

Laurie Taylor

First person shooter in transizione.

L'eredità di *Quake* e *Doom*

Pubblicati rispettivamente nel 1996 e nel 1993 da id Software, *Quake* e *Doom* hanno consacrato il genere dei *first person shooter*. Ne hanno definito le caratteristiche fondamentali e hanno posto le basi per gli sviluppi successivi, forgiando nel contempo un'ampia comunità di giocatori appassionati. *System Shock* (d'ora in poi, *SS*) e *System Shock 2* (*SS2*), sviluppati nel 1994 e 1999 rispettivamente da Irrational Games, riprendevano le convenzioni e le formule ludiche di *Quake* e *Doom* tentando nel contempo di aggiornarle e ridefinirle. Mentre molti FPS – seguendo l'esempio di *Quake* e *Doom* – potevano essere modificati in modo più o meno consistente dall'utente e potevano essere fruiti in multiplayer, *SS* e *SS 2* cercavano di esplorare i meccanismi peculiari del genere offrendo un gameplay più vicino all'avventura horror-fantascientifica in modalità in single player.

Grazie all'enfasi sul gioco in single player, *SS* e *SS2* sono riusciti a rinnovare in modo profondo la struttura dei *first person shooter* in merito alla dimensione spaziale del gioco, le caratteristiche dei nemici, la componente sonora. Si trattava, dunque, di un'esperienza di gioco del tutto diversa, sebbene l'eredità di *Quake* e *Doom* fosse ben evidente. *SS* e *SS2* restavano dei *first person shooter* "puri" quel che riguarda la visuale del giocatore, la gestione dei movimenti, dei combattimenti, dei livelli di difficoltà, e di molti altri aspetti. Inoltre, *SS* e *SS2* riuscirono a creare attorno a sé una comunità di giocatori e di creatori di Mod simile a quelle più celebri prodotti di id Software. Prendendo spunto da *SS* e *SS2*, questo saggio vuole soffermarsi sull'importanza esercitata da titoli come *Quake* e *Doom* sui *first person shooter* successivi – persino su quelli che sono andati in direzione opposta sia per i temi trattati che per la struttura – in modo da tracciare una linea evolutiva che ha portato, grazie all'influenza delle comunità dei giocatori dei primi due capisaldi, un cambiamento nella struttura dominante dell'intero genere. Analizzando in modo approfondito *SS* e *SS2*, questo saggio cercherà di capire come questi due titoli abbiano influenzato i successivi *Deus Ex* e *Thief*. Inoltre, si vedrà come l'influenza di *Quake* e *Doom*, e del genere dei *first person shooter* sia palese anche in altri giochi di tutt'altro tipo nel momento in cui si vuole passare ad una visuale in prima persona per mirare e sparare.

Doom* e *Quake*: definizione di *first person shooter

Struttura interna

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di Matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), videoludica.game culture, costa & nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

Per comprendere il funzionamento di *SS* è necessario innanzitutto soffermarsi sui loro predecessori, *Quake* e *Doom*, e sulle convenzioni che questi due titoli hanno introdotto. *Wolfenstein*, prodotto da id Software nel 1992, può essere considerato, almeno tecnicamente, il primo FPS. Il gioco, tuttavia, non mostrava le *texture* per il pavimento e il soffitto che avrebbero invece caratterizzato *Quake* e *Doom*, e neppure i mostri in tre dimensioni che sarebbero comparsi in *Quake* **(NOTA 1).**¹

Usando *Wolfenstein* come punto di partenza, id Software sviluppò *Doom*, che segnò una svolta nella produzione videoludica perché introdusse la visuale in prima persona in un mondo 3D. In questo modo il giocatore era finalmente libero di destreggiarsi in uno spazio aperto per combattere i nemici o altri giocatori. L'accuratezza con cui era reso questo ambiente, la perfezione tecnica della prospettiva ed il realismo della velocità a cui si muovevano i personaggi resero *Doom* perfetto per gli scontri in multiplayer, regalando notevoli soddisfazioni ai più esperti. Prima di *Doom*, chi era in grado di padroneggiare un videogioco generalmente non poteva contare su una comunità strutturata di giocatori a sua disposizione per migliorare le sue performance e dare vita a sfide sempre nuove. *Doom* e *Quake* possono essere considerati l'archetipo del genere dei *first person shooter*, stabilendo un canone per il design di qualunque mondo di gioco che fosse vasto, modificabile dai giocatori, adatto al single player come al multiplayer. *Quake* e *Doom* non fecero decollare solo il genere, ma diedero anche un impulso considerevole al mercato delle schede acceleratrici e dei processori, spingendo i giocatori a implementare a ritmi sempre più rapidi le caratteristiche tecniche delle loro piattaforme. I *first person shooter* sfruttavano il limite massimo la tecnologia disponibile, ma al tempo stesso la spinsero verso nuovi orizzonti: "Non appena la capacità computazionale dei processori raggiunse un livello accettabile negli anni '90, il genere esplose e finì per cancellare in tempi sorprendentemente rapidi le rappresentazioni piatte che si erano viste fino ad allora, dando i natali al genere dei 'first person shooter' così come lo conosciamo oggi, i cui modelli di riferimento erano e restano *Doom* e i suoi vari cloni" (Poole, 2000, p. 24). *Doom* e *Quake* – per tacere degli innumerevoli cloni – non possono essere analizzati indipendentemente dalla tecnologia e dall'uso che essi ne facevano, per la progettazione del gioco stesso, per il multiplayer, e per la creazione di una comunità di giocatori. Intimamente dipendenti dalla tecnologia disponibile e, al tempo stesso, catalizzatori di un rinnovamento tecnico senza precedenti, *Quake* e *Doom* riuscirono a ritagliarsi lo spazio necessario per lanciare un nuovo genere. Secondo Martti Lahti, questi due giochi:

Introdussero elementi che sarebbero diventati lo standard per i giochi in 3D. Ad esempio, l'impressione dello spazio illimitato e della totale libertà di movimento, la visuale in prima persona, il movimento lungo l'asse della profondità dell'immagine e, di conseguenza, gli oggetti che si muovono verso il giocatore (Lahti, 2003, p. 161).

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di Matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), *videoludica.game culture*, Costa & Nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

Lahti nota inoltre che tra queste convenzioni figurano anche la barra dell'energia visibile sul monitor, il sonoro che consente di capire l'entità dei danni subiti o apportati, e il tentativo di visualizzare sullo schermo la maggiore quantità di informazioni possibili per il giocatore (*ibidem*). Questi elementi interni, che caratterizzano il modo in cui il gioco si presenta e procede, nascono con *Doom* e *Quake* e ritornano puntualmente nei successivi FPS.

L'antitesi dei FPS è *Myst*, un gioco del 1993 che pure presenta una visuale in prima persona, ma non richiede al giocatore di muoversi in un ambiente tridimensionale. *Myst* ha una storia complessa ed un'atmosfera molto particolare, e si basa sull'esplorazione e sulla risoluzione di enigmi. In *Myst* non ci sono combattimenti e non si muore per colpa di un proiettile vagante. Mark J.P. Wolf (2003) osserva che *Myst* e il suo sequel *Riven* “presentano una trama complessa che il giocatore scopre man mano che procede nell'avventura e un mondo diegetico intricato al punto da richiedere l'uso di mappe per la sua esplorazione, così come libri e diari che forniscono indizi sulla storia” (p. 100). Anche se *Myst* privilegia la componente narrativa, le sue strutture non hanno niente a che fare coi successivi *Thief* e *System Shock 2*, perché questi nascono da *Doom* e *Quake*, aggiungendone solo degli elementi. *Myst* è, a tutti gli effetti, l'antitesi di *Doom*, *Quake*, *System Shock* e *Deus Ex* perché rimuove del tutto il combattimento e la possibilità di spostarsi rapidamente nello spazio di gioco. Come nota David Kushner (2003), “id Software odiava *Myst*. Gli mancava tutto quello che i progettisti texani amavano: nessuna forma di interazione in tempo reale, ritmo, terrore, azione” (p. 145). I *first person shooter* sono caratterizzati da elementi quali la massima velocità e i combattimenti furibondi; un FPS può anche contenere degli enigmi, tratti da giochi di ruolo o momenti esplorativi, ma privilegiano comunque un ritmo di gioco intenso, frenetico, incentrato sul combattimento. Sue Morris (2002) sottolinea che “l'ambiente ostile è un ingrediente essenziale per qualunque *shooter*; altrimenti si tratta di un gioco in cui si risolve qualche enigma e si ammira la bellezza degli scenari, come in *Myst*” (p. 82). Un FPS può avere enigmi e belle immagini, ma si basa sempre e comunque sui rapidi movimenti e sul combattimento, come dimostrano *Doom* e *Quake*.

Progettare e giocare in comunità

Oltre alla struttura interna dei giochi, *Doom* e *Quake* enfatizzano la componente multiplayer e hanno promosso la creazione di comunità di utenti che svolgono il ruolo di fruitori, critici e produttori di espansioni dei prodotti originali. id Software distribuì inizialmente *Doom* come *shareware* e, in un secondo momento, rese disponibile il codice stesso. Queste scelte – ai tempi criticate aspramente dall'*establishment* dell'industria videoludica – assicurarono a *Doom* un grande

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), videoludica.game culture, costa & nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

seguito di fedeli, una base di utenti immensa e distribuita su tutto il globo che modificava e migliorava il codice continuamente, fattore che dava senso anche al rigiocare *Doom* più volte con gli ultimi aggiornamenti. Erano gli stessi giocatori a programmare e distribuire mods per la comunità che si era formata attorno a *Doom*. Il sistema di distribuzione *shareware* facilitò l'adattamento di *Doom* e *Quake* per console come Nintendo64 e Playstation, trasposizioni che aumentarono il portato rivoluzionario dei due prodotti. L'enorme comunità di giocatori che si era creata in modo del tutto spontaneo conferì ai due titoli una longevità potenzialmente illimitata, rendendo possibile non solo le sfide in forma di torneo, ma anche in gare *ad hoc*.

Incoraggiando questo lavoro di modifica dei propri prodotti, id Software diede vita a una consistente comunità di giocatori e programmatori. David Kushner sottolinea come, nell'arco di qualche settimana dalla distribuzione di *Doom*, un gruppo di programmatori amatoriali avevano già iniziato a produrre nuove mappe ed editor di livelli (2003, p.167). Gli editor di livelli, mappe, *skin* (immagini che possono ricoprire certi oggetti, come nemici, o muri, come delle 'pelli' cucite sopra) venivano distribuite attraverso internet dai giocatori. Questo intenso scambio era motivato dalla volontà di condividere il frutto dei propri sforzi e di giocare a *Doom* in rete; come notano Jo Bryce e Jason Rutter (2002), "*Doom* fu il primo gioco a supportare il gioco in multiplayer attraverso una rete locale o *Local Area Network* (LAN) e con connessioni via modem" (p. 68). La possibilità di giocare online spinse molti giocatori a riunirsi in comunità di appassionati per essere sempre aggiornati sugli ultimi miglioramenti creati da altri giocatori e per sfidarsi in multiplayer. Era possibile giocare anche offline su una LAN, ma questa modalità di fruizione comportava alcune complicazioni. È la soluzione adottata solitamente per titoli come *Halo* o *Goldeneye* per console, e necessitano della presenza di tutti i concorrenti in una stessa area, dove ci si può vedere e *sentire*. Sue Morris (2002) nota a proposito dell'importanza del sonoro nei *first person shooter* giocati in LAN che:

Un aspetto preso fortemente in considerazione nella scelta di un posto è il suono. Considerato che entrambi i giocatori si devono concentrare sull'audio e che il rumore può infastidire altre persone, è necessario spesso che si indossino delle cuffie (p. 86).

Morris osserva inoltre che disturbare gli altri giocatori o 'parlare sporco' rappresentano elementi chiave dell'esperienza complessiva del gioco in multiplayer e accrescono il ruolo del sonoro (p. 94) La sensazione del giocare insieme, ma in luoghi separati per questioni di correttezza e per ridurre la confusione, caratterizza il gioco online. La fruizione con le cuffie dà forma a uno spazio di gioco comune, fortemente immersivo. Lo sviluppo parallelo delle comunità e della struttura interna al gioco stesso è frutto di una relazione simbiotica in cui la pratica del multiplayer

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di Matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), *videoludica.game culture*, Costa & Nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

definisce nuovi modi di giocare, che a loro volta modificano i giochi stessi (grazie alla possibilità di mettere mano allo stesso codice sorgente di *Doom*) e dunque, attraverso un circolo virtuoso, le modalità stesse del giocare. Ponendo le basi per la struttura dei *first person shooter*, *Doom* e *Quake* contribuirono alla creazione di molti altri giochi e generi, grazie alla commercializzazione delle licenze per usare i loro motori di gioco.

Nonostante la grande influenza esercitata da *Doom* e *Quake*, può forse sorprendere che questi giochi siano quasi del tutto privi di elementi narrativi. Come nota Andrew Mactravish (2002) nel saggio "Technological Pleasure":

FPS come *Unreal Tournament* (Epic MegaGames & Digital Extremes/GT Interactive, 1999) e *Quake III* (id Software/Activision 1999) sono quasi privi di trama, eppure sono due dei giochi più divertenti e famosi mai messi in commercio (pp. 33-34).

Id Software scelse una struttura del tutto a-narrativa per *Doom* e *Quake* al fine di privilegiare l'input dei giocatori. Al contrario, *System Shock* spostò l'enfasi dalla modalità multiplayer a una in singleplayer, cercando di dimostrare come i *first person shooter* fossero perfettamente compatibili con un approccio di tipo narrativo. Sebbene *SS* e *SS2* si basino sul singleplayer, le comunità di giocatori, seguendo l'esempio di quelle che si erano formate attorno a *Quake* e *Doom*, crearono svariati mod per il multiplayer.

System Shock e il singleplayer

Per quanto la popolarità di *SS* e *SS2* sia largamente inferiore a quella di *Doom* e *Quake*, questi due giochi rivestono una grande importanza in termini ludici. In un articolo pubblicato nel giugno del 2004 sulla rivista *Computer Gaming Monthly* (CGW), *System Shock* veniva descritto in questi termini:

È un perfetto classico 'cult'. Un gioco di ruolo in prima persona ricco di elementi fantascientifici, *System Shock 2* è il sogno del 'technogeek' divenuto realtà. Peccato che non abbia raggiunto la fama di *Thief*, l'altro più celebre titolo di Looking Glass di cui sfrutta il medesimo motore grafico (p. 73)

Pur non avendo riscosso un grande successo commerciale, *SS* e *SS2* hanno ammaliato la critica e restano tutt'oggi delle pietre miliari della storia dei videogames. Hanno ridefinito in modo sostanziale alcune convenzioni del genere dei *first person shooter*: la transizione al singleplayer operata da *SS* e *SS2* ha comportato una modifica sostanziale della gestione dello spazio, degli avversari e del sonoro.

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di Matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), videoludica.game culture, costa & nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

Sia *SS* che *SS2* presentano una modalità di tipo single player e non prevedono alcuna modalità in multiplayer, a differenza di *Quake* e *Doom* che invece ne facevano un uso dominante. Per sfruttare al meglio le possibilità offerte da una modalità in singleplayer mantenendo la struttura del *first person shooter*, questi giochi offrivano diverse opzioni per implementare le caratteristiche del personaggio, miscelando elementi da *shooter* con altri da gioco di ruolo. Entrambi erano ambientati in un mondo fantascientifico in cui un super computer intelligente di nome SHODAN impazziva. In aggiunta alla struttura interna, i due titoli si caratterizzavano anche per un'insolita attenzione a una narrazione perfettamente integrata al gameplay. Per unire tutti questi elementi diversi, sia *SS* che *SS2* portavano il giocatore all'interno di basi spaziali popolate da personaggi ostili al protagonista. Se è vero che questa scelta di design riconduceva il gioco sui binari di FPS come *Doom* e *Quake*, in cui per vincere bisognava cercare ed eliminare in combattimento gli avversari, *SS* ed *SS2* aggiungevano delle sessioni di infiltrazione silenziosa ('stealth') del tutto originali. Come nota David Kushner (2003), il progetto iniziale per *Doom*, prima di passare all'idea della guerra ai demoni, era di trasporre in gioco il film *Alien*, ma si è pensato in seguito di favorire un ritmo più frenetico e con meno elementi narrativi (p. 122). *System Shock 2* discende palesemente da *Aliens*, per il tema dell'horror ambientato nello spazio, e per l'idea di un guerriero solitario che cerca di fermare una creatura infernale fantascientifica; anche nel film abbiamo un computer che, divenuto cosciente, inizia a perdere qualche rotella (NOTA 2)²

A ogni modo, *SS* e *SS2* modificarono l'iniziale impostazione orientata alla narrazione permettendo al giocatore di iniziare la partita con alcune abilità relative all'uso delle armi, delle capacità tecniche o dei poteri psionici per i personaggi che militavano nella fila della marina o per gli OSI (NOTA 3).³ Il modo più semplice era cominciare con delle abilità di combattimento, e dunque seguire l'approccio dei *first person shooter* stabilito da *Quake* e *Doom*. Offrendo diversi modi per caratterizzare il personaggio, *SS* e *SS2* trasformarono la modalità in singleplayer dei *first person shooter* – che fino ad allora era stata definita da *Quake* e *Doom* solo sulla base dello stile di combattimento e non da come il giocatore modificava la struttura stessa del gioco – in un rapporto più complesso tra il giocatore ed i giochi stessi. Inoltre, offrendo possibilità diverse di fruire lo stesso gioco, *SS* e *SS2* si lasciavano giocare più e più volte; una possibilità significativa data la mancanza di modalità in multiplayer. Oltre a modificare la struttura del gameplay, *SS* e *SS2* cambiavano l'enfasi complessiva data al mondo di gioco che non era più vista come un'arena di combattimento di massa ma uno spazio da esplorare seguendo i ritmi del gioco. Desslock (1999) nota, recensendo *System Shock 2* su *Gamespot*, che:

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di Matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), videoludica.game culture, costa & nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

Il gioco appare e si lascia giocare come un First Person Shooter, ma gli elementi da gioco di ruolo e gli ambienti così dettagliati conferiscono più profondità alla giocabilità. Diversamente da un FPS, è difficile avere fortuna in *System Shock 2* se si vuole entrare in ogni stanza sparando una pioggia di proiettili, senza discrezione... anche un nemico solitario può rivelarsi pericoloso, ed entrare in una stanza inesplorata senza le dovute precauzioni farà, spesso e volentieri, scattare l'allarme di una telecamera di sicurezza che richiamerà uno sciame di nemici. (par. 1)

Non sarebbe stato possibile questo cambio di direzione se non ci fossero stati prima *Quake* e *Doom* a creare uno standard. Per spostare l'accento sull'esplorazione del mondo di gioco, *SS* e *SS2* spesso piazzano i nemici negli angoli più cupi delle aree che il giocatore deve percorrere. I mostri che si incontrano durante l'avventura sono spesso umani mutanti che hanno perso il controllo sui loro corpi. Attaccano il giocatore mentre si scusano e pregano di essere uccisi, il che aumenta a dismisura il terrore perché finisce per umanizzare i nostri avversari.

SS e *SS2* utilizzano la visuale dei *first person shooter* per accrescere la sensazione di paura, non solo perché è una visuale che non permette di avere tutto sotto controllo – come accade per le scimmie mutanti che corrono e attaccano il giocatore anche prima che questi se ne renda conto – ma anche perché in questo modo i mostri mutanti invadono lo spazio dello schermo. Usando una visuale in prima persona, e umanizzando i nemici, il giocatore si trova spesso ad avere a che fare con questi mostri orrendi a una distanza ravvicinata. La combinazione di prossimità, sonoro, e personificazione dei mostri produce un'intensa sensazione di paura e orrore nella struttura solitamente frenetica dei *first person shooter*. Il senso di puro terrore evocato dai giochi della serie di *SS* verrà ripreso in altri giochi horror come *Residenti Evil* (Capcom, 1996), coi suoi zombie mutanti, le visuali ridotte e l'enfasi sul sonoro.

Il mondo di *SS* è anche pieno di enigmi che possono essere risolti in vari modi, come avverrà anche nel successivo *Deus Ex*. *SS2* utilizza anche suoni d'ambiente per aumentare l'importanza dello spazio ludico e della narrazione, ma la componente audio non si rende utile per i combattimenti perché riempie lo spazio senza dare indicazioni sulla fonte del rumore, per cui, ad esempio, non può essere usato tatticamente per colpire alle spalle. Usando il suono in questo modo, *SS2* esplora nuove soluzioni per progettare lo spazio di gioco come fenomeno a sé stante, separandosi dalla necessità di combattere o agire in quello spazio. *SS2* arricchisce inoltre lo spazio ludico con la voce del computer matto, che attanaglia e perseguita il giocatore. Siamo lontani un miglio dal 'parlare sporco' delle versioni in single e multiplayer di *Doom*, *Quake* e *Duke Nukem*; piuttosto, questi rantoli sostengono la trama e accrescono la sensazione di trovarsi in uno spazio terrorizzante che segue la logica di una narrazione. Grazie a questo uso che fa del suono, *SS2*

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di Matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), videoludica.game culture, costa & nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

esplora e varia le convenzioni create da *Quake* e *Doom* e dimostra che soluzioni diverse sono possibili.

Seguendo le traiettorie dettate da *SS* e *SS2* per quel che riguarda la gestione dello spazio ludico, i metodi per lo sviluppo e la caratterizzazione del personaggio, e i diversi usi del sonoro, degli effetti di luce e così via, *Deus Ex* e *Thief* arricchiscono il genere dei *first person shooter* facendo largo uso di componenti 'stealth', di effetti di luce e di elementi emergenti nel gameplay. *Thief* è stato messo in vendita nel 1999, cioè prima di *System Shock 2*, ma costruito su molti elementi – compreso il sonoro, le fasi 'stealth', e l'intreccio narrativo – del primo *System Shock*. Come *SS* e *SS2*, e diversamente da *Doom* e *Quake*, *Thief* incoraggiava a nascondersi e colpire stando in agguato, piuttosto che lo scontro faccia a faccia. *Thief* e *Deus Ex* presero chiaramente da *SS* e *SS2* questa combinazione di fasi 'stealth' e di combattimento in un contesto ricco di suspense narrativa. Bisogna però ricordare che questi elementi 'stealth', e tutta l'infrastruttura che regge questo particolarissimo gameplay, iniziarono proprio con *Doom* e *Quake*. *Thief* fa vestire i panni del protagonista, Garret, ed usa gli effetti di luce abbondantemente per favorire le tattiche stealth, ed arricchisce poi il mondo di gioco con altri elementi così come *SS* e *SS2* facevano con il sonoro. Come *Thief*, *Deus Ex* porta avanti la storia di J.C. Denton per creare un mondo emergente che alterna frenesia e silenzioso 'stealth'. *Thief* e *Deus Ex* si lasciano giocare partendo dalle convenzioni del genere dei *first person shooter* eppure in questi giochi le convenzioni servono per creare la struttura del mondo di gioco, ma per quel che riguarda la giocabilità e il piano narrativo si rifanno più a *SS* e *SS2*. Come *Thief* e *Deus Ex*, *Metroid Prime* usa la struttura dei *first person shooter* per creare un gioco fatto di fasi stealth e di esplorazione, ma con meno scontri aperti del modello tradizionale dei *first person shooter*. *Thief* e *Deus Ex* combinano la struttura classica dei *first person shooter* con la lezione imparata da *SS* e *SS2* e dunque, pur ponendo un forte accento sulla narrazione su cui il gameplay si concentra e da cui viene guidato, hanno ancora un'aspetto da FPS classico, con tanto di comunità di giocatori sparsi per il mondo.

Fare comunità, anche senza una modalità multiplayer

Nonostante fossero stati realizzati senza una modalità in multiplayer, che fu disponibile solo successivamente grazie al lavoro di alcuni appassionati giocatori, *SS* e *SS2* riuscirono a creare un gran numero di comunità. Gruppi di giocatori, spostata l'attenzione sull'esperienza in single player, crearono skin aggiuntive per migliorare l'aspetto estetico, nuovi livelli per incrementare la longevità, ed altri ampliamenti e miglioramenti per il gioco. Come per *Doom* e *Quake*, le comunità di giocatori condivisero e continuarono a condividere i propri lavori attraverso Internet. Looking Glass, autrice di *SS* e *SS2*, non esiste più ufficialmente, per cui non esistono siti ufficiali per *SS* e

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di Matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), videoludica.game culture, costa & nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

SS2. Eppure i giocatori continuano a mantenere in vita un sito che raccoglie storie e aneddoti, patch, modifiche, file sonori ed altro materiale (**NOTA 4**)⁴ Come *Doom* e *Quake*, *System Shock 2* fu rielaborato o ‘adattato’ per una versione console, cioè per Dreamcast. Il trasferimento di giochi da un sistema all’altro è significativo perché mostra la flessibilità del codice, permette ad uno stesso titolo di raggiungere un pubblico più vasto e differenziato, e dimostra che il prodotto è abbastanza popolare da richiedere una trasposizione. Nel caso di *System Shock 2* la console per cui fu adattato, Dreamcast, era ormai stata superata da sistemi più nuovi come Playstation2 e Gamecube, per cui l’effetto fu attutito. La transizione da una piattaforma di gioco ad un’altra indica la malleabilità del gioco sotto diversi aspetti, così come lo stesso genere dei *first person shooter* si dimostra abbastanza duttile da essere inserito in parte anche in giochi di tutt’altro tipo.

La prima persona, vista dagli altri

System Shock e *System Shock 2* dimostrarono quanto gli FPS fossero capaci di adattarsi al single player e ad approcci orientati alla narrazione. Più recentemente *Half-Life*, *Deus Ex* ed altri titoli sono stati in grado di dare vita a storie da vivere in single player e ad arene per il multiplayer. Inoltre, molti giochi adottano soluzioni già usate in FPS per lo sparare e il prendere la mira in movimento, e per aumentare la tensione. Da questo punto di vista, *Doom* e *Quake* furono il punto di partenza per i *first person shooter* ma anche per molte componenti che saranno poi riutilizzate in nuovi giochi. Lev Manovich, in “The Language of New Media”, parla della modularità come sezioni di codice individuali e unità concettuali. Usando quest’approccio, i *first person shooter* appaiono come intrinsecamente modulari per la loro struttura di base fatta di pezzi intercambiabili, come vediamo chiaramente in *Doom* e *Quake*. Molti giochi ne seguono le impronte quando si tratta di sparare, passando alla visuale in prima persona e dando o non dando la possibilità di muoversi. Se il giocatore è impossibilitato a muoversi, allora la visuale ricorda quella usata nei giochi con pistola come *House of the Dead*, dove il giocatore spara da una posizione fissa che non può cambiare. Altri giochi invece usano la struttura dei *first person shooter* in modo completo, ma solo per ottenere certi effetti. Per esempio, *Fatal Frame* ed il suo sequel *Fatal Frame 2* usano la visuale in prima persona solo per i combattimenti. In *Fatal Frame* e *Fatal Frame 2* l’approccio dei *first person shooter* viene usato solo per le scene di lotta dove il giocatore attacca i nemici proprio attraverso un obiettivo fotografico, per cui le scene vengono giocate attraverso la visuale di quella camera. Oltre al combattimento, in questi giochi la macchina fotografica viene utilizzata anche per scoprire oggetti nascosti. Sebbene non appartengano affatto al genere degli FPS, i giochi della serie *Fatal Frame* vi si ispirano per i combattimenti ed i movimenti in prima persona. Questi giochi, come altri, fanno proprie alcune convenzioni dei *first person shooter* che furono stabilite da *Doom* e

Questo saggio fa parte dei contenuti extra del volume *Doom. Giocare in prima persona*, di matteo Bittanti & Sue Morris (a cura di), videoludica.game culture, costa & nolan, 2005. Per ulteriori informazioni: www.videoludica.com.

Quake; eppure, così come fanno *SS* e *SS2*, pur partendo da una struttura definita finiscono col creare nuovi sentieri che si discostano di molto da quello dei *first person shooter*.

Conclusioni

Sebbene i videogiochi si evolvono a ritmi impressionanti, la struttura fondativi di *Doom* e *Quake* continua ad influenzare il *game design* dei giochi d'oggi; come nota Chris Crawford (2003) nel suo celebre *Chris Crawford on Game Design*: “La storia del *game design* degli anni '90 è la storia di un gruppo di programmatori che hanno tentato di superare *Doom*” (p. 25). Se è vero che dopo la pubblicazione del gioco è cominciata una vera e propria competizione per migliorarlo, implementarlo, perfezionarlo è altrettanto vero che molti altri programmatori si sono invece sforzati di esplorare i nuovi sentieri che da *Quake* e *Doom* potevano partire. Anche se *Thief* ha adottato una visuale in terza persona nei nuovi episodi, l'eredità di *Quake* e *Doom*, e dei giochi che questi hanno fatto nascere come *System Shock*, non possono essere dimenticati. I *first person shooter* odierni tentano di sviluppare il gioco in multiplayer e la narrazione, ma le loro radici restano pur sempre legate ai primi titoli che stabilirono il canone e lo esplorarono. Anche *Half-Life* – che unisce un gioco in single player orientato alla narrazione ad una modalità multiplayer in un unico prodotto – si poggia fortemente su questa eredità (NOTA 5)⁵. L'importanza di *Doom* e *Quake* non si limita esclusivamente alla decisione di id Software di distribuire il loro codice sorgente. L'influenza che questi due titoli hanno esercitato su altri giochi – in prima come in terza persona (ad esempio, *American McGee's Alice* che usava il motore grafico di *Quake III Arena* pur essendo in terza persona) non va sottovalutato. L'uso di elementi, dall'*engine* alla fisica, presi da *Quake* e *Doom*, così come tutti i progetti che si basano su questi due titoli anche se alla lontana, dimostrano come i lavori di id Software siano destinati ancora a lungo ad influenzare il genere dei *first person shooter*, e la produzione videoludica tutta.

Note

- 1) Furono realizzati anche altri giochi con pistola per le sale giochi o per i sistemi casalinghi prima del 1992, ma non permettevano il movimento nell'ambiente, che definisce il genere dei *first person shooter*. I giochi con 'light-gun' sono piuttosto caratterizzati da schermate fisse su cui appaiono diversi oggetti da colpire, e in cui la posizione del giocatore rimane statica, come in *House of the Dead* e *Duck Hunt*. È importante distinguere i first person shooter dai giochi con 'light-gun': sebbene i primi siano basati sull'azione e sullo sparare, si differenziano dai secondi per il movimento attraverso uno spazio in 3D.
- 2) *Doom* e *Quake* ispirarono tra l'altro, il successivo *Alien Versus Predator*.
- 3) È interessante anche notare l'aumento di importanza della figura dell'hacker in FPS come *SS2*. In *SS2* il giocatore può decidere di usare un hacker come personaggio, e come tale viene visto dal nemico quando cerca di sabotare il computer matto. Seguendone l'esempio, anche *Deus Ex* permette di interpretare un hacker. Gli hacker sono anche coloro che, nelle comunità dei giocatori, creano i mod e le nuove opzioni di vario tipo. Solitamente all'interno dei giochi gli hacker sono figure positive, ed *SS2* la usa anche per creare un collegamento tra lo sviluppo narrativo e la posizione del giocatore reale al di fuori dello schermo.
- 4) Mi riferisco a <http://www.sshock2.com/>. Si tratta di un sito estremamente attivo specie se si considera che è mantenuto attivo solo dal lavoro dei fan, che l'ultimo dei giochi della serie risale a cinque anni fa e che non ha avuto seguiti ufficiali sin da allora, a parte quelli realizzati dai giocatori.
- 5) Barry Atkins sostiene in "More Than a Game" che *Half-Life* è al tempo stesso un'ottima esperienza ludica e narrativa (pp. 55-85) e analizza in profondità l'applicazione delle tecniche narrative al videogame.