

Videogame... d'autore

di Pierpaolo Turitto

Con l'avvento della tanto acclamata multimedialità, l'editoria ha subito una rivoluzione che l'ha ben presto costretta a strade alternative, o perlomeno ad una posizione timorosa ed attenta nei confronti dei movimenti del mercato e dei gusti della gente, che potrebbero sostituire il libro con un CD-ROM o con la lettura dei testi sul Web. Soggetti principali di questo mercato sono gli scrittori, che hanno visto nei nuovi mezzi potenzialità ulteriori per le loro capacità creative. Alcuni, molto famosi al grande pubblico, hanno colto nel videogame la possibilità di dare vita alle loro storie...

La descrizione di un fenomeno di mercato quale la trasformazione di un libro in un videogioco richiede, prima di ogni altra analisi, la distinzione netta tra i videogame creati su licenza e quelli realizzati dall'autore stesso del romanzo, oltre a quelli appositamente realizzati con una storyline che non ha un alter ego letterario.

Fenomeni come "Black Dahlia" di James Ellroy o "Il Signore degli anelli" di Tolkien hanno un videogioco omonimo, ma non hanno la mano dell'autore, se non nella fase di riscossione dei diritti versati dalla software house per la realizzazione.

Di questi esempi ne abbiamo a decine; solo per citarne alcuni altri: "Dune" di Frank Herbert, "Dracula" di Bram Stoker, "La guerra dei mondi" di H.G. Wells, "Ali-

ce nel paese delle meraviglie" di Lewis Carroll.

L'altra possibilità è un soggetto sviluppato appositamente per un videogioco, ed è il caso di Paulo Coelho con "La leggenda del profeta e dell'assassino" o di Clive Barker con "Undying".

Ed infine la terza via, ovvero un videogioco creato su un libro omonimo con la collaborazione o addirittura direzione dell'autore stesso. In questa categoria, il best-seller "Rainbow Six" di Tom Clancy o "Timeline" di Michael Crichton.

Vediamo in dettaglio i prodotti nei quali lo scrittore ha operato in prima persona, per comprendere meglio cosa è cambiato e se il suo tocco creativo possa aver dato una marcia in più, o perlomeno aver aggiunto quel pizzico di novità che serve in un mercato ormai saturo e privo di idee.

UNDYING

di Clive Barker

Patrick Galloway è il personaggio del quale i giocatori vestiranno i panni, un misterioso individuo con una specializzazione non meglio identificata in tutto ciò che è soprannaturale e occulto. Siamo nel 1923 in Irlanda; il prologo è una lettera dai toni disperati che il nostro Galloway riceve da Jeremiah Covenant, un caro amico con cui aveva combattuto nella



Clive Barker al lavoro.

Prima Guerra Mondiale.

Tra le righe manoscritte della missiva si comprende che Covenant, il maggiore di cinque fratelli e l'unico ancora in vita, è molto ammalato, ed implora Galloway di recarsi immediatamente alla sua tenuta sulla costa Irlandese. Jeremiah si rivolge a Gal-

loway in quanto crede che la sua famiglia sia colpita da una maledizione che li sta portando alla miseria.

Si comprende infatti che Jeremiah è ormai l'unico superstite di una famiglia sterminata da circostanze misteriose.

La madre è morta dando alla luce il suo quinto figlio, Lizbeth, mentre il padre è stato violentemente ucciso. Proprio la quintogenita Lizbeth è stata la prima a morire, di una misteriosa malattia che prima l'aveva obbligata a lasciare l'alta società di Londra e poi nel maniero di famiglia le aveva tolto la vita giorno dopo giorno atrocemente.

Gli altri due fratelli gemelli Bethany (un ambizioso affarista) ed Aaron (un artista che, perso con la sua arte nei mondi della fantasia, diviene pazzo) perdono anch'essi la vita in circostanze poco chiare.

Ambrose, il più crudele e ostile della famiglia, è morto per non consegnarsi al-



Anche la buona Alice di Lewis Carroll, opportunamente riveduta e corretta, è finita in un videogioco.



Uno dei simpatici, anche se un po' aggressivi, spiritelli del gioco.

la polizia che lo stava inseguendo, gettandosi giù da una rupe nel mare.

A seguito di questi terribili racconti, Galloway decide di partire alla volta della tenuta di Covenant.

Il nostro personaggio comprende ben presto che gli altri fratelli non sono morti, o meglio i loro spiriti infestano la casa, animati da crudeltà e avidità. Per meglio comprendere gli avvenimenti Patrick interroga Jeremiah sul passato e quest'ultimo racconta di un gioco in cui i cinque fratelli da bambini imitavano dei rituali, che lui stesso aveva trovato in un vecchio e polveroso libro nascosto nella biblioteca. Le istruzioni sul libro indicavano che il rituale doveva essere eseguito in un vecchio cerchio di rocce, che si trovava nelle acque tempestose della costa irlandese non lontano dalla loro casa. I bambini, inconsapevoli delle tragiche conseguenze, formano un anello di rocce sul terreno del maniero, e riproducono il rituale come riportato nell'antico testo.

Proprio a causa di questo tragico gioco, i fratelli morti sono tutti tornati al maniero per portare con loro l'ultimo fratello, evento necessario per completare la maledizione.

Il gioco si dipana nel compimento di cinque missioni, ognuna contro uno dei fratelli deceduti, aiutati dalle creature soprannaturali che hanno la capacità di evocare.

L'ultimo dei cinque combattimenti porta il nostro personaggio al cospetto di Undying King, artefice della maledizione e tenuto lontano dal mondo terreno da un sacrificio umano, le cui spoglie giacciono sotto il cerchio di pietre dove giocavano i cinque fratelli Covenant.

Il gioco completamente in soggettiva (ricordate Quake o Unreal?) ha un'atmosfera cupa e gotica, una colonna sonora angosciante che scandisce ogni evento e che incolla alla sedia. Da una breve intervista su internet rilasciata da Clive Barker (nella foto), lo scrittore si è dichiarato entusiasta del progetto, che lo ha messo in condizione di trasformare i personaggi in realtà (virtuale, si intende), tracciarne le caratteristiche fisiche e psicologiche, vedere i paesaggi così come li aveva immaginati e infine giocare con la sua creatura.

Lo scrittore ha collaborato attivamente

con il team di sviluppo per i 18 mesi che sono serviti per portare nei negozi il prodotto, ed alla fine di questi ha giurato che continuerà il suo cammino nel mondo del videogioco.

LA LEGGENDA DEL PROFETA E DELL'ASSASSINO

di Paulo Coelho

Paulo Coelho è uno scrittore brasiliano che vanta la pubblicazione dei suoi libri in più di 100 paesi e con ben 40 traduzioni locali. I suoi primi libri sono divenuti famosi per il tema della ricerca spirituale unita alla ricerca di luoghi o persone, percorso che avveniva in luoghi mistici, dove elementi naturali come deserto o fiumi offrivano l'ideale completamento scenografico e al tempo stesso sinonimo visuale degli accadimenti narrati; l'esperienza videoludica non si discosta da questi temi.

Ci troviamo in Oriente nel tredicesimo secolo, il nostro ruolo è quello di un cavaliere, Tancredi de Nérac, che, disertato l'Ordine dei Templari, crea un proprio feudo tra la gente del deserto e i briganti delle colline.

La sua reputazione come capo ed eccezionale stratega si estende ben presto oltre i confini di Bisanzio e fino al deserto di Nefoud. "La sua leggenda lo precede e sia i Beduini che i Tartari tremano al cospetto della sua ombra".

Dopo anni di vita nomade, caratterizzata da battaglie che lo hanno reso famoso come invincibile guerriero in tutto l'oriente, Tancredi de Nérac viene a conoscenza dell'esistenza di Simon de Lancrois, un profeta, che ha riunito persone di diverse provenienze, diverse religioni per lavorare insieme ad un unico obiettivo: la costruzione di una città ideale, lontana dai tormenti del mondo.

Stanco della sua vita raminga e tor-



Il guerriero dalla spada di luce, un classico della letteratura di Coelho.

mentato dalle molte morti vissute da vicino, Tancredi si avvia per trovare Jébus, la città dei discepoli di Simon. Ma dopo 5 lunghi anni di ricerche, raggiunto il suo obiettivo, il cavaliere comprende, vedendo la città in rovina, che Simon ha tradito



Una facciata araba in tutto il suo splendore.



Laddove passava il guerriero rimaneva solo morte...

i suoi discepoli ed è fuggito.

Tancredi decide così di continuare il suo viaggio alla ricerca di Simon de Lancrois per vendicare la sua delusione.

Un'avventura grafica classica, fatta di bellissimi paesaggi e luoghi mistici; la possibilità di osservazione a 360 gradi ed i dettagli accurati la rendono divertente da giocare ed al tempo stesso narrativa.

Non mancano le fasi di combattimento e di azione, ma il fulcro del gioco è la ricerca, che si snoda con dialoghi ed enigmi, nella migliore tradizione del genere.

RAINBOW SIX di Tom Clancy

Clancy, famoso autore di best-seller conditi da azione e spionaggio, dirige dal 1996 Red Storm, una software house che traduce in videogame i suoi romanzi.



Quando compare il mirino non bisogna esitare a premere il grilletto!

Titolo di punta, premiato con vari riconoscimenti internazionali, è stato "Rainbow Six", dove si è chiamati a guidare una task force d'élite multinazionale per missioni antiterrorismo in un'ambientazione molto vicina alla realtà.

Il gioco è composto da una serie di missioni nelle quali si deve pianificare e portare a termine incursioni all'interno di basi terroristiche. Mentre si passerà di missione in missione,



La nostra squadriglia si aggira con cautela nella base nemica.

sarà chiaro ai nostri occhi che una cospirazione internazionale muove le fila di questi gruppi, e che il fine del piano è il controllo globale.

Il giocatore dovrà di volta in volta assemblare un team adatto alla missione da portare a termine e pianificarla prima completamente con un briefing, utilizzando un modello tridimensionale dell'area dell'obiettivo. L'assalto alla locazione avverrà poi in visuale soggettiva o in terza persona.

"Rainbow Six" è un mix intelligente di strategia e azione.

Ben 20 personaggi giocabili e 17 differenti missioni in locazioni realmente esistenti ne fanno un gioco bellissimo con svariati tentativi di imitazione.



Questo cavaliere medioevale non penso che ci darà il tempo di fare domande...

TIMELINE di Michael Crichton

Per questo prodotto spenderemo solo poche parole, in quanto deludente nei contenuti e nella grafica.

Omonimo della software house fondata dallo scrittore e dell'ultimo libro del medesimo, il gioco affronta una tematica ormai vecchia in tutte le salse possibili: il viaggio nel tempo.

Nei panni dello studente Chris Hughes, il giocatore viene catapultato nella Francia del medioevo, dove si pensa sia finito anche il professor Johnston, che era alle prese con un prototipo di macchina del tempo. Il libro è un bel mattone di svariate decine di pagine; del

videogioco si può dare una definizione simile, perché ben presto annoia. L'interfacimento tra queste due realtà sarà sempre più grande, le possibilità offerte da mezzi tecnologici all'avanguardia si mettono al servizio della creatività, per fondere in un unico prodotto narrazione ed interazione, per rendere il lettore finalmente protagonista della storia, e con essa offrirgli diversi epiloghi, abbattendo il limite più grande della letteratura: la longevità, ovvero alla fine di un libro, tranne in rare eccezioni, l'impossibilità di rileggerlo provando le stesse emozioni o addirittura cogliere nuovi elementi.



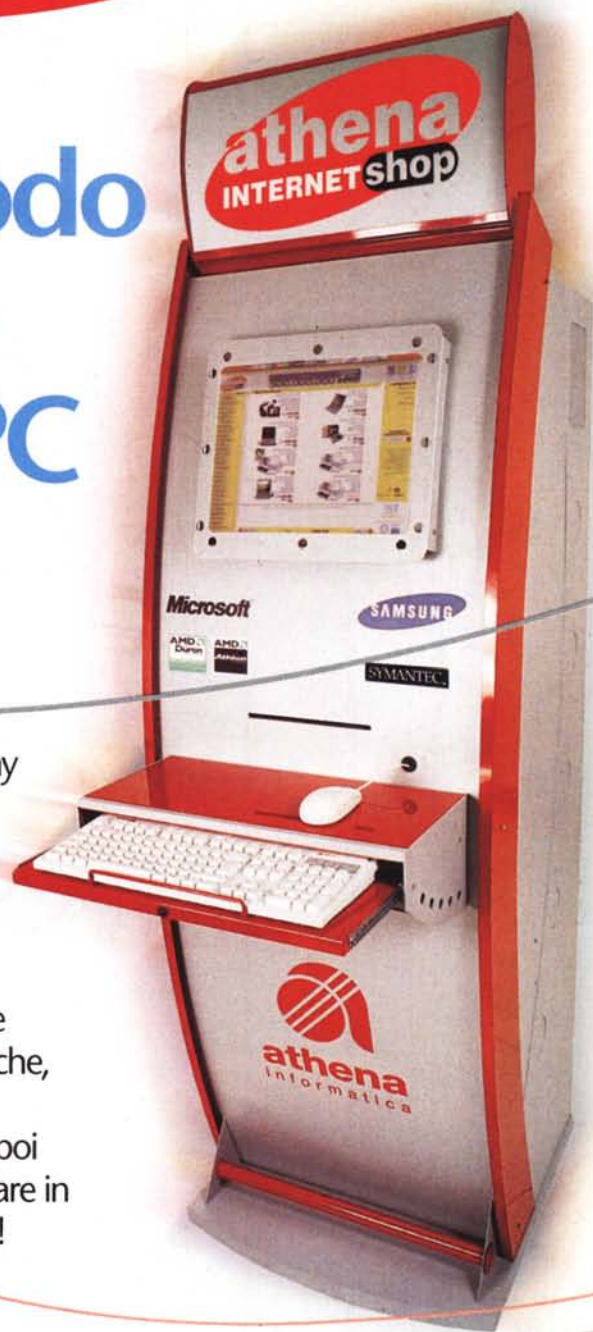
Michael Crichton.

the ultimate web frontier

athena
INTERNETshop

il nuovo modo per comprare il tuo PC

Con l'Athena Internet Shop, la new economy
passa dal tuo negozio di fiducia!!
Sì, perchè grazie a questa innovativa
postazione interattiva potrai
accedere via internet a
un megastore virtuale con
migliaia di prodotti hardware e
software delle migliori marche,
che potrai
ordinare on line, e poi
ricevere e pagare in
negoziò!



Telefona al numero verde
per conoscere il punto vendita
più vicino della tua zona

Numero Verde
800-ATHENA
800-284362

 **athena**
personal computer

PC - Notebook - Monitor - Stampanti - Masterizzatori - DVD - Digital Cam - Scanner - Modem - Prodotti Multimediali - Accessori - Giochi - Gestionali - Utilities - Networking - M