

Lorenzo Mosna

Il videogioco

Storia, forme, linguaggi, generi



Dino Audino
editore

© 2018 Dino Audino
srl unipersonale

via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Cura redazionale
Alice Crocella
Vanessa Ripani

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma

Progetto grafico: Duccio Boscoli

Logo di copertina: Pablo Echaurren

Finito di stampare febbraio 2018

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Prefazione di Gianni Canova	p. 9
Introduzione	
<i>Ceci n'est pas un jeu vidéo</i>	11
PARTE PRIMA: LA NASCITA E LO SVILUPPO DI UN NUOVO MEDIUM	15
Capitolo primo	
<i>L'epoca delle origini</i>	15
<i>Il primo esperimento</i>	15
<i>Gli anni Cinquanta</i>	16
<i>In due è meglio: il multiplayer</i>	18
Capitolo secondo	
<i>La nascita del videogioco</i>	21
Spacewar!	22
<i>Storia di una gettoniera</i>	23
Capitolo terzo	
<i>Dalle arcade alle console</i>	26
<i>Magnavox Odyssey: la prima console</i>	26
<i>Pong: il primo cabinato di grande successo</i>	28
<i>L'Impero Atari – Kee Games</i>	29
<i>La prima generazione di console</i>	30
<i>1977: la prima crisi dei videogiochi</i>	31
<i>La seconda generazione di console</i>	34
Capitolo quarto	
<i>E.T. è morto (e sepolto in New Mexico)</i>	36
<i>Le premesse della crisi</i>	36
<i>La sepoltura di E.T.</i>	38
<i>La crisi dei videogiochi del 1983</i>	39
Capitolo quinto	
<i>Il sole risorge a est</i>	42
<i>L'arrivo del Nintendo entertainment system</i>	44
<i>SEGA e la nascita di un duopolio</i>	47
<i>L'avvento di PlayStation</i>	48
<i>L'eredità dei videogiochi giapponesi</i>	51

PARTE SECONDA: IL VIDEOGIOCO CONTEMPORANEO	53
Capitolo sesto	
Una macchina da presa	53
Wolfenstein 3D e Doom	53
La telecamera	55
Capitolo settimo	
L'età moderna	60
Gran Turismo	60
GoldenEye 007	61
Superare il confine: Carmageddon e Grand Theft Auto	62
Final Fantasy VII	64
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	65
Un biennio straordinario	66
Capitolo ottavo	
PlayStation, Xbox, Nintendo	67
Il nuovo mercato delle console	68
Capitolo nono	
"Per lo più sportivi": l'evoluzione dei generi videoludici	72
Azione	73
Platform	74
Picchiaduro	75
Sparatutto	77
Stealth	78
Survival	79
Avventura	80
Avventura testuale	80
Avventura grafica	80
Walking simulator	81
Puzzle adventure	81
Visual novel	81
Film interattivo	82
Action-adventure	82
Survival horror	83
Metroidvania	84
Sportivo	84
Gioco di ruolo	85
Action RPG	86
JRPG	86
GDR tattici	87
Roguelike	87
Soulslike	87
Strategico	88
Strategico a turni	88
RTS	88
Tower defense	89
MOBA	89
Racing	90

<i>Simulazione</i>	90
<i>Gestionale</i>	91
Life simulator	91
<i>Simulatori di volo</i>	91
Job simulator	92
God game	92
<i>Ritmico</i>	92
Puzzle game	93
<i>I generi meno diffusi</i>	93
<i>Educativi</i>	93
Serious game	94
Exergame	94
Maze	95
<i>Flipper</i>	95
Party game	95
<i>Gli pseudo-generi</i>	95
MMO	96
Casual	96
Arcade	96
Sandbox	97
<i>L'ibridazione dei generi</i>	97
Capitolo decimo	
<i>Steam: la Nouvelle vague dei videogiochi</i>	98
<i>Le premesse di una rivoluzione</i>	98
<i>Un nuovo modo di comprare</i>	100
<i>Il successo degli indie game</i>	101
<i>La fine di un'era?</i>	102
Capitolo undicesimo	
<i>Raccontare con il videogioco</i>	104
<i>La narrazione: dai primordi alla complessità</i>	105
<i>Recitativo e aria: il ruolo della cut scene</i>	107
<i>La dissonanza ludonarrativa</i>	109
Capitolo dodicesimo	
<i>Il nerd è morto, viva il nerd!</i>	111
<i>Nintendo Wii</i>	112
<i>Dall'alta definizione alla realtà virtuale</i>	114
<i>ESport: verso le olimpiadi</i>	117
<i>Dove siamo, dove andremo</i>	118
Bibliografia	121
Elenco dei videogiochi citati	123