può legarsi maggiormente al mondo di gioco – rendendo i criteri che seguono nelle prossime pagine anche in parte relativi alla narrazione – oppure ai personaggi – sortendo lo stesso effetto ma con i criteri informativi relativi a questi ultimi – o ancora, coinvolgere parimenti entrambi. Per questo motivo, paradossalmente, nella sezione che seguire, chiamata "Analisi della Narrazione", non sarà presente una formula avente come compito quello di analizzare appunto le informazioni relative a trame e simili, in quanto il suo compito viene fondamentalmente svolto da questa formula e dalla sua corrispettiva nella sezione personaggi. Naturalmente, rispetto a quest'ultima, devono mutare, per forza di cosa, i criteri, i blocchi informativi su cui questa formula si basa. Come anticipato nell'introduzione a questo capitolo, questa formula è inoltre l'unica della sezione a proporre un doppio valore, inerente alle informazioni. In questo caso, la sua presenza è data da un desiderio di specificità: nell'introduzione abbiamo spiegato come, nel caso in cui lo spin-off considerato sia un spin-off della saga intera, come titolo di riferimento verrà preso in considerazione quello che lo ha preceduto temporalmente. Ma, nel momento in cui lo spin-off è auto-conclusivo, potrebbe aver senso

paragonare le informazioni che esso fornisce anche con quelle date dalla saga di riferimento - se essa ha una sua unica storia e, a sua volta, ha un inizio ed una fine. Il doppio valore ci permette di non escludere né l'una, né l'altra evenienza, garantendoci un'analisi più completa.

Assegnazione valore

Come detto questi blocchi informativi vanno ad osservare la presenza di carichi di informazioni relativi al mondo di gioco, ma non bisogna aspettarsi che le informazioni ricevute relativamente a quest'ultimo dal giocatore siano totalmente staccate sia dai personaggi che dalla trama: ogni gioco infatti è un'opera organica, dove (preferibilmente) le varie componenti lavorano all'unisono, collegandosi l'un l'altra e dando vita ad un'esperienza poliedrica. Intuitivamente, dal punto di vista operativo valgono le medesime considerazioni fatte con i personaggi: tanti più di questi blocchi saranno forniti, più alto sarà il valore assegnato a questa formula, ricordare sempre che i blocchi sono indicativi, danno come detto un riferimento per l'assegnazione del punto e tenere in considerazione l'evenienza in cui non vengano fornite informazioni a proposito del mondo di gioco. Naturalmente, ad un valore alto assegnato a questa formula corrisponde un titolo che vuole fornire al giocatore una buona mole di informazioni relative al mondo di gioco, viceversa un punteggio basso indicato la tendenza del titolo a non usufruire di questo espediente.

Caratteristiche morfologiche: con questo criterio si vuole far riferimento ad una serie di informazioni di carattere "estetico" e quantitativo, quindi in generale l'aspetto del mondo in toto - dalla presenza di laghi e montagne, fiumi e biomi differenti - e le sue dimensioni. Quest'ultime non serve siano dichiarate numericamente (cosa, peraltro, poco comune se non in determinati generi che, per il gameplay o le meccaniche, fanno leva proprio su di esse). È perciò sufficiente che sia approssimativamente distinguibile la distanza relativa tra posti diversi e il loro posizionamento rispettivo. Un gioco che propone una mappa consultabile e navigabile generalmente ottiene questo criterio.

Ambientazione esterna: qui invece si vuole indagare l'inserimento del mondo di gioco all'interno di un mondo più grande. Come abbiamo dichiarato già all'inizio di questo lavoro, infatti, ogni titolo è un portale che permette al giocatore di visitare un mondo immaginario, ma spesso e volentieri tale mondo non è che una piccola parte di un universo maggiore. La presenza di tale universo espanso, difatti, determina un forte aumento delle informazioni e dei ragionamenti che il giocatore può fare relativamente al titolo in cui è immerso, nonostante la quantità di tali informazioni spesso sia inevitabilmente minore e più vaga rispetto a quelle fornite a proposito del mondo che il gioco esplora direttamente. Per l'assegnazione di questo criterio è necessario poter rispondere in maniera affermativa alla domanda "il mondo di gioco è inserito in un universo più grande?". In caso contrario, quindi sia se la risposta alla domanda è negativa, sia che non vi sia effettivamente un mondo più ampio in cui l'ambientazione di gioco viene inserita, il punto non può venir assegnato. Questo perché, sul piano del generare esperienze diverse, entrambe le evenienze hanno il medesimo valore: al giocatore non viene fornito alcuno spunto per generare uno sforzo di fantasia – che rientri per esempio nell'ottica del già più volte citato "filling the gaps" – quindi la sua esperienza (relativamente a questo aspetto) sarà differente. Non peggiore o migliore, semplicemente diversa.

Informazioni sul passato: questo è il primo criterio che sfiora, per così dire, nell'ambito della narrazione. Con esso, infatti, si vuole andare a tener conto della presenza di informazioni che il gioco fornisce, sempre a proposito del mondo, che ne illustrano gli eventi antecedenti a quelli avvenuti nel titolo, cioè quella che – in "gergo videoludico" – si potrebbe dire – viene definita come "Backstory", o più frequentemente, "Lore". La presenza di tali informazioni – spesso unite anche al metodo con cui esse si ottengono, come descritto in una formula apposita nella sezione seguente – possono avere un ruolo determinante nell'esplorazione mentale che il giocatore effettua nel decifrare gli avvenimenti vissuti durante il gioco. Al contrario, la loro assenza è spesso indice di una trama più diretta, "chiusa" e che si concentra e fa concentrare il giocatore molto di più sugli avvenimenti raccontati dal gioco, generando due tipologie di esperienze sostanzialmente diverse. La mole di informazioni considerabile parte della "lore" può variare

considerevolmente da gioco a gioco, motivo per cui, al fine di ottenere questo punto, il titolo analizzato deve permettere di rispondere affermativamente alla domanda "conosco qualcosa degli avvenimenti precedenti a quelli narrati dal gioco?".

Informazioni sul futuro: secondo criterio che va a coinvolgere in parte anche la narrazione. Molto intuitivamente in questo caso si va a "capovolgere" il soggetto del criterio precedente, andando ad analizzare la presenza di informazioni relative al futuro del mondo. Rispetto a quelle sul passato, esse sono sicuramente più rare da trovarsi nei videogiochi – vengono di sovente comunicate al giocatore dopo il finale del gioco, con l'intento di chiudere in tutto e per tutto anche eventuali trame o sottotrane secondarie. A livello di impatto sull'esperienza l'effetto è del tutto simile a quello del criterio sopra, sapere con precisione cosa accade al mondo che si è esplorato fino a poco prima può generare, emozioni più o meno positive a seconda che il dato futuro sia lieto o meno; viceversa, il non sapere cosa accadrà all'ambientazione può dar vita a speculazioni, curiosità, ricerche all'interno del gioco stesso. A differenza delle informazioni sul passato, quelle sul futuro sono solitamente molto meno prolisse – volendo fungere unicamente come conclusione appunto – motivo per cui per ottenere questo punto il gioco considerato dovrà, in generale, permettere di rispondere alle domande "che ne è del mondo di gioco dopo gli eventi narrati dal titolo in questione?".

Organizzazione del mondo: se il primo criterio vuole indagare quasi l'aspetto estetico del mondo in questione, in questo caso si vuole prendere in considerazione la sua struttura, e nello specifico: come un mondo è suddiviso, quali regioni lo compongono, se e che tipo di governo c'è, se esistono eventuali fazioni e in che rapporti sono tra loro. Questo genere di informazioni, che apparentemente sembrano molto più vicine al mondo reale rispetto che ad uno virtuale, può in realtà assumere grande importanza nel momento in cui le si relaziona con trama e narrazione: quando presenti infatti, informazioni di questo tipo si collegano frequentemente a questi ultimi concetti, sia per esempio fungendo da base su cui la trama scorre, sia perché forniscono nuovi dettagli tramite cui il giocatore può speculare e ragionare. La loro assenza al contrario può essere indice che l'attenzione del gioco

è posta più su altri elementi, come le storie dei personaggi (The Last of Us, per esempio, propone un dettagliato mondo post-apocalittico, ma la sua organizzazione è solo vagamente accennata, mentre l'attenzione del gioco si sposta sui personaggi). Per ottenere questo punto è necessario che il gioco analizzato fornisca abbastanza informazioni da soddisfare almeno 3 dei 5 punti presentati ad inizio paragrafo.

3.5 Mutamento del mondo

Tra tutti i criteri di questa sezione, questo è quello che probabilmente strizza l'occhio maggiormente alle meccaniche – senza ovviamente concentrarsi su di esse. Ciò che si vuole andare ad indagare è infatti se il mondo in cui il giocatore è immerso è soggetto a qualche tipo di mutamento man mano che il gioco avanza. Si tratta, come per tutti gli altri criteri proposti, di un'evenienza che può essere presente o meno, ma che come sempre va a influenzare l'esperienza che il gioco crea. Un mondo che muta, infatti, tendenzialmente assume importanza nell'ottica del personaggio (e quindi del giocatore), sia che il cambiamento sia determinato da eventi predeterminati, sia che dipenda proprio dall'intervento del giocatore. Nel primo caso, per esempio, potrebbero emergere emozioni come rassegnazione e tristezza di fronte ad un evento incontrollato che colpisce una parte del mondo a cui il proprio personaggio era legato, nel secondo caso invece, il sapere che le proprie azioni hanno una conseguenza anche sul mondo virtuale determina una maggiore attenzione nel momento in cui il giocatore è tenuto a prenderle. Al contrario, optare per non considerare questa possibilità e progettare un mondo che rimane "stabile" da questo punto di vista, come spesso è già stato detto relativamente ad altre formule, non è assolutamente una mancanza, ma piuttosto è indice del fatto che il gioco si concentra su altri aspetti e genera emozioni ed espedienti attraverso espedienti differenti da questo.

Inoltre è opportuno sottolineare che il tipo di mutamento che si considera qui non è quello determinato da meccaniche come il cosiddetto "Housing" – la possibilità cioè di avere una propria casa/covo/

abitazione e di poterla personalizzare a proprio piacimento – né tantomeno la possibilità di andare manualmente a modificare un'area di gioco scavando o costruendo, insomma andando ad effettuare delle azioni di carattere "pratico". Il cambiamento che si cerca è bensì qualcosa di maggiormente legato all'aspetto drammatico ed emotivo del gioco, come anticipano gli esempi fatti sopra, il dover ponderare le proprie decisioni pensando all'impatto che hanno sul mondo o il veder cambiare una parte di quest'ultimo senza aver possibilità di agire per impedirlo.

Assegnazione valore

Per valutare quando un gioco fa leva su questo genere di meccanismo occorre andare ad individuare una serie di possibili espedienti tramite cui il mondo di gioco può subire una modifica. La base, come d'altronde accade in tutte le formule, è il possibile impatto emotivo o esperienziale che l'espedito considerato ha nel momento in cui si presenta. Ovviamente, ad ognuno dei criteri che seguono sotto corrisponde un punto, per un totale di cinque punti ottenibili. Va da sé che un titolo che punta molto su questi elementi per generare emozioni ed esperienze otterrà in questa formula un punteggio maggiore rispetto a giochi che invece preferiscono concentrarsi su altri elementi e lasciare la propria ambientazione così com'è.

Clima: partiamo da qualcosa di estremamente semplice ed all'apparenza quasi banale: le condizioni atmosferiche, nonostante siano familiari per il giocatore possono comunque offrire il proprio impatto sul gioco. Il cambiare del meteo, infatti, può essere sia abilmente utilizzato dal game designer come elemento di supporto di una determinata situazione o ad un preciso evento, sia essere casuale ed aggiungere un ulteriore elemento di disturbo – o di aiuto – al giocatore. Da questo punto di vista il clima – d'altronde come il ciclo giorno-notte, parimenti considerato ai fini di questo criterio – ricorda molto il ruolo del suono: un evento con forte carica drammatica può essere ancor più marcato da un clima inclemente, mentre un giocatore in viaggio

in un mondo in cui il meteo varia può dover sperare – quasi fosse nel mondo reale – di non imbattersi in condizioni avverse o dover agire per contrastarle, come accade per esempio in *Death Stranding* o *Zelda: Breath of the Wild*. Il clima è uno strumento in apparenza semplice ma dai molteplici usi: per fare altri esempi oltre a quelli descritti sopra, determinate condizioni atmosferiche possono per esempio determinare la presenza di alcuni nemici/personaggi/eventi piuttosto che altri, attribuire un determinato meteo ad una specifica regione contribuisce a caratterizzarla, il che – come spiega la formula “Tipologia delle zone” di questa sezione – può anche andare ad influenzare le sensazioni ed emozioni che la suddetta area evoca. Per ottenere il punto il gioco deve quindi proporre differenti condizioni atmosferiche, indipendentemente poi dall'uso che ne viene fatto.

Cambiamenti dati dal passare del tempo: come nel primo, anche in questo caso il nome del criterio spiega già da sé cosa esso voglia andare ad analizzare. In questo caso l'attenzione va posta proprio sulla componente temporale: un cambiamento così come inteso in questo criterio può essere infatti determinato comunque dall'intervento del giocatore o da altri fattori, per così dire, esterni, ma il fatto che non avvenga immediatamente comporta un possibile ulteriore elemento di sorpresa nel giocatore, in aggiunta alle emozioni derivanti dal cambiamento in sé. In *Fable II*, ad esempio, ad un certo punto il personaggio rimane isolato in una determinata parte del mondo di gioco per un certo quantitativo di tempo. Al suo ritorno, egli trova alcune parti delle regioni già visitate cambiate rispetto a come le aveva lasciate, cosa che gli permette in alcuni casi di esplorare nuove aree o affrontare nuove missioni. La presenza di questo genere di cambiamenti in un gioco determina l'assegnazione del punto.

Cambiamenti consapevoli dati dal giocatore: in questo criterio e nel successivo l'attenzione si sposta invece sul giocatore e sul personaggio che egli guida. Qui nello specifico si fa riferimento a delle modifiche apportate a mondo di gioco che derivano da scelte e desideri del giocatore e del personaggio e che sono prese consapevolmente. Di nuovo la saga di *Fable* ci giunge in aiuto con un esempio: nel terzo capitolo, difatti, è presente un'intera sezione di gioco dove il protagonista deve dar conto delle promesse che ha fatto ai suoi compagni di

↓ **Figure 15 e 16:** sopra, l'effetto del clima freddo in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017). Sotto, l'evoluzione di alcune aree di gioco in *Deatch Stranding* (Kojima Production, 2019)



viaggio durante la prima parte di gioco. Queste scelte hanno volutamente un forte impatto su Albion, il regno in cui la saga è ambientata, e le conseguenze delle scelte che il giocatore deve fare sono subito sia presentate che – una volta effettuate le scelte – visibili nel mondo. Che si tratti di prosciugare un lago o dare fondi per la ricostruzione di una città, subito dopo la scelta il giocatore può andare ad osservare le conseguenze del proprio operato. La presenza di mutamenti secondo i canoni qui descritti determina l'assegnazione del punto.

Cambiamenti inconsapevoli dati dal giocatore: in questo secondo criterio si va invece ad osservare una situazione opposta, e cioè quella in cui l'azione del giocatore è sì rilevante per il mondo virtuale che lo circonda, ma al giocatore non viene data traccia di questa particolarità fino ad un determinato momento in cui le conseguenze della sua condotta sono svelate. *Prototype* e *Dishonored* sono due esempi di giochi che propongono questo modus operandi: in quest'ultimo, per esempio, tanto più caos viene seminato dal giocatore durante il suo viaggio di vendetta, tanto più il regno di gioco e le sue città andranno ad incupirsi e diventeranno pericolose ed inospitali. L'impatto emotivo che aspetta il giocatore che sceglie questa via cotica nel momento in cui ne scoprirà le conseguenze non è da sottovalutare.

Ampliamento dello spazio: in questo ultimo criterio si va ad osservare un tipo di evoluzione dello spazio differente da quelli visti finora, ma a cui abbiamo fatto riferimento già nella formula "Esplorazione ed univocità I". Oltre a cambiare dal punto di vista visivo e delle caratteristiche, come accade nei criteri precedenti, lo spazio di gioco può evolversi anche da quello dimensionale: è il caso di tutti quei titoli che non lasciano immediatamente al giocatore la possibilità di spostarsi liberamente in lungo ed in largo in quella che poi è la mappa di gioco, ma che al contrario pongono dei limiti a quella che è la libertà di movimento intesa in questo senso, come accade, con diverse modalità, in *Halo Infinite* o in *The Binding of Isaac*. Che sia attraverso sezioni di mappa separate, regioni inaccessibili, o aree nascoste infatti, un mondo che va via via ampliandosi genera nel giocatore curiosità nel momento in cui vede un'area ma non può raggiungerla o soddisfazione quando accede finalmente ad una regione che gli era preclusa, e contemporaneamente permette al game design di inserire

ambientazioni sostanzialmente diverse tra loro forte del fatto che si tratta di aree totalmente separate, pur essendo collegate dalla trama e dal viaggio che il giocatore affronta. Per ottenere questo punto il gioco analizzato deve quindi avere delle vere e proprie aree o regioni che diventano disponibili al giocatore man mano che il gioco avanza. Non saranno considerati validi in questo senso i livelli nel momento in cui essi vengono sbloccati uno dopo l'altro, una volta superato quello precedente. In questo caso, infatti, non si tratta di ampliamento dell'ambientazione, ma della struttura vera e propria in cui il gioco è suddiviso.

CAPITOLO 4

ANALISI DELLA NARRAZIONE

Giungiamo infine alle ultime cinque formule di analisi, quelle dedicate alla narrazione ed alla storia. Ecco, qui ancor più che nei capitoli precedenti, è forse necessario esplicitare con chiarezza che cosa si voglia andare ad analizzare. Questo perché gli elementi sopra citati - storia e narrazione - vanno a toccare una importante dibattito, che mi limiterò solo ad accennare vista la sua grande complessità e la sua invece minor inerenza con l'argomento di questa tesi, che vede anteposti ludologia e narratologia su quale sia l'approccio più corretto per analizzare e studiare un gioco (prevalentemente per quanto riguarda i videogiochi). Gli appartenenti al primo gruppo sono più inclini a sostenere che i videogiochi non siano propriamente in grado di narrare storie, gli esponenti del secondo invece supportano l'idea contraria, con la narrativa che assume un ruolo essenziale mentre altri studiosi dell'una o dell'altra categoria - Gonzalo Frasca, Michalis Kokonis, Janet Murray, per citarne alcuni - auspicano un ibrido tra le due cose, uno studio dei giochi che prenda in considerazione sia gli aspetti legati alla narrazione, sia quelli legati al gioco stesso.

Ora, lungi dal voler decidere quale posizione sia quella veritiera a discapito dell'altra, le formule che seguiranno nelle prossime pagine partono dalla considerazione che i videogiochi (non tutti certo, spesso dipendentemente dal genere) propongono al giocatore una

loro trama o una loro storia e che, indipendentemente dal fatto che venga narrata secondo i criteri che sono propri di una narrativa, essa è comunque una delle componenti che determinano l'esperienza che il giocatore vive, come già detto precedentemente. Per citare lo studioso Ernest Adams in "Fundamentals of Game Design":

If you want to inspire a greater variety of emotions, you need to write a story to do it (Adams, 2010¹³)

L'attaccamento ai personaggi, le emozioni, l'immedesimazione e l'immersione di cui abbiamo parlato abbondantemente nei primi capitoli di questa tesi, spesso dipendono strettamente proprio dalle vicende della trama in cui i personaggi - e quindi il giocatore - rimangono coinvolti. Dal punto di vista delle vicende narrate però, le trame videoludiche si pongono rispetto all'analisi che si vuole fare in maniera molto simile ai generi: ne esistono di numerosissimi tipologie diverse, horror, fantasy, thriller, avventura, solo per citarne alcune, e non è possibile pensare di ideare delle formule che possano andare bene per ognuno di essi, perché a causa di tali differenze sarebbero inevitabilmente caratterizzate da criteri che in alcuni casi analizzano qualcosa di rilevante, in altri invece osservano elementi trascurabili. In questo senso, il miglior tipo di confronto non si ottiene tramite formule, ma semplicemente dichiarando il tipo di trama.

Ma cosa si può analizzare che sia confrontabile tra titoli allora? Fatta questa considerazione rimangono comunque 3 importanti piani da tenere in considerazione: prima di tutto i mezzi che il gioco utilizza per comunicare informazioni al giocatore. In secondo luogo, si può valutare quanta libertà sia lasciata al giocatore nell'agire sulla narrazione, prendere decisioni, gestire il proprio tempo. In ultimo, nonostante come detto le tipologie di trame siano profondamente differenti, è comunque possibile osservare se e quanto il gioco faccia leva su delle strutture narrative universali, aventi anch'esse un ruolo nella generazione dell'esperienza. Nello specifico, in quest'ultimo caso ricompare il "doppio" valore, esattamente con le stesse ragioni viste nel capitolo precedente. Procediamo dunque con la presentazione delle varie formule di analisi.

4.1 Numero canali proposti

Le prime tre formule di questa sezione prendono in considerazione proprio i metodi e gli strumenti della narrazione – quelli che Salen e Zimmerman chiamano “Narrative Descriptors” in “Rules of Play” – attraverso i quali la trama, la storia di gioco, le informazioni intorno ad esse, vengono fornite al giocatore.

Narrative in a video game can take many forms. A prerendered movie, a cutscene displayed by the graphics engine, scrolling text that introduces a mission, voiceover commentary that explains the backstory of the game, or even a long monolog by a character can all be considered narrative elements of the game (Adams, 2010 ¹⁴)

Così scrive sempre Ernest Adams in Game Design Theory. Durante le sessioni di gioco spesso non ci si fa caso, ma le informazioni giungono tramite diversi “mezzi di comunicazione”, la cui varietà e numerosità può essere intuita già dalle poche righe riportate qui sopra. Filmati, descrizioni, dialoghi, intermezzi, sono solo alcuni dei numerosi esempi possibili. Ognuno di essi si interfaccia con il giocatore in maniera diversa, gli lascia più o meno spazio per dedurre, inventare, fantasticare, gli permette in alcuni casi di partecipare – anche se in minima parte all’azione – mentre altri lo costringono ad assistere come spettatore, alcuni mezzi sono dotati di una carica emotiva notevole, altri necessitano della volontà del giocatore per fornire le informazioni che contengono, tutti però hanno il loro impatto sull’esperienza di quest’ultimo. Oltre ad essere così variegati e numerosi, è possibile inoltre suddividere tali canali in gruppi secondo criteri differenti: il tipo di fruizione, l’intervento del giocatore, da che medium reale prendono spunto e via dicendo. In questo caso, anche in relazione al tipo di analisi che si sta cercando di fare, è possibile ottenere un’utile suddivisione basandosi sul modo in cui il gioco propone tali canali al giocatore. Si vengono a creare così tre gruppi distinti: i “Canali opzionali” e i “Canali obbligatori”, analizzati nelle formule successive, e i “Canali proposti”, presentati invece in questa formula. Chiaramente, come sarà intuibile anche nelle descrizioni dei vari canali, la divisione, seppur fatta con criterio non può essere considerata un dogma assoluto: nell’immenso panorama videoludico sarà sempre possibile individuare

titoli che magari usano elementi presenti nei “Canali opzionali” come fossero parte dei “Canali proposti” e viceversa, oppure – anche se è cosa più rara – alcuni dei “Canali obbligatori” potrebbero essere utilizzati in alcuni titoli come parte delle altre due categorie. Cionondimeno, la suddivisione così fatta è l’opzione migliore per coinvolgere tutti o quasi questi canali in modo coerente. Andiamo ora a vedere che cosa si intende con “Canali proposti”, l’oggetto di questa formula.

Con “Canali proposti” si vuole andare a considerare quei mezzi che, generalmente, i giochi utilizzano per raccontare gli elementi principali della trama o delle trame che li caratterizzano, per trasmettere quindi la maggior parte delle informazioni che le riguardano. La formula, dal canto suo, ha l’obiettivo di analizzarne la presenza e la variabilità. Sono mezzi “proposti” nel senso che il gioco li “propone” come canali di comunicazione principale, il giocatore può decidere di usufruirne – se interessato alla narrazione ovviamente – oppure è libero di ignorarli – inteso proprio come saltarli, evitarli o non consultarli, non semplicemente distraendosi – al costo naturalmente di privarsi delle informazioni che contengono. Essendo mezzi differenti dal punto di vista della fruizione e del tipo, com’è intuibile la loro presenza – e il loro variare – ha un impatto sull’esperienza di gioco, così come differente è l’esperienza che si ha nel mondo reale quando si usufruisce di media diversi.

Assegnazione valore

Com’era possibile immaginare, ad ogni criterio corrisponde uno di questi canali. Per quanto riguarda invece la variazione e la presenza di questi, da cui dipende poi il valore assegnato da questa formula, il ragionamento si basa sul fatto che, da una parte, più sono i canali di questa categoria presenti nel gioco, più varia l’esperienza che il giocatore fa, dipendentemente – come anticipato sopra – dal variare del tipo di fruizione. Dall’altra parte invece, meno variabilità c’è da questo punto di vista, menò variabilità c’è nella fruizione, ma allo stesso tempo, più importanti e carichi emotivamente sono i canali presenti,

e l'informazione principale che essi raccontano meno frammentata. Come sempre si tratta di due possibili approcci, e come sempre per ogni criterio presente nel gioco esso ottiene un punto relativamente a questa formula.

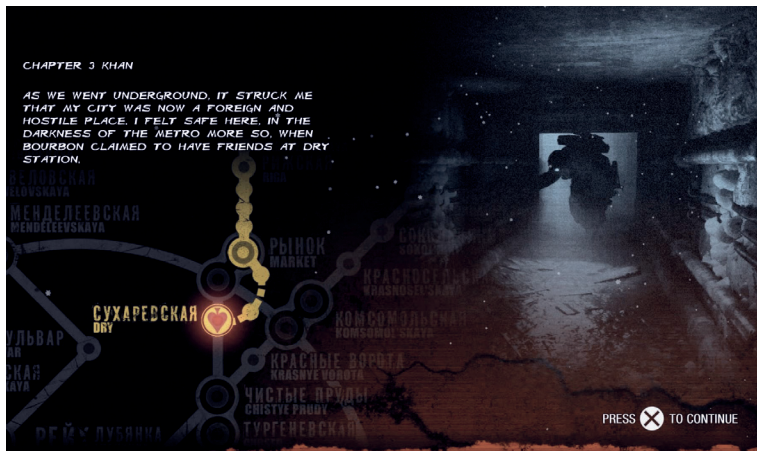
Fimati: sono dei blocchi informativi durante i quali il giocatore non ha più il potere di modificare gli eventi, ma è solo uno spettatore. Le cutscene, come vengono anche chiamati, piazzate con i giusti modi e le giuste tempistiche, spezzano correttamente il ritmo di gioco, e permettono al game designer di "imporre" determinati avvenimenti, facendo, per esempio, prendere una specifica piega alla storia, determinando il destino di un personaggio e via discorrendo, e, anche attraverso tali avvenimenti, sono un utile metodo per comunicare determinate info al giocatore, a proposito del mondo di gioco, della trama, di uno o più personaggi, motivo per cui esse sono spesso essenziali alla comprensione di ciò che sta avvenendo. Ma non per questo sono obbligatorie: nella stragrande maggioranza dei casi, infatti, esse sono "saltabili" a discrezione del giocatore, e il non visualizzarle comunque non ha alcun impatto sul gameplay – anche se, scontato a dirsi, il farlo modifica invece l'esperienza che si ha del gioco. Proprio in virtù del fatto che "tolgono il potere" dalle mani del giocatore, non tutti i game design sono d'accordo sull'uso delle cutscene: c'è chi le reputa un ottimo strumento, chi invece trova troppo forte l'impatto che esse hanno sul ritmo di gioco. Comunque sia, in questa analisi il gioco in questione ottiene questo punto se propone, al suo interno, dei filmati di intermezzo.

Dialoghi d'interazione: qui invece abbiamo un canale probabilmente più comune ed intuibile, e cioè la possibilità di dialogare con i personaggi. In questo caso non si intende il dialogo avente luogo durante una cutscene (o durante quelle sezioni di gioco a bassa interazione che abbiamo detto possono sostituirle), bensì si fa riferimento proprio alla possibilità di interagire con alcuni, tanti o pochi, personaggi e raccogliere informazioni da quel che ci viene detto. La presenza di tale possibilità determinerà l'assegnazione del punto, in caso contrario il punto non verrà concesso.

Caricamenti: sicuramente un canale di narrazione meno comune ed intuitivo rispetto agli altri elencati qui, oramai non è insolito imbattersi in giochi che, durante il caricamento del livello o della partita, forniscono informazioni relative proprio a queste ultime. È necessario qui fare una distinzione, vi sono caricamenti in cui semplicemente vengono dati dei piccoli suggerimenti generali sul gioco, anche relativi al gameplay per esempio, e vi sono invece caricamenti che ospitano veri e propri blocchi informativi di diversa entità. Se titoli come *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *The Outer Worlds* danno giusto delle piccole informazioni di contorno, altri giochi come *Call of Duty 4: Modern Warfare* o la saga di *Metro* utilizzano il caricamento per inserire filmati, audio o documenti che illustrano l'andamento della storia e cosa si sta per andare a fare. Cosa importante è che, al di là delle performance di caricamento offerte dal dispositivo che si sta utilizzando, una volta che esso si è concluso questi contenuti possono essere saltati o meno a discrezione del giocatore. Un gioco che utilizza la seconda tipologia di caricamento qui descritta ottiene questo punto.

Diario di missione: molto comune è invece la presenza di una sorta di "diario di missione" accessibile al giocatore spesso tramite menù ma che talvolta, a seconda del caso, può brevemente comparire anche a schermo, per esempio quando si ottengono o concludono obiettivi. Nel diario possono essere individuate due tipologie di informazione, da una parte – cosa praticamente presente – c'è l'elenco degli obiettivi, cosa fare, dove dirigersi, chi combattere, solo per citarne alcuni. Dall'altra invece, cosa che non per forza viene fatta (ma la cui presenza è considerata proprio da questo criterio), c'è la descrizione di ciò che si deve fare e degli eventi che hanno condotto a tale obiettivo; quindi, il perché si debba fare quell'azione, il perché si debba andare in quel luogo, il perché si debba combattere tale personaggio. Si tratta di informazioni che il gioco propone al giocatore nel momento in cui quest'ultimo va, per esempio, ad informarsi su cosa debba fare oppure – se possibile – cambia missione, ma che comunque quest'ultimo può ignorare totalmente. La presenza di un diario che ai semplici obiettivi affianca anche le spiegazioni di questi ultimi nei termini qui descritti ottiene questo punto.

Raccolta informazioni: quest'ultimo criterio invece inquadra uno specifico tipo di compito che il gioco può assegnare al giocatore, in cui egli, per completare la missione o l'obiettivo, deve, per l'appunto, raccogliere informazioni su qualcosa, che sia un personaggio, un luogo, che si leghi alla trama di gioco, al suo mondo, ad una trama secondaria e via dicendo. In questo genere di obiettivi si viene per forza di cose a contatto con tali informazioni ma, ancora una volta, il giocatore ha la possibilità di limitarsi a "raccolgerle" senza andare a consultarle effettivamente, anche perché spesso e volentieri queste informazioni vengono fornite attraverso uno dei canali di questa formula o al limite di quella seguente, "Canali opzionali", che sono, per definizione, bypassabili dal giocatore – e che naturalmente in questo contesto non figurano nei rispettivi criteri ma solo in relazione a questo. Forse meno facile di rilevare nei giochi, rimane comunque valido il consueto metodo di assegnazione del punto, che lo assegna ai giochi che lo propongono.



↑ **Figura 17:** in *Metro 2033* (4A Games, 2010), durante i caricamenti, il protagonista narra gli eventi precedenti e gli obiettivi da conseguire nel livello in arrivo

4.2 Numero canali opzionali

La seconda formula invece ingloba ed analizza tutti quei canali informativi che veicolano delle informazioni che, per quanto interessanti, non sono essenziali alla comprensione della trama principale del gioco in questione. Tramite questi mezzi, al contrario, vengono di sovente fornite tutte quelle informazioni che vanno ad arricchire, espandere e caratterizzare sia il mondo di gioco, sia i suoi personaggi, sia potenzialmente la stessa trama e le eventuali sottotrame – seppur, come appena specificato, non siano essenziali alla sua comprensione. Il termine “opzionali” indica proprio quest’ultimo aspetto, ma fa riferimento anche all’ottenimento e ai metodi di fruizione di questi canali: essi, infatti, spesso possono essere recuperati nel mondo di gioco grazie all’esplorazione, possono essere ottenuti come ricompensa in seguito ad una missione o al raggiungimento di un obiettivo o ritrovati in una stanza segreta. Inoltre, anche quando sono stati individuati e reperiti, non è detto che si “manifestino” immediatamente al giocatore, a cui anzi va il compito e la decisione di consultare le informazioni appena ottenute, spesso tramite l’utilizzo di un apposito menù. Vi sono poi casi in cui addirittura, come avviene in Halo 3, tali mezzi siano sì individuabili nella mappa di gioco, ma consultabili solo in loco, senza la possibilità di accedervi, per così dire, da remoto. Anche in questo caso vale il medesimo discorso fatto nella formula precedente, i canali facenti parte di quello “opzionali” sono di molteplice fattura, e quindi varia è il tipo di fruizione che se ne fa. Oltretutto, rispetto agli elementi della trama principale che spesso e volentieri sono forniti in maniera se non completa quantomeno sufficiente, in questo caso, essendo, lo ripetiamo, informazioni non essenziali, è assolutamente possibile che esse siano volutamente frammentarie, caratterizzate da buchi e mancanze. Come oramai probabilmente è intuibile, questo genere di scelta è terreno fertile sia per il meccanismo del “Filling the gaps”, sia per svariate Game Pleasueres, da cui la rilevanza di considerare questi elementi nell’analisi.

Assegnazione del valore

Valgono le medesime considerazioni fatte nella formula precedente. Così come per i “Canali proposti”, i criteri che seguiranno corrispondono a diversi mezzi informativi. Allo stesso modo, la formula si occuperà di valutare la presenza e la variabilità di questi mezzi, che ancora una volta differiranno per tipo e per fruizione. Ad un punteggio elevato quindi corrisponderà un titolo che usa molti di questi canali, viceversa, un gioco che si avvale di una selezione ridotta di essi riceverà un punteggio minore.

Descrizioni di luoghi ed oggetti: pur non comuni a tutti giochi, le descrizioni sono un furbo canale per comunicare informazioni non essenziali al giocatore, che può decidere di usarle per approfondire certi temi ed aspetti, oppure ignorarle e concentrarsi maggiormente sulla trama. Che se ne avvalga o meno, è la loro presenza che conta, perché determina la possibilità di esplorare nuove sottotrame, motivo per cui per ottenere il punto relativo a questo criterio il gioco in questione deve proporre delle descrizioni che non si limitino a dare le semplici caratteristiche dell’oggetto o luogo in questione, ma che forniscono informazioni su come essi si colleghino all’ambientazione, alla storia di gioco, al mondo esterno a quello del titolo, ai personaggi.

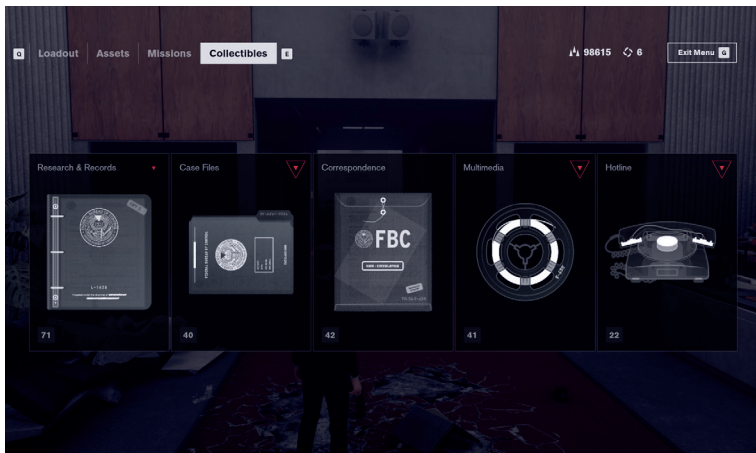
Menù e consultabili: in questo caso invece lo scopo è quello di andare ad osservare se il gioco fornisca informazioni anche attraverso espedienti come eventuali glossari, bestiari, appendici o timeline. Talvolta legati anche ai collezionabili – che, in quest’ottica, possono spesso sbloccare dei contenuti poi consultabili, per esempio, in un glossario – questi elementi principalmente si riempiono di informazioni man mano che il gioco avanza nella sua trama, il giocatore esplora e scopre nuovi luoghi ed oggetti, affronta nemici, raggiunge obiettivi. Ai fini dell’assegnazione del punto, quindi, è sufficiente che il titolo in oggetto abbia almeno uno degli elementi indicati. Attenzione però è essenziale che le informazioni ivi racchiuse non si limitino ad essere unicamente legate al gameplay: alcuni bestiari, per esempio, propongono le caratteristiche dei nemici in questi termini, elencandone punti vita, abilità, e simili. Questo genere di info, da sole, non è sufficiente all’ottenimento del punto, in quanto slegate totalmente dalla “finzione”.

Devono quindi essere affiancate – o sostituite – da dettagli di carattere “narrativo”, nei canoni descritti già precedentemente.

Documenti: questo è il primo di tre criteri dedicato ad una descrizione più approfondita dei già più volte citati collezionabili. Oltre ad incentivare l'esplorazione, infatti, essi a seconda del loro tipo possono essere un'utile fonte di informazioni per il giocatore. Se una parte di essi, come, ad esempio, le perle o i ferri di cavallo nel gioco GTA San Andreas o le Gargoyle in Fable II, offrono al giocatore delle ricompense relative al gameplay nel momento in cui se ne trova e ottiene un esemplare, un gruppo di essi oppure la loro totalità (o che in alcuni casi non offrono alcuna ricompensa di sorta), altri invece forniscono accesso al giocatore a tali informazioni. In questo caso il criterio fa riferimento specificatamente a quei collezionabili che si presentano sottoforma di scritto o di immagine, che siano lettere, libri, documenti appunto, foto, biglietti e via dicendo. L'ambientazione di Control, per esempio, è ricca – fra gli altri – di questo genere di elementi, che permettono di comprendere meglio sia parte della trama principale, sia alcune storie secondarie, sia conoscere il mondo esterno. Per ottenere il punto relativo a questo criterio, il titolo considerato deve proporre almeno una tipologia di questa variante di collezionabili.

Registrazioni audio: seconda categoria di collezionabili considerati in questa formula. Di solito, se presenti, lo sono in minor numero rispetto ai documenti appena illustrati, ma svolgono una funzione piuttosto simile, allargando il bagaglio informativo in dotazione al giocatore. A differenza dei documenti, questo genere di collezionabile può essere frequentemente riprodotto nel momento stesso in cui se ne entra in possesso, senza dove pur interrompere necessariamente il gioco – anche se naturalmente l'audio inerente al collezionabile sovrapposto all'audio di gioco può compromettere il gameplay stesso in quel breve periodo di tempo, nascondendo ad esempio l'audio di gioco vero e proprio. Addirittura, in alcuni casi tramite le registrazioni audio possono essere raccontate delle vere e proprie storie parallele, come accade in Halo 3: ODST, dove il giocatore può scoprire una sottotrama altrimenti non conoscibile. Di nuovo, la presenza di registrazioni audio garantisce al titolo il punto relativo.

Registrazioni video: l'ultima categoria qui considerata dei collezionabili. Non vanno confuso con i filmati, le cutscene, di cui abbiamo parlato in precedenza: a differenza di esse, infatti, le registrazioni video sono ottenibili esattamente come ogni altro collezionabile, sono visualizzabili a discrezione del giocatore, spesso tramite un menù e contengono informazioni il più delle volte opzionali appunto. Svolgono una funzione invece molto simile a quella delle registrazioni audio, anche se, logicamente, non sono usufruibili in contemporanea con il gameplay. Sempre Control fa ampio uso anche di questo genere di canale, utilizzandolo con scopi molto differenti, dall'espandere il mondo di gioco allo spiegare il destino di alcuni personaggi. Anche qui, la presenza di tale elemento permette al gioco in analisi di ottenere il punto.



↑ **Figura 18:** in *Control* (Remedy, 2019) sono presenti numerosissimi collezionabili di vario genere, suddivisi nelle categorie visualizzate nell'immagine qui sopra

4.3 Numero canali obbligatori

Se i personaggi e l'ambientazione – talvolta astratti e semplificati al massimo, certo, ma pur sempre presenti – sono praticamente sempre presenti in ogni titolo, lo stesso non si può dire del terzo elemento della finzione, la narrazione. Quando presente essa ha un ruolo e un'utilità evidenti, come scrive Ernest Adams sempre in *Game Design Theory*, sottolineando come una storia sia un ottimo strumento per inserire drammaticità, generare emozioni ed esperienze – riprendendo un po' quel che abbiamo ripetuto spesso in questa tesi – oltre ad essere un aiuto anche nell'unire le eventuali varie sezioni del gioco e a livello di marketing. Ma, come abbiamo detto sin dai primi capitoli di questa tesi, esistono anche giochi che fanno leva principalmente o quasi unicamente sulle meccaniche: in essi sono comunque presenti degli avatar con cui i personaggi si identificano e un'ambientazione, seppur ridotta all'osso, in cui muoversi. Al contrario, in questi titoli la narrazione, la trama è spesso del tutto assente.

Allo stesso tempo però, esistono anche i casi opposti, giochi che invece esaltano la narrazione e i suoi elementi, ponendoli come base importante dell'esperienza che generano. In questo contesto si inserisce il lavoro di svolto da Sercan Şengün, game designer e professore presso la Illinois State University, che in "Six Degrees of Video Game Narrative" descrive, tra le altre cose, una classificazione per valutare l'uso e la presenza della narrazione in un videogioco, partendo dal grado "più basso", il primo, in cui la struttura narrativa è completamente assente, al grado "più alto", il quinto, dove diverse struttura narrative coesistono all'interno dello stesso titolo (con un sesto grado invece che ingloba ogni gioco avente una struttura narrativa ed un uso di quest'ultima che non trova spazio nei primi cinque). Interessante in particolare è il passaggio relativo al terzo di questi gradi, che ingloba un po' i giochi a metà strada tra quelli che fanno a meno della narrazione e quelli che invece la sfruttano ampiamente, e dove Şengün scrive:

Yet since some construction of narrative has moved inside the action sequences now, even if a player chooses to skip all cutscenes, he will still be exposed to some part of narrative inside the game play. (Şengün, 2013 ¹⁵)

Questa nozione praticamente ci comunica che all'interno dei giochi è possibile individuare una serie di elementi inseriti dai game designer che cercano di comunicare informazioni a proposito della narrazione: i "Canali obbligatori", per l'appunto. Le motivazioni della loro presenza possono essere molteplici, usare questo genere di elementi può servire semplicemente a mascherare gli obiettivi e le missioni inserendole in un'ottica narrativa che, seppur appena accennata, le renda più appetibili (seguendo quel che dice Adams), alcune delle informazioni comunicate possono essere in realtà essenziali per la comprensione di ciò che si sta facendo e di cosa si dovrà andare fare e quindi devono essere date necessariamente al giocatore, senza contare ovviamente quei titoli che fanno fortemente leva sul comportato narrativo e sfruttano ogni "canale" possibile per fornire informazioni al giocatore. Va da sé ovviamente che il giocatore ha assoluta libertà di ignorare ognuno di questi elementi e ciò che contengono, giocando il titolo come meglio preferisce, ma è innegabile che, nell'ottica dell'analisi del gioco e di come esso si presenta, tali elementi possano influenzare e formare pesantemente l'esperienza che il titolo propone, proprio perché forzano la "consegna" di queste informazioni. Ed è qui quindi che si inserisce questa formula, con il preciso intendo di andare a valutare la presenza degli elementi appena descritti, cioè quanto sono usati espedienti che comunichino al giocatore informazioni "che lui voglia oppure no".

Assegnazione del valore

Per poter effettuare questo genere di valutazione è stato pertanto necessario individuare quegli elementi che, per l'appunto, da un certo punto di vista "costringono" il giocatore a ricevere informazioni sulla trama e/o le sottotrame di gioco. In alcuni casi, i criteri presentati di seguito riprenderanno dei concetti già visti in altre formule, ma lievemente modificati. Non c'è da stupirsi in tutto ciò, quella lieve modifica a cui sono soggetti basta a trasformare il canale interessato in obbligatorio, facendolo rientrare a pieno titolo in questa formula. Ad un punteggio più alto corrisponderà un titolo che, secondo il

ragionamento appena illustrato, fa molto uso di questi accorgimenti, viceversa un titolo che non si avvale di questi metodi riceverà un punteggio più basso.

Dialoghi d'intermezzo: se i "Dialoghi d'interazione", visti nella formula "Canali proposti" possono essere bene o male saltati dal giocatore, lo stesso non si può dire anche per i dialoghi qui identificati come "D'intermezzo". Con questo termine, infatti, si va ad indicare una specifica tipologia di dialoghi in cui il giocatore non ha alcuna possibilità d'interazione, ma che avvengono tra due o più personaggi spesso in un momento privo di azione, durante lo spostamento da un punto all'alto della mappa, per esempio, cosa molto comune per esempio nei capitoli della serie GTA. Caso particolare poi è quello del narratore, che, allo stesso modo, parla in sottofondo tra sé e sé o rivolgendosi al personaggio stesso, come accade in *Biomutant*. Per valutare se un gioco ottiene il punto relativo a questo criterio è quindi necessario andare ad indagare se esso utilizza questo genere di dialogo.

Scene predeterminate: chiamate più frequentemente in gergo "scene scriptate", sono una possibile alternativa alle cutscene. Anch'esse sono in grado di fornire informazioni e, cosa più importante, non sono in alcun modo evitabili (salvo utilizzare glitch che permettono di saltare direttamente la parte di gioco in cui sono presenti): avvenendo nel bel mezzo del gameplay, infatti, al giocatore non viene lasciata alcuna possibilità di intervenire o interferire, per cui deve limitarsi ad assistere. La presenza di scene scriptate garantisce l'ottenimento di questo punto.

Cutscene non saltabili: vale il medesimo ragionamento del criterio precedente in virtù del fatto che, come detto, le due soluzioni svolgono funzioni simili e oltre ad essere affiancate possono sostituirsi l'un l'altra. Parlando in precedenza dei filmati abbiamo anche detto che tendenzialmente i game design permettono al giocatore di saltarle liberamente. Ciò, nonostante sia vero, non vale però per tutti i casi. In alcuni titoli, come ad esempio *Far Cry 4*, alcune cutscene non sono saltabili e devono essere necessariamente viste per forza, mentre in altri giochi esse possono essere saltate solo dopo essere state viste almeno una volta, come accade in *Conker: Live & Reloaded*. Appare

evidente in questi casi come il gioco cerchi di comunicare almeno alcune specifiche informazioni necessarie al giocatore, motivo per cui la presenza di filmati non saltabili assegnerà un punto al gioco.

Quick-time event: sono un'ulteriore alternativa sia ai filmati che alle scene predeterminate – di cui potrebbero essere considerate una specifica variante. Si differenziano dai due criteri precedenti perché, quando si verificano, al contrario di filmati e scene scriptate, richiedono l'intervento del giocatore, che solitamente deve utilizzare con il giusto tempismo i comandi per uscire a superare indenne il frangente, per esempio, o più in generale per proseguire con la narrazione. Al contrario, in comune con gli altri due canali citati, anche i quick-time event costringono il giocatore a ricevere alcune informazioni di carattere narrativo, perché, nonostante il giocatore debba interagire con il gioco, la via che può seguire è solitamente una sola: il giocatore non può fare altro che seguirla ed assistere agli avvenimenti che gli vengono presentati. Un gioco che propone questo genere di espediente guadagna il punto corrispondente.

Scelte: vedremo tra poco, nella formula "libertà di agire", come la possibilità data al giocatore di decidere cosa fare in un determinato momento o come proseguire la storia sia uno dei possibili metodi per permettergli di esprimere sé stesso e/o il proprio personaggio nella maniera più spontanea possibile. Ma per poter scegliere come agire, è necessario sapere almeno un minimo cosa si stai facendo, motivo per cui la presenza di scelte multiple implica il dover conoscere almeno in parte la trama o gli elementi della narrazione riguardanti la sezione di gioco in cui si è. Ovviamente, come detto prima, il giocatore può anche ignorare totalmente la trama e scegliere – letteralmente – a caso: così facendo però prima di tutto quest'ultimo non sa a cosa stia andando in contro, e in secondo luogo proprio questo non sapere porta ad una grossa modifica dell'esperienza vissuta. Ancora una volta quindi la presenza di scelte garantisce l'ottenimento di questo punto.

4.4 Intromissione e passività

Partendo dal ragionamento alla base della formula relativa all'analisi dei personaggi denominata "Espressione ed Alterabilità", in questo caso si vuole applicare il medesimo approccio ma per quanto riguarda la narrazione e la trama. Così come al giocatore può essere data la possibilità di esprimere sé stesso e la sua fantasia tramite vari gradi di personalizzazione del personaggio di gioco o, al contrario, lo si può portare ad interpretarne uno già caratterizzato, le medesime alternative sono esplorabili anche attraverso una maggiore o minore possibilità di agire su la storia o le storie che il gioco racconta. Abbiamo già citato – nella formula "Livello di esplorazione" relativa all'ambientazione – la linearità, affermando che è un concetto che tra le altre cose può essere applicato proprio anche alla trama e alla narrazione. Anche in questo caso, per i medesimi motivi spiegati nella formula citata sopra, non possiamo andare ad analizzare specificatamente questa caratteristica, ma possiamo osservarne la parte relativa alla sezione in cui ci troviamo: se nel mondo la presenza o l'assenza della linearità si rispecchiavano in incentivi più o meno grandi all'esplorazione – con un'ottica quindi, "spaziale" –, per quanto riguarda la trama invece esse si rivedono nella libertà – consapevole o meno – che il giocatore ha nel seguire, svolgere e gestire i vari eventi che il titolo propone – in un'ottica maggiormente temporale ed emotiva.

Nei capitoli iniziali abbiamo poi parlato abbondantemente di una particolare condizione in cui ci si trova mentre si gioca, quella dell'immissione. Ora, nel momento in cui un giocatore è tutt'uno con il proprio personaggio ed affronta i fatti che gli vengono proposti, la possibilità o l'impossibilità di gestire i vari eventi ha un impatto determinante su quelle che sono le emozioni – e quindi l'esperienza – che il personaggio-giocatore vive. Una minore libertà da questo punto di vista permette infatti al game designer quasi di scegliere le emozioni che verranno trasmesse, dandogli la possibilità volendo di forzare la mano creando maggiore drammaticità, ilarità, paura, a seconda del momento. Al contrario, lasciare maggiore libertà permette al giocatore di affrontare il tutto a sua discrezione, o meglio, a discrezione sua e del personaggio.

Inoltre, è importante evidenziare che questo procedimento non si applica unicamente alle sezioni o ai momenti drammatici del gioco: essi sicuramente hanno un ruolo importante, ma questa libertà d'azione, se presente permea tutto il gioco.

Assegnazione valore

In virtù di quanto appena detto, i criteri su cui si baserà questa formula non riguarderanno unicamente i momenti salienti che il titolo propone, bensì cercheranno di inquadrare nel completo quanto il giocatore è libero di fare: poter scegliere come comportarsi dopo la perdita di un compagno che ci ha accompagnato durante tutto il gioco ha sicuramente il suo peso sull'esperienza, ma lo ha anche decidere di separarsi momentaneamente dalle missioni principali della trama per passare un po' di tempo a girovagare in una zona piuttosto che l'altra. All'opposto, ritrovarsi a non potersi vendicare immediatamente del nemico che ha annientato il nostro villaggio o l'affrontare una serie di missioni rocambolesche e pericolose una dopo l'altra sono altre due vie diverse per modificare sempre l'esperienza. Un punteggio elevato in questa formula è indice di un gioco che cerca la drammaticità, l'emozione e la creazione di esperienza attraverso una libertà maggiore lasciata al giocatore, un punteggio più basso invece indica un titolo in cui tali elementi sono più probabilmente ottenuti da una storia e degli avvenimenti pensati ad hoc.

Scelte multiple di trama: il primo criterio è probabilmente il più ovvio ed intuitivo. La possibilità di scegliere come comportarsi in risposta a ciò che avviene nel gioco permette al giocatore di reagire in maniera il più spontanea possibile. Al contrario, come accennavamo prima, l'assenza di queste scelte forza il giocatore a seguire un percorso prestabilito dove però è più facile colpire emotivamente il giocatore attraverso il personaggio, senza contare anche l'impatto stesso che il "non poter scegliere" ha già di per sé. Entrambe le vie sono in grado di generare forti emozioni ed esperienze significative – basti pensare rispettivamente a titoli come *The Witcher 3: Wild Hunt* o *The Last Of*

Us – semplicemente affrontano la cosa in maniera diversa. In maniera molto diretta, se un gioco propone delle scelte di questo genere (che siano per la trama principale o secondaria, consce o inconsce) ottiene il punto, non lo ottiene in caso contrario.

Libertà temporale: questo criterio prende in esame invece un altro aspetto già citato poco fa in uno degli esempi, e cioè la possibilità che il giocatore ha di scegliere liberamente a che attività dedicarsi. Se alcuni giochi infatti propongono un susseguirsi di missioni, livelli, scenari, – dicasi come si preferisce – che il giocatore supera uno dopo l'altro – come nel caos di molti FPS quali la saga di Battlefield o quella di Medal of Honor –, altri invece permettono al giocatore di rallentare, dedicarsi ad un'altra attività, rivisitare dei livelli già sorpassati – come accade in molti open world ma non solo, si pensi per esempio a Super Mario World, in cui il giocatore può scegliere quale livello o area affrontare. In questo caso il punto viene quindi assegnato se il gioco propone questo genere di libertà.

Attività secondarie e terziarie: criterio che si lega a quello subito sopra, le attività differenti da quella principale sono esattamente quelle che danno al giocatore la possibilità di scegliere di cosa occuparsi ma, attenzione, la loro presenza non è indice di "Libertà temporale" e viceversa. Un gioco infatti può essere comunque suddiviso in livelli o missioni delimitate, ma proporre allo stesso tempo delle attività secondarie o lasciare scegliere al giocatore con che ordine affrontare quelle principali – come accade nei vari livelli dei titoli della saga Sniper Elite – così come può lasciare libero il giocatore di prendersi il suo tempo senza però proporre delle vere e proprie attività secondarie. In questo caso, indipendentemente dal grado di libertà proprio del gioco analizzato secondo i canoni del criterio precedente, il punto viene assegnato se vengono proposte delle attività in più rispetto a quelle relative alla trama principale.

Gestione del finale: tutti giochi aventi una trama hanno necessariamente un finale, con forse pochissime eccezioni. Questo criterio va ad osservare come questa fase di gioco viene gestita da due punti di vista: da una parte abbiamo la possibilità di continuare a giocare dopo il finale, dall'altra la presenza di finali multipli. La prima delle due

voci impatta sull'esperienza vissuta dal giocatore in maniera diversa a seconda che il gioco permetta di continuare a giocare, spesso vivendo quindi le conseguenze del proprio operato e potendo portare avanti eventuali attività non completate, oppure termini senza concedere tale possibilità, con un taglio netto quindi, forse maggiormente emotivo da una parte ma che impedisce al giocatore di concludere eventuali attività lasciate in sospeso dall'altra. Caso particolare è poi quello in cui il gioco permetta di continuare a giocare in modalità "New Game Plus", abbreviata solitamente in NG+, in cui il gioco parte nuovamente dall'inizio ma ad una difficoltà aumentata. Seppur interessante come opportunità, è estranea a ciò che analizza questo criterio, pertanto non verrà considerata. La seconda voce – la presenza di finali multipli – invece si lega in parte al primo criterio di questa sezione: le scelte fatte durante il gioco hanno delle conseguenze e il finale, spesso, non ne è esente. Tuttavia, seppur rari esistono titoli che propongono finali diversi senza offrire anche delle scelte di narrazione, ma basandosi ad esempio su successi e insuccessi, sul tipo di personaggio scelto prima dell'inizio del gioco e via dicendo. Per ottenere questo punto il titolo considerato deve possedere almeno una delle due voci proposte.

Fallimento: l'ultimo criterio infine va ad osservare un'espedito piuttosto raro, complesso da inserire, ma, forse anche per questo, di grande impatto sull'esperienza di gioco. Al pari delle scelte che il giocatore può fare, alcuni titoli rendono effettivi e reali anche gli insuccessi in cui il giocatore incappa. Fallire una missione e magari non avere modo di poterla recuperare è un grosso macigno che si scaglia contro il procedere del gioco, anche senza avere delle conseguenze effettive sul suo procedere (questo sempre a causa dell'immersione e dell'identificazione del giocatore con il personaggio, che detto più volte, porta il primo ad empatizzare con i fallimenti del secondo). Tra i titoli che propongono un espediente del genere, sicuramente sono di più quelli che lo utilizzano relativamente ad obiettivi di importanza minore ma che comunque vengono dati al giocatore che, fino al momento in cui li fallisce, non sa di poterlo fare (ad esempio, in alcune missioni di Halo: Reach viene dato al giocatore il compito di salvare alcuni civili: perdere questi ultimi in combattimento dal punto di vista pratico comporta solo una comunicazione da parte di un proprio compagno,

ma nell'ottica di immersione e identificazione con personaggio (la cosa assume un valore diverso). Seppur rari poi, vi sono anche alcuni titoli in cui gli obiettivi o le missioni principali possono essere fallite senza portare ad un game over, ma funzionando come delle scelte, anche se involontarie. Ciò accade per esempio in titoli fortemente narrativi come *Heavy Rain*, oppure sorprendentemente anche in un gioco come *Call of Duty: Black Ops II*. La presenza di questo genere di espediente garantisce l'assegnazione del punto.



↑ **Figura 19:** in *Sniper Elite 5* (Rebellion Developments, 2022), a fianco delle missioni principali, in ogni livello vengono proposti obiettivi secondari, da svolgere a piacimento, che variano dal trovare documenti, distruggere obiettivi o completare ulteriori missioni

4.5 Familiarità e novità

Questa formula nasce dall'unione di due concetti propri del mondo della letteratura e dagli studi di narratologia. Il primo di questi è cosiddetto "Monomito", teorizzato dallo scrittore e professore di letteratura Joseph Campbell, e famoso ai più come "Hero's Journey", il "Viaggio dell'eroe". Si tratta di una schematizzazione di quella che, secondo Campbell, è la struttura fondamentale di gran parte delle storie aventi un eroe, un protagonista, che parte per una non specificata avventura. Il secondo concetto invece deriva ancora una volta dagli studi relativi al Reader Response Criticism di Wolfgang Iser e viene definito come "Repertorio letterario": Esso viene definito da Iser stesso come una sorta di territorio familiare presente all'interno del testo stesso, e si compone di alcuni elementi, rilevati inconsciamente dalla nostra mente, che ci predispongono a ricevere informazioni e viver esperienze in un modo piuttosto che un altro. Ad esempio, nel giocare ad un videogioco a tema horror, ma anche nel vedere un film dello stesso tipo, vi sono delle tracce – dal tipo di suoni utilizzati alla palette colori, dalle musiche all'uso della luce – che ci "preparano" all'esperienza che stiamo per vivere. Se il nostro cervello evoca il repertorio sbagliato, o meglio, se il contenuto di cui stiamo usufruendo non rievoca il repertorio giusto, l'esperienza che ne uscirà ne sarà profondamente colpita.

Ora, questi due concetti, presi singolarmente, non possono aiutarci nell'analisi della narrazione di un videogioco: del Monomito infatti, seppur interessante come concetto, è in realtà difficile affermare l'universalità, soprattutto di fronte alla mole di storie possibili ideate anche solo per i videogiochi; il repertorio invece, è sicuramente più solido come concetto, ma si pone come qualcosa di legato alla qualità del titolo: il suo corretto funzionamento è necessario perché l'esperienza venga vissuta nel modo giusto, e in questa tesi non vi è l'intento di valutare qualitativamente i titoli ma di osservarne e quantificarne, come possibile, le caratteristiche.

A proporre uno spunto per collegare le due cose è però ancora Michael Nitsche, sempre in *Video Games Spaces*, parlando del Monomito dice:

...the model's widespread use in successful film and television narratives (Voytilla 1999), many folktales (J. Campbell 1968), and other traditional narratives (such as literary pieces ranging from the Iliad to Tolkien's Lord of the Rings (1966) that have been adapted in many other media) indicate its relevance for audience expectations. Especially audiences of mainstream Hollywood movies have been trained to decipher monomythical structures (...) it means that players are familiar with the structure and—consciously or not—look for clues to generate the context along this formula's method. In other words, it has become a convention. (Nitsche, 2008 ¹⁶)

Inoltre, sempre nelle sue riflessioni su questa tematica, sempre Nitsche sottolinea le varie sezioni che compongono questo modello non devono susseguirsi necessariamente l'un l'altra secondo l'ordine stabilito da Campbell così come non devono necessariamente essere presenti tutte in goni singola storia. Al contrario, esse possono essere riordinate, spostate, eliminate e duplicate – sia nell'industria cinematografica, sia in quella videoludica – in maniera diversa a discrezione di chi sta dietro il progetto, pur mantenendo l'effetto e la familiarità che hanno nel loro ordine originale.

Ecco, proprio questa familiarità ci riavvicina all'altro concetto base della formula, il Repertorio: le "clues", gli indizi che Nitsche cita nel suo ragionamento rassomigliano per funzione e descrizione le stesse tracce che il Repertorio deve evocare nella mente dell'utente. Ma venendo meno sia la rigidità della struttura del Monomito, sia la presenza in blocco delle sue componenti, sia il collegamento tra Repertorio e qualità, tutto ciò da lo spunto per andare ad osservare quanto un gioco faccia leva sulle sezioni e gli eventi del "Viaggio dell'Eroe" per valutare la familiarità che il gioco può destare nel giocatore. Il motivo di tutto ciò è il medesimo che abbiamo utilizzato già in diverse formule, questa familiarità, pur rimanendone inconscia l'origine, è un elemento che determina nel giocatore la possibilità di formulare previsioni, fare ipotesi – sfruttando per l'ennesima volta game pleasures

come la "Sorpresa", la "Scoperta", la "fantasia" solo per citarne alcune. Un gioco che invece cerca di staccarsi (che sia per volontà cosciente del game designer o meno non è rilevante) dalle strutture proposte dal Monomito, al contrasto potrebbe essere meno prevedibile e quindi più sorprendente, cambiando, com'è intuibile, l'esperienza che ne viene prodotta.

Come anticipato nell'introduzione del capitolo, in questa formula è presente il doppio valore. Il discorso è precisamente lo stesso visto nella formula "Numero di informazioni" legata all'ambientazione: se lo spin-off è relativo a tutta una saga - e non solo ad un suo capitolo - ed è oltretutto autoconclusivo, vale la pena vedere come si comporta dal punto di vista della ripresa della struttura del Monomito anche in relazione alla storia complessiva narrata da tutta la saga di riferimento, non solo quindi in riferimento al singolo capitolo con cui lo si contrappone.

Assegnazione valore

Se il meccanismo dietro questa formula è tutto sommato un po' complesso, dal punto di vista teorico invece l'assegnazione del valore è più diretta, basandosi di nuovo sulla matematica. Considerate le diciassette componenti originali del Monomito temerizzato da Campbell, si va a contare quante ne possiede il gioco analizzato e si riporta la frazione così ottenuta su una scala di cinque (così come accade per esempio nella formula "Funzioni" relativa ai personaggi). Il risultato verrà approssimato per eccesso difetto a seconda del caso. Più alto sarà il punteggio, più il gioco in esame susciterà questa "familiarità" - anche se inconscia - nel giocatore, mentre un punteggio più basso indica un titolo che vuole distaccarsi tanto o poco da questo "schema".

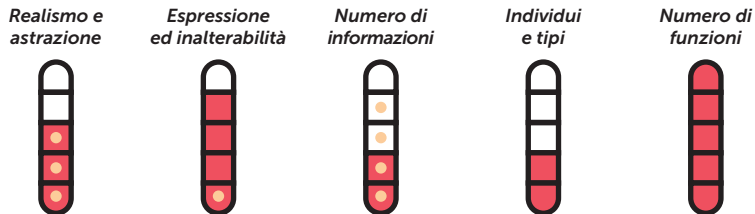
CAPITOLO 5

PROIEZIONE GRAFICA

Conclusa la parte di presentazione ed illustrazione delle varie formule di analisi e dei loro criteri, passiamo ora ad una breve sezione dedicata all'applicazione visiva di tali elementi tramite un apposito grafico che ci sarà di grande aiuto nella visualizzazione rapida di quelle che sono le caratteristiche della finzione di ogni gioco che prenderemo in esame successivamente nei vari casi studio. Si tratta di un passaggio obbligato e necessario, perché una rappresentazione grafica così pensata rende più semplice ed immediata sia la lettura dei dati relativa al caso singolo, sia il confronto tra più giochi differenti - compreso quello tra titolo principale e sui spin-off relativi - senza contare, ovviamente, l'utilità di avere tale rappresentazione in un'ottica puramente progettuale, dove cioè il game designer utilizza questo approccio all'ideazione stessa dello spin-off. Il grafico così pensato diventa quindi una parte importantissima dello strumento di analisi che nasce e si basa sulle formule stesse. Andiamo a vedere come esso nasce e come le varie formule si presentano.

5.1 Partendo dalle basi

Come detto e ripetuto spesso, ogni formula è caratterizzata da un punteggio che va a 0 a 5 e che serve ad indicare verso quale caratteristica considerata tende il gioco preso in esame. Va da sé quindi che nel grafico sia necessario poter leggere in maniera rapida ed efficace questa tendenza, mentre meno rilevante è il dover recepire con precisione il punteggio assegnato, visto che ad ognuno di essi non corrisponde nessuna sorta di "livello nominale". A partire da quest'ottica, un buon metodo per rappresentare i vari punteggi può essere quello di pensare qualcosa di simile ad un "grafico a termometro", ai cui estremi assegnare di volta in volta le due alternative - nel caso di formule che le prevedano - o che semplicemente renda visivamente la quantità della caratteristica considerata.

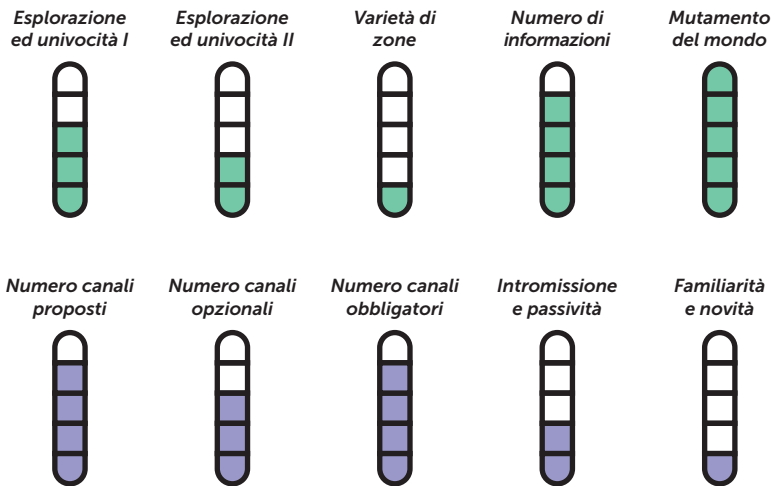


↑ **Grafico 11:** ipotetici grafici a termometro relativi alle formule di analisi dei personaggi

Il grafico sovrastante è un buon punto di partenza per soddisfare i punti che abbiamo elencato precedentemente: ogni formula ha il suo piccolo grafico, il primo termine relativo ad ognuno di essi corrisponde alla parte alta del grafico, il secondo invece alla parte bassa. I valori sono facilmente leggibili ed intuibili, compreso il doppio valore - inserito tramite il cerchio giallo nelle formule che lo prevedono - che può essere individuato rapidamente. Dell'ipotetico gioco qui analizzato si può dedurre che propone dei personaggi principali leggermente più realistici che astratti, il protagonista permette al giocatore un alto livello di espressione di sé, al contrario degli altri personaggi principali che risultano essere invece più "statici" da questo punto di vista.

Di questi ultimi però il giocatore può ottenere un numero piuttosto elevato di informazioni, il doppio rispetto al personaggio giocato. In generale invece, poco più poco della metà dei personaggi considerati non muta nel corso del gioco, figurando quindi come tipi, mentre estremamente vario è il numero di funzioni che essi ricoprono, tanto da permettere l'assegnazione del punteggio massimo.

Applichiamo invece ora il medesimo approccio alle due categorie rimanenti, l'analisi del mondo di gioco e quella della narrazione.



↑ **Grafico 12:** grafici d'esempio per ambientazione e narrazione

Anche qui l'effetto ottenuto è il medesimo, essendo possibile distinguere facilmente i valori dell'una e dell'altra formula in maniera rapida ed efficace: senza entrare questa volta troppo nel dettaglio, possiamo comunque notare le caratteristiche di questo ipotetico gioco, dall'alto livello di mutamento del mondo ad un basso tasso di zone extra, dal variegato numero di canali utilizzati per la narrazione ad una maggiore linearità che il gioco offre nel suo procedere.

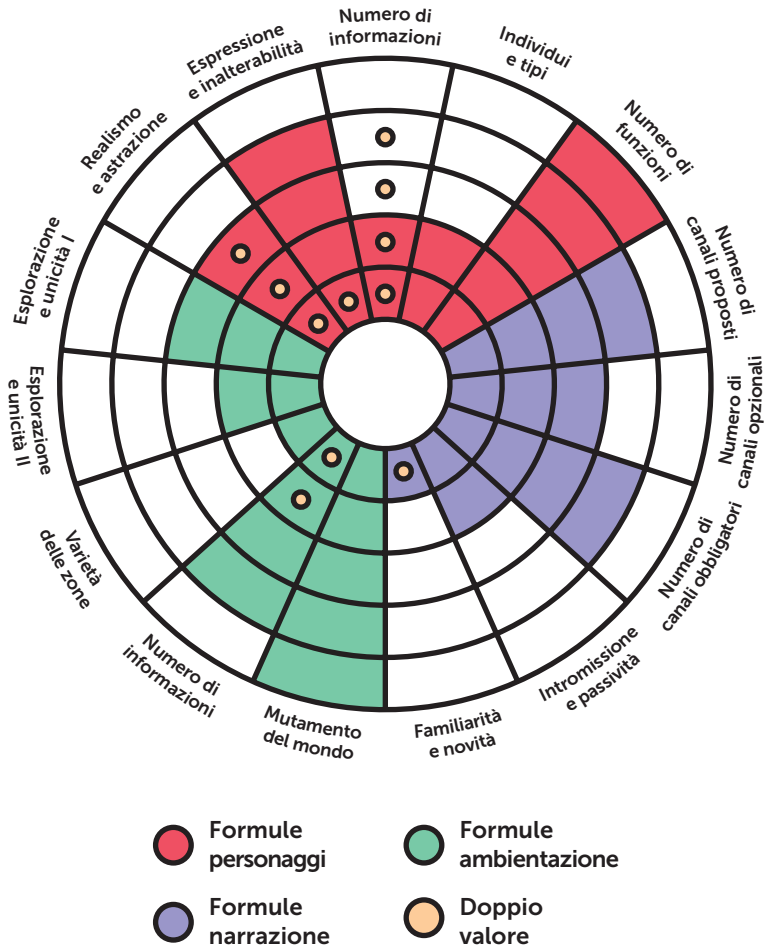
5.2 Grafico unitario

Data una prima base al tipo di rappresentazione visiva da voler usare, possiamo ora spingerci un po' oltre per un'ulteriore considerazione ed evoluzione: seppur i grafici costruiti così come visto siano di facile lettura, potrebbe essere altresì utile inserirli all'interno di un unico schema. Questo semplicemente perché, sia nell'analisi che nel confronto, vengono prese contemporaneamente in considerazione di volta in volta tutte e tre le categorie - personaggi, ambientazione e narrazione. Lasciarle separate in parti diverse di conseguenza non ha una vera e propria motivazione, motivo per cui utilizzare uno strumento singolo che permetta di fare ciò è probabilmente consigliabile. Nella pagina a fianco abbiamo quindi un unico grafico a radar che ingloba i tre grafici visti precedentemente. Medesimi sono infatti i punteggi rappresentati così come identiche sono le modalità di lettura, con ogni "colonnina" che è stata infatti presa ed inserita all'interno di questo nuovo grafico radar, diventandone una delle quindici fette.

Ciò che cambia quindi è unicamente la forma:

- I nomi delle formule aiutano a comprendere l'attitudine del gioco in esame, con il primo termine che indica sempre la tendenza propria della parte esterna del grafico - quella corrispondente al punteggio più alto - e il secondo termine che invece fa riferimento alla parte più interna - relativa intuitivamente al punteggio più basso.
- In alternativa, nelle formule aventi un nome privo di questo dualismo - come ad esempio "numero di funzioni" o "varietà di zone extra" - molto semplicemente ad un maggiore punteggio corrisponderà una maggiore presenza della caratteristica presa in esame.
- Se i nomi delle formule da soli non bastassero, la divisione nelle tre categorie - personaggi, ambientazione e narrazione - è sottolineata dall'uso dei tre colori - rosso, verde e lilla - che anche in questa tesi si rifanno ad ognuna di esse.

↓ **Grafico 13:** esempio di grafico unitario e complessivo



CAPITOLO 6

CASI STUDIO

Arriviamo finalmente alla parte di applicazione dei criteri fino ad ora illustrati. Nelle pagine a seguire infatti scorreranno una serie di casi studio aventi come oggetto titoli di diversi generi videoludici con i relativi spin-off crossgenere. Questo capitolo, come anticipato ad inizio lavoro, assume una grandissima importanza, in quanto ci permette di passare da una serie di informazioni e criteri puramente teorici ad un'applicazione vera e propria di questi ultimi su casi reali. Rivediamo assieme quali scopi e compiti possono essere svolti attraverso di esso.

Prima di tutto, forse banale a dirsi, tale strumento può essere usato per analizzare e schematizzare rapidamente le caratteristiche del layer finzione di un qualsiasi titolo preso in considerazione, indipendentemente dal fatto che abbia o sia un spin-off crossgenere - ma che ricada comunque all'interno della categoria "singleplayer" per i motivi citati già nelle prime pagine di questo lavoro. Idealmente, applicare lo strumento ad un titolo del genere può essere utile a descrivere l'approccio che quest'ultimo ha relativamente agli argomenti analizzati, sia per esempio con scopo descrittivo all'interno di una recensione, sia addirittura sulla custodia stessa del gioco, così da dare al giocatore un ulteriore criterio di scelta. Si tratta del compito "base" dello strumento, nonchè dell'approccio che esso offre, da cui poi si sviluppano le funzioni ulteriori.

Da questo prima applicazione, infatti, ne consegue direttamente una seconda, quella che ci avvicina a parte dello scopo della tesi - e il motivo per cui lo strumento è stato pensato. Se è possibile descrivere in tal modo l'approccio di diversi titoli alla finzione, allora è anche possibile confrontare tali approcci tra loro, cosa resa ancor più facile tramite il grafico stesso, che, intuitivamente, rispetto ad un eventuale testo scritto, risulta essere di più rapida lettura.

Il passo successivo - illustrato proprio nei casi studio - è ovviamente quello di applicare il medesimo approccio su un titolo principale ed un suo spin-off crossgenere, per poter cogliere eventuali analogie e/o differenze nel momento in cui il tipo di gioco applicato ad una medesima finzione cambia. Così facendo sarà possibile comprendere al meglio come le metriche considerate vadano ad essere eventualmente riposizionate e, allo stesso tempo, avendole così schematizzate davanti - grazie al grafico - sarà inoltre più facile scegliere eventualmente su quali di esse agire, in virtù sia del genere di "destinazione" dello spin-off, sia dipendentemente per esempio da criteri aziendali, elementi non modificabili o caratteristiche del gioco principale - o dell'intera saga di riferimento - per così dire, non negoziabili, e che esulano persino da meccaniche ed interfaccia. Uno strumento del genere - considerato all'interno di tutta un'analisi, non semplicemente preso a sé stante - può così avere anche un importante ruolo in supporto al lavoro del game designer o in generale, nella progettazione del gioco.

6.1 Struttura dei casi studio

In ultimo, alcune brevi note sulla presentazione dei casi studio che seguirà dalla pagina seguente.

I casi studio presenteranno, intuibilmente, prima il titolo principale di riferimento e poi il o gli spin-off ad esso legati. Le prime pagine di ogni caso studio saranno dedicate ad un'informativa generale sui giochi stessi, insieme ad una serie di dati che possono andare dall'anno

di uscita al contesto tecnologico, dalla software house ideatrice alle valutazioni del pubblico. I tempi di completamento indicati - provenienti tutti dal sito "HowLongToBeat" fanno riferimento al tempo per completare solo la missione principale del gioco - il valore più basso - e al tempo necessario per completare il titolo al 100% - il valore più alto. Le valutazioni assegnate si rifanno a quelle della critica specializzata - non a quelle degli utenti quindi - e il voto considerato è quello più alto tra quelle relative alle versioni originali del gioco, nel caso esso fosse, per esempio, disponibile al lancio su più console contemporaneamente. Allo stesso modo, il "contesto tecnologico" indicato è relativo al lancio del gioco analizzato, non alle sue eventuali versioni successive. Per quanto riguarda invece le copie vendute, i dati inseriti sono i più recenti che sono riuscito a trovare. Infine, degli sviluppatori e dei publisher ho indicato di volta in volta quelli principali.

Le pagine successive invece ospiteranno i due grafici - così come visti a pagina 115 - in cui verranno rappresentate le caratteristiche della finzione secondo i modi e metodi già ampiamente descritti. Posti uno a fianco all'altro, già qui dovrebbe potere essere inizialmente osservabile l'approccio dei due giochi al fiction layer, tra eventuali differenze e similitudini.

A seguire, vi sarà invece una trascrizione più approfondita delle caratteristiche dei giochi considerati. Questo perché naturalmente è utile andare ad osservare quali elementi abbiano determinato l'assegnazione di un punteggio piuttosto che dell'altro, soprattutto nel momento in cui il lettore non abbia familiarità con i giochi considerati, ed ancora di più trattandosi di casi studio. Per poter facilitare il confronto anche in questo caso, le pagine di sinistra saranno dedicate al titolo principale, quelle di destra invece allo spin-off, così da avere sempre vicini gli approfondimenti sulla medesima formula.

In conclusione al tutto, dopo tutti i casi studio, vi sarà un ulteriore capitolo finale dove verranno tirate le somme sia sullo strumento, sia sul funzionamento, sia sui suoi scopi e via discorrendo.

6.2 Caso studio I: Halo 3



↑ **Figura 20:** *Halo 3*, dettaglio della copertina di gioco

Terzo capitolo della fortunata saga di Bungie e Microsoft, Halo 3 è un FPS, uno sparattutto in prima persona a tema fantascientifico con un'importante componente di trama. Alla sua uscita, nel 2007, era il capitolo conclusivo della saga, che poneva fine quindi alle vicissitudini del protagonista, Master Chief, e alla sanguinosa guerra umano-aliena descritta nei giochi. Oltre alla campagna, Halo 3 offre un acclamato multiplayer online ed in cooperativa locale, oltre alla modalità fucina, tramite cui creare e personalizzare le mappe di gioco.

Il gioco è suddiviso in 10 livelli - il primo dei quali, chiamato "L'arrivo", è in realtà una pura introduzione al gioco ed ai comandi, priva di gameplay - ambientati in scenari e zone diverse dell'universo di gioco. Gli obiettivi dei vari livelli sono molteplici e dipendenti dalla trama e dalla missione del momento: raggiungere, proteggere o conquistare una determinata zona, rintracciare e/o salvare un personaggio, eliminare o distruggere un obiettivo. Molto frequente è invece l'obiettivo "elimina tutti i nemici nella zona", che, anche se non dichiarato apertamente, spesso si somma agli altri obiettivi sopracitati. Il giocatore, a seconda del caso, potrebbe trovarsi da solo a doverli completare o affiancato da un numero variabile di alleati comandati dalla IA.

Sono presenti un totale di 12 tipologie di nemici diversi. Alcuni di essi - nello specifico, buona parte delle forze Covenant - possono però essere di più gradi differenti, cambiando sia aspetto esteriore, sia armi usate, sia avendo più salute. Ogni nemico o quasi ha un punto debole che permette di infliggere più danno.

Il giocatore ha a sua disposizione 29 armi, 11 veicoli utilizzabili e 11 ulteriori "equipaggiamenti", oggetti cioè da impiegare nel campo di battaglia per ottenere vantaggi di diverso genere. Ovviamente non ognuno di essi è disponibile in ogni livello: alcuni di questi non hanno direttamente veicoli, mentre armi ed equipaggiamenti più potenti diventano disponibili spesso solo nei capitoli più avanzati, lunghi, e pieni di nemici.

Il gioco si svolge interamente in prima persona, fatto salvo per quando si impugna una torretta - la visuale qui diventa in terza persona - e durante i filmati - durante i quali invece la visuale è libera. L'HUD ospita in alto indicazioni sull'arma equipaggiata, le munizioni, le granate e l'equipaggiamento, l'indicatore dello scudo e l'eventuale obiettivo missione (che comunque sparisce dopo qualche secondo), oltre alla minimappa, situata in basso a sinistra, e il mirino, posto al centro dello schermo, di forma variabile a seconda dell'arma e che diventa rosso quando puntato sui nemici, verde per gli alleati. Oltre a questi elementi, possono comparire a schermo eventualmente delle frecce per indicare la direzione da percorrere. Tutto è visualizzato come se facessero parte dell'interfaccia dell'elmo indossato dal protagonista.

Sviluppatore: Bungie

Publisher: Microsoft Game Studios

Genere: FPS

Contesto tecnologico: Xbox 360

Anno di uscita: 2007

Mood: epico, sci-fi, tragico

Vendite: >14.5 milioni (2012)

Responso critica: 94/100 (Metacritic)

Tempo di completamento: da 8 a 19 ore

Pegi: +16 (Violenza)

Modalità di gioco: SP/MP

Stile grafico: fotorealismo

Azioni frequenti: sparare, ricaricare, correre, saltare, scambiare arma.

6.3 Caso studio I: Halo Wars



↑ **Figura 21:** *Halo Wars*, dettaglio della copertina di gioco

Uscito nel 2009 e primo capitolo spin-off crossgenere della saga di Halo, *Halo: Wars* è un RTS, uno strategico in tempo reale progettato specificatamente per essere giocato su console. La sua trama narra degli avvenimenti verificatisi circa 25 anni prima di quelli raccontati nella saga principale attraverso una campagna composta di 15 missioni, in cui il gioco introduce nuovi personaggi - sia umani che alieni - luoghi ed eventi, a fianco a cui, così come per i titoli FPS, viene proposto anche un comparto multiplayer online.

Il gioco è suddiviso in 15 missioni interamente giocabili, ambientate in diversi scenari del mondo di Halo. Durante la campagna il giocatore prende il controllo delle forze umane, denominate UNSC, mentre le forze aliene sono utilizzabili unicamente nelle partite in multigiocatore o contro la IA. Le considerazioni che seguono fanno riferimento alla sola campagna. Ogni missione tendenzialmente propone un obiettivo principale - che può essere suddiviso in più obiettivi da completarsi uno dopo l'altro - e una serie di obiettivi secondari facoltativi, che garantiscono l'ottenimento di un punteggio maggiore alla fine del livello. Questi obiettivi possono essere di natura molteplice, dipendentemente dallo scenario e dalla trama. In ogni missione della

campagna al giocatore viene dato il controllo di una base tramite cui produrre risorse e creare unità con il fine di completare obiettivi assegnati. In totale, il giocatore può costruire 8 edifici, aventi ognuno uno scopo differente, reclutare e potenziare 16 unità, tra soldati, veicoli e mezzi aerei ed utilizzare 6 poteri. I nemici invece possono contare su un numero di unità più alto, ben 34. Questo perché i nemici che il giocatore si trova ad affrontare sono divisibili in due gruppi, i Covenant - che contano su 20 unità - e i Flood, che contano sulle restanti 14.

Non tutte le unità né gli edifici né i poteri sono disponibili all'uso in ogni missione della campagna: alcuni di essi - specialmente determinati veicoli - possono essere utilizzati unicamente in specifiche missioni o circostanze. Stessa cosa dicasi per i nemici.

Il gioco è in visuale isometrica e l'HUD è caratterizzato da diversi elementi: in alto a destra troviamo la minimappa, l'indicatore delle risorse, delle unità e della tecnologia (valore relativo al potenziamento unità), a sinistra le eventuali comunicazioni. In basso invece appaiono le icone relative alle unità selezionate, ognuna delle quali circondata da un cerchio blu, così come gli edifici (quelli dei nemici sono invece rossi). I sotto-menù relativi ai poteri e agli edifici stessi sono di forma circolare. Al centro dello schermo è presente un mirino che, non solo diventa rosso e cambia forma se inquadrato su di un nemico, ma suggerisce anche che tasto premere per eseguire un'azione quando è possibile. Sopra ogni unità ed edificio è presente una barra delle vite, più quella degli scudi o di altre proprietà nel caso siano presenti.

Sviluppatore: Ensemble Games

Publisher: Microsoft Game Studios

Genere: RTS

Contesto tecnologico: Xbox 360

Anno di uscita: 2009

Mood: epico, sci-fi, tragico

Vendite: >1 milioni (2009)

Responso critica: 82/100 (Metacritic)

Tempo di completamento: da 9 a 46 ore

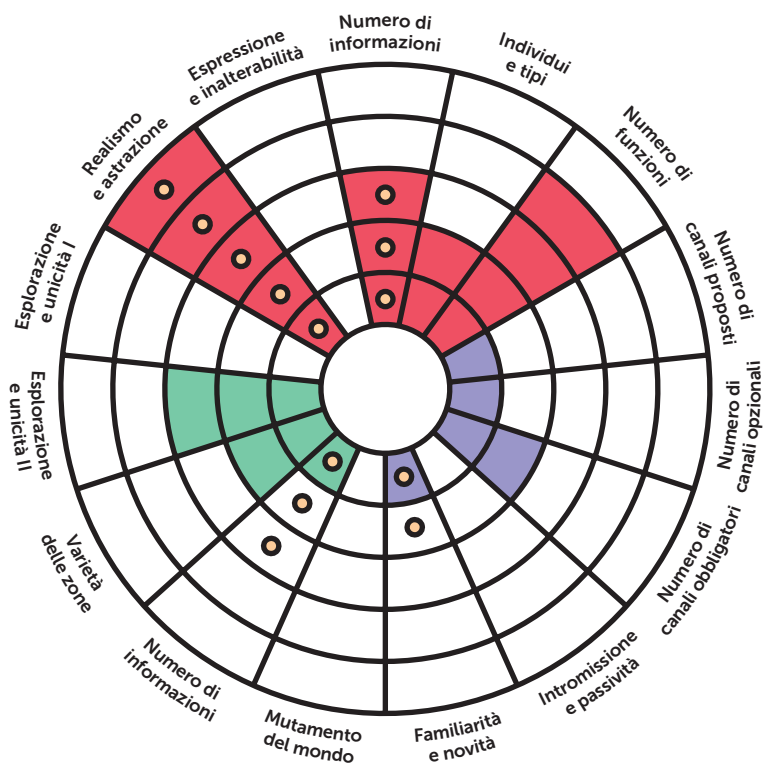
Pegi: +16 (Violenza)

Modalità di gioco: SP/MP

Stile grafico: fotorealismo

Azioni frequenti: creare unità/edifici, attaccare, muoversi, raccogliere risorse, usare abilità

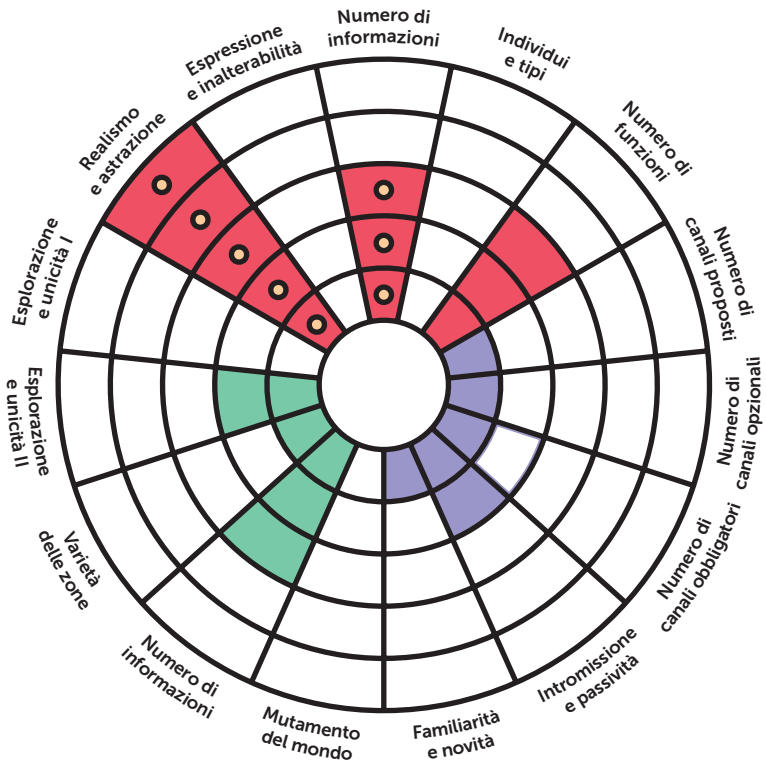
6.4 Confronto



NB: tutte le pagine a sinistra in questa sezione sono relative al titolo principale

↑ **Grafico 14:** applicazione formule ad Halo 3

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ Grafico 15: applicazione formule ad Halo Wars

6.4.1 Analisi dei personaggi, Halo 3

Realismo ed astrazione: da questo punto di vista il titolo si ritrova categorizzato nettamente verso il realismo, proponendo al giocatore tutti gli elementi propri di questa formula e ricevendo di conseguenza un punteggio di 5 su 5. Al netto delle capacità della console, infatti, i personaggi - sia il protagonista che quelli principali - si mostrano come il più possibilmente reali: sono rappresentati, come d'altronde tutto il gioco, in grafica tridimensionale, caratterizzati da proporzioni corporee e del viso corrette, ricchi di ulteriori dettagli, e privi di alcun elemento che rimandi a un qualche genere di stilizzazione.

Espressione ed inalterabilità: situazione totalmente ribaltata rispetto al caso precedente. Come d'altronde è comune a molti FPS, Halo 3 non offre alcun tipo di personalizzazione relativa al protagonista, né ai personaggi secondari. Non si tratta ovviamente di una regola, esistono sparattutto in prima persona che offrono ampie possibilità di personalizzazione - lo stesso Halo: Reach permette di modificare esteticamente il protagonista - ma per quanto riguarda Halo 3, il valore assegnato indica una totale inalterabilità.



↑ **Figura 22:** nelle cutscene si può notare ancor di più la ricerca di realismo estetico

6.4.2 Analisi dei personaggi, Halo Wars

Realismo ed astrazione: anche il capitolo spin-off segue questa corrente. Nonostante il cambio forzato di inquadratura - si passa dalla prima persona di Halo 3 alla visuale in isometrica di Halo Wars - i personaggi comunque sono stati pensati e realizzati inseguendo il realismo: se non direttamente nelle sessioni di gameplay - in cui comunque è possibile rilevare la tridimensionalità e l'uso di proporzioni corrette - il realismo spinto è facilmente notabile durante le numerose cutscene presenti nel titolo, da cui il punteggio di 5 assegnato anche in questo caso.

Espressione ed inalterabilità: di nuovo, l'approccio dello spin-off è del tutto simile a quello del titolo di riferimento. Anche in Halo Wars, difatti, non esiste alcun tipo di personalizzazione dei personaggi, né estetica, né a livello comportamentale, né di abilità.



↑ **Figura 23:** ancor più in Halo Wars i filmati ci mostrano il realismo dei personaggi

Numero di informazioni: dal punto di vista delle informazioni rintracciabili a proposito dei personaggi, Halo 3 è moderatamente generoso, ricevendo un punteggio totale di 3 su 5, sia per quanto riguarda il protagonista, sia a proposito degli altri personaggi principali. Anche se spesso e volentieri tali informazioni vanno recuperate dalla visione delle cutscene o dall'ascolto dei dialoghi piuttosto che essere dette o leggibili direttamente, è del tutto possibile comprendere al meglio sia gli ideali dei vari personaggi, le varie relazioni e il loro carattere. Per esempio, è facilmente comprensibile il rapporto tra il protagonista, Master Chief e l'Arbiter, una volta suo acerrimo nemico e ora nuovo alleato nella difficile lotta che li vede partecipi. Di immediata comprensione sono anche, sempre per esempio, le motivazioni che spingono Verità, leader dei Covenant, ad una ricerca così serrata del controllo degli Halo stessi. Non sono invece offerte al giocatore informazioni relative agli sviluppi futuri dei personaggi, né tanto sulla loro provenienza o il loro passato.

Individui e tipi: passando all'analisi del mutamento dei personaggi nel corso del gioco, Halo 3 sembra proporre un maggior numero di "tipi" rispetto agli individui. Presi in considerazione gli undici personaggi principali - protagonista compreso - soltanto 4 di questi subiscono una qualche genere di evoluzione nel corso della storia. Il protagonista, Master Chief, tipicamente ligio al rispetto degli ordini dei superiori, in un certo frangente del gioco quasi si oppone ai suddetti ordini, fidandosi del piano offertogli da una vecchia amica. Johnson e Miranda, identificabili come i tipici soldati legati al dovere e alla missione - soprattutto nel caso del primo, quasi uno stereotipo di questo tipo di personaggio - si rivelano come molto più umani e sfaccettati. 343 Guilty Spark, infine, passa dall'essere un possibile nemico all'essere un importante alleato, per poi rivelarsi nuovamente come nemico.

Numero di funzioni: giungiamo all'ultima formula dei personaggi e quella probabilmente dove è più semplice calcolare il punteggio. Considerati tutti i personaggi principali di Halo 3, essi riescono ad andare a ricoprire un totale di 6 funzioni sulle 10 proposte. Abbiamo ovviamente un protagonista, Master Chief, degli antagonisti, Verità e la Mente Suprema, numerosi alleati e nemici, un "personaggio obiettivo", Cortana, ed, infine, un Boss, 343 Guilty Spark.

Numero di informazioni: anche in questo caso il capitolo spin-off segue molto da vicino quello che sono è l'approccio del titolo principale, tanto non solo da essere caratterizzato dal medesimo punteggio, 3 su 5, ma fornendo anche la stessa tipologia di informazioni. Anche in Halo Wars, infatti, è possibile estrapolare le informazioni riguardanti gli ideali dei personaggi, le relazioni tra loro e il carattere di ognuno. Così come in Halo 3 abbiamo i nemici motivati nella loro guerra sacra a danno degli umani da ragioni religiose, con Rimorso e l'Arbiter (non però lo stesso citato in precedenza) come spietati leader da sconfiggere. Possiamo notare come il protagonista, il sergente John Forge, sia un po' la caricatura del classico soldato spaccone e un po' arrogante, caratteristiche a cui però si aggiunge un grande senso del dovere e spirito di sacrificio. Forse più curiosa, in questo caso, è invece l'assenza di informazioni sul passato e sulla provenienza dei personaggi: essendo Halo Wars infatti un titolo con un suo inizio ed una fine, ci si aspetterebbe almeno un'infarinatura su tali elementi. Così però non è, dopo una breve introduzione sulle circostanze attorno a cui ruota il gioco, infatti, ritroviamo i personaggi subito in mezzo all'azione, con la possibilità di raccogliere info su di loro, ancora una volta, tramite i filmati ed i dialoghi.

Individui e tipi: qui notiamo una prima differenza, seppur minima, tra questo spin-off e il suo gioco di riferimento. In Halo Wars infatti, tutti i nove personaggi principali figurano come "tipi". Forse, soltanto il protagonista, John Forge, potrebbe essere affiancato al significato di "individuo", ma anche se così fosse, ciò non basterebbe a smuovere il valore assegnato, che rimarrebbe così sullo 0.

Numero di funzioni: anche qui il punteggio dello spin-off emula quello del gioco principale. Nonostante abbia qualche personaggio in meno rispetto alla sua controparte, i nove personaggi di Halo Wars ricoprono comunque 5 funzioni sulle 10 proposte, per un punteggio di 3 su 5. Il sergente John Forge è il protagonista, il Capitano Cutter, la dottoressa Ellen e l'IA Serina sono alleati o co-protagonisti, Rimorso e l'Arbiter antagonisti con le loro truppe come nemici.

6.4.3 Analisi dell'ambientazione, Halo 3

Esplorazione ed univocità I: questa prima formula di analisi del mondo virtuale ci fornisce già una prima indicazione sull'approccio che il titolo ha a proposito della gestione degli spazi nel mondo di gioco. Il valore assegnato di 0 simboleggia una grande "linearità" in questo senso, con le ambientazioni dei vari livelli obbligatorie ma sicuramente studiate ad hoc per la narrazione e lo sviluppo del gameplay.

Esplorazione ed univocità II: l'approccio all'esplorazione cambia con questa seconda formula, dove al gioco viene assegnato un valore di 3 su 5. Halo 3, infatti, se non attraverso le zone vere e proprie, può provare a spingere il giocatore verso l'esplorazione inserendo nei suoi livelli alcuni esempi di easter egg, costringendo il giocatore a cercare munizioni ed armamenti oltre a proporre alcuni tipi di collezionabili - dei teschi che una volta trovati permettono l'attivazione di determinati modificatori che alterano la partita stessa e dei terminali tramite cui raccogliere informazioni su eventi passati.



↑ **Figura 24:** uno dei teschi collezionabili disseminati nei livelli di Halo 3

6.4.4 Analisi dell'ambientazione, Halo Wars

Esplorazione ed univocità I: anche Halo Wars riceve un valore pari a 0 relativamente a questa prima formula. Così come in Halo 3 evidentemente il genere di esplorazione preso in considerazione qui non è contemplato, andando a preferire da questo punto di vista un percorso nei vari livelli maggiormente lineare.

Esplorazione ed univocità II: anche nello spin-off c'è una maggiore attenzione all'esplorazione attraverso l'inserimento negli scenari oggetti ed elementi da recuperare raccogliere. Il valore relativo alla formula è però di 2 su 5: oltre alle risorse stesse, vitali per costruire edifici e reclutare truppe, è possibile rintracciare nei vari livelli anche dei collezionabili, nello specifico "scatole nere" che daranno al giocatore l'accesso a informazioni e contenuti relativi alla storia del mondo di gioco e dei teschi, con funzione del tutto simile a quelli presenti in Halo 3.

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ **Figura 25:** al centro è possibile notare una delle "scatole nere" sparse nei vari scenari

Varietà delle zone: se le zone non sfruttate per incentivare l'esplorazione, in Halo 3 quantomeno ve ne sono alcune che predispongono il giocatore in precise condizioni mentali. Nello specifico, sono presenti un'arena boss, e una zona a tempo, entrambe nello stesso livello. Se l'arena costringe il giocatore a scontrarsi con il nemici che ha davanti senza possibilità di fuga, la zona a tempo - tra l'altro iconica del franchise e conosciuta come "Warthog Run" - lo porta a fuggire il più velocemente possibile per salvarsi la vita, passando tra l'altro su piattaforme che minacciano di cedere da un momento all'altro. Il valore assegnato è quindi di 2 su 5.

Numero di informazioni: ritroviamo la formula relativa alle informazioni anche nell'ambientazione. A differenza di ciò che avviene con i personaggi, dove Halo 3 aveva ricevuto 3 punti su 5, in questo caso il valore assegnato si ferma ad 1 punto su 5. In questo titolo, infatti, sono rintracciabili solo informazioni sul mondo esterno nei già citati terminali. Differente è invece l'approccio dell'intera saga a questa tematica, com'è intuibile che sia. Senza entrare troppo nei dettagli, dal primo capitolo al terzo, Halo fornisce non sol ulteriori informazioni relative al mondo espanso, ma anche sugli avvenimenti passati e, in generale, sull'organizzazione del mondo.



↑ **Figura 26:** un frammento della "Warthog Run", durante il finale di Halo 3

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off

Varietà delle zone: più limitato da questo punto di vista è invece il capitolo spin-off. L'unica tipologia di zone "extra" che possiamo riscontrare in esso è infatti quello della zona a tempo: alcuni livelli, infatti, sono pensati esattamente con questa logica, mettendo il giocatore in una condizione di conseguente ansia, in cui valutare rapidamente le proprie decisioni consapevoli del fatto che un errore potrebbe anche costare caro.

Numero di informazioni: a differenza del titolo principale, Halo Wars, forte del fatto di essere un capitolo tecnicamente auto-conclusivo (seppur sia uscito dopo anni un seguito), offre da sé un numero maggiore di informazioni, di cui è sinonimo il valore di 3 su 5. Grazie anche alle scatole nere rintracciabili nei livelli di gioco ed ad una linea temporale consultabile, il gioco fornisce al giocatore informazioni paragonabili a quelle della saga, quindi sul passato, sul mondo espanso e sulla sua organizzazione.



↑ **Figura 27:** una delle missioni - e quindi delle aree - a tempo di Halo Wars

Mutamento del mondo: come ultima formula per l'ambientazione abbiamo la valutazione dell'evoluzione del mondo stesso. In Halo 3, questo è però fondamentalmente statico: aldilà della varietà di scenari che si incontrano nei vari livelli, il giocatore non ha alcun modo per agire sul mondo stesso, né quest'ultimo varia nei modi descritti da questa formula, da cui il valore di 0 assegnato.

6.4.5 Analisi della narrazione, Halo 3

Numero di canali proposti: arriviamo all'ultima sezione, quella della narrazione e alla prima formula ad essa inerente. Per quanto riguarda i canali proposti, Halo 3 fa leva unicamente sulle cutscene. Non vi è modo di interagire spontaneamente con altri personaggi, né vi sono missioni di ricerca informazioni o caricamenti che forniscano info al giocatore, da cui il valore di 1 su 5.

Numero di canali opzionali: anche qui il valore assegnato è indice dell'utilizzo di un unico canale di questo genere. A permettere di assegnare un punto è la presenza dei terminali - considerati nella formula come "documenti" - già citati in precedenza e sparsi per alcuni livelli, che il giocatore può rintracciare e consultare.

Numero di canali obbligatori: in questa terza formula relativa ai canali di comunicazione il valore assegnato sale di un punto, assestandosi su 2. In questo caso, infatti, e forse anche per affiancare al meglio le cutscene - che come abbiamo visto sono l'unico canale proposto per la narrazione - Halo 3 fa leva sia sui dialoghi obbligatori, che avvengono cioè durante la sessione di gioco, sia su scene predeterminate, che di quando in quando fanno andare avanti la storia o comunque ne modificano il proseguimento.

Intromissione e passività: com'è forse possibile immaginare anche solo partendo dal genere, Halo 3 è un titolo che non permette alcun tipo di intromissione nello svolgersi della trama da parte del personaggio, ricalcando un po' lo stesso approccio che il titolo ha nei confronti

Mutamento del mondo: anche per Halo Wars vale il medesimo discorso fatto con il suo capitolo di riferimento. Nonostante gli scenari cambino spesso e volentieri man mano che il gioco avanza, il mondo non muta nei modi che analizziamo qui, né tramite l'azione del giocatore, né di per sé.

6.4.6 Analisi della narrazione, Halo Wars

Numero di canali proposti: il capitolo spin-off segue di pari passo i metodi usati dal titolo principale, avvalendosi, tra le differenti opzioni presenti tra i canali proposti, unicamente dei filmati.

Numero di canali opzionali: in fotocopia a quanto abbiamo visto con la formula precedente, di nuovo lo spin-off si comporta esattamente come il gioco principale di riferimento, proponendo solo un canale opzionale - le "scatole nere", anch'esse già citate in precedenza - che si comportano esattamente come i terminali, da trovare nei vari scenari, garantiscono l'accesso a dei "documenti" informativi.

Numero di canali obbligatori: a differenza delle formule precedenti relative ai canali di comunicazione, il punteggio di questo spin-off non ricalca quello del gioco principale, fermandosi su 1 punto su 5. A differenza del titolo principale infatti, Halo Wars conta soltanto sui dialoghi d'intermezzo, senza presentare esempi di altri criteri.

Intromissione e passività: qui invece assistiamo ad un'altra differenza tutto sommato evidente - soprattutto in relazione alle numerosissime somiglianze. Halo Wars infatti offre qualche possibilità in più al giocatore di relazionarsi con lo svolgere del gioco e delle sue missioni. Offrendo obiettivi secondari, questo titolo garantisce un minimo livello di "libertà temporale", lasciando al giocatore la possibilità di scegliere quando e se compiere tali obiettivi. Inoltre, in alcune missioni e scenari, è possibile eventualmente fallire parte degli obiettivi richiesti: ad esempio, se il giocatore ha il compito di proteggere tre navi da trasporto dai nemici, potrà comunque perderne due senza fallire

dell'incentivare l'esplorazione tramite l'inserimento di aree apposite. Il valore non può che essere quindi di 0.

Familiarità e novità: giungiamo infine all'ultima formula relativa alla narrazione. Rispetto alla struttura del Monomito, Halo 3 propone una trama poco caratterizzata dai tipici eventi di questa struttura narrativa, cercando probabilmente anche così di sorprendere il giocatore. Di essi, infatti, sono rintracciabili solamente i passaggi denominati "il percorso delle prove", "l'incontro con la dea", "la benedizione finale", "il rifiuto del ritorno" e "la libertà di vivere". Potrebbe venire da pensare che, il basso numero di eventi presenti dipenda dal fatto che il gioco sia uscito come ultimo capitolo della saga, ma anche analizzandola in toto - fino all'uscita di Halo 3 - le cose cambiano poco, visto che vanno ad aggiungersi alla conta soltanto "la chiamata all'avventura", "la conciliazione con l'abisso" e "l'apoteosi". Halo 3 ottiene un punteggio di 1 su 5, la saga si sposta di poco, 2 su 5.



↑ **Figura 28:** al centro, uno dei terminali presenti in alcuni livelli di Halo 3

la missione, ma ovviamente incappando nelle conseguenze emotive della cosa - oltre che andando a perdere parte del punteggio.

Familiarità e novità: incredibilmente, pur essendo un gioco con un inizio ed una fine, neanche Halo Wars è particolarmente caratterizzato da una forte presenza dei passaggi tipici della "Hero's Journey". Quelli presenti - e che determinano l'assegnazione di un valore di 1 su 5 - sono "il percorso delle prove", "la benedizione finale" e "il rifiuto del ritorno". Il fatto che il gioco inizi in medias res e si concluda con un finale volutamente aperto, hanno probabilmente determinato ciò almeno in parte.

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ **Figura 29:** riassunto della missione 01 di Halo Wars, con indicati gli obiettivi secondari

6.4.7 Caso studio I: conclusioni

Dopo aver passato in rassegna tutte le formule per entrambi i titoli, è ora di "tirare le somme" su questo primo caso studio. Ci siamo trovati di fronte a due giochi apparentemente del tutto diversi sotto molteplici punti di vista. Partendo dalle meccaniche, anche solo prendendo in considerazione quelle più frequenti elencate nelle rispettive schede di introduzione, si può notare come una sostanziale differenza, l'unica somiglianza sta nel poter "attaccare" i nemici, seppur, anche in questo caso, da una parte lo si fa direttamente, aprendo il fuoco in prima persona, dall'altra invece si dà l'ordine di attaccare.

Anche i gesti che e le azioni che il giocatore deve compiere sono su due piani differenti, in Halo 3 si muovono le levette per mirare e muoversi, in Halo Wars per scorrere la mappa, nel primo premere il grilletto destro - che corrisponde al fare fuoco con l'arma equipaggiata - è una delle cose più frequenti da farsi, nel secondo invece è una costante usare i tasti A e X per selezionare, muovere e far agire le unità. Anche l'HUD e l'interfaccia in generale - come già si può intuire dagli esempi appena visti - sono sostanzialmente diversi: Halo Wars è ricco di menù di gioco che Halo 3 non ha, mentre quest'ultimo possiede una serie di indicatori integrati nella visuale che migliorano l'immersione.

Si possono però trovare anche alcuni punti in comune, soprattutto per quanto riguarda l'atmosfera e l'estetica. Pur non conoscendo i due titoli, è difficile non ricondurli alla stessa matrice osservandone delle cutscene, il design dei personaggi - in particolar modo i soldati Spartan o gli Elite Covenant - così come simile è anche il mood trasmesso, di una guerra difficile e disperata per la salvezza dell'umanità e non solo.

Per andare però più nel profondo alla ricerca di somiglianze e differenze è necessario affidarsi allo strumento di analisi che viene presentato in questa tesi. Già solo guardando i grafici a pagina 124 e pagina 125 ci si può fare un'idea di come, anche più nel dettaglio, i due giochi seguano un modus operandi piuttosto simile. Halo Wars, da questo punto di vista, sembra quasi una "traduzione" di Halo 3 in chiave RTS. Le differenze, infatti, già ampiamente analizzate nelle pagine

precedenti, si riducono a pochi punti relativi ai valori assegnati, e addirittura le formule meno simili tra loro non superano comunque i 2 punti di distacco (nello specifico, si tratta delle formule "Individui e tipi", "Intromissione e passività" e "Numero di informazioni"). La gestione e la rappresentazione dei personaggi è simile, l'approccio alla narrazione è allo stesso modo molto simile, con entrambi i giochi che sembrano volere generare l'esperienza relativa ad essa più tramite la storia in sé per come essa è, e non per come viene narrata o per quanto il giocatore possa interagirvi. Stesso discorso dicasi per il mondo di gioco, che, come anche le formule testimoniano, è più uno sfondo intangibile e lineare ma evidentemente ben caratterizzato, tanto che la saga stessa prende nome dalla sua ambientazione più importante. Le piccole divergenze, inoltre, si fanno ancora più labili nel momento in cui - per le formule di ambientazione e narrazione - si va a considerare anche l'approccio della trilogia per intero: se in Halo 3 le informazioni date sul mondo sono meno rispetto ad Halo Wars, quest'ultimo - titolo con una sua conclusione - risulta in realtà in linea con le informazioni date nei primi tre capitoli della saga considerati assieme.

Riproporre determinati canoni e caratteristiche del titolo principale nello spin-off potrebbe essere considerabile come un possibile metodo per, in un certo senso, sfruttare anche il già visto concetto di repertorio, mettendo cioè il giocatore in una condizione in cui si trova a suo agio, prova una certa familiarità inconscia pur trovandosi alle prese con meccaniche e gestione delle stesse notevolmente diverse.

6.5 Caso studio II: Super Mario 64



↑ *Figura 30: Super Mario 64, dettaglio della copertina di gioco*

Uscito nel 1996 per l'allora nuovissima console di Nintendo, il Nintendo 64, Super Mario 64 è un videogioco platformer, ottavo capitolo della saga principale di Mario, e primo titolo in cui viene introdotta la tridimensionalità - tutti i capitoli precedenti infatti erano caratterizzati dall'uso del 2D. Al comando dell'iconico idraulico, il giocatore ha la missione di salvare la principessa Peach dalle grinfie del malvagio Bowser - tipico topoi della serie.

Super Mario 64 è suddiviso in 15 livelli diversi, ognuno con una sua ambientazione specifica. Mario può avervi accesso da una sorta di "hub" centrale, il castello di Peach. In esso sono sparsi numerosi portali, ognuno dei quali conduce ad un livello diverso. Ogni livello offre al giocatore una missione principale - da completarsi la prima volta che vi si accede - e tre ulteriori missioni secondarie - da completarsi, nell'ordine, la seconda, terza e quarta volta che il giocatore ci entra. Queste missioni possono essere del più vario genere: tipico è il dover sconfiggere un boss situato all'interno del livello stesso, ma molto comuni sono anche gare di velocità con altri NPC, il dover raccogliere rapidamente un certo quantitativo di monete rosse o il raggiungere una specifica area.

La ricompensa per ognuna di queste missioni è una delle 120 Power Star presenti nel gioco. Queste "stelle" servono al giocatore per progredire nei livelli stessi: non tutti sono, infatti, immediatamente accessibili, bensì richiedono un certo numero di Power Star per accedervi. 105 di esse sono ottenibili proprio tramite le missioni, le altre 15 invece sono considerate "segrete" e hanno differenti metodi di ottenimento. Oltre alle stelle, nei livelli sono presenti altri 13 oggetti. Le immancabili monete, tipiche dei giochi del franchise, in tre varianti differenti per valore, l'altrettanto famoso fungo "1up" che garantisce una vita extra, un cuore atto a far recuperare vita, il guscio Koopa, da usare come arma, tre cappelli differenti con altrettante funzioni e 3 blocchi da distruggere, contenenti alcuni degli oggetti sopracitati.

A fianco a stelle ed oggetti ovviamente sono presenti anche un folto numero di nemici ed ostacoli di vario genere, a cui vanno poi sommati ulteriormente 9 miniboss e boss - citati precedentemente come obiettivo di alcune missioni - mentre 14 sono gli alleati che Mario incontra durante il gioco.

L'HUD di gioco è molto semplice, in alto sono posti gli indicatori relativi alle vite accumulate, alle monete raccolte ed alle Power Star ottenute. Occasionalmente possono apparire a schermo indicatori relativi alla vita rimanente o altri elementi simili. Il gioco è interamente in terza persona, particolare è anche la scelta di inserire un vero e proprio personaggio - uno dei fratelli Lakitu - che segue, armato di telecamera, segue Mario, quasi a "giustificare" l'inquadratura.

Sviluppatore: Nintendo EAD

Publisher: Nintendo

Genere: Platformer

Contesto tecnologico: Nintendo 64

Anno di uscita: 1996

Mood: allegro, leggero, semi-fantasy

Vendite: >11.91 milioni (2015)

Responso critica: 94/100 (Metacritic)

Tempo di completamento: da 12 a 20.5 ore

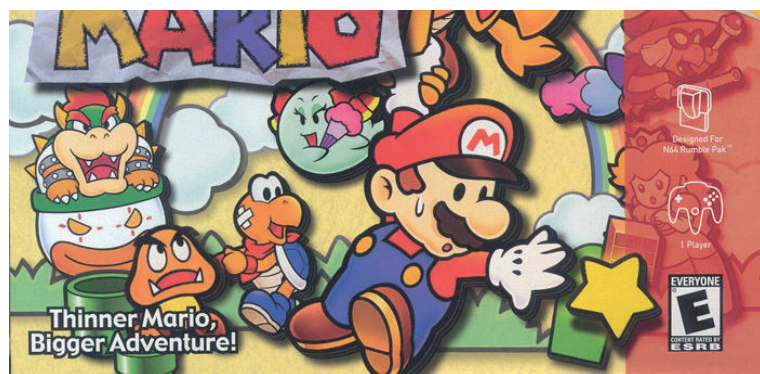
Pegi: +3

Modalità di gioco: SP

Stile grafico: cartoon, 3D

Azioni frequenti: saltare, correre, colpire, essere colpiti, raccogliere una moneta

6.6 Caso studio II: Paper Mario



↑ **Figura 31:** *Paper Mario*, dettaglio della copertina di gioco

Paper Mario (chiamato in Giappone Mario Story) è il secondo titolo di stampo RPG del franchise di Mario, sviluppato per il Nintendo 64 e rilasciato nell'agosto del 2000. Dal particolare stile grafico, che fonde insieme un ambiente tridimensionale a dei personaggi bidimensionali, che appaiono come fossero disegnati su fogli di carta (da cui il nome occidentale), questo titolo ibrida al suo interno meccaniche proprie dei più diffusi RPG giapponesi, come gli scontri a turni, agli aspetti tipici dei platform di Mario, dall'uso del salto come attacco a numerosi nemici ed oggetti ricorrenti.

La storia raccontata in Paper Mario ricalca quelle già vissute in molti dei precedenti capitoli della saga principale, Bowser, impadronitosi dello Star Rod e imprigionati i suoi guardiani, gli "Spiriti Stellari", riesce a rapire Peach sollevando il suo castello nel cielo. Mario ha il compito di liberare tutti gli Spiriti Stellari, così da poter salvare sia la principessa che il regno.

Il gioco è suddiviso in 8 capitoli differenti, ognuno tendenzialmente ambientato in un'area diversa del Regno dei Funghi, caratterizzato dai suoi NPC, nemici, boss-opzionali, mini-boss e boss finali. Il giocatore

è libero di esplorare ogni capitolo e di tornare nei capitoli già superati a suo piacimento. Al completamento di ognuno di essi - escluso l'ultimo - Mario libererà uno degli Spiriti, azione che aumenterà la sua "energia stella" - statistica utile ad usare mosse speciali in combattimento - e che gli garantirà anche l'apprendimento di nuovi poteri.

Nei vari livelli, sparsi nell'ambientazione o ottenibili da combattimenti, missioni ed interazione, sono presenti anche un vastissimo numero di oggetti diversi, raggruppabili in "oggetti chiave", "oggetti comuni", "badge", "miglioramenti", "oggetti benefici" e "ostacoli". Inoltre, nel corso dell'avventura Mario ha occasione di incontrare 8 specifici NPC che possono seguirlo nel viaggio, aventi ognuno poteri particolari utili sia nell'esplorazione, sia nel combattimento.

L'HUD, che durante il gioco normale è assente, ricompare durante ogni genere di interazione, l'uso e il ritrovamento di un oggetto o durante i dialoghi. I suoi elementi principali sono le statistiche attuali di Mario, punti vita, energia stella, badge, monete, che di solito compaiono nella parte superiore dello schermo, e i numerosi "fumetti" all'interno dei quali trovano spazio dialoghi, descrizioni e funzioni degli oggetti, che invece possono comparire sia in alto, sia in basso che al centro dello schermo. Particolare è la schermata di combattimento, che appare buona parte delle volte in cui si affronta un nemico, in cui le statistiche di Mario sono sempre visibili così come la barra della vita dei nemici, i danni fatti e subiti, ed è presente un menù semi-circolare tramite cui utilizzare e visualizzare oggetti, mosse ed abilità.

Sviluppatore: Intelligent Systems

Publisher: Nintendo

Genere: Platformer, RPG

Contesto tecnologico: Nintendo 64

Anno di uscita: 2000

Mood: allegro, leggero, semi-fantasy

Vendite: >1.37 milioni (2015)

Responso critica: 93/100 (Metacritic)

Tempo di completamento: da 23 a 33.5 ore

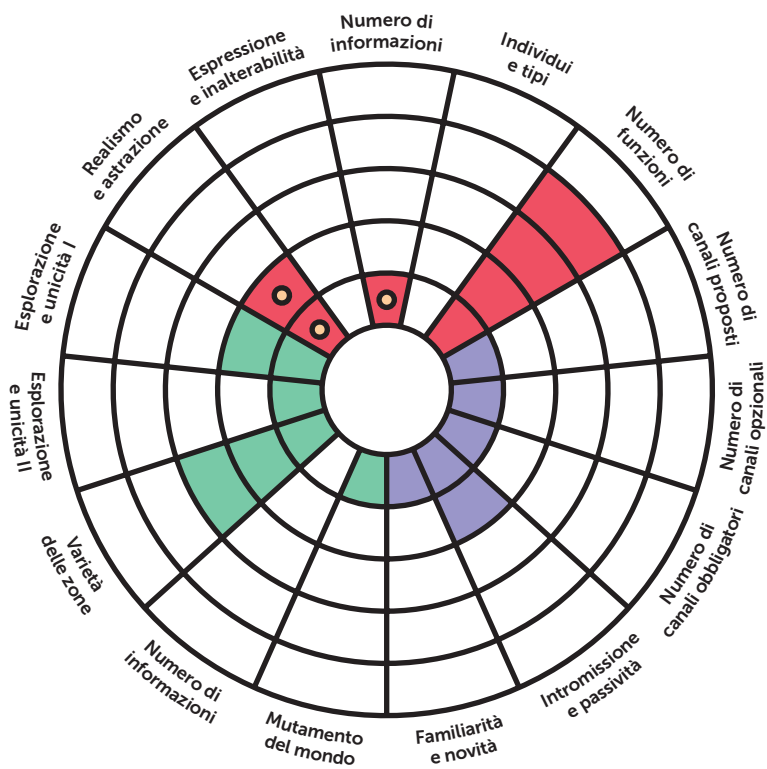
Pegi: +3

Modalità di gioco: SP

Stile grafico: cut-out, 3D

Azioni frequenti: saltare, correre, entrare in combattimento, trovare ed usare oggetti

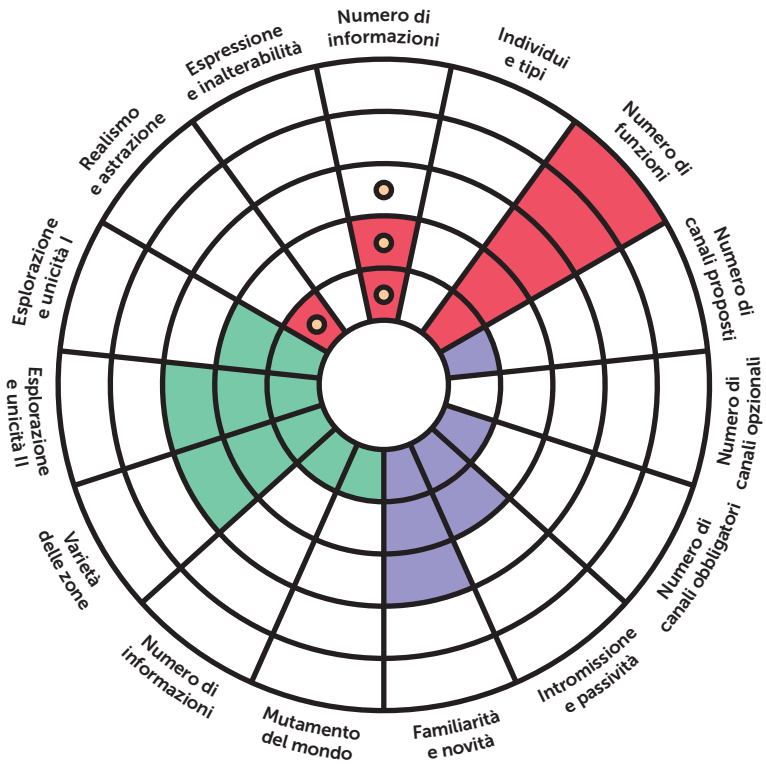
6.7 Confronto



NB: tutte le pagine a sinistra in questa sezione sono relative al titolo principale

↑ **Grafico 16:** applicazione formule ad *Super Mario 64*

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ Grafico 17: applicazione formule a Paper Mario

6.7.1 Analisi dei personaggi, Super Mario 64

Realismo ed astrazione: per quanto riguarda l'aspetto visivo dei personaggi di questo titolo, intuitivamente ci troviamo in una situazione in cui l'astrazione è abbastanza evidente. Rispetto alla scala proposta in questo strumento, infatti, i due punti di realismo sono da ricercarsi nella tridimensionalità dei personaggi e nell loro aspetto fisico tutto sommato plausibile, mentre per il resto sono volutamente privi di proporzioni corrette, di dettagli supplementari e propongono un uso molto cartonesco anche dei colori.

Espressione ed inalterabilità: anche in questa formula il valore assegnato è molto basso, anzi, ancor più basso rispetto al quanto visto in quella precedente, visto che in questo caso corrisponde a 0 su 5, comunicandoci una forte inalterabilità dei personaggi, che, per l'appunto, non possono essere personalizzati o modificati in alcun modo secondo i criteri qui considerati.



↑ **Figura 32:** Mario non è certo un personaggio che ricerca un forte realismo estetico

6.7.2 Analisi dei personaggi, Paper Mario

Realismo ed astrazione: in questo caso il capitolo spin-off si distacca lievemente da quello principale. I personaggi di Paper Mario, infatti, sono ancora più astratti rispetto a quelli di Super Mario 64, da cui il valore di 1 su 5 assegnato. In questo spin-off infatti essi perdono la tridimensionalità, ma mantengono un aspetto quantomeno plausibile, nonostante siano come disegnati su dei fogli di carta, quasi più come loro rappresentazione che personaggi veri e propri.

Espressione ed inalterabilità: in questo caso invece lo spin-off si comporta esattamente come il titolo principale, non offrendo alcuna modalità di personalizzazione così come considerate da questa formula, nonostante il passaggio dal platform ad un genere, l'RPG, che solitamente vanta una buona disponibilità di opzioni in questo senso.

Numero di informazioni: qui possiamo notare una prima differenza



↑ **Figura 33:** in Paper Mario, ad ambientazioni 3D si affiancano personaggi in cut-out

Numero di informazioni: anche per quanto riguarda le informazioni, nel gioco non viene comunicato quasi nulla. Si tratta di una caratteristica molto comune ai titoli di Mario prodotti fino a questo - e per dirla tutta, molto frequente anche nei titoli successivi e più moderni. L'unica cosa infatti un po' distinguibile sono le relazioni tra i personaggi, deducibili fondamentalmente dalle missioni da compiere e dall'interazione tra gli stessi. Mario è ovviamente amico sia della regina Peach che dei Toad, motivo per cui parte in missione al salvataggio della prima e viene aiutato dai secondi. Bowser è invece puramente il cattivo della storia, nemico di Mario che desidera ardentemente sconfiggere. Da cui il punteggio assegnato di 1 su 5.

Individui e tipi: anche in virtù di quel che è stato scritto per la formula precedente, e prendendo in considerazione anche la semplicità e linearità della storia, non sorprende come i personaggi in Super Mario 64 siano piuttosto statici da questo punto di vista. Anche questa è una caratteristica abbastanza tipica del brand, nata fondamentalmente dal desiderio dichiarato degli sviluppatori di concentrarsi più sulle meccaniche e dinamiche di gioco, piuttosto che sulla creazione di una storia complessa. Il valore assegnato non può che essere di 0, indicando la tendenza totale verso i tipi.

Numero di funzioni: arriviamo all'ultima formula relativa ai personaggi dove però troviamo un punteggio in totale controtendenza rispetto a quelli visti precedentemente, di 4 punti su 5. Super Mario 64, infatti, nonostante la già citata semplicità della storia e anche un numero comunque ridotto di personaggi, è in grado di proporre al giocatore ben 8 dei 10 ruoli considerati da questa formula. Mario è ovviamente il protagonista, Toad è pronto ad aiutarlo fornendogli indizi, incoraggiamento e suggerimenti e ricadendo così nella categoria del giver. Ovviamente i diversi nemici sparsi nei livelli sono, per l'appunto, dei nemici o degli ostacoli, a seconda del caso. Bowser è l'antagonista principale, ma anche un boss al pari di tutti gli altri affrontabili in ogni livello. Peach è un personaggio-obiettivo, vista la missione di salvataggio in cui Mario si lancia ed, infine, i fratelli Lakitu, come quello che segue il protagonista armato di telecamera, sono personaggi di contorno.

più evidente tra gioco principale e spin-off. Se in Super Mario 64 le informazioni sono ridotte al minimo o quasi, in Paper Mario, grazie comunque ad una struttura di gioco più complessa, ad una più alta varietà di NPC e un conseguente numero maggiore di dialoghi ed interazioni, è possibile distinguere in maniera maggiore sia le relazioni, sia il carattere, sia gli ideali e le motivazioni, perlomeno dei personaggi principali. Di Mario infatti, riusciamo a distinguere unicamente le relazioni - o meglio, è possibile comprendere i rapporti che gli altri personaggi hanno con lui più che il viceversa - e il carattere. Nonostante sia il protagonista, difatti, Mario non parla mai durante il gioco, impedendoci di individuare particolare ideali o motivazioni. Da cui il punteggio di 2 su 5 per il protagonista, di 3 su 5 per i personaggi principali.

Individui e tipi: ancora una volta, nonostante il cambio di tipologia di gioco e una storia sicuramente più ricca e particolareggiata, i personaggi di Paper Mario risultano essere piuttosto "piatti" in questo senso, non andando mai a mutare con l'avanzare del gioco, da cui il punteggio di 0 su 5 ad indicare l'assoluta prevalenza di tipi.

Numero di funzioni: così come in Super Mario 64, questa formula mostrava una forte controtendenza rispetto alle altre, con Paper Mario che addirittura arriva a ottenere un valore di 5 su 5. In questo gioco, infatti, grazie anche all'elevato numero di personaggi ed NPC presenti è possibile rintracciare ben 9 ruoli su 10 di quelli indicati. Partendo da Mario come protagonista, oltre a molti personaggi di contorno individuabili tra i vari NPC sopra citati, abbiamo un folto numero di compagni che lo seguono e lo affiancano nella sua missione, sia nell'esplorare le varie ambientazioni, sia nell'affrontare i numerosi nemici ed ostacoli sparsi nei vari capitoli. L'antagonista è ancora una volta Bowser, che, esattamente come in Super Mario 64, è anche un boss, così come lo sono tutte le altre creature - opzionali e non - con cui Mario si scontra alla fine di ogni livello e non solo. Numerosi sono poi i giver, tra mercanti e personaggi che danno missioni e ricompense mentre Peach è di nuovo un personaggio-obiettivo, venendo rapita da Bowser, anche se in Paper Mario ha un ruolo molto più attivo, aiutando Mario e fornendogli oggetti, bonus ed assistenza.

6.7.3 Analisi dell'ambientazione, Super Mario 64

Esplorazione ed univocità I: per quanto riguarda questa prima formula di analisi dell'ambientazione, abbiamo un punteggio di 2 su 5. Super Mario 64 infatti, grazie alla sua struttura di gioco che, seppur in un certo senso open-world o comunque open-map, ricalca ed espande quella dei capitoli precedenti. Ad un hub centrale infatti, si affiancano degli scenari, delle ambientazioni più che dei normali livelli, che il giocatore affronta e sblocca proseguendo nel gioco e sbloccando sempre più Power Star. Importante per questa formula poi è anche la presenza di aree segrete, essenziali per il completamento al 100% del gioco dato che nascono al loro interno proprio alcune di queste Power Star. Menzione speciale alla zona visitabile al di sopra del castello di Peach - l'hub centrale appunto - raggiungibile unicamente dopo aver ottenuto tutte le stelle e dove Yoshi donerà al giocatore sia 99 vite che l'abilità triplo salto.

Esplorazione ed univocità II: nonostante il grande numero di scenari differenti, per quanto riguarda questa formula l'unico elemento di rilievo è la presenza di collezionabili - le monete - che, non solo curano ed donano vite al giocatore, ma gli permettono anche di guadagnare Power Star, da cui il valore di 1 su 5.



↑ **Figura 34:** il Castello di Peach, l'hub centrale da cui si dipana tutto il gioco

6.7.4 Analisi dell'ambientazione, Paper Mario

Esplorazione ed univocità I: questa prima formula legata all'ambientazione ci mostra un approccio tutto sommato simile a quello del titolo principale da parte dello spin-off, per cui valore assegnato è di 2 su 5. In Paper Mario, infatti, abbiamo sia la suddivisione in aree - dipendente dalla struttura del gioco, che porta il giocatore ad esplorare via via zone nuove di capitolo in capitolo - sia la presenza di una sorta di viaggio rapido - un sistema di tubature che permettono di passare rapidamente da una regione all'altra.

Esplorazione ed univocità II: in questo caso invece si nota una differenza tutto sommato evidente tra l'approccio del titolo principale e dello spin-off: Paper Mario, infatti, inserisce all'interno dei suoi scenari e delle sue aree sia dei collezionabili - le "scheggiastelle", da scambiare con uno specifico NPC, Merlow, per altri oggetti e bonus - sia esempi di equipaggiamento unico - stivali e martello di Mario di potenza diversa - sia propone una dinamica simile a quella dell'esauribilità delle risorse, dotando Mario di numero oggetti usa e getta da dover quindi rimpiazzare all'occorrenza. Il valore relativo a questa formula di conseguenza è di 3 su 5.



↑ **Figura 35:** una delle "scheggiastelle" sparse qua e là nel gioco

Varietà delle zone: in questo caso il titolo ottiene un punteggio di 3 su 5. Super Mario 64 infatti propone nei suoi scenari ben tre tipologie di aeree "extra": in primis abbiamo le zone sicure, come ad esempio le aree base del castello, dove il giocatore non corre alcun rischio di subire danni o di ritrovarsi in pericolo. Seguono poi le già citate aree segrete, descritte nella formula precedente ma anche hanno, com'è stato detto, rilevanza anche in questa. Per ultimo infine abbiamo le arene boss, zone presenti in quasi ogni scenario dove il giocatore avrà occasione di affrontare il boss di turno.

Numero di informazioni: a differenza di ciò che accade con i personaggi, dove perlomeno è possibile rilevare qualche informazione sulle relazioni, per quanto riguarda il mondo invece in Super Mario 64 non ci viene detto alcunché. Entrando nei vari scenari partendo dal castello e non avendo accesso ad una mappa, non è possibile neanche stabilire, per esempio, la posizione reciproca delle varie regioni piuttosto che le loro caratteristiche. Il valore assegnato non può che essere quindi di 0 su 5.



↑ **Figura 36:** uno dei quadri presenti nel Castello da cui accedere ad uno dei livelli

Varietà delle zone: per quanto riguarda la varietà delle zone segue di pari passo Super Mario 64. Non solo il valore assegnato è il medesimo, 3 su 5, ma molto simili sono anche i criteri di riferimento. Paper Mario infatti offre al giocatore sia delle zone sicure - come i villaggi e le città prive di nemici - sia delle arene boss - le aree dei vari capitoli dove al giocatore va il compito di affrontare e sconfiggere il boss di turno. A differenza del titolo principale lo spin-off non presenta aree segrete, ma molte aree presenti nei vari capitoli sono affiancabili alla definizione di dungeon, con sfide, enigmi e boss.

Numero di informazioni: neppure un titolo di stampo RPG smuove troppo il numero di informazioni che il brand di Mario sembra fornire nei suoi giochi. Paper Mario si guadagna 1 punto su 5 grazie alla presenza di una mappa consultabile nel gioco, che permette al giocatore quantomeno di avere informazioni sul posizionamento reciproco delle varie aree, la loro morfologia e il loro aspetto.



↑ **Figura 37:** Lava Piranha, boss finale del capitolo 5 nella sua "arena"

Mutamento del mondo: non vi è moltissimo da dire neanche riguardo quest'ultima formula di analisi dell'ambientazione, l'unico criterio presente nel gioco è infatti l'ampliamento dello spazio, dipendente proprio dalla possibilità di sbloccare ed accedere man mano ad aree sempre nuove via via che si prosegue nel gioco.

6.7.5 Analisi della narrazione, Super Mario 64

Numero di canali proposti: partiamo con la prima formula dell'ultima sezione in cui Super Mario 64 ha assegnato un valore di 1 su 5. Infatti, il titolo propone come unico canale di comunicazione i dialoghi d'interazione, che il giocatore sceglie volutamente di intrattenere ad esempio con Toad.

Numero di canali opzionali: anche in questa formula a Super Mario 64 viene assegnato il punteggio di 1 su 5. Gli unici elementi riconducibili a dei canali opzionali sono infatti i numerosi cartelli sparsi per il mondo di gioco. Essi forniscono principalmente informazioni legate al gameplay - tasti da premere, azioni da compiere - ma spesso recano anche delle piccole informazioni di carattere narrativo, che seppur minimali ci permettono di riconoscerle come "documenti" e quindi assegnare il punto.

Numero di canali obbligatori: la terza formula relativa ai canali segue di pari passo le prime due, con un valore assegnato di 1 su 5. In questo caso, l'unico canale rintracciabile corrisponde alle cutscene non saltabili, peraltro l'unica tipologia di filmato presente nel gioco.

Intromissione e passività: da questo punto di vista il gioco ottiene un valore di 2 su 5. I criteri che permettono l'assegnazione di questi punti sono entrambi legati alla struttura del gioco. Da una parte, infatti, abbiamo la libertà di agire: il giocatore può decidere di sua iniziativa quali missioni svolgere prima e quali dopo - a patto ovviamente di avere accesso a più livelli, cosa che, man mano che si avanza nel gioco, diventa molto comune, data la non necessità di completare totalmente ogni singolo livello per poter sbloccare quelli successivi. Inoltre, a fronte del fatto che per poter affrontare Bowser nella

Mutamento del mondo: nell'ultima formula dell'ambientazione lo spin-off replica esattamente l'approccio tenuto dal titolo principale. L'unico tipo di mutamento a cui il giocatore assiste è infatti l'ampliamento dello spazio a sua disposizione, con nuove aree che diventano via via disponibili, il punteggio quindi è, per forza di cose, 1 su 5.

6.7.6 Analisi della narrazione, Paper Mario

Numero di canali proposti: nella prima formula della narrazione lo spin-off segue i metodi tracciati dal capitolo principale, avvalendosi di un unico canale di comunicazione di questo genere, i dialoghi d'interazione disponibili con i numerosi NPC sparsi nei vari livelli.

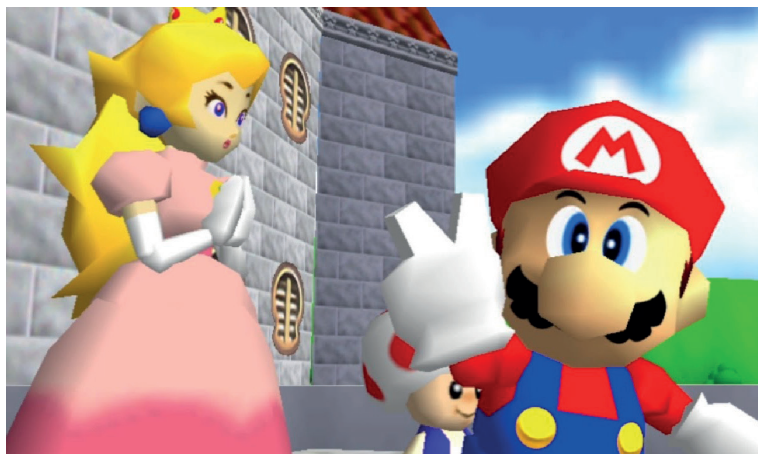
Numero di canali opzionali: qui questo titolo forse un po' sorprende. I canali considerati in questo formula sono infatti spesso più che presenti - se non tutti, comunque almeno in una o due versioni - in una grande fetta di videogiochi di genere RPG. Paper Mario, invece, non ne propone alcuno. Certo, vi sono le descrizioni degli oggetti, ma esse si limitano a descrivere cosa essi facciano dal punto di vista del gameplay o dicono semplicemente cosa l'oggetto sia, né più né meno. Per questo motivo il punteggio assegnato non può che non essere 0 su 5.

Numero di canali obbligatori: se questo titolo spin-off non propone alcun canale opzionale, esso fa invece abbastanza leva sui canali obbligatori. Oltre ai filmati non saltabili - presenti, tra l'altro, anche nel titolo originale - sono presenti anche numerosi dialoghi obbligatori. Questi ultimi, anche se ovviamente possono essere velocizzati premendo più volte il tasto apposito, non possono essere evitati dal giocatore. Il valore assegnato a questa formula è perciò di 2 su 5.

Intromissione e passività: da questo punto di vista Paper Mario rispecchia esattamente l'approccio di Super Mario 64, proponendo anche i medesimi criteri. In un mondo in cui il giocatore è pressoché libero di andare dove più gli pare e piace, è normale sia che egli abbia la libertà temporale di svolgere i compiti nell'ordine che preferisce - seppur certo, con qualche limitazione - sia che disponga di missioni ed obiettivi di secondaria importanza rispetto alla trama principale - come ad

battaglia finale servono soltanto 70 Power Star su 120, molte delle missioni sono definibili come non obbligatorie o secondarie, da cui il secondo criterio.

Familiarità e novità: infine, nel confronto con il Viaggio dell'eroe di Campell ottiene un unico punto sui 5 disponibili, segno che la sua trama, che come ripetuto più volte è piuttosto semplice e lineare, risulta fare proprie poche parti di questa struttura narrativa. Nello specifico, le fasi presenti all'interno di questo titolo sono 4 su 17: "la chiamata all'avventura", "attraversare la prima soglia", "il percorso delle prove" e "la libertà di vivere".

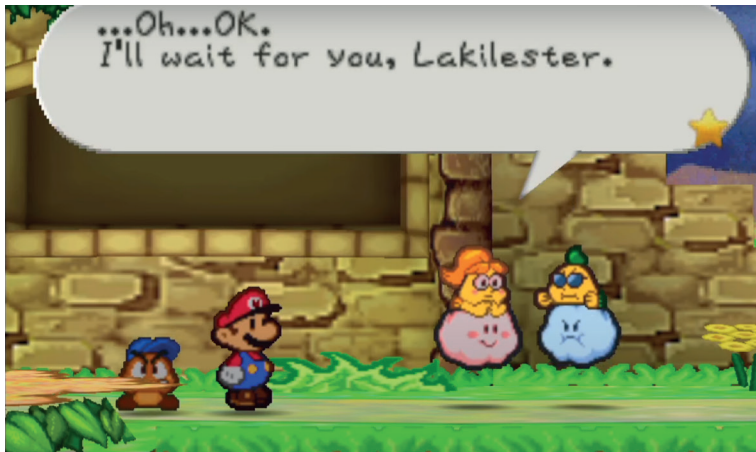


↑ **Figura 38:** immagine derivante da una delle diverse cutscene di gioco obbligatorie

esempio banalmente riportare un oggetto ad un NPC o affrontare un boss opzionale.

Familiarità e novità: dei titoli visti fin'ora Paper Mario è il primo a proporre nella sua trama un discreto numero di passaggi del Viaggio dell'eroe di Campbell. Essi sono: "La chiamata all'avventura", "il percorso delle prove", "incontro con il Mentore", "attraversare la prima soglia", "ventre della balena", "l'incontro con la dea", "conciliazione con l'abisso", "la benedizione finale" e "libertà di vivere". In totale sono 9 passaggi su 17, per un valore assegnato di 3 su 5.

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ **Figura 39:** uno dei numerosi dialoghi obbligatori in cui il giocatore può imbattersi

6.7.7 Caso studio II, conclusioni

Dopo aver analizzato, nel caso precedente, una saga avente una componente e un'importanza di trama tutto sommato non banale, con questo secondo caso studio siamo invece ad osservare un franchise, quello di Mario, che spesso e volentieri nei suoi titoli principali non punta a ricercare una narrazione così spinta, soprattutto se guardiamo a giochi che oramai hanno una certa età. Anche per questo motivo, la scelta dello spin-off con cui eseguire il confronto è ricaduta su un titolo che, invece, potrebbe cercare di calcare almeno un po' di più la mano su questi elementi.

A differenza del caso precedente, i due titoli in questo caso sono un po' più simili tra loro anche osservandoli a livello superficiale: è vero che Paper Mario ha delle "sezioni" di gioco totalmente estranee a Super Mario 64 - dalla raccolta degli oggetti alle ben più evidenti sequenze di combattimento - ma è veramente difficile non ricondurli alla stessa matrice, pur osservandoli anche solo per qualche secondo.

Tramite lo strumento di analisi però possiamo andare ancora una volta più nel profondo ed osservare con maggiore precisione sia le ulteriori somiglianze che le eventuali differenze. Osservando i grafici si potrebbe quasi dire che Paper Mario appaia come una sorta di "versione espansa" rispetto a Super Mario 64: se si escludono infatti le formule "Realismo ed astrazione" e "Numero di canali opzionali", infatti, l'approccio alle restanti formule da parte dello spin-off si sviluppa da quello del titolo principale e lo amplia, aggiungendo elementi ulteriori.

Ecco che forse possiamo iniziare ad intravedere una modalità d'uso per lo strumento di stampo progettuale. Immaginiamo infatti di avere per le mani Super Mario 64, di averlo analizzato e categorizzato secondo i metodi illustrati in questo lavoro, e di dover sviluppare, partendo da questo titolo, un capitolo spin-off di stampo però RPG.

Mario ha delle caratteristiche ben specifiche che molto difficilmente possono essere modificate, neanche a causa di una modifica così radicale del genere: esteticamente, per esempio, Mario ha un aspetto ben definito, sia per colori che per dettagli, dal punto di vista delle

meccaniche il "salto" è estremamente iconico, motivo per cui è buona norma mantenerlo ed inserirlo, con eventuali accorgimenti, anche nel nuovo titolo. Il mood e l'atmosfera del gioco, allo stesso modo, devono rimanere su una rotta precisa, mantenendosi allegri e spensierati mentre dal punto di vista della trama e della narrazione, Mario non propone delle storie così ricche di dettagli ed avvenimenti complessi.

Intrecciando questi concetti con i valori rappresentati dal grafico relativo al titolo principale, è possibile ipotizzare su quali elementi potrebbe essere interessante lavorare e quali meno. Per esempio, per quanto detto difficilmente si potrà andare ad aumentare il valore relativo alla formula "Realismo ed astrazione", così come probabilmente simile sarà anche l'approccio ai personaggi in generale per quanto riguarda il già elevato numero di funzioni proposte. Al contrario, nulla vieta di intervenire, per esempio, sul numero in generale degli NPC presenti - cosa non valutata dallo schema - ma che a sua volta potrebbe portare ad un numero maggiore di interazioni gli stessi, ad un aumento dei dialoghi e quindi ad un incremento delle informazioni date al giocatore anche proprio a proposito dei personaggi stessi. Se il mondo sarà esplorabile - così come è già in una certa entità in Super Mario 64 - sarà forse utile dare al giocatore qualcosa da trovare durante l'esplorazione o, viceversa, riempire il mondo di elementi che invogliano l'esplorazione.

Si tratta soltanto di alcuni dei possibili esempi ipotizzabili e di un esercizio teorico, non possiamo sapere quale processo creativo abbiamo seguito in Intelligent System nella progettazione di Paper Mario, ma è allo stesso tempo interessante notare come una classificazione come quella generata dall'analisi, unita a tutte le considerazioni relative al brand, alle sue caratteristiche ed ai suoi pilastri intoccabili, possa accompagnare e forse aiutare la fase di ideazione dello spin-off.

6.8 Caso studio III: Pokémon versione Diamante



↑ **Figura 40:** schermata principale di *Pokémon Diamante Lucente*, remake dell'originale

Pokémon Versione Diamante, o anche Pokèmon Diamante, è un videogioco di stampo RPG sviluppato da Gamefreak per Nintendo, uscito nel 2006 per la console portatile Nintendo DS assieme a Pokémon Versione Perla, sue versione gemella ed è il quarto titolo della serie principale del brand - quinto considerando anche le prime versioni pubblicate solo in Giappone.

Ambientato nella regione di Sinnoh, Pokémon Diamante inserisce il giocatore nella tipica duplice dinamica caratteristica del brand. Da un parte, l'allenatore impersonato dal giocatore ha come obiettivo quello affrontare e sconfiggere gli otto "capipalestra" - disseminati in diverse città del gioco - per poter accedere alla Lega Pokémon della regione, così da potersi laureare campione. Dall'altra, invece, sempre il giocatore ha la missione di fermare un gruppo di criminali - che in questo gioco risponde al nome di Team Galassia - impedendo loro di raggiungere i loro nefasti scopi.

Anche se non in maniera evidente, il mondo di gioco è suddiviso in diverse aree raggiungibili unicamente con il progredire della trama di gioco. Il giocatore, infatti, seppur libero di andare avanti e indietro a

proprio piacimento negli spazi a lui accessibili, incontrerà di volta in volta degli ostacoli temporaneamente insuperabili, per cui necessiterà talvolta di sconfiggere un dato allenatore o superare una specifica palestra, talvolta di ottenere una mossa da insegnare ad un proprio Pokémon. Per il mondo di gioco sono sparsi numerosissimi oggetti della più varia natura, da strumenti di cura o di potenziamento a merci di scambio. Allo stesso modo, tanti sono anche i personaggi presenti, dagli allenatori ai mercanti ai semplici NPC di vario genere. Ovviamente moltissimi sono anche i pokémon incontrabili, affrontabili e catturabili: Diamante ne introduce 107 nuovi rispetto ai titoli precedenti, portando l'allora totale alla cifra di 493. Non tutti questi sono effettivamente presenti nel gioco, ma essi possono essere aggiunti dai capitoli precedenti, collegando le console.

Per quanto riguarda l'HUD, essa può essere divisa in due - dati i due schermi presenti sulla console Nintendo DS. Nella parte superiore prende scena il gioco vero e proprio: normalmente non vi sono a schermo elementi dell'interfaccia, che invece appaiono all'ingresso in nuove aree o durante le interazioni con oggetti ed NPC, sotto forma di scritte e fumetti posti in alto a sinistra - nel primo caso - o in basso al centro - nel secondo. Particolare è il caso dei combattimenti, strutturati a turni, evenienza in cui appare un'interfaccia apposita rappresentante il proprio pokémon, quello avversario ed una serie di informazioni utili alla lotta. Il secondo schermo svolge invece un ruolo di accompagnamento, mostrando in specifici momenti di gioco mosse, informazioni, azioni effettuabili e via dicendo.

Sviluppatore: Game Freak

Publisher: Nintendo

Genere: RPG

Contesto tecnologico: Nintendo DS

Anno di uscita: 2006

Mood: allegro, epico, semi-fantasy

Vendite: >17.67 milioni (2022, con v. Perla)

Responso critica: 85/100 (Metacritic)

Tempo di completamento: da 26 a 115 ore

Pegi: +3

Modalità di gioco: SP

Stile grafico: isometrica, 3D

Azioni frequenti: muoversi, incontrare, combattere, catturare pokémon, usare oggetti

6.9 Caso studio III: Pokémon Mystery Dungeon: Squadra Blu



↑ **Figura 41:** *Pokémon Mystery Dungeon: Squadra Blu, dettaglio della copertina*

Pokémon Mystery Dungeon: Squadra Blu è un titolo spin-off della franchise Pokémon di genere roguelike pubblicato nel 2005 in Giappone e nel 2006 nel resto del mondo per la console portatile Nintendo DS. Sviluppato da Chunsoft per Nintendo, si tratta del primo titolo dell'omonima serie. Come spesso accade con i titoli del franchise, è uscito in coppia con il titolo gemello Pokémon Mystery Dungeon: Squadra Rossa, disponibile però unicamente per Game Boy Advance (e che non verrà considerato alla pari in questa analisi).

Il gioco prende subito una via abbastanza diversa rispetto a quella tipica della saga principale. Il giocatore impersona un essere umano tramutato in un Pokémon ed affetto da amnesia. Ritrovatosi in un mondo colpito da numerosi disastri naturali, il giocatore incontrerà altri Pokémon con cui formerà una squadra di soccorso. Svolgendo missioni e completando obiettivi, il proprio team acquisirà sempre maggiore forza e fama, accedendo via via a missioni sempre più importanti e incontrando numerosi altri team. Il duplice obiettivo assegnato al protagonista è quello di riuscire a salvare il mondo messo in ginocchio dai già citati cataclismi e contemporaneamente riacquistare i propri ricordi.

Nel mondo di gioco sono disseminati numerosi dungeon di natura diversa, creati proceduralmente dal gioco, all'interno dei quali il giocatore - con il suo team - deve completare missioni, lavori ed obiettivi. Al loro interno sono rintracciabili molti oggetti e strumenti, altri pokémon da incontrare e sconfiggere e, a conclusione di molte missioni, anche dei veri e propri boss - pokémon leggendari particolarmente potenti. È inoltre presenta anche un villaggio, all'interno della quale il giocatore ha una sua base, dove sono presenti mercanti e possono essere iniziate missioni e lavori.

L'HUD è anche in questo titolo suddivisa in due parti, su i due schermi del Nintendo DS. Quando si è nella base o nella città, nello schermo superiore è visualizzata una mappa della regione, nel secondo schermo viene visualizzato il gioco vero e proprio, con il giocatore che si muove nello scenario. Scritte ed immagini appaiono nella parte inferiore durante le interazioni e i dialoghi - accompagnati da eventuali menù nel momento in cui si interagisce con mercanti ed oggetti particolari. Quando si è nei dungeon, invece, sopra vengono visualizzati i pokémon che compongono la squadra e le loro caratteristiche - vita, oggetti, esperienza, mentre nello schermo sotto - oltre al gioco - è sempre presente l'elenco degli eventi salienti così come una mappa del piano corrente, alcuni indicatori di stato per i vari pokémon e le icone per accedere a vari menù, dagli oggetti, delle mosse alla squadra. Durante i combattimenti - che sono a turni - vengono inoltre visualizzati gli effetti delle mosse e i danni inflitti.

Sviluppatore: Chunsoft/ The Pokémon Company

Publisher: Nintendo

Genere: roguelike, dungeon-crawler

Contesto tecnologico: Nintendo DS

Anno di uscita: 2005

Mood: allegro, leggero, semi-fantasy

Vendite: >3.08 milioni (2007)

Responso critica: 62/100 (Metacritic)

Tempo di completamento: da 19,5 a 189 ore

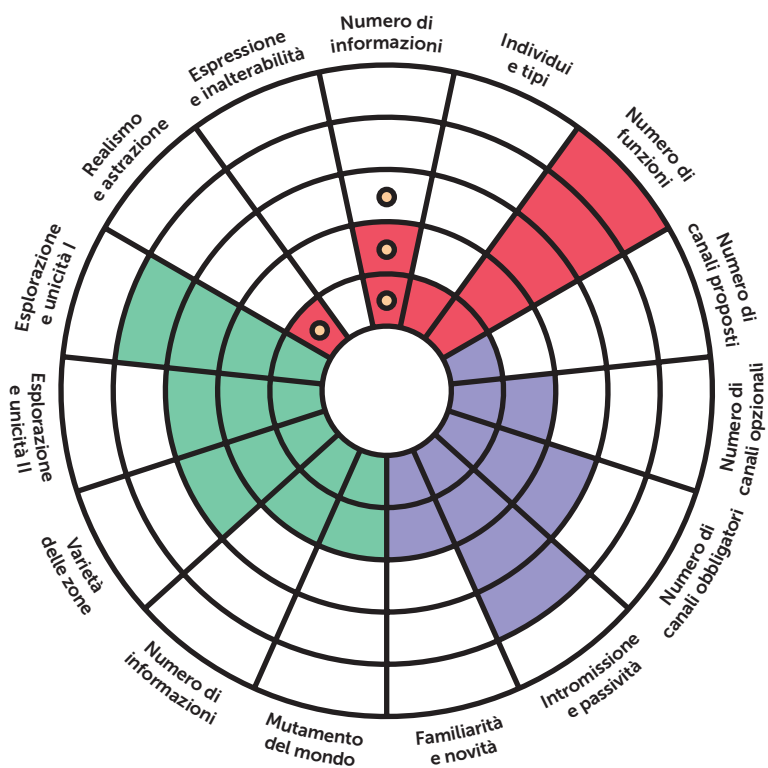
Pegi: +3

Modalità di gioco: SP

Stile grafico: pixel art, 2D

Azioni frequenti: interagire con NPC, attaccare, muoversi, trovare/raccogliere oggetti

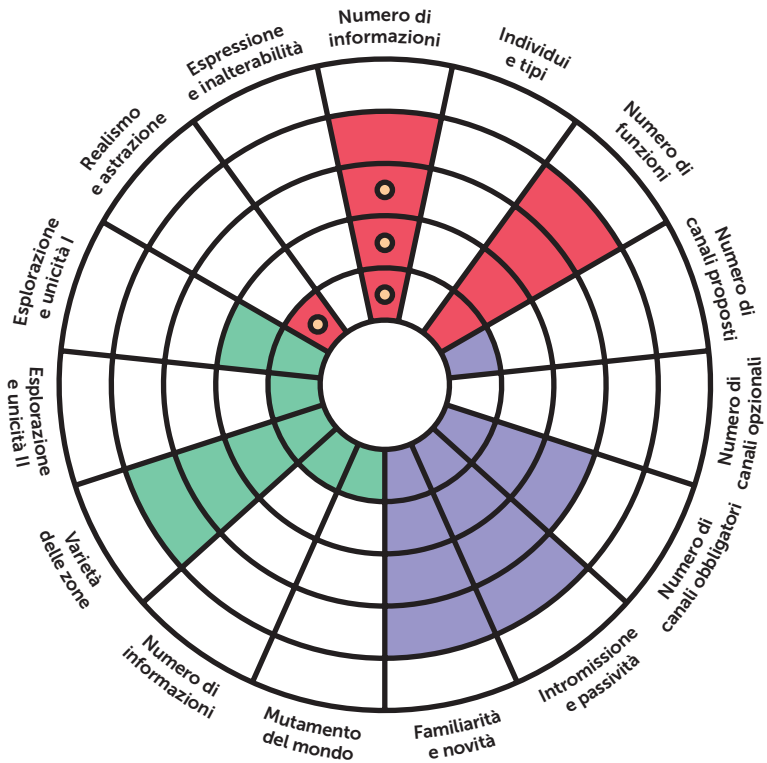
6.10 Confronto



NB: tutte le pagine a sinistra in questa sezione sono relative al titolo principale

↑ **Grafico 18:** applicazione formule a Pokémon Versione Diamante

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ Grafico 19: applicazione formule a Pokémon Mystery Dungeon: Squadra Blu

6.10.1 Analisi dei personaggi, Pokémon versione Diamante

Realismo ed astrazione: per quanto riguarda l'aspetto visivo dei personaggi di questo titolo, è facile notare come l'unica cosa che li caratterizza e che li avvicina al realismo è la forma dei loro "sprite", che è facilmente identificabile come quella di un essere umano. Nessun altro criterio è invece presente, neanche la tridimensionalità che invece caratterizza l'ambiente in cui il giocatore si muove.

Espressione ed inalterabilità: in questo caso, invece, il punteggio è addirittura di 0 su 5. In Diamante, infatti, non viene data alcuna possibilità di andare a modificare o personalizzare il personaggio giocato al di fuori della scelta del nome. Lo stesso dicasi anche per gli altri personaggi principali, anch'essi "intoccabili" da questo punto di vista.

Numero di informazioni: per quanto riguarda questo criterio, c'è un lieve sbilanciamento che vede il giocatore ricevere più informazioni relativamente ai personaggi principali rispetto al protagonista. Forte



↑ **Figura 42:** una schermata di gioco di Pokémon versione Diamante

6.10.2 Analisi dei personaggi, Pokémon Mystery Dungeon

Realismo ed astrazione: il capitolo spin-off segue fondamentalmente il percorso tracciato dal titolo principale, vedendosi assegnato un valore di 1 su 5. Di tutti i criteri, infatti, è di nuovo rintracciabile solo la fisicità, in questo caso non data tanto dal fatto che i personaggi siano riconducibili visivamente all'essere umano - cosa difficile visto che si tratta sempre di pokémon - ma semplicemente per la forma estetica, l'uso di curvo ed elementi sinuosi che ne avvicinano la rappresentazione al realismo.

Espressione ed inalterabilità: esattamente come nel criterio precedente, anche nello spin-off la possibilità di personalizzazione - e la conseguente espressione di sé - sono del tutto assenti, in favore di personaggi esteticamente definiti a priori, cosa d'altronde comprensibile considerando che, come detto, si tratta unicamente di veri e propri pokémon, per cui la personalizzazione estetica è abbastanza insolita.

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ **Figura 43:** una schermata di gioco di Pokémon Mystery Dungeon Squadra Blu

del fatto che quest'ultimo è una sorta di alter ego del giocatore infatti, sono di lui reperibili unicamente informazioni sugli ideali e le motivazioni - comunque la si giri, l'obiettivo del protagonista è quello di diventare campione della lega Pokémon - e quelle relative alle relazioni con gli altri personaggi - spesso deducibili dal comportamento proprio di questi. Per quanto riguarda invece quelli principali, oltre a questi due elementi è distinguibile anche il carattere di ognuno di essi, da Barry, amico e rivale, socievole ed impaziente, a Cyrus, spietato e crudele leader del Team Galassia.

Individui e tipi: nonostante, come detto, la presenza di una "doppia storia" - la parte relativa alla lega Pokémon e quella relativa alla lotta al Team Galassia - i personaggi di questo titolo tendono inequivocabilmente verso una caratterizzazione fissa, portando questa formula ed evidenziare la maggior presenza di tipi. Di tutti i personaggi, infatti, solo Barry, l'amico e rivale, dimostra una sorta di evoluzione, diventando più serio e matura in seguito ad una sconfitta. La sua presenza determina il valore di 1 su 5 assegnato.

Numero di funzioni: nell'ultima formula assegnata ai personaggi, invece, il valore assegnato aumenta evidentemente. Nel vasto e variegato mondo proposto dal titolo, infatti, sono rintracciabili moltissimi personaggi che ricoprono un gran numero di ruoli e funzioni differenti. Oltre al protagonista troviamo infatti Barry, che affianca di sovente il giocatore nelle lotte ed è considerabile come un compagno, così come pokémon stessi o gli altri personaggi alleati che lottano al fianco del protagonista risultano essere degli alleati. Ovviamente abbiamo un antagonista - Cyrus, il leader del team Galassia - numerosi nemici ed ostacoli - gli scagnozzi di Cyrus, i pokémon selvatici, gli altri allenatori - dei boss - Cyrus stesso, il capipalestra, Camilla, la campionessa della Lega - numerosi personaggi di contorno ed altrettanti giver, mercanti e personaggi che assegnano piccoli obietti e missioni.

Numero di informazioni: per quanto riguarda invece le informazioni date, lo spin-off è più generoso rispetto al gioco principale. Se i personaggi principali ricevono un valore di 3 su 5, il protagonista addirittura arriva a 4 su 5. Dei primi, infatti, è facile comprendere sia il carattere attraverso le loro azioni ed i loro dialoghi, le relazioni degli uni con gli altri e le motivazione che li spingono ad agire. In più, del protagonista si conosce anche il possibile sviluppo futuro, cioè il fatto che prima o poi dovrà tornare ad essere effettivamente un essere umano.

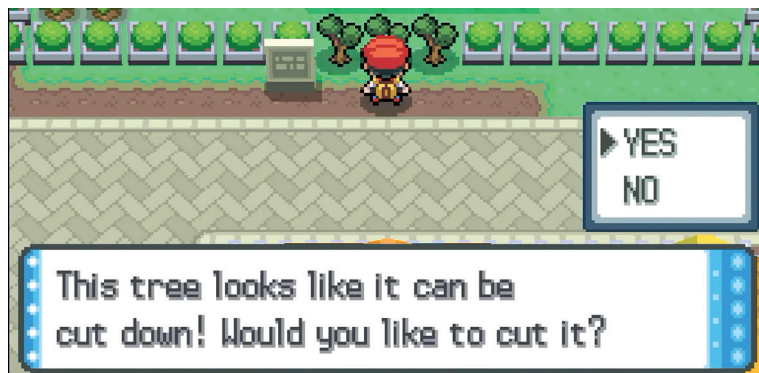
Individui e tipi: in questo caso, invece, il valore assegnato e l'approccio dello spin-off è il medesimo visto nel titolo principale, con i personaggi che tendono in generale ad essere dei tipi. Curiosamente, anche in questo caso è rintracciabile solo un personaggio che muta evidentemente nel corso della storia, Gengar, che da avversario del giocatore finisce per diventarne alleato. Visto un numero più alto però di personaggi principali, in questo caso la sua presenza non basta a modificare il valore dallo 0 su 5.

Numero di funzioni: nonostante, come appena detto, questo spin-off abbia un numero più alto di personaggi principali rispetto al titolo di riferimento, risulta comunque avere una varietà minore di funzioni. Infatti, oltre al protagonista, sono individuabili dei compagni - il partner che incontra ad inizio gioco in particolare - e diversi alleati - numerosi pokémon incontrabili nei vari livelli ed inseribili nella propria squadra - così come nemici, ostacoli e boss - nell'ordine, ad esempio, Gengar e il suo team, i diversi pokémon selvatici presenti nei dungeon e i pokémon leggendari affrontabili al loro termine. Infine, nella città sono presenti anche alcuni esempi di personaggi di contorno e diversi giver.

6.10.3 Analisi dell'ambientazione, Pokémon versione Diamante

Esplorazione ed univocità I: in questa prima formula dell'ambientazione, Diamante ottiene un valore di 4 su 5, mostrando una tendenza ad invogliare e premiare l'esplorazione attraverso diversi espedienti. Prima di tutto, nell'ambientazione di gioco è possibile imbattersi in aree, piccole e grandi, a cui il giocatore non ha immediatamente accesso, cosa che gli sarà garantita, ad esempio, all'ottenimento di una specifica mossa o con la partecipazione ad una determinata missione. Il mondo è poi suddiviso in aree e frequenti sono gli eventi casuali - basti pensare banalmente all'incontro con pokémon selvaggi o alle lotte con gli allenatori. Infine, avanzando, il giocatore, otterrà anche la possibilità di eseguire un viaggio rapido - tramite la mossa volo, ad esempio.

Esplorazione ed univocità II: un po' meno ricca ma comunque piuttosto vario è l'approccio a questa seconda formula legata all'esplorazione. Il valore assegnato è di 3 su 5, forte della presenza di collezionabili - i pokémon stessi, il catturarli tutti è da sempre uno dei motti del brand - di strumenti di esplorazione - delle mosse precise che permettono l'accesso ad aree altrimenti bloccate - e di "equipaggiamento" unico - i vari pokémon leggendari.



↑ **Figura 44:** "Taglio" è una delle mosse ottenibili considerabile "strumento di esplorazione"

6.10.4 Analisi dell'ambientazione, Pokémon Mystery Dungeon

Esplorazione ed univocità I: osservando questa formula possiamo notare un approccio, per così dire, più cauto da parte dello spin-off all'esplorazione, considerata in questi termini. I criteri che determinano l'assegnazione di un punteggio di 2 su 5, infatti, sono quelli relativi alle stanze segrete - presenti nei vari dungeon ed accessibili spesso solo previa acquisizione di uno specifico oggetto o chiave - e gli aventi casuali - che in modo simile a quanto accade nel titolo principale, si identificano perlopiù con gli incontri con pokémon selvatici.

Esplorazione ed univocità II: anche questa seconda formula legata all'esplorazione conferma un approccio più contenuto, se non all'esplorazione in sé, comunque alla varietà di metodi per incentivarla. Qui il punteggio assegnato è addirittura di 1 su 5, derivante unicamente dall'esauribilità delle risorse - che, seppur acquistabili così come nel gioco principale, risultano essere rintracciabili nei dungeon con una frequenza maggiore rispetto a quest'ultimo, soprattutto per quanto riguarda la valuta di gioco, che qui va, per l'appunto, trovata.



↑ **Figura 45:** una delle aree bloccate che richiedono al giocatore di trovare una chiave

Varietà delle zone: il punteggio di 3 su 5 caratteristico di questa formula ci permette di dedurre la buona varietà di zone presenti nell'ambientazione di questo titolo. Nello specifico, il giocatore potrà facilmente trovarsi sia in dungeon - le aree anteposte ad alcuni pokémon leggendari o le zone di passaggio prima di alcune città o luoghi di rilevante importanza, ad esempio - sia ad arene boss - le vari palestre piuttosto che la Lega vera e propria, ma anche le zone d'incontro con i suddetti pokémon leggendari - sia a zone sicure - buona parte delle cittadine così come gli edifici in esse contenute.

Numero di informazioni: questa formula mostra invece in appoggio forse un po' meno calcolato, ricevendo un punteggio di 2 su 5. Se da una parte, la presenza di una mappa consultabile permette di distinguere la struttura morfologia e la disposizione dei vari centri, dall'altra, grazie ad alcuni documenti e libri consultabili - situati nella biblioteca di Canalipoli -, il giocatore può scoprire informazioni su miti, leggende e passato di Sinnoh.



↑ **Figura 46:** la Lega Pokémon, ultima sfida ed "arena boss" che il giocatore incontra

Varietà delle zone: in questa formula assistiamo ad un'inversione di tendenza del punteggio assegnato, che arriva qui fino ai 4 su 5. Questo spin-off, infatti, inserisce nella sua ambientazione un alto numero di zone "extra" di diverso tipo: abbiamo in primis le zone segrete, accessibili solo tramite chiavi o oggetti specifici, poi le zone sicure, come Piazza Pokémon o la casa del personaggio, continuando con le arene dedicate ai boss e concludendo - come un po' il nome del gioco fa intuire - con i dungeon, cuore del gameplay, dove il giocatore compie missioni, obiettivi, sale di livello ed esplora.

Numero di informazioni: nella quarta formula relativa all'ambientazione il punteggio assegnato torna ad abbassarsi, attestandosi su 1 su 5. In questo spin-off, la trama e gli avvenimenti sono particolarmente concentrati su ciò che accade durante il gioco stesso, con poco interesse per eventi passati ed organizzazione. L'unica eccezione è la "struttura" morfologia del mondo, facilmente riconoscibile grazie alla presenza di una mappa del mondo consultabile direttamente durante la partita.



↑ **Figura 47:** visuale dall'alto del villaggio chiamato nel gioco "Piazza Pokémon"

Mutamento del mondo: infine, anche nell'ultima formula dell'ambientazione Pokémon Diamante si aggiudica un punteggio di 2 su 5. A determinare questi due punti sono l'ampliamento dello spazio - già citato in parte precedentemente - e la possibilità di imbattersi in condizioni climatiche diverse, spesso tipiche di determinate aree di gioco, che hanno addirittura anche un impatto sul gameplay, figurando ed influenzando le battaglie tra pokémon.

6.10.5 Analisi della narrazione, Pokémon versione Diamante

Numero di canali proposti: il valore assegnato a questa prima formula della sezione narrazione è di 1 su 5. In Diamante, infatti, come accade praticamente in tutti i capitoli precedenti della saga, l'unico canale proposto è quello di "Dialoghi d'interazione". Il giocatore può infatti interagire con ogni altro NPC presente nel gioco, il quale gli proporrà un dialogo più o meno importante, che potrebbe contenere informazioni sulla trama, sul mondo o soltanto di circostanza.

Numero di canali opzionali: in questo caso il punteggio sale sul 2 su 5. In Diamante, sono infatti identificabili come canali opzionali sia dei documenti - dei libri consultabili in una biblioteca - sia una parte del menù - il famoso Pokédex. Se i primi, già citati in precedenza, permettono al giocatore di scoprire informazioni sul passato della regione e sui suoi miti, il Pokédex invece ibrida funzioni relative alle meccaniche con un po' di pura informativa: in esso è contenuto l'elenco dei pokémon della regione con informazioni sia sul dove trovarli, sia con brevi stralci su come siano caratterizzati.

Numero di canali obbligatori: in questa terza formula sui canali il valore assegnato sale ancora, assestandosi sul 3 su 5. Dei canali obbligatori, infatti, abbiamo 3 esempi: in Diamante possiamo trovare dei dialoghi d'intermezzo - spesso in seguito a lotte o incontri con personaggi importanti per la trama - preceduti di frequente da piccole scene predeterminate. Brevi, ma pur presenti sono anche dei filmati obbligatori, utilizzati per enfatizzare determinati avvenimenti.

Mutamento del mondo: probabilmente per le stesse motivazioni viste nel punto precedente, questo spin-off non pone particolare attenzione neanche sul possibile mutamento del mondo, ritrovandosi assegnato un valore di 1 su 5. L'unico criterio presente è infatti l'ampliamento dello spazio, dipendente dalla presenza sulla mappa di numerose aree - identificabili con i vari dungeon - a cui il giocatore ottiene accesso man mano che procede con la trama del gioco.

6.10.6 Analisi della narrazione, Pokémon Mystery Dungeon

Numero di canali proposti: per questa prima formula della narrazione lo spin-off va a seguire i metodi tracciati dal capitolo principale, avvalendosi di un unico canale di comunicazione di questo genere, i dialoghi d'interazione disponibili con i diversi NPC sparsi soprattutto nel villaggio.

Numero di canali opzionali: a differenza del titolo principale, questo spin-off non mostra alcun tipo di canale opzionale. Volendosi probabilmente concentrare più che altro sulla trama narrata e sui personaggi - un po' riprendendo lo stesso discorso fatto nelle formule relative all'ambientazione, non sono proposti documenti di alcun tipo, né è inserito un sistema tipo Pokédex - che avrebbe avuto comune poco senso nel contesto rappresentato dal titolo. Il valore è quindi di 0 su 5.

Numero di canali obbligatori: l'approccio dello spin-off cambia invece quando si vanno a considerare i canali obbligatori. Forse, come nel titolo principale, con l'intento di comunicare forzatamente alcune informazioni essenziali per la trama, questo spin-off vanta ben 3 canali obbligatori, gli stessi visti in Pokémon Diamante: dei dialoghi d'intermezzo, affiancati sia a delle brevi scene predeterminate seguite poi da brevi cutscene non saltabili, poste in corrispondenza di eventi particolarmente importanti.

Intromissione e passività: in questo caso il punteggio assegnato è addirittura di 4 su 5, indice del fatto che Diamante offre una buona varietà di opzioni al giocatore per gestire il proprio tempo ed il proprio gioco. Prima di tutto abbiamo una forte libertà temporale, legata alla presenza di obiettivi e missioni secondarie. Il giocatore può spendere quanto tempo vuole, ad esempio ad allenare i propri pokémon piuttosto che a cercare di catturarne quanti più possibile. Segue poi la gestione del finale, dopo aver sconfitto il Team Galassia e vinto la Lega Pokémon, infatti, il giocatore è libero di continuare a girare per il mondo, affrontare nuovamente la Lega o provare a contenuti sbloccati proprio dopo la conclusione del gioco. Infine, anche il fallimento è contemplato: non esiste una schermata di game over, il giocatore sconfitto infatti perderà sì un certo quantitativo di valuta di gioco, ma manterrà l'esperienza guadagnata dai suoi pokémon e potrà riaffrontare nuovamente la sfida che l'ha precedentemente visto perdere.

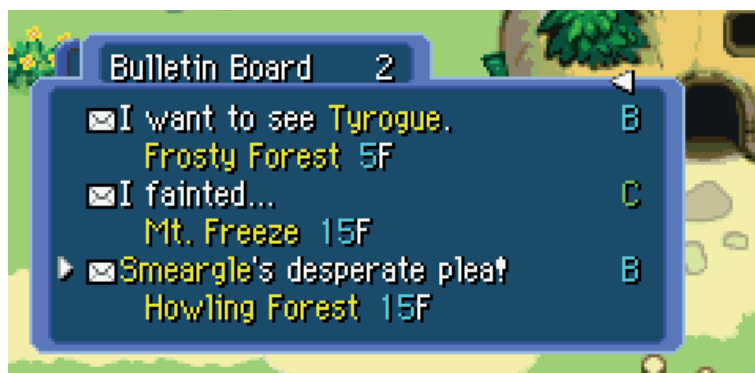
Familiarità e novità: per ultimo abbiamo invece un punteggio di 2 su 5 legato a questa formula, ad indicare una storia con pochi rimandi alla struttura tradizionale del viaggio dell'eroe, di cui riprende solo 6 fasi su 17.



↑ **Figura 48:** le "Gare Pokémon" sono una delle possibili attività secondarie presenti

Intrmissione e passività: in questo contesto lo spin-off si comporta esattamente come il titolo principale, tanto che medesimi sono anche i criteri presenti: molte sono le attività secondarie e la dipendente libertà temporale, similare è la gestione del finale, con il giocatore che dovrebbe tornare al proprio mondo ma che decide di rimanere, garantendosi la possibilità di affrontare un vasto numero di nuovi dungeon. Importante è anche la questione del fallimento, approcciata dal gioco nel medesimo modo di Diamante, ma che trova giustificazione anche nel genere del gioco stesso, essendo caratteristica peculiare dei roguelike.

Familiarità e novità: infine, per la prima volta nei casi studio, abbiamo un titolo che fa molto leva sulle fasi proprie del viaggio dell'eroe, tanto da vedersi attribuire un valore di 4 su 5. Questo spin-off, infatti, ne ripropone ben 14 su 17, partendo dalla "La chiamata all'avventura" e dal suo "Rifiuto della chiamata", i già visti "Percorso delle prove" e la "Conciliazione con l'abisso", giungendo al "Rifiuto del ritorno", il "Salvataggio dell'esterno", per citarne alcuni. Il loro complesso genera una trama sicuramente più familiare per il giocatore che, inconsciamente, ha già vissuto questi passaggi in molti altri media differenti.



↑ **Figura 49:** esempi di missioni ed obiettivi secondari tra cui il giocatore può scegliere

6.10.7 Caso studio III, conclusioni

A differenza dei casi precedenti, dove il salto tra il genere del titolo principale e quello dello spin-off era maggiore, in questo terzo caso studio siamo passati tra due generi che, seppur diversi, accolgono sicuramente delle somiglianze specialmente nelle meccaniche. Per quanto riguarda la finzione, invece, i grafici ci mostrano una compresenza di svariate similitudini e differenze, specialmente per l'approccio che i due titoli hanno alla gestione dell'ambientazione. In *Diamante*, l'esperienza vissuta dal giocatore si lega molto ai criteri che invogliano l'esplorazione, sia che essi dipendano dalle aree del mondo, sia dal loro contenuto. In *Mystery Dungeon*, al contrario, è presente una grande varietà di zone diverse - maggiore rispetto a *Diamante* - mentre l'esplorazione è invogliata da pochi criteri. Nello spin-off, invece, si fa fortemente leva su una trama che segue lo schema tipico del viaggio dell'eroe, ponendo il giocatore in una condizione di incoscienze familiarità per gli eventi narrati, a discapito di un minor numero di informazioni sul mondo e di canali opzionali, che portano il giocatore a volersi concentrare più sugli eventi narrati che sul conoscere situazioni e lore esterna alla trama di gioco.

Ancora una volta lo strumento di analisi si mostra quindi piuttosto efficiente nel descrivere in maniera rapida e semplice l'approccio dei vari titoli alle dinamiche considerate, così come nel permetterci di confrontarli tra loro. Senza quindi soffermarci troppo sulle ulteriori somiglianze e differenze tra i due giochi, può essere nuovamente utile ragionare attorno ad un uso progettuale dello strumento, già toccato in parte nel caso studio precedente. Abbiamo detto più volte nel corso dei capitoli di presentazione delle formule che ad ogni criterio si lega infatti l'esperienza del giocatore e che il punteggio relativo ad ogni formula ci indica la tendenza di questa esperienza. Immaginiamo quindi di nuovo di affiancare la strumento alla progettazione dello spin-off: non solo si ha un resoconto "esperienziale" del titolo principale di riferimento, ma si può consapevolmente andare a gestire come l'esperienza dello spin-off venga creata. Decidere di inserire, per esempio, un buon numero di canali opzionali può intaccare l'esperienza in vario modo, andando a influenzare il punteggio proprio anche di altre formule. Prima di tutto ogni canale è un media di tipo

diverso, di cui il giocatore usufruisce in maniera differente. In secondo luogo, ciascuno di essi comunicherà delle informazioni, esse potranno essere a proposito della trama oppure spaziare su personaggi e mondo, andando - come detto sopra - ad intaccare anche le relative formule, per non parlare del fatto che questi canali devono probabilmente essere rintracciati dall'utente, che in essi trova quindi un'altra ragione di esplorazione. Si tratta solo di uno degli esempi immaginabili: voler utilizzare più personaggi che mutano col passare del gioco può spostare la storia più verso uno schema innovativo rispetto ai passaggi teorizzati da Campbell o viceversa - a seconda del tipo di storia - voler dare più possibilità di esprimere sé stessi nella personalizzazione del personaggio può avere il suo impatto sulla presenza di collezionabili e quindi sull'esplorazione.

Se questa serie di esempi ci mostra come i vari elementi possano influenzarsi vicendevolmente - e possano quindi modificare l'esperienza da essi dipendente - ancor più rilevante diventa in quest'ottica lo strumento in toto, perché schematizza non solo i singoli criteri, ma l'effetto che essi hanno sull'esperienza, e permette di comprendere immediatamente anche le eventuali conseguenze che essi hanno in altri ambiti, così come presentato nel paragrafo conseguenze. Affiancato alla progettazione, quindi, con questo strumento sembra essere possibile tenere maggiormente sotto controllo quella che è la generazione dell'esperienza derivante dalla finzione.

6.11 Caso studio IV: Minecraft



↑ **Figura 50:** cover art della versione Java di Minecraft

Minecraft è un videogioco di genere sandbox sviluppato da Mojang Studios e pubblicato da Microsoft. Ad oggi, con le sue oltre 238 milioni di copie, è il gioco più venduto della storia. In esso il giocatore si trova ad interpretare le parti di un umano - conosciuto anche con il nome di Steve - che, ritrovatosi in un mondo sconosciuto, deve cercare di sopravvivere e contemporaneamente scoprirne i segreti.

Il gioco è quindi ambientato in un gigantesco mondo creato, di partita in partita, proceduralmente. Particolare è lo stile grafico: ogni oggetto, creatura o elemento di questo mondo è costituito da "blocchi", dei cubi con cui il giocatore, a patto di avere il giusto strumento, può interagire, spesso "rompendo il blocco e raccogliendolo, così da poterlo spostare e riutilizzare. Il giocatore è infatti libero di muoversi, esplorare e spostarsi a sua totale discrezione. In ogni partita infatti, nonostante non venga mantenuta un'ambientazione costante, il mondo propone, sparsi qui e là, elementi simili: dungeon, villaggi, mari, isole così come animali, NPC e nemici.

Minecraft non offre una vera e propria storia al giocatore, proponendogli piuttosto una serie di obiettivi assolutamente facoltativi. Se da

una parte, come detto in precedenza, il giocatore deve sopravvivere il più possibile recuperando cibo, costruendosi armi e corazze e un luogo dove abitare, dall'altra sono presenti nel gioco alcuni veri e propri boss da trovare, combattere e sconfiggere. Per raggiungerli però, è spesso necessario possedere determinati oggetti o aver costruito determinate cose. Per adempiere a ciò, il giocatore è così portato ad esplorare le zone che lo circondando alla ricerca di blocchi di materiali non comuni - o di eventuali NPC che li vendano - che permetteranno lui di trovare a loro volta altri blocchi sempre più rari ed utili. Lo scopo ultimo del gioco - seppur appunto rimanga facoltativo - è quello di raggiungere una dimensione definita come "The End" in cui riposa l'"Elder Dragon", considerabile come boss finale. Le varie edizioni susseguitesi nel tempo hanno poi aggiunto nuove destinazioni e nuovi boss.

Per quanto riguarda l'interfaccia, il gioco è praticamente sempre in prima persona, è sempre visibile in basso al centro una barra in cui il giocatore può inserire 9 oggetti "rapidi", a cui accedere o da equipaggiare rapidamente all'occorrenza, Sopra di essa sono inoltre presenti l'indicatore del livello, gli indicatori della salute - 10 cuori rossi - e della fame - 10 pezzi di carne e l'eventuale indicatore della corazza. Al centro dello schermo è poi visibile una piccola croce, utile al giocatore per capire quale blocco attorno a sé sta "mirando". Molto simili tra loro sono poi i vari menù di creazione, potenziamento degli oggetti e l'inventario del giocatore, delle finestre grige con cari slot dove inserire i materiali o gli oggetti desiderati.

Sviluppatore: Mojang Studios

Publisher: Xbox Game Studios

Genere: Sandbox

Contesto tecnologico: PC

Anno di uscita: 2011

Mood: allegro, fantasy

Vendite: >238 milioni (2019, tutte le versioni)

Responso critica: 93/100 (Metacritic)

Tempo di completamento: da 87 a 343 ore

Pegi: +3

Modalità di gioco: SP, MP

Stile grafico: 3D, pixel art

Azioni frequenti: muoversi, rompere blocchi, creare oggetti, costruire ambienti, dormire

6.12 Caso studio IV: Minecraft Dungeons



↑ **Figura 51:** immagine di copertina di *Minecraft Dungeons*

Prodotto sempre da Mojang Studios in collaborazione con Double Eleven e pubblicato da Microsoft Game Studios, *Minecraft Dungeons* è un videogioco di genere "action-adventure-RPG" ambientato nell'universo di *Minecraft*, uscito inizialmente per PC e per le console di VIII generazione, ma ad oggi disponibile anche per quelle di IX.

A differenza di *Minecraft*, che non offre una storia vera e propria, *Dungeons* al contrario inserisce il giocatore in una trama precisa: egli infatti ha il compito, interpretando personaggio denominato semplicemente "l'eroe", di fermare Archie, il nemico ed antagonista principale, il quale, impadronitosi di un potente artefatto e soggiogato dalla creatura in esso racchiusa, ha iniziato a mettere a ferro e fuoco il mondo. Per completare questa missione, il giocatore dovrà affrontare, esplorare e portare a termine 9 dungeon differenti, ognuno dei quali caratterizzato da uno o più specifici obiettivi principali - dal salvare dei prigionieri allo sconfiggere boss - affiancati a loro volta da obiettivi secondari. Alla conclusione di ogni livello - ognuno dei quali è totalmente rigiocabile, a discrezione del giocatore - l'eroe fa ritorno al suo accampamento, che si espande e potenzia sempre più con l'avanzare del gioco, in cui si ha la possibilità di commerciare, cambiare

e/o trovare equipaggiamento. Per affrontare al meglio la sua avventura, il giocatore ha a sua disposizione 5 categorie di oggetti differenti: armi, armature, artefatti, consumabili e oggetti cosmetici. In ognuna di queste categorie compaiono decine di elementi - per un totale di oltre 260 - con quelli delle prime tre suddivisibili in 3 livelli di rarità, comune, raro ed unico. Il giocatore può utilizzarli tutti a proprio piacimento, cambiando da un'arma all'altra, da un'armatura all'altra. Armi ed armature sono inoltre potenziabili, azione che aggiunge loro danni e/o effetti aggiuntivi. Oltre a questi sono anche presenti un buon numero di "pet", compagni animali che affiancano il giocatore durante l'avventura.

Ovviamente, altrettanto numerosi sono anche gli NPC che abitano i vari scenari del gioco, dai dungeon all'accampamento. Si possono globalmente suddividere in 3 macrocategorie, gli NPC neutrali - perlopiù animali - gli NPC passivi - che comprendono invece mercanti e compagni animali - e naturalmente gli NPC ostili - in cui figurano invece i vari tipi di nemici ed i boss.

In questo spin-off la visuale è isometrica, con l'HUD che rimane invece concentrato in basso al centro della schermata, proponendo sia l'indicatore della vita, sia le varie icone inerenti all'equipaggiamento, gli effetti di stato, l'esperienza guadagnata e via dicendo. Al centro dello schermo invece compaiono all'occorrenza informazioni ed avvisi, quando si sale di livello, ad esempio, o quando viene aggiornato l'obiettivo attuale, che rimane poi visibile in alto a destra.

Sviluppatore: Mojang Studios

Publisher: Xbox Game Studios

Genere: Action-adventure-RPG

Contesto tecnologico: PC, console di VIII gen.

Anno di uscita: 2020

Mood: epico, fantasy

Vendite: >15 milioni (2022, tutte le versioni)

Responso critica: 78/100 (Metacritic)

Tempo di completamento: da 5,5 a 29,5 ore

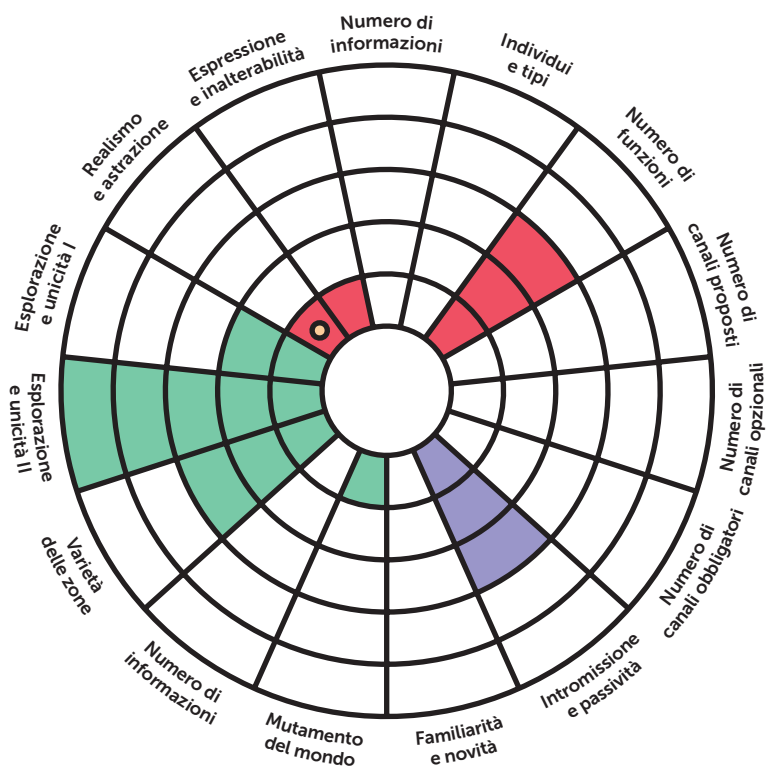
Pegi: +3

Modalità di gioco: SP, MP

Stile grafico: 3D, pixel art, isometria

Azioni frequenti: attaccare, muoversi, trovare/raccogliere oggetti, interagire con NPC

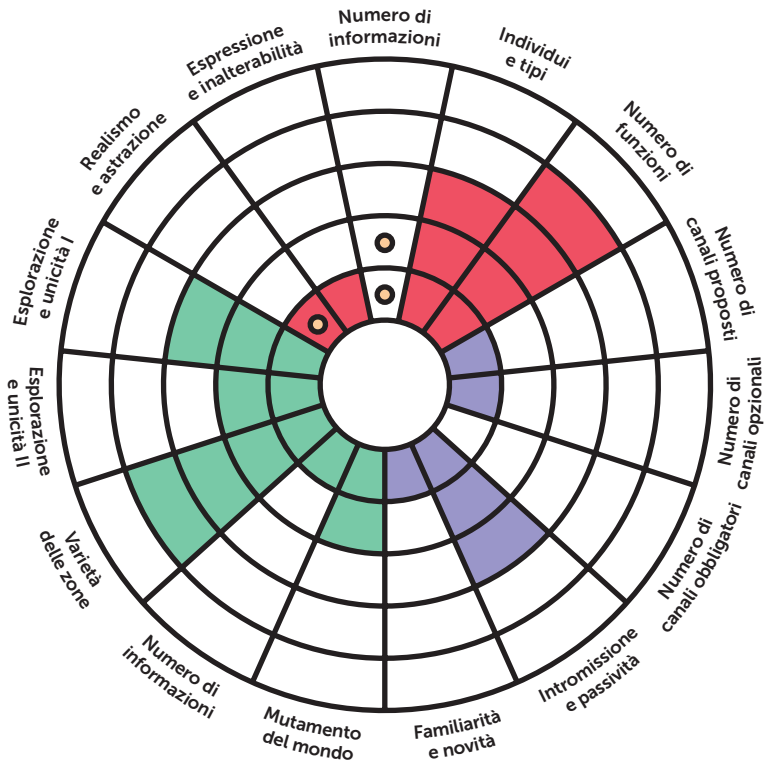
6.13 Confronto



NB: tutte le pagine a sinistra in questa sezione sono relative al titolo principale

↑ **Grafico 20:** applicazione formule a Minecraft

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ Grafico 21: applicazione formule a Minecraft Dungeons

6.13.1 Analisi dei personaggi, Minecraft

Realismo ed astrazione: con il suo stile grafico estremamente caratteristico, in cui tutto o quasi è realizzato tramite dei cubi aventi differenti texture, anche i personaggi risultano essere esteticamente astratti, tanto il protagonista quanto i pochi NPC. L'unico criterio che li avvicina, seppur poco, al realismo, è l'evidente presenza di tridimensionalità, da cui il valore di 1 su 5 assegnato.

Espressione ed inalterabilità: per quanto riguarda la personalizzazione, in Minecraft è data al giocatore la possibilità di scegliere - ad inizio gioco - l'apparenza visiva del proprio giocatore attraverso delle skin. Durante il gioco, invece, sono presenti 6 tipologie di armatura, ognuna con pezzi relativi a testa, gambe, braccia e corpo. Seppur esse siano caratterizzate da prestazioni via via crescenti, il giocatore è libero di indossarle a proprio piacimento, permettendo quindi l'assegnazione del criterio relativo all'outfit, assestando il punteggio per il protagonista sull'1 su 5. Nessun criterio è invece presente per gli altri personaggi principali.



↑ **Figura 52:** immagine artistica dello scontro finale che evidenzia lo stile grafico

6.13.2 Analisi dei personaggi, Minecraft Dungeons

Realismo ed astrazione, Minecraft Dungeons: mantenendo il medesimo stile grafico visto nel titolo principale - cambiando semplicemente l'inquadratura, che passa dalla prima persona alla visuale in isometrica - rimane invariato anche il punteggio assegnato a questa formula di 1 su 5, derivante dalla tridimensionalità dei personaggi, unico criterio che li avvicina al realismo.

Espressione ed inalterabilità, Minecraft Dungeons: anche in questo caso in maniera del tutto identica al gioco principale, nella seconda formula relativa ai personaggi non solo ritroviamo lo stesso punteggio, ma sono i medesimi criteri - ed elementi di gioco - a determinarlo, con la possibilità lasciata al giocatore di scegliere tra diverse skin ed armature per la personalizzazione estetica del proprio personaggio.

Numero di informazioni, Minecraft Dungeons: in questo caso, invece, notiamo una differenza tra spin-off e gioco principale, con il primo che, seppur non racconti nulla del proprio protagonista, ci da invece



↑ **Figura 53:** in *Minecraft Dungeons* i personaggi mantengono il loro aspetto astratto

Numero di informazioni: come accennato nell'introduzione è un gioco che non propone una vera e propria storia, ma come una specie di gigantesco parco giochi da esplorare. Anche per questo motivo, attorno ai personaggi non ruota alcun tipo di informazione: il giocatore appare nel mondo di gioco senza che ne venga dato un motivo, un obiettivo preciso e via dicendo. In virtù di ciò il punteggio assegnato è forzatamente di 0 su 5.

Individui e tipi: esattamente per lo stesso discorso appena fatto, non vi è neanche traccia di evoluzione nei pochi personaggi presenti. Il protagonista, infatti, è più paragonabile ad un avatar virtuale che ad un vero e proprio personaggio, mentre gli NPC - perlopiù mercanti o personaggi di contorno - sono assolutamente piatti, non offrendo neanche grosse possibilità di interazione. Il valore assegnato è quindi di 0 su 5, indicante la totalità di tipi.

Numero di funzioni: l'impostazione del gioco è il già citato numero di personaggi presenti hanno forte influenza anche sul numero di funzioni inserite nel gioco, il cui valore si ferma a 3 su 5. Oltre al protagonista, infatti, sono presenti degli alleati - alcuni animali, come i lupi, possono essere addestrati per combattere al fianco del protagonista stesso - dei boss - come l'Enderdrago, uno dei primi boss finali ed opzionali - così come degli ostacoli - in generale tutti quei "mob" che attaccano il giocatore durante l'esplorazione - oltre a dei giver e dei personaggi di contorno - gli NPC presenti nei villaggi sparsi per il mondo.

informazioni sui personaggi principali - o meglio, sul secondo personaggio principale, l'antagonista - comunicandoci sia le motivazioni e gli ideali, sia i suoi dati anagrafici. Il valore è dunque di 2 su 5.

Individui e tipi, Minecraft Dungeons: il valore assegnato a questa formula è di 3 su 5, ma ci troviamo di fronte ad un caso un po' particolare. I personaggi considerati, infatti, sono solo 2: il protagonista e l'antagonista, non vi sono altri NPC che rientrano nel gruppo dei personaggi principali. Di questi due, il primo è sicuramente un tipo, mentre il secondo ha una sua evoluzione nel corso della storia, ponendosi come individuo. Il punteggio corretto sarebbe quindi di 2,5 su 5, ma dovendo noi arrotondare e semplificare al massimo, nel grafico risulta per forza di cose il 3 su 5.

Numero di funzioni, Minecraft Dungeons: nonostante un numero così esiguo di personaggi principali, prendendo in considerazione in questa formula anche i restati NPC, il valore assegnato supera uno quello visto nel gioco principale, arrivando a 4 su 5. In Minecraft Dungeon, infatti, troviamo un protagonista, degli alleati - alcuni animali o creature evocabili dal giocatore e che lo accompagneranno ed aiuteranno durante il gioco - il già citato antagonista, numerosi nemici ed ostacoli disseminati nei vari livelli e anche dei giver, alcuni mercanti che compariranno invece nel campo base del giocatore.

6.13.3 Analisi dell'ambientazione, Minecraft

Esplorazione ed univocità I: Minecraft, con il suo essere sandbox, è un gioco che invoglia e spinge moltissimo il giocatore all'esplorazione direttamente tramite le meccaniche di gioco. Anche la finzione però interviene in questo meccanismo, seppur non in maniera particolarmente evidente in questo primo criterio relativo all'ambientazione. Il valore assegnato, infatti, si attesta solo sui 2 punti su 5. Gli unici criteri presenti sono in effetti la presenza di zone inaccessibili - lo stesso spazio in cui dimora l'Enderdrago, accessibili unicamente tramite la costruzione di un portale i cui materiali richiedono grande esplorazione e ricerca - e gli eventi casuali - proprio durante l'esplorazione il giocatore può imbattersi in dungeon e villaggi, i quali sono sparsi casualmente per l'appunto nel mondo di gioco, essendo quest'ultimo creato proceduralmente.

Esplorazione ed univocità II: il discorso cambia enormemente in questa seconda formula sull'esplorazione, che invece ottiene un punteggio di 5 su 5. In Minecraft, infatti, possiamo imbatterci in collezionabili - alcuni dischi musicali sparsi nel mondo e riproducibili tramite un jukebox - strumenti per l'esplorazione ed equipaggiamento unico - al pari del portale sopracitato, alcuni oggetti e strumenti possono



↑ **Figura 54:** uno dei villaggi in cui il giocatore può imbattersi girovagando per il mondo

6.13.4 Analisi dell'ambientazione, Minecraft Dungeons

Esplorazione ed univocità I: in generale l'esplorazione assume una buona importanza anche in questo spin-off, seppur con delle differenze rispetto al gioco principale. Già in questa prima formula, ad esempio, notiamo come Minecraft Dungeons faccia effettivamente più leva su questo genere di criteri, arrivando ad un punteggio di 3 su 5. Nel gioco sono infatti presenti sia delle stanze segrete - sparse in ogni livello ed accessibili solo tramite l'ottenimento di specifiche pergamene - sia delle zone inaccessibili - visibili anche banalmente dalla mappa di gioco - sia la suddivisione in aree - allo stesso modo, i vari dungeon da affrontare vengono raggiunti con l'avanzare del gioco.

Esplorazione ed univocità II: in questo caso il punteggio si ferma su 2 su 5, mostrando quindi un intendo diverso al gioco principale. Se in Minecraft avevamo ogni criterio, nel suo spin-off invece sono presenti unicamente gli equipaggiamenti unici - ottenibili come ricompense dai forzieri, ad esempio - e gli strumenti di esplorazione - come le già citate pergamene - mentre mancano esempi degli altri criteri propri di questa formula.



↑ **Figura 55:** gli oggetti unici - la spada in foto - sono uno stimolo in più all'esplorazione

essere costruiti solo utilizzando specifici materiali estremamente rari che costringono l'esplorazione - così come presente è l'esauribilità delle risorse - dai materiali di costruzione al cibo necessario per curarsi ai materiali per potenziare e costruire armi ed armature. Infine, saltuariamente vengono anche inseriti volutamente nel gioco degli easter egg, ad aumentare le ragioni per esplorare il mondo.

Varietà delle zone: anche in questa formula il valore assegnato risulta essere abbastanza elevato, fermandosi a 3 su 5 e denotando la volontà di offrire al giocatore diverse tipologie di zone, ognuna legata ovviamente a determinate emozioni ed aspettative. Abbiamo prima di tutto delle zone sicure - costruibili direttamente dal giocatore - delle arene boss - relative al già citato Enderdrago - e ovviamente dei dungeon, sotto forma di caverne sparse qua e là nel mondo contenenti di solito nemici e materiali più rari.

Numero di informazioni: seguendo lo stesso approccio visto con i personaggi e partendo dalle stesse ragioni, anche riguardo al mondo non viene fornita alcuna informazione di sorta, da cui il valore



↑ **Figura 56:** in *Minecraft*, i *dungeon* sono spesso abitati da nemici ma ricchi di materiali

Varietà delle zone: al contrario della formula precedente, in questo caso è lo spin-off a giocare più sui criteri qui analizzati, raggiungendo un valore di 4 su 5. Di tutte le aree e zone che possono in qualche modo influenzare la percezione del giocatore, in Minecraft Dungeons troviamo, infatti, zone segrete - come abbiamo detto prima vi sono delle aree in ogni livello che rispondono a questo nome - oltre a delle zone sicure - il campo a cui fa ritorno l'avventuriero ogni volta a fine livello - affiancate da arene per boss e, ovviamente, ai dungeon, che nello specifico corrispondono ai livelli stessi, per come sono strutturati ed impostati.

Numero di informazioni: nonostante la presenza di una trama e un'importanza data in essa al mondo sicuramente maggiore rispetto a ciò che accade nel titolo principale, anche in Minecraft Dungeons le informazioni date relativamente al mondo sono scarse. L'unica cosa che si sa per certo è la struttura morfologica del mondo stesso, data la presenza di una mappa consultabile. Il valore attribuito a questa formula, per questo motivo, è necessariamente di 1 su 5.



↑ **Figura 57:** una panoramica del campo base a cui l'eroe torna concluso ogni livello

corrispondente di 0 su 5. La cosa non deve stupire, il mondo è addirittura realizzato in maniera casuale di partita in partita, difficile è dare delle informazioni sempre valide.

Mutamento del mondo: infine, l'ultima formula relativa all'ambientazione si vede assegnare un punteggio di 1 su 5. L'unico criterio che permette di assegnare punti è infatti quello relativo al clima, che in Minecraft può variare tra 3 tipologie - sole, pioggia e temporale - aventi conseguenze anche sui nemici e su altri elementi del gioco.

6.13.5 Analisi della narrazione, Minecraft

Numero di canali proposti: passiamo ora alla sezione relativa alla narrazione. Già solo osservando il grafico possiamo notare un approccio a queste formule piuttosto diverso rispetto ai casi precedenti. Per cominciare da questa di formula, non è stato inserito alcun canale, con un punteggio di 0 su 5.

Numero di canali opzionali: anche per quanto riguarda i canali opzionali, ci troviamo nella medesima situazione vista precedentemente, con una totale assenza di questi nel gioco. Se, avendo parlato dell'assenza di una storia, era intuibile che il numero di canali proposti fosse prossimo allo zero, l'assenza di informazioni riguardanti mondo e personaggi allo stesso tempo ci poteva suggerire anche l'assenza di quelli opzionali.

Numero di canali obbligatori: concludiamo questo trittico di formule relative ai canali con lo stesso punteggio visto nelle prime due, 0 su 5. Così come accade con i canali proposti, l'assenza di trama rende superfluo inserire anche dei canali obbligatori, che anzi, si occupano specificatamente di trasmettere informazioni relative proprio alla trama di gioco.

Intromissione e passività: delle cinque formule relative alla narrazione, questa è l'unica ad avere un valore diverso da zero, raggiungendo il punteggio di 3 su 5. In Minecraft, infatti, il giocatore ha diverse attività secondarie, per non dire terziarie, a cui dedicarsi: soprattutto

Mutamento del mondo: infine, nell'ultima formula relativa all'ambientazione, Minecraft Dungeon si aggiudica un valore di 2 su 5. Il mondo, nello spin-off varia un po' di più rispetto al gioco principale: se da una parte abbiamo un ampliamento dello spazio, con delle nuove regioni che si sbloccano via via che il gioco prosegue, dall'altra abbiamo anche un campo base che, anche se di poco, si espande man mano che il giocatore completa i livelli, rientrando quindi nel criterio "cambiamenti consapevoli del giocatore".

6.13.6 Analisi della narrazione, Minecraft Dungeons

Numero di canali proposti: come è facile intuire, la presenza di una storia in questo spin-off determina la presenza di almeno un canale che permetta di raccontarla. In questo caso la scelta è ricaduta sui canali proposti, e nello specifico nei filmati saltabili a discrezione del giocatore. Non essendo presenti altri criteri, la formula ha un valore di 1 su 5.

Numero di canali opzionali: anche per quanto riguarda questa formula osserviamo un minimo mutamento rispetto al gioco principale, con valore che si assesta sull'1 su 5. In questo caso, il canale individuabile in Minecraft Dungeon è quello relativo alle descrizioni di luoghi oggetti, in cui talvolta vengono dati piccoli spunti relativi a regioni, individui o fatti che possono stuzzicare la fantasia del giocatore.

Numero di canali obbligatori: al contrario delle due formula precedenti, non viene inserito alcun esempio di canali obbligatori, forse considerabile come indice del fatto che la trama, seppur presente, non è il principale fulcro attorno a cui ruota il gioco.

Intromissione e passività: in questa penultima formula relativa alla narrazione, spin-off e titolo principale si ritrovano con lo stesso valore assegnato, di 3 su 5. Due dei criteri presenti sono comuni ad entrambi i giochi, con Minecraft Dungeon che inserisce sia la libertà temporale, sia le attività secondarie. Il terzo punto invece deriva, nel caso dello spin-off, dalla gestione del finale: concluso l'ultimo livello e sconfitto l'ultimo boss, infatti, può continuare la partita, può accedere a nuovi

considerando che persino il boss finale è opzionale, il giocatore può infatti passare il suo tempo a fare quel che più preferisce, dall'esplorare quanti più dungeon possibile all'inventarsi addirittura degli obiettivi personali. Come conseguenza a questo approccio, forte è la libertà temporale data al giocatore, che non ha alcun motivo per affrettarsi a finire i propri progetti al di fuori della volontà di iniziarne altri. Infine, anche il fallimento è trattato in maniera specifica: essendo assenti delle vere e proprie missioni, si fa riferimento al caso in cui il personaggio del giocatore muoia, evenienza che lo porta a rinascere in uno specifico punto della mappa - solitamente l'ultimo letto in cui ha dormito - privato di tutto l'equipaggiamento e gli oggetti, nonché dell'esperienza accumulata, tutte cose però recuperabili totalmente o in parte ritrovando il luogo in cui si ha precedentemente avuto la peggio.

Familiarità e novità: concludiamo anche questa sezione con l'ultima formula, il cui punteggio dovrebbe essere del tutto intuibile: non essendoci una trama, manca anche il qualcosa in cui inserire le eventuali fasi del viaggio dell'eroe di Campbell, per cui il valore assegnato non può non essere di 0 su 5.

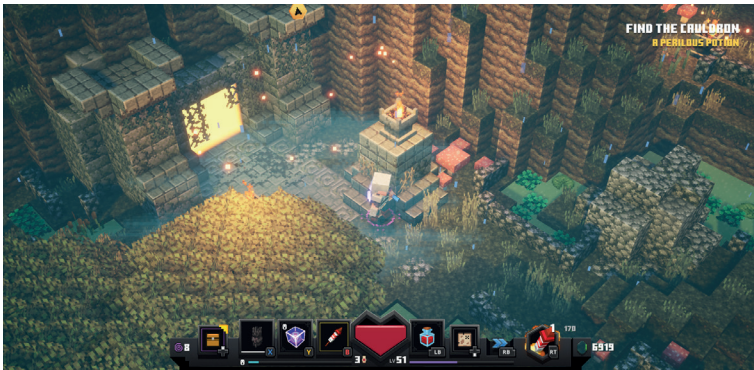


↑ **Figura 58:** nella libertà temporale offerta, è possibile dedicarsi a ciò che si preferisce

livelli difficoltà, raccogliere oggetti unici e raggiungere alcune aree segrete prima bloccate.

Familiarità e novità: con l'ultima formula relativa alla narrazione si chiude anche questa sezione. Abbiamo già detto come la trama inserita in Minecraft Dungeon sia, tutto sommato, piuttosto semplice e, aggiungiamo ora, abbastanza lineare. Va da sé, di conseguenza, che anche volendo è impossibile rintracciare al suo interno così tante fasi tipiche del viaggio dell'eroe, tant'è che il valore assegnato si ferma sull'1 su 5. Le fasi individuate sono infatti soltanto 5, la "chiamata all'avventura", "attraversare la prima soglia", "il percorso delle prove" e la "Conciliazione con l'Abisso".

NB: tutte le pagine a destra in questa sezione sono relative al titolo spin-off



↑ **Figura 59:** uno degli accessi ai sub-livelli segreti presente nel livello "Grotta inquietante"

6.13.7 Caso studio IV, conclusioni

Giungiamo infine alle conclusioni di questo quarto ed ultimo caso studio. In esso siamo partiti con l'analizzare un titolo, Minecraft, sicuramente particolare, come testimonia anche il suo grafico a pagina 185, che mostra un approccio molto preciso a numerosi elementi della finzione, quali l'uso di canali di comunicazione - e la relativa assenza di trama - o le informazioni date al giocatore su personaggi e mondo. Minecraft, infatti, è un titolo che basa fortemente l'esperienza di gioco su una serie ben precisa di paletti: l'esplorazione e gli incentivi ad essa, la libertà grande libertà lasciata al giocatore - che si traduce anche nella mancanza di obiettivi essenziali - così come le meccaniche di costruzione, crafting, raccolta materiali e via dicendo. La scelta di un titolo del genere non è stata ovviamente casuale, soprattutto nel momento in cui ad affiancarlo, come spin-off, vi è un titolo invece dalle caratteristiche più "comuni" rispetto ai giochi già visti. Minecraft Dungeons ci permette così di continuare ed espandere il discorso iniziato nel caso studio precedente.

Abbiamo accennato al fatto che, andando ad inserire nel gioco uno degli elementi presi in considerazione da uno dei criteri dello strumento, può capitare che anche altri formule, differenti da quella di cui il criterio fa parte, vengano influenzate. Minecraft, anche proprio dal punto visivo del grafico, ci ben rappresenta queste possibilità: partiamo infatti da un gioco privo di canali di comunicazione e giungiamo in un titolo che, seppur pochi, ne presenta qualcuno. Ne consegue che aumentino anche le informazioni fornite al giocatore, sia rispetto ad alcuni personaggi, sia rispetto al mondo di gioco. Se però, questo collegamento è piuttosto evidente, non deve sfuggire un ulteriore ragionamento: a determinare l'aggiunta di questi canali è la scelta di inserire in Minecraft Dungeon una trama, c'è quindi un fattore esterno allo strumento di analisi che, se non comporta direttamente dei cambiamenti, comunque va ad influenzare l'esperienza che il gioco determina, a sua volta causando delle modifiche nel grafico stesso. Ed ecco che si apre un ulteriore vantaggio nell'avere la sfera della funzione così schematicamente rappresentata e gestibile. Non bisogna infatti considerare la progettazione di questi elementi come fossero separati dal resto del gioco. Seppur essi, come abbiamo detto più volte, non

risentono forzatamente del cambio di genere, della mutazione delle meccaniche e di quella dell'interfaccia, l'aggiunta di alcuni elementi propri di queste categorie possono influenzarli. Come abbiamo visto, l'aggiunta di una trama - oppure la sua eliminazione, ovviamente - ha un suo impatto sul tutto, sulla presenza di canali di comunicazione appunto, ma anche sulla familiarità del titolo - che in questo caso si smuove di poco, certo - così come un ridimensionamento alla libertà che il giocatore ha di spostarsi nel mondo di gioco - un qualcosa in questo caso vicino alle meccaniche - può comportare una modifica delle "spinte esplorative" fornite dal gioco.

Si tratta solo di alcuni esempi delle scelte progettuali che possono nascere nel momento in cui si lavora ad uno spin-off. Sta al game designer decidere poi come comportarsi: possono essere aggiunti dei criteri relativi a questa o quell'altra formula, oppure si può lavorare per evitare che ciò avvenga. Tutto dipende sempre da che tipo di esperienza si vuole generare e questo tipo di approccio, ancora una volta, schematizza ed evidenzia questi cambiamenti, mostrandoli in maniera rapida ed efficace.

CAPITOLO 7

CONCLUSIONI

Siamo giunti quindi alla parte finale di questo lavoro di tesi. In quest'ultimo capitolo vengono un po' tirate le somme relativamente al lavoro svolto, al funzionamento dello strumento e dell'approccio di cui si fa esempio, andando un po' però anche ad immaginare quali potrebbero essere i suoi sviluppi futuri: dopotutto, se quello illustrato in questa tesi è un primo passo di un nuovo modo di approcciarsi ad alcuni elementi specifici del videogioco e della sua progettazione, sarebbe sbagliato pensare che il lavoro da svolgere sia totalmente concluso.

Partiamo però con il riprendere un po' le funzionalità di questo nuovo sistema, che abbiamo già in parte visto nei vari casi studio e che fortunatamente riprendono quelli che erano gli obiettivi principali della tesi che ci eravamo posti nell'introduzione.

In primissimo luogo abbiamo quella che è stata definita come funzione "base" dello strumento, la sua capacità cioè di prendere in considerazione la finzione di un dato videogioco e di rappresentarne le caratteristiche - in relazione, ovviamente, ai modi illustrati e all'esperienza che esse generano - in maniera chiara, schematica, sicuramente semplificata ma fruibile e di facile lettura. Se consideriamo uno qualsiasi dei titoli considerati nei casi studio ed andiamo ad osservare il suo relativo grafico, ci è facile distinguere tra titoli che sfruttano

moltissimo l'esplorazione incentivata dagli oggetti e dai beni consumabili - come, ad esempio, nel caso di Minecraft - rispetto a quelli che invece la invogliano grazie ad elementi ed espedienti propri dell'ambientazione stessa - Pokémon versione Diamante per citarne uno - o ancora, in confronto a quei titoli che invece prediligono un percorso lineare da questo punto di vista - come accade in Super Mario 64. La stessa cosa si potrebbe dire per tutte le altre formule presenti, dall'analisi della narrazione a quella dei personaggi. L'abbiamo detto in precedenza, questa capacità dello strumento, seppur appaia come scontata, è assolutamente necessaria perché da esso possa scaturire qualsiasi tipo di ragionamento, considerazione o confronto: senza questi dati di partenza, nulla di ciò sarebbe possibile.

Partendo proprio da questa base, è possibile dare adito a due differenti processi. Da una parte, ben esemplificata dai casi studio, abbiamo l'analisi comparativa di due titoli, anzi, l'analisi comparativa tra titolo principale e suo titolo spin-off. In questo primo processo possiamo così notare come gli elementi della finzione vengano modellati, adattati oppure mantenuti nel momento in cui il genere videoludico a cui sono affiancati viene a cambiare. Seppur, considerato limitatamente a questa tesi, i casi studio siano un esercizio di controllo fine a sé stesso, ci danno comunque idea delle potenzialità dello strumento stesso.

Dall'altra parte, invece, abbiamo un secondo processo forse più interessante che si lega maggiormente all'ambito progettuale: come abbiamo accennato proprio nei capitoli a conclusione di alcuni casi studio, nel momento in cui il progettista ha davanti a sé lo schema corrispondente al gioco principale, può decidere di spostare, aggiungere o togliere i criteri delle nuove formule dipendentemente da come vuole che sia il capitolo spin-off. Ad ogni "punto", ad ogni criterio, infatti, corrispondono dopotutto degli elementi veri e propri del videogioco, che possono essere aggiunti o tolti come tasselli. Nel processo di progettazione dello spin-off, così facendo, si può come pensare di costruirne il relativo grafico della finzione: che si parta da 0 con un grafico totalmente nuovo o si decida di usare come base quello del gioco principale, così facendo si avrà sempre davanti a sé un riferimento chiaro ed immediato di quello che sarà il suo approccio alla finzione e all'esperienza da essa dipendente.

Questo processo di controllo e visualizzazione a sua volta si evolve nel momento in cui prendiamo in considerazione i possibili legami tra i vari criteri. Come abbiamo visto e detto, i vari elementi che compongono la finzione, non sono isolati dagli altri, ma, così come talvolta influenzano l'esperienza attraverso gli stessi metodi, allo stesso possono condizionarsi tra loro. Nell'ottica del fatto che alla base di ognuno di essi si trova l'esperienza creata dal gioco, questo tipo di influenza assume un valore da non trascurare. Facciamo un esempio, immaginiamo di decidere di inserire uno o più "canali di comunicazione" all'interno di uno spin-off, questa decisione potrebbe andare a generare un piccolo effetto a cascata che investirà altre formule differenti da quella di partenza. Proviamo ad immaginare come questo fenomeno possa espandersi: più canali vuol dire, infatti, più informazioni trasmesse. Ma queste informazioni che cosa riguardano? Possono ampliare le conoscenze date al giocatore sui personaggi oppure sull'ambientazione, o ancora limitarsi ad ampliare la trama di gioco e via dicendo. Se riguardano i personaggi, questi ultimi possono diventare più complessi, passando dall'essere tipi all'essere individui, e a quel punto potrebbe addirittura essere utile decidere se sia opportuno alzare il livello di realismo che li caratterizza, per pareggiare l'aspetto più interiore di essi. Se invece riguardassero la trama potrebbe aumentare la quantità di fasi tipiche del viaggio dell'eroe di Campbell, incrementando la familiarità della trama stessa per il giocatore. Tornando invece ai canali di comunicazione, quali sarebbe opportuno usare? Quelli "proposti" ed "obbligatori" si prestano ad ampliare anche solo le informazioni relative alla trama, ma, come abbiamo visto, hanno anche la possibilità di scatenare una, tutte o nessuna delle conseguenze elencate. Mentre i "canali opzionali" sicuramente si prestano di più all'inserimento di informazioni marginali o di "ampliamento", ma allo stesso tempo possono modificare l'attitudine all'esplorazione del gioco, immettendovi nuovi collezionabili. Questo processo, che tra l'altro è totalmente capovolgibile, è solo uno degli esempi possibili relativi a come i criteri possano auto-orientarsi. Da questo punto di vista, nuovamente la capacità di rappresentazione e di sunto propria dello strumento, permette di tenere sotto controllo e visualizzare l'evoluzione del processo che abbiamo descritto. Stessa cosa dicasi per le eventuali influenze ed imposizioni esterne: può infatti capitare che un titolo debba rispecchiare delle precise caratteristiche proprie

della saga di cui fa parte, che impongono a loro volta degli specifici approcci ai vari elementi della finzione. Ad esempio, i titoli del franchise di Mario - spin-off e non - sono caratterizzati da un mood ed uno stile grafico ben definiti, per non parlare della grande attenzione data alle meccaniche di gioco, volutamente a discapito di una storia più lineare e di personaggi più semplici. La realizzazione di uno spin-off crossgenere deve quindi tenere conto di questi elementi, le cui variazioni sono visibili sempre tramite lo strumento. Inoltre, proprio grazie a questo approccio alla progettazione, è contemporaneamente possibile individuare in quali ambiti, invece, si è liberi di apportare modifiche, aggiunte e tagli che non vadano a intaccare gli eventuali "pilastri" che il gioco o la saga prevedono.

Ecco, queste appena descritte possono essere considerate le funzionalità principali di questo strumento, ma più in generale dell'approccio che esso propone alle tematiche della finzione ed alla loro gestione in ambito progettuale. Inoltre, è sempre bene ricordare che, come abbiamo ripetuto molto spesso, i criteri e le formule che essi vanno a caratterizzare non sono fini a sé stessi, ma si legano direttamente all'esperienza che il gioco crea: quando abbiamo accennato al game designer che "aggiunge o toglie tasselli" al gioco su cui sta lavorando, dobbiamo quindi ricordare che ciò che va effettivamente a modificare è l'esperienza stessa.

Ma, allo stesso tempo, proprio all'inizio di quest'ultima sessione abbiamo sottolineato anche che tutto quello di cui abbiamo discusso non è la conclusione, bensì il primissimo passo di questo nuovo metodo ed approccio all'analisi ed alla progettazione ed, in quanto tale, può essere utile spendere due righe immaginando come esso possa evolvere ulteriormente.

Innanzitutto, tra criteri e formule abbiamo visto oltre 80 elementi differenti di analisi, ma ciò non vuol dire che non se ne possano ipoteticamente ideare ancora degli altri, sia andando a considerare eventuali caratteristiche qui sfuggite, sia suddividendo alcuni criteri in più parti, andando ad aumentare la specificità e proponendo al game designer un quadro ancora più chiaro. Inoltre, per lo stesso motivo sarebbe interessante andare a verificare la possibilità di valorizzare

maggiormente i criteri stessi, specialmente nella rappresentazione grafica, nonché capire se sia fattibile individuare con sicurezza gli eventuali collegamenti e le influenze tra i vari criteri di cui abbiamo parlato sopra. A livello più macroscopico, invece, è considerabile un utilizzo dello strumento con una modalità differente, che prevede la sua applicazione a quanti più casi studio possibili così da generare un ipotetico database da cui estrapolare - se presenti - delle vere e proprie linee guida, che siano esemplificative di quando si passa da un determinato genere ad un altro o più generali per la progettazione dello spin-off. Si tratta in generale di ipotesi evolutive, che richiedono molto tempo, studio e approfondimento ulteriori, ma a cui il metodo e lo strumento illustrati in questo lavoro fanno da base.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

Verificate al 08/11/2022

- Adams Ernest, *Fundamentals of Game Design*, 2013, Berkeley, New Riders.
- Avedon Elliott Morton, Sutton-Smith Brian, *The Study of Games*, Ishi Press, 1971, New York, Ishi Press.
- Autori vari, *100 Principles of Game Design*, 2013, Berkeley, New Riders.
- Autori vari, *Twentieth-Century Literary Theory: A Reader*, 1997, Londra, Palgrave Macmillan.
- Csikszentmihalyi Mihaly, *Flow - The Psychology of Optimal Experience*, 1991, New York, Harper Collins.
- Domsch Sebastian, *Storyplaying - Agency and Narrative in Video Games*, 2013, Berlino, De Gruyter.
- Egenfeldt-Nielsen Simon, Heide Smith Jonas, Pajares Tosca Susana, *Understanding Video Games - The Essential Introduction*, 2008, New York, Routledge.
- Fernandez-Vara Clara, *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling*, 2011, DiGRA International Conference: Think Design Play (January 2011).

- Isbister Katherine, *Better Game Characters by Design - A Psychological Approach*, 2006, San Francisco, CRC Press.
- Jahn-Sudmann Andreas, Stockmann Ralf, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon*, 2008, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Jenkins Henry, *Convergence Culture - Where Old and New Media Collide*, 2006, New York, New York University Press.
- Lebowitz Josiah, Klug Chris, *Interactive Storytelling for Video Games - A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, 2011, Burlington, Focal Press.
- McCloud Scott, *Understanding Comics - The Invisible Art*, 1994, New York, Harper Collins.
- Nitsche Michael, *Video Games Spaces*, 2008, Cambridge, The MIT Press.
- Rigby Scott, Ryan Richard, *Glued to Games - How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound*, 2011, Santa Barbara, Greenwood Publishing Group.
- Salen Katie Tekinbas, Zimmerman Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, 2003, Cambridge, The MIT Press.
- Schell Jesse, *The Art of Game Design - A Book of Lenses*, 2019, Burlington, A K Peters/CRC Press.
- Suits Bernard, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, 1978, Toronto, University of Toronto Press.
- Sylvester Tynan, *Designing Games*, 2013, Sebastopol, O'Reilly Media.
- Totten Christopher, *An Architectural Approach to level Design*, 2010, Boca Raton, CRC Press.
- Şengün Sercan, *Six Degrees of Video Game Narrative*, parte di *International Series on Computer Entertainment and Media Technology*, 2013, Istanbul, Susan Evans.

- Aava Kim, *Realistic vs. Stylized: Technique Overview*, per 80lv, <https://80lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>
- Bartle Richard Allan, *Designing Virtual Worlds*, 2003, https://www.researchgate.net/publication/200025892_Designing_Virtual_Worlds
- Consalvo Mia, Dutton Nathan, *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*, per Game Studies, 2006, http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton
- Darragh Cole, *What is a game world?*, per Open Library, <https://ecampusontario.pressbooks.pub/gamesdesigndevelopmenttextbook/chapter/what-is-a-game-world/>
- Deslongchamps-Gagnon Maxime, *Structuring, Communicating, and Engaging Values in Games*, per Game Studies, 2017, http://gamestudies.org/1702/articles/review_deslongchamps_gagnon
- Falca Gerald, *Narratives in Video Games*, 2011, Augusta, https://www.researchgate.net/publication/309232813_Narratives_in_Video_Games
- Griffiths Mark, Nuyens Filip, *An Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing*, 2017, https://www.researchgate.net/publication/318405318_An_Overview_of_Structural_Characteristics_in_Problematic_Video_Game_Playing
- Haggis-Burridge Mata, *Four categories for meaningful discussion of immersion in video games*, 2013, Breda, https://www.researchgate.net/publication/340686774_Four_categories_for_meaningful_discussion_of_immersion_in_video_games
- Hunicke Robin, LeBlanc Marc, Zubek Robert, *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, 2004, https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research
- Järvinen Aki, *Games without frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, 2007, Tampara, https://www.researchgate.net/publication/273947205_Games_without_frontiers_Theories_and_Methods_for_Game_Studies_and_Design

- Juul Jesper, *A Certain Level of Abstraction*, parte di *Situated Play: DiGRA 2007 Conference Proceedings*, 2007, Tokyo, <https://www.jesperjuul.net/text/acertainlevel/>
- Juul Jesper, *The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression*, parte di *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, 2002, Tampere, Tampere University Press, <https://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>
- Karlsen Faltin, *Quests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft*, per *Game Studies*, 2008, <http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>
- Malliet Steven, *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*, per *Game Studies*, 2007, <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- Meier Sidney, *Interesting Decisions*, per *Game Developers Conference*, 2012, <https://www.gdcvault.com/play/1015756/Interesting>
- Michailidis Lazaros, Balaguer-Ballester Emili, He Xun, *Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge*, per *Frontiers*, 2018, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.01682/full>
- Mortensen Torill Elvira, *Real game worlds - The emotional reality of fictional worlds per Journal of media and communication research - Vol. 38 No. 72 (2022)*, 2018, https://www.researchgate.net/publication/325788103_Real_game_worlds_The_emotional_reality_of_fictional_worlds
- Sicart Miguel, *Defining Game Mechanics*, per *Game Studies*, 2008, <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Simons Jan, *Narrative, Games, and Theory*, per *Game Studies*, 2007, <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>

NOTE

Verificate al 08/11/2022

- Pag. 20 **Nota 01** Avedon Elliott Morton, Sutton-Smith Brian, *The Study of Games*. Ishi Press, 1971, New York, Ishi Press.
- Pag. 20 **Nota 02** Salen Katie Tekinbas, Zimmerman Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, 2003, Cambridge, The MIT Press.
- Pag. 20 **Nota 03** Suits Bernard, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, 1978, Toronto, University of Toronto Press.
- Pag. 20 **Nota 04** Meier Sidney. Game Designer Conference 1989/2012
- Pag. 20 **Nota 05** Sylvester Tynan, *Designing Games*, 2013, Sebastopol, O'Reilly Media.
- Pag. 21 **Nota 06** Schell Jesse, *The Art of Game Design - A Book of Lenses*, 2019, Burlington, A K Peters/CRC Press.
- Pag. 29 **Nota 07** Adams Ernest, *Fundamentals of Game Design*, 2013, Berkeley, New Riders.
- Pag. 30 **Nota 08** Nitsche, Michael, *Video Games Spaces*, 2008, Cambridge, The MIT Press.
- Pag. 34 **Nota 09** Sylvester Tynan, *Designing Games*, 2013, Sebastopol, O'Reilly Media.

- Pag. 42 **Nota 10** Wolf J. P. Mark, *The Medium of the Video Game*, 2002, Austin, University of Texas Press.
- Pag. 55 **Nota 11** Isbister Katherine, *Better Game Characters by Design - A Psychological Approach*, 2006, San Francisco, CRC Press.
- Pag. 63 **Nota 12** Nitsche, Michael, *Video Games Spaces*, 2008, Cambridge, The MIT Press.
- Pag. 88 **Nota 13** Adams Ernest, *Fundamentals of Game Design*, 2013, Berkeley, New Riders.
- Pag. 89 **Nota 14** Adams Ernest, *Fundamentals of Game Design*, 2013, Berkeley, New Riders.
- Pag. 98 **Nota 15** Şengün Sercan, *Six Degrees of Video Game Narrative*, parte di *International Series on Computer Entertainment and Media Technology*, 2013, Istanbul, Susan Evans.
- Pag. 108 **Nota 16** Nitsche, Michael, *Video Games Spaces*, 2008, Cambridge, The MIT Press.

INDICE DELLE FIGURE

Verificate al 08/11/2022

- Pag. 22 **Grafico 01** Relazione meccaniche-eventi
- Pag. 23 **Grafico 02** Relazione meccaniche-eventi-emozioni
- Pag. 24 **Grafico 03** Relazioni meccaniche/emozioni e finzione/emozioni
- Pag. 24 **Grafico 04** Relazione meccaniche, finzione ed esperienza.
- Pag. 25 **Figure 01/02** Sopra, Geometry Wars: Retro Evolved (Bizarre Creations, 2007) videogioco che fa leva unicamente sulle meccaniche. In basso, What Remains Of Edith Finch (Giant Sparrow, 2018), che invece pone la finzione in primo piano
- Pag. 26 **Grafico 05** Schema del flusso secondo Mihály Csikszentmihályi
- Pag. 27 **Grafico 06** Schema della Two-factory theory of emotion
- Pag. 28 **Grafico 07** Schema di come viene generata l'immersione
- Pag. 29 **Grafico 08** Attraverso cosa meccaniche, finzione e UI creano l'esperienza
- Pag. 31 **Figure 03/04** Sopra, la sagoma ben visibile dell'elmo in Halo 5, (343 Industries, 2015), sotto, i colori cupi e spenti in Silent Hill: Downpour (Konami, 2012)

- Pag. 32 **Grafico 09** Relazione meccaniche, finzione, UI ed esperienza
- Pag. 35 **Grafico 10** Grafico di selezione degli elementi di analisi
- Pag. 41 **Figure 05/06** Due titoli con un approccio dissimile a questa formula, *Dragon Age Inquisition* (BioWare, 2014) sopra, e *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2020), in basso
- Pag. 46 **Figura 07** Un esempio di personaggio con basso livello di realismo, da *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017)
- Pag. 49 **Figure 08/09** Due esempi di espressione: sopra, l'editor personaggio di *Demon Souls Remake* (Bluepoint Games, 2021), sotto le reputazioni di fazione in *The Outer World* (Obsidian Entertainment, 2019)
- Pag. 58 **Figura 10** Alcuni generi videoludici sono caratterizzati da un numero di personaggi - e quindi di funzioni - tendenzialmente maggiore rispetto ad altri, come accade ad esempio con gli RPG. Nell'immagine sopra, tutti i personaggi principali e parte di quelli secondari di *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2016)
- Pag. 67 **Figure 11/12** Sopra, la mappa delle varie destinazioni sbloccabili e raggiungibili in *Destiny 2* (Bungie, 2017). Sotto, una delle stanze segrete presenti in *The Binding of Isaac: Repentance* (Edmund McMillen, 2021)
- Pag. 71 **Figura 13** Una chiave d'argento, un dei collezionabili presenti in *Fable Anniversary* (Lionhead Studios, 2013)
- Pag. 75 **Figure 14** Una delle "Arene Boss" presente nel gioco *Metroid Dread* (Nintendo, 2021)
- Pag. 83 **Figure 15/16** Sopra, l'effetto del clima freddo in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017). Sotto, l'evoluzione di alcune aree di gioco in *Deatch Sranding* (Kojima Production, 2019)
- Pag. 93 **Figura 17** In *Metro 2033* (4A Games, 2010), durante i caricamenti, il protagonista narra gli eventi precedenti e gli obiettivi da conseguire nel livello in arrivo

- Pag. 97 **Figura 18** In Control (Remedy, 2019) sono presenti numerosissimi collezionabili di vario genere, suddivisi nelle categorie visualizzate nell'immagine qui sopra
- Pag. 106 **Figura 19** In Sniper Elite 5 (Rebellion Developments, 2022), a fianco delle missioni principali in ogni livello vengono proposti obiettivi secondari, da svolgere a piacere, che variano dal trovare documenti, distruggere obiettivi o completare ulteriori missioni
- Pag. 112 **Grafico 11** Ipotetici grafici a termometro relativi alle formule di analisi dei personaggi
- Pag. 113 **Grafico 12** Grafici d'esempio per ambientazione e narrazione
- Pag. 115 **Grafico 13** Esempio di grafico unitario e complessivo
- Pag. 120 **Figura 20** Halo 3, dettaglio della copertina di gioco
- Pag. 122 **Figura 21** Halo Wars, dettaglio della copertina di gioco
- Pag. 124 **Grafico 14** Applicazione formule ad Halo 3
- Pag. 125 **Grafico 15** Applicazione formule ad Halo Wars
- Pag. 126 **Figura 22** Nelle cutscene si può notare ancor di più la ricerca di realismo estetico
- Pag. 127 **Figura 23** Ancor più in Halo Wars i filmati ci mostrano il realismo dei personaggi
- Pag. 130 **Figura 24** Uno dei teschi collezionabili disseminati nei livelli di Halo 3
- Pag. 131 **Figura 25** Al centro è possibile notare una delle "scatole nere" sparse nei vari scenari
- Pag. 132 **Figura 26** Un frammento della "Warthog Run", durante il finale di Halo 3
- Pag. 133 **Figura 27** Una delle missioni - e quindi delle aree - a tempo di Halo Wars
- Pag. 136 **Figura 28** Al centro, uno dei terminali presenti in alcuni livelli di Halo 3

- Pag. 137 **Figura 29** Riassunto della missione 01 di Halo Wars, con indicati gli obiettivi secondari
- Pag. 140 **Figura 30** Super Mario 64, dettaglio della copertina di gioco
- Pag. 142 **Figura 31** Paper Mario, dettaglio della copertina di gioco
- Pag. 144 **Grafico 16** Applicazione formule a Super Mario 64
- Pag. 145 **Grafico 17** Applicazione formule a Paper Mario
- Pag. 146 **Figura 32** Mario non è certo un personaggio che ricerca un forte realismo estetico
- Pag. 147 **Figura 33** In Paper Mario, ad ambientazioni 3D si affiancano personaggi in cut-out
- Pag. 150 **Figura 34** Il Castello di Peach, l'hub centrale da cui si dipana tutto il gioco
- Pag. 151 **Figura 35** Una delle "scheggiastelle" sparse qua e là nel gioco
- Pag. 152 **Figura 36** Uno dei quadri presenti nel Castello da cui accedere ad uno dei livelli
- Pag. 153 **Figura 37** Lava Piranha, boss finale del capitolo 5 nella sua "arena"
- Pag. 156 **Figura 38** Immagine derivante da una delle diverse cutscene di gioco obbligatorie
- Pag. 157 **Figura 39** Uno dei numerosi dialoghi obbligatori in cui il giocatore può imbattersi
- Pag. 160 **Figura 40** Schermata principale di Pokémon Diamante Lucente, remake dell'originale
- Pag. 161 **Figura 41** Pokémon Mystery Dungeon: Squadra Blu, dettaglio della copertina
- Pag. 164 **Grafico 18** Applicazione formule a Pokemon Versione Diamante
- Pag. 165 **Grafico 19** Applicazione formule a Pokemon Mystery Dungeon Squadra Blu

Pag. 166	Figura 42	Una schermata di gioco di Pokémon versione Diamante
Pag. 167	Figura 43	Una schermata di gioco di Pokémon Mystery Dungeon Squadra Blu
Pag. 170	Figura 44	“Taglio” è una delle mosse ottenibili considerabile “strumento di esplorazione”
Pag. 171	Figura 45	Una delle aree bloccate che richiedono al giocatore di trovare una chiave
Pag. 172	Figura 46	La Lega Pokémon, ultima sfida ed “arena boss” che il giocatore incontra
Pag. 173	Figura 47	Visuale dall’alto del villaggio chiamato nel gioco “Piazza Pokémon”
Pag. 176	Figura 48	Le “Gare Pokémon” sono una delle possibili attività secondarie presenti
Pag. 177	Figura 49	Esempi di missioni ed obiettivi secondari tra cui il giocatore può scegliere
Pag. 180	Figura 50	Cover art della versione Java di Minecraft
Pag. 182	Figura 51	Immagine di copertina di Minecraft Dungeons
Pag. 184	Grafico 20	Applicazione formule a Minecraft
Pag. 185	Grafico 21	Applicazione formule a Minecraft Dungeon
Pag. 186	Figura 52	Immagine artistica dello scontro finale che evidenzia lo stile grafico
Pag. 187	Figura 53	In Minecraft Dungeons i personaggi mantengono il loro aspetto astratto
Pag. 190	Figura 54	Uno dei villaggi in cui il giocatore può imbattersi girovagando per il mondo
Pag. 191	Figura 55	Gli oggetti unici - la spada in foto - sono uno stimolo in più all’esplorazione

- Pag. 192 **Figura 56** In Minecraft, i dungeon sono spesso abitati da nemici ma ricchi di materiali
- Pag. 193 **Figura 57** Una panoramica del campo base a cui l'eroe torna concluso ogni livello
- Pag. 196 **Figura 58** Nella libertà temporale offerta, è possibile dedicarsi a ciò che si preferisce
- Pag. 197 **Figura 59** Uno degli accessi ai sub-livelli segreti presente nel livello "Grotta inquietante"

