

PERGIOCO

INCHIESTA: LA SIMULAZIONE IN ITALIA

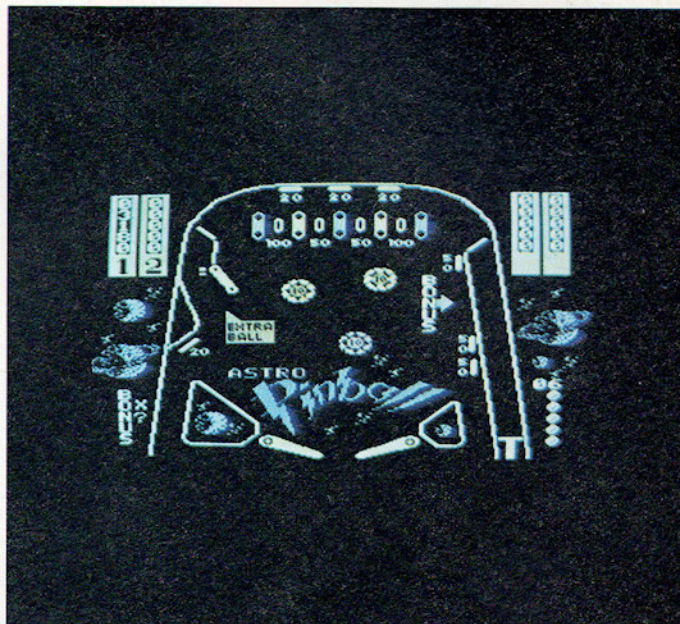
**musica
e
gioco**

**un boardgame in omaggio
"waterloo"**





Quasiflipper quasivero corpo a corpo dove sei?



Dalla comparsa del primo videogioco, per il buon vecchio flipper è stata una parabola discendente. Nei bar lo vogliono sempre di meno: è grosso, consuma un sacco di elettricità e fa un baccano del diavolo. In più, il videogame non induce quel comportamento di gioco violento e selvaggio che — punito dal tilt — provoca immancabilmente la vendetta del giocatore: un calcio alla zampa metallica o da parte di alcuni esperti di leggi fisiche di resistenza, un cazzotto dritto sul cristallo.

Il videogame è tutto diverso: il rapporto tra gioco e giocatore è esclusivamente mentale e quel poco di fisico (due dita) che viene coinvolto nella partita è un semplice tramite tra due "cervelli". Quello della macchina ha tutte le sue imprevedibilità ben programmate e quello del giocatore è impegnato in una sfida che consiste nell'identificarsi sempre di più con il giocatore ideale ipotizzato dal programmatore del gioco. Se le due dita fossero sostituite dai movimenti delle palpebre o da emissioni vocali non cambierebbe nulla, il gioco sarebbe altrettanto valido.

Nel flipper invece di programmato c'è ben poco, il caso è veramente caso e so-

prattutto il rapporto fisico-emotivo tra l'uomo e il mezzo elettromeccanico è determinante. Se ascoltassimo la registrazione dei commenti, delle imprecazioni, degli ansiti e dei colpi, potremmo credere di aver infilato il microfono sotto un letto testimone di incontri sadomaso; e anche il sospiro finale o, più spesso, la bestemmia che immancabile segue l'interruzione precoce è analoga. Viene allora da chiedersi: un videogioco che sia la simulazione di un flipper (realistica finché si vuole) ha senso?

Una simulazione si può dire riuscita non tanto quando riesce ad imitare su video la realtà fisica che vuole riprodurre, anche nei minimi dettagli, ma quando è in grado di indurre nel giocatore emozioni reali, "come se" ci si trovasse ad agire nella situazione reale. È in questo senso che l'"Astro Pinball" della Creativision, in particolare, e tutti i videoflipper in generale non convincono fino in fondo.

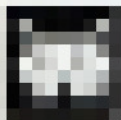
Intendiamoci, tanto di cappello ai programmatori che sono riusciti a rendere con realismo impressionante i rimbalzi sui funghetti, le discese della pallina, i re-

Lo schermo di Astro Pinball, videoflipper della Creativision.

spingenti laterali e persino gli "stoppaggi", una raffinatezza ben nota a tutti i flipperisti che consiste nel bloccare su una delle due palette la palla per poi con tutta calma mandarla a col-

pire il segnalino del "bonus" o dell'"extra ball".

Tutto questo senza spintoni, calci e sudore. Ed è questo, in fondo, il bello del buon vecchio flipper.



Il flipper, un gioco di...

di...

Il flipper è un gioco di...

Il flipper è un gioco di...

Il flipper è un gioco di...