

Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi e Raphaël Lucas

Prefazione di Greg Zeschuk

BIO SHOCK

DA RAPTURE A COLUMBIA



È proibito qualsiasi utilizzo non autorizzato del materiale presente in questo libro, sia totale che parziale.

*Titolo originale:
BioShock. From Rapture to Columbia.
Copyright ©2019. Tous droits réservés.*

Quest'opera a scopo divulgativo è un omaggio di Third Éditions e Multiplayer Edizioni a BioShock. L'intento degli Autori è quello di tracciare la storia di BioShock, descrivendone attraverso un'attenta analisi, le ispirazioni e i contenuti.

BioShock è un marchio registrato di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Cover art ispirata agli artwork della serie BioShock.

*Edizione italiana a cura di Multiplayer Edizioni
Multiplayer Edizioni è un marchio registrato Netaddiction S.r.l.*

*Coordinamento: Francesco Giannotta
Traduzione: Veronica La Peccerella
Revisione: Marzia Grillo
Impaginazione: Andrea Turrini*

ISBN-13: 9788863554762

*Stampato in Italia presso Graphic Masters S.r.l. - Perugia
Prima edizione: Giugno 2019
Finito di stampare nel Giugno 2019*

edizioni.multiplayer.it

Per JMC., MC., entrambi gli ME., B e MN.

INDICE

Prefazione di Greg Zeschuk	7
Premessa	11
Introduzione: Un genere in costruzione	15
Prima parte: BioShock 1 & 2	43
Capitolo I – Universo	45
Capitolo II – Mondo	83
Capitolo III – Creazione	103
Capitolo IV – Decrittazione	123
Seconda parte: BioShock Infinite	153
Capitolo I – Universo	155
Capitolo II – Mondo	185
Capitolo III – Creazione	195
Capitolo IV – Decrittazione	205
Terza parte: Oltre BioShock	241
Capitolo I – Spin-off	243
Capitolo II – La musica di BioShock	249
Capitolo III – Eredità	267

BIO SHOCK

DA RAPTURE A COLUMBIA

Prefazione

di Greg Zeschuk,
cofondatore dello studio BioWare

Sono cresciuto con i giochi di ruolo e ho avuto la grande fortuna di intraprendere la mia personale avventura di giocatore alla fine degli anni Settanta, quando il gaming stava davvero iniziando. Nel corso degli anni ho continuato a giocare a quasi tutti gli RPG che sono usciti, nel tentativo di rimanere informato su ogni nuova caratteristica e ogni approccio utilizzato dai giochi più moderni dell'epoca. Ho anche avuto la grande fortuna di essere uno dei fondatori di BioWare, potendo così lavorare su numerosi giochi di ruolo di successo. È giusto dire che ho una passione per i video game ben fatti.

Così, quando mi è stato chiesto di scrivere alcune parole di presentazione per uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi – *BioShock* – ho colto quest'opportunità al volo. Sentivo di poter condividere il modo in cui questo titolo mi aveva colpito e aveva fatto evolvere l'arte del gaming.

In *BioShock*, come nella maggior parte dei giochi, i primi momenti sono un'esperienza di esplorazione: devi apprendere i controlli, imparare come muoverti nell'ambiente e infine raggiungere un certo livello di disinvoltura quando capisci come funziona quel mondo. *BioShock* è uno di quei rari giochi in cui la fase in cui ci si sente a proprio agio non arriva mai. Come giocatore ero sempre teso, incerto su cosa aspettarmi, ma anche ipnotizzato dal mondo creato dal team di Irrational.

BioShock è stato uno dei primi esempi di ciò che definirei narrazione ambientale. Piuttosto che sbattere in faccia al giocatore l'arco narrativo (come tendevamo a fare noi in BioWare), *BioShock* ha incorporato gli elementi della storia nel suo mondo, come fossero molliche di pane da seguire. E – se si guardava con molta attenzione – si trovavano indizi sottili di quello che era successo a Rapture. Più cercavi, più imparavi a conoscere te stesso, Rapture e, naturalmente, Andrew Ryan.

Come giocatori, siamo portati ad attendere i combattimenti contro i boss con una certa dose di cupo entusiasmo. Sembrava che Andrew Ryan fosse il grande boss che stavamo andando a combattere, e l'epica narrazione stava preparando con cura quest'incontro. Tuttavia, ciò che scoprivi come giocatore era completamente diverso. La frase “un uomo

sceglie, uno schiavo obbedisce” è rimasta impressa dentro di me da allora. E questo è tutto ciò che dirò su quello che considero uno dei momenti più intensi che io abbia vissuto in un gioco. Mi aspetto che – se state leggendo questo libro – voi abbiate già giocato a *BioShock*, altrimenti, nel raro caso in cui non sia così, che sentiate il bisogno di giocarci immediatamente, per comprendere la natura dell’uomo.

GREG ZESCHUK

Greg Zeschuk è nato nel 1969. Nel 1995 ha fondato BioWare insieme a Ray Muzyka. Entrambi hanno lavorato a *Baldur’s Gate*, *Neverwinter Nights*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Jade Empire*, *Dragon Age* e *Mass Effect*. Dopo che l’editore Electronic Arts ha acquistato BioWare nel 2012, i due fondatori hanno lasciato i loro ruoli e si sono dedicati ad altre iniziative professionali. La passione di Zeschuk per la birra – condivisa da tutti gli autori di questo libro – lo ha portato ad aprire un blog e un programma sull’argomento.

BIO SHOCK

DA RAPTURE A COLUMBIA

Premessa

La saga di *BioShock* porta indiscutibilmente il marchio dei suoi creatori. Il team dello sviluppatore americano Irrational Games era guidato da Ken Levine, che si era fatto un nome con il suo primo gioco, *System Shock 2*. La somiglianza tra i due titoli non è casuale. Soprattutto, evidenzia il legame tra le fonti di ispirazione che hanno guidato la genesi di entrambi. Quella parola che è un marchio di fabbrica – Shock – e che ritroviamo nella serie *BioShock*, istituisce dei collegamenti tra giochi con un gameplay estremamente dettagliato. Quando prende il controller, il giocatore ha una vasta gamma di strumenti a sua disposizione, ed è libero di usarli a suo piacimento. La tecnica di gioco dipende direttamente dalle sue speranze e dai suoi desideri. Vuole essere forte ed energico? O magari un po' più sottile? Si aspetta di poter riflettere mentre avanza, per cercare di prevedere ciò che accadrà? Ovviamente, tutto questo è possibile, perché la gamma di azioni è davvero aperta, nonostante l'apparente semplicità del genere sparattutto in prima persona (FPS). L'identità Shock viene costruita e sviluppata in un universo estremamente dettagliato, coerente e credibile, che offre un ambiente perfetto per il gameplay aperto. Ma anche se questo universo è di qualità superiore, non predetermina mai il gioco. Lo accompagna, lo avvolge, ma rimane uno sfondo che potrebbe essere scambiato con un altro. Infine, ciascuna parte della saga Shock si distingue per il suo approccio maturo e intelligente, che porta i giocatori ricettivi a riflettere attentamente sull'umanità e i suoi sogni.

Questo tocco tecnico e artistico viene efficacemente espresso attraverso i vari titoli, ma viene dimostrato anche dalla capacità del gioco di progredire e adattarsi nel tempo. Sebbene un'impronta digitale della filosofia di Irrational Games si trovi in tutti i suoi giochi, *System Shock 2*, *BioShock* e *BioShock Infinite* sono ben distinguibili l'uno dall'altro. *System Shock* esplora la fantascienza, intrappolando il giocatore su un'astronave, mentre *BioShock* ci incanta con biopunk e Art Déco. Senza dubbio, in un mondo perfetto – senza la pressione di un editore che vuole trarre profitto da un nome noto o il peso delle aspettative dei fan del precedente gioco di Irrational Games – il terzo capitolo – che si svolge

nella città volante di Columbia – si sarebbe dovuto chiamare InfiniteShock.

Invece, in questo gioco Shock, la saga di *BioShock* ha iniziato ad aprire la strada al proprio dittico. Va notato che gli FPS narrativi che si svolgono in una città sottomarina sono pochi e distanti tra loro. Sebbene facciano parte di un sistema di pensiero più ampio, sono riusciti a introdurre e completare un arco narrativo brillante, che ha istituito dei propri standard. *BioShock* ha una sua identità, che è prima di tutto visiva. Il verde è un colore centrale, e l'umidità è così palpabile che le persone avvertono una certa claustrofobia mentre ci giocano. È una saga di per sé ricca di passione, e merita tutta la nostra attenzione.

Sedetevi e lasciatevi trasportare in questa avventura. Ambientato nel 1960, il gioco vi mette nei panni di Jack, che sopravvive a un incidente aereo nel mezzo dell'Oceano Atlantico. Per caso, egli scopre la città sottomarina di Rapture. Costruita da Andrew Ryan con l'obiettivo di creare una società utopica in cui le migliori menti del XX secolo sarebbero state completamente libere di praticare la loro arte e la loro scienza, Rapture era divenuta teatro di un sogno di breve durata.

Quindi, dopo che vi sarete abituati a questo canone, la saga vi porterà tra le nuvole fino a Columbia: la città volante governata con pugno di ferro dal Profeta Comstock. L'anno è il 1912, vestite i panni dell'investigatore privato Booker DeWitt. Dovrete trovare la giovane Elizabeth, che possiede poteri incredibili, in grado di creare collegamenti ad altre dimensioni.

BIO SHOCK

DA RAPTURE A COLUMBIA

Introduzione: Un genere in costruzione

“Nessun re, nessun dio. Solo l’Uomo”.

– Il motto di Rapture

La prima puntata di *BioShock* e di questa saga memorabile non è nata dal nulla. Le opere di Ken Levine sono le eredi di giochi e sistemi di pensiero precedenti. In quanto tali, possono essere pienamente comprese solo volgendo lo sguardo alla storia. E questo richiede un passo indietro nel tempo...

DAL PC ALLE CONSOLE

Dopo anni segnati da una sottocultura piuttosto astrusa, l'arrivo dei 2000 vide la transizione dei giochi per PC nel mondo delle console. In termini di mercato, le console di gioco avevano raggiunto la diffusione nel pubblico di massa, assicurandosi un'alta popolarità, ma il mercato dei PC opponeva delle forti resistenze, in particolare vendendo giochi scaricabili attraverso piattaforme come Steam.

Numerosi sviluppatori che lavoravano su PC, come Warren Spector (*Deus Ex*, *Epic Mickey*), Peter Molyneux (*Populous*, *Fable*) e, naturalmente, Ken Levine, iniziarono a lavorare per le console. Allo stesso modo, numerosi generi che erano tipicamente destinati al gioco su PC iniziarono a migrare su console. Indubbiamente le cause di questo cambiamento erano numerose, tra cui l'arrivo di Microsoft sul mercato delle console con Xbox (che aveva un'architettura simile a quella del PC). Inoltre, venivano meno gli inconvenienti tipici dello sviluppo su PC (i giochi non dovevano più essere progettati per un'ampia varietà di configurazioni, poiché una console per sua natura ha un'architettura interna stabile). Infine, c'era la questione della pirateria: esisteva anche nell'ambito delle console, certo, ma era molto più comune nel mondo dei PC. Di conseguenza, importanti case di sviluppo come Valve Corporation (*Portal 2*), BioWare (*Mass Effect*) e Bethesda Softworks (*Fallout 4* e *Skyrim*) sbarcarono sul mercato, cambiando la mentalità generale.

I generi videoludici che erano popolari su PC invasero le console, anche se dovettero adattarsi. *BioShock* è un perfetto esempio di questo fenomeno, perché è stato sviluppato sia per PC che per console fin dall'inizio. La prima sfida – quando

un FPS di questo tipo passa dal PC alla console – consiste nell’adattare i comandi al controller della console. I giocatori che sparano come tiratori scelti sono pronti a giurare che niente batta la precisione di un mouse. Quindi, gli sparatutto per console dovevano cambiare, in modo da consentire un gameplay diverso, meno incentrato sull’abilità del giocatore. Così arrivarono la mira assistita, un’elevata tolleranza agli impatti e standard di precisione inferiori. Allo stesso modo, le interfacce di gioco e persino la gestione dell’inventario vennero semplificate. Con *BioShock*, Irrational Games scelse di abbandonare la complessità dell’interfaccia di *System Shock 2*, avvicinandosi invece a un’esperienza più adatta al pubblico generalista, meno ostica per i neofiti. Da un punto di vista più tecnico, gli FPS – che una volta erano lo standard per la tecnologia dei PC – spesso prosciugavano risorse e richiedevano le schede grafiche più recenti. Anche loro dovettero adattarsi alla transizione su console. Un gioco come *Crysis 2*, ad esempio, aveva comunque una grafica migliore su PC, ma doveva creare una coerenza visiva e tecnica tra le due versioni. Nonostante le proteste dei più accaniti giocatori su PC, bisogna ammettere che i numeri delle vendite rassicurarono gli editori nel loro desiderio di migrare su console.

I risultati arrivarono in fretta. Dopo pochi anni, gli FPS diventarono un genere importante su console come su PC. Anzi, guadagnarono un ampio seguito su console; *Call of Duty* è solo uno degli esempi che lo dimostrano facilmente. *BioShock* si è fatto valere sia su console che su PC. Anche se Irrational Games ha continuato a supportare il mercato dei PC, *BioShock Infinite* è stato rilasciato su console in contemporanea. Un’intera filosofia di gioco si è sviluppata intorno alle console e, sebbene alcuni giochi (MMORPG, giochi di strategia in tempo reale e simulazioni altamente complesse come *Flight Simulator*) siano rimasti confinati nel mondo dei PC, non c’è dubbio che i publisher abbiano lavorato su tutti i fronti per adattarli in modo appropriato al mercato delle console. *Final Fantasy XI* (2002) di Square Enix era un tentativo di far migrare i MMORPG sulle console; mentre *R.U.S.E.* (Ubisoft, 2010) è riuscito a offrire un gioco di strategia in tempo reale basato su console.

UN FPS NARRATIVO

Di base, lo sparattutto in prima persona (FPS) è un genere che presenta una visuale in soggettiva e nel quale il giocatore deve combattere ondate di nemici con un'arma da fuoco. Titoli come *Wolfenstein 3D*, *DOOM*, *Quake*, *Unreal Tournament* e *Duke Nukem* hanno reso l'FPS il genere dominante del settore. La sua forza sta nella capacità immersiva. Il punto di vista utilizzato simula il campo visivo del personaggio e porta il giocatore nel cuore dell'azione. I generi videoludici sono stati creati da una manciata di pionieri, ma la loro definizione e categorizzazione è stata plasmata dalla pura e semplice quantità di giochi che si sono succeduti. Gli FPS non fanno eccezione. Nei giochi d'azione, il coinvolgimento creato dalla visuale in prima persona serviva soprattutto a preparare la scena per le battaglie. Tuttavia, alcuni giochi si sono rapidamente distinti portando dei temi unici all'interno del genere e usando la visuale in soggettiva per potenziare la narrazione. *Deus Ex*, *Metroid Prime*, *King Kong* e *Half-Life*, ad esempio, proiettano il giocatore nel cuore dell'azione per raccontare meglio una storia. Per quanto *BioShock* sia comunque uno sparattutto – come i suoi predecessori – rientra anche nella categoria degli FPS narrativi.

Come si può raccontare una storia da un punto di vista soggettivo? I primi giochi che hanno tentato di rispondere a questa domanda hanno dovuto risolvere alcuni problemi specifici. Innanzitutto, quando la totalità della parte interattiva si svolge con un punto di vista in prima persona, diventa difficile utilizzare i filmati per far procedere la storia. I videogiochi hanno sempre guardato al cinema come a un modello da seguire, ma in un film il regista ha il controllo totale su ciò che vuole mostrare al pubblico; in un videogioco, invece, questa garanzia non esiste. Così, i game designer devono manipolare abilmente i movimenti e l'attenzione del giocatore, garantendo allo stesso tempo la sua libertà di interazione. Per questo motivo gli FPS narrativi si destreggiano con i limiti della piattaforma, piuttosto che cercare di imitare un film.

In uno sparattutto, l'azione frenetica è una caratteristica chiave che spesso definisce il genere. Il più delle volte,

il giocatore deve superare ondate continue di nemici. La sfida, quindi, consiste nell'introdurre informazioni relative alla trama nel bel mezzo di una valanga di attacchi. Imporre al giocatore dei filmati non interattivi interromperebbe l'azione, e soprattutto il flusso dell'avventura. Invece di togliere il controllo al giocatore, Ken Levine ha scelto di dare a *BioShock* un'introduzione di tipo teatrale. Attraverso espedienti come l'illuminazione e il suono, *BioShock* porta il giocatore a guardare nel posto giusto al momento giusto, ma gli lascia la possibilità di scegliere. Levine si è ispirato al teatro, utilizzando potenti effetti visivi e audio per attirare l'attenzione del giocatore, senza mai costringerlo a rinunciare al controllo. Il game designer, in effetti, ha sempre detto con chiarezza che odia le scene d'intermezzo e i titoli che ne fanno un uso eccessivo. Quando gioca, le trova così invadenti che spesso le salta a piè pari. È convinto che le cutscene rendano il giocatore passivo, impedendogli di mettere insieme le informazioni comunicate attraverso il mezzo o, almeno, rendendole meno efficaci rispetto a quanto lo sarebbero se un giocatore le scoprisse perlustrando un livello. Confermando questa sua opinione, Levine afferma di aver imparato molto di più grazie a *City 17* (la città in cui si svolge l'avventura di *Half-Life 2*) che nell'intero universo di *Final Fantasy*, una saga che fa un ampio uso di filmati. Per il team di Irrational Games, il controllo del giocatore sul proprio avatar è un aspetto fondamentale che dev'essere preservato. In *BioShock*, il giocatore può sempre allontanarsi dall'azione... con il rischio di cambiare in modo permanente gli effetti dell'introduzione e la propria comprensione della storia. Ma cosa succederebbe se il giocatore decidesse di uccidere un personaggio importante per la trama? Per risolvere questo problema, Levine ha limitato l'interazione con i personaggi non giocanti fondamentali per la trama, mettendoli a distanza di sicurezza dal protagonista (dietro una finestra, oppure fuori portata, facendoli parlare da una radio, ecc.). Questa è una strategia efficace per preservare un certo livello di coerenza e allo stesso tempo dare al giocatore il controllo completo del proprio avatar in ogni momento, senza il rischio di compromettere l'avanzamento della storia e la comprensione della trama. In *BioShock*, l'unica volta in cui

Levine toglie il controllo dell'avatar al giocatore lo fa durante una sequenza critica, dal grande valore simbolico: la scena in cui il protagonista incontra Andrew Ryan. Fino ad allora, è Frank Fontaine, sotto lo pseudonimo di Atlas, che manipola Jack – e, per estensione, il giocatore – tramite la richiesta “Per cortesia”. Ken Levine ha deliberatamente scelto di togliere il controllo a chi gioca nel momento in cui viene presentato Ryan. Questa sequenza non è giocabile, perché la decisione di uccidere Ryan non spetta all'utente, ma a Fontaine, che continua a essere il burattinaio di questa fase della storia. Levine afferma che quando Ryan decide di farsi uccidere, in realtà sta rivolgendo l'insulto definitivo al giocatore (perché non può reagire), confermando che avrebbe controllato il suo destino fino alla fine. Dopo questa scena, il giocatore riacquista finalmente il controllo del personaggio e può prendere le sue decisioni. Il controllo mentale di Fontaine si è finalmente interrotto. Ken Levine voleva far capire in modo retrospettivo al giocatore che era stato manipolato per tutto il tempo, prima di offrirgli l'opportunità di prendere in mano veramente il proprio destino.

Inspirandosi al lavoro di Valve su *Half-Life*, Irrational Games iniziò ad affrontare il tema della narrazione con *System Shock 2*. Tramite registrazioni audio distribuite in tutti i livelli, Levine presenta al giocatore l'opportunità di seguire i progressi della trama. Il designer ripete e approfondisce questo tentativo di narrazione alternativa in *BioShock*. È un buon modo per mostrare l'universo del gioco invece di spiegarlo: una sfumatura che è pienamente realizzata nel videogioco. Tradizionalmente, i giochi iniziano con una panoramica del protagonista, della quest e delle sfide che affronterà. Quindi – tramite rapidi schizzi piazzati in posizioni chiave – viene sviluppata l'avventura. *BioShock* si allontana da questo schema e dimostra più profondità: Levine, infatti, preferisce narrare diversi momenti di vita. Mentre il giocatore raccoglie queste istantanee e riordina gli eventi, il puzzle narrativo si rivela a poco a poco. L'universo del gioco viene definito nei minimi dettagli, senza mai infrangere le regole dell'interazione. Inoltre, il giocatore – nel caso non sia interessato agli elementi drammatici della trama – può concentrarsi esclusivamente

sull'azione, senza interruzioni. Sebbene questo tipo di approccio sia ormai diventato diffuso, Levine rimane severo. Ribadisce che – nel suo complesso – il settore è ancora troppo indulgente e pigro quando si tratta di narrazione, perché troppo spesso viene scelta la soluzione più facile (ma meno interessante), producendo filmati lunghi e noiosi. Ma per capire la scelta di una narrazione inscritta nel gameplay, nell'ambiente e nell'architettura, dobbiamo guardare molto indietro, alle origini dei videogiochi: la metà degli anni Settanta, quando dei geniali studenti americani programmarono i primi prototipi di RPG sulle elementari macchine delle loro università.

EMERSIONE

Quando i videogiochi esplosero – nei primi anni Settanta – all'inizio utilizzavano semplici formati 2D: gli sprite si muovevano attraverso scenari fissi minimalisti, senza una vera prospettiva, a causa di vincoli tecnici. *Pong*, *Pac-Man* e molti altri, pur mantenendo queste limitazioni, offrivano un piacere immediato e infantile. All'epoca, nelle università americane stavano emergendo quasi simultaneamente diversi fenomeni. Il primo fu l'arrivo dei giochi di ruolo da tavolo con *Dungeons & Dragons (D&D)* di Gary Gygax e Dave Arneson (alla fine del gennaio 1974), di cui venne testata una prima versione nei club di giochi di strategia dei campus e durante le convention sui giochi di guerra. Poi ci fu la comparsa dei primi videogiochi per computer mainframe, riprodotti su una rete centralizzata che collegava dozzine di terminali a un grande computer centrale, spesso all'interno di una singola stanza. Su questi sistemi PDP-10 e PLATO, all'improvviso arrivarono dei giochi di avventura testuali (come *Colossal Cave Adventure* di William Crowther nel 1976), i primi prototipi di giochi di ruolo simili a *D&D* (come *Dungeon* di Don Daglow e *dnd* di Gary Whisenhunt e Ray Wood, entrambi nel 1975) e giochi in prima persona come *Spasim* (del 1974, un antenato di *Elite*), *Maze War* (1974, una sorta di nascondino

in labirinti) e *Moria* (1975, un RPG che consente a dieci utenti di giocare insieme). In questo periodo Ken Levine – che era ancora un adolescente – scoprì *Super Star Trek* su PDP-10. Si trattava di un gioco di strategia non ufficiale che influenzò le preferenze del futuro designer, spingendolo verso i giochi intellettuali. Al giorno d’oggi la sua fedeltà va solo a *X-COM* e *Company of Heroes 2*. Ma allora, la sala giochi era ancora in auge, e soprattutto futuristici come *Starhawk* (1977) e *Tail Gunner* di Cinematronics (1979, uno spin-off di *Super Star Trek*) riscuotevano grandi successi prima che console e PC diventassero leader con giochi come *Star Raiders*, su Atari 400 e 800, nel 1979. All’epoca, era normale trarre ispirazione dai concorrenti e dai giochi precedenti (specialmente nelle università). Ma questa forma di rappresentazione iniziò lentamente a trovare un suo spazio nel 1980 con *Battlezone* (con un carro armato manovrabile e un ambiente distruttibile) e poi nel 1983 con *Star Wars* (con grafica wireframe 3D, come la chiamavano i giornalisti dell’epoca), calcolata in tempo reale.

OLTRE I GENERI

I giochi arcade arrivarono per primi al 3D in tempo reale, seguiti dai PC, specialmente con i giochi di ruolo. Durante gli anni Ottanta, il genere si appropriò della prospettiva in prima persona e la applicò in un modo completamente nuovo. Con *Akalabeth* – uno dei primi giochi di ruolo commercializzati per Apple II nel 1979 – Richard Garriott (in arte “Lord British”) combinò un punto di vista schematico e in 2D del mondo (con una prospettiva dall’alto) con il punto di vista in soggettiva, quando si trattava di affrontare i dungeon. Durante questo decennio, tutti i giochi di ruolo su computer (e alcuni JRPG) seguirono più o meno la stessa formula, con alcune eccezioni degne di nota: *Wizardry* (Sir-Tech, 1981), *The Bard’s Tale* (Interplay, 1985), *Advanced Dungeons & Dragons: Treasure of Tarmin* su Intellivision (Aph Technological Consulting, 1983) e *Might and Magic* (New World Computing, 1986) utilizzavano

solamente la prospettiva in soggettiva. In tutti questi casi, predominano i combattimenti a turni e i movimenti basati su un criterio di casualità, per ragioni tecniche. Tuttavia, c'erano già le avvisaglie dell'ibridazione di questi generi, in particolare nelle opere di Mike Singleton. Ad esempio, *The Lords of Midnight* su ZX Spectrum (1984) – disponibile oggi su iOS – offre un'esperienza a metà tra un'avventura testuale multi-personaggio e un gioco di strategia, mostrando sempre una panoramica dell'ambientazione che circonda il giocatore. Fa quasi girare la testa. Per quanto riguarda i giochi di ruolo, parallelamente emerse un'altra scuola, quella di *Elite*: il primo mondo completamente aperto, generato proceduralmente e in 3D. Anche se in questa sede è impossibile soffermarsi sullo sviluppo del gioco di David Braben e Ian Bell, la sua uscita su BBC Micro nel 1984 stravolse tutte le regole, spingendo i programmatori a sfruttare la tecnologia in modo più ingegnoso per creare mondi aperti che fossero ancora più dettagliati. Il miglior esempio è a tutt'oggi la trilogia *Mercenary* di Novagen Software (tra il 1985 e il 1992), una serie di giochi di avventura in cui l'avatar del giocatore si muove a piedi, in nave, poi di pianeta in pianeta, prima di essere coinvolto nella storia vera e propria di questi corpi celesti.

DESTINAZIONE AVVENTURA

A partire dal 1986, il gusto per l'avventura in prima persona in tempo reale raggiunse il culmine, e per diverse ragioni. Innanzitutto, parliamo dell'epoca in cui emersero i primi motori grafici con 3D poligonale. Dal 1986 al 1992, lo sviluppatore Incentive Software creò diversi giochi con il suo motore proprietario, *Freescape: Driller*, *Total Eclipse* e altre produzioni confermarono che il 3D in tempo reale poteva rappresentare anche qualcosa di diverso dalle battaglie spaziali, ad esempio piramidi e castelli labirintici che creavano un'unità spaziale nei giochi. Pubblicandolo in diversi formati (*Driller* era disponibile sia su Spectrum che su Amiga), lo sviluppatore dimostrò anche che una simile tecnologia poteva

essere trasferita tra macchine molto diverse senza doverla riprogrammare completamente. Altre produzioni mostrarono che questo mezzo consentiva dei nuovi gameplay. Ad esempio, *Cholo* (Solid Image, 1986) integra il concetto di hacking informatico, permettendo al giocatore di controllare diversi droni con varie abilità o di usare telecamere di sorveglianza. Numerosi publisher e autori seguirono questo percorso: *The Colony* (Mindscape, 1988) e *Infestation* (Psygnosis, 1990) usano gli umani, da soli e persi nelle stazioni spaziali. Con il 3D poligonale, la prospettiva in prima persona, l'azione in tempo reale e un uso brillante del suono (come la respirazione del protagonista in *Infestation*, che riecheggia negli speaker), sembrava si stesse anticipando il survival horror, anche se *Alone in the Dark* sarebbe arrivato solo nel 1992. Infine, ci fu una rivoluzione che lasciò un segno permanente in una vasta gamma di giochi d'avventura: *Dungeon Master*, nel 1987. Questo gioco di FTL Games si svolge in tempo reale, include tra gli elementi da gestire la fame e la sete dei personaggi e consente di afferrare gli oggetti presenti nelle vicinanze. Non è possibile qui riferirsi al 3D calcolato, ma ci sono aggiunte ed evidenti miglorie nel genere – come le creature che si presentano in maniera ripetitiva a ogni livello, attratte dal suono o dalla luce. Non parliamo certo di un ecosistema come quello di *BioShock* (dove i nemici non interagiscono tra loro) ma piuttosto dei primi segnali interessanti, poiché fino ad allora i giochi di ruolo si erano accontentati di incontri casuali. Tale fu il successo del gioco di FTL, che venne copiato dalla maggior parte dei leader del tempo. Ecco quindi le tre puntate di *Eye of the Beholder* (Westwood Studios, 1990-1993), i vari giochi di Antony Crowther (*Captive* nel 1990, *Knightmare* nel 1991, *Realms of the Haunting* nel 1997), *Black Crypt* (Raven Software, 1992) e *Lands of Lore* (Westwood Studios, 1993).