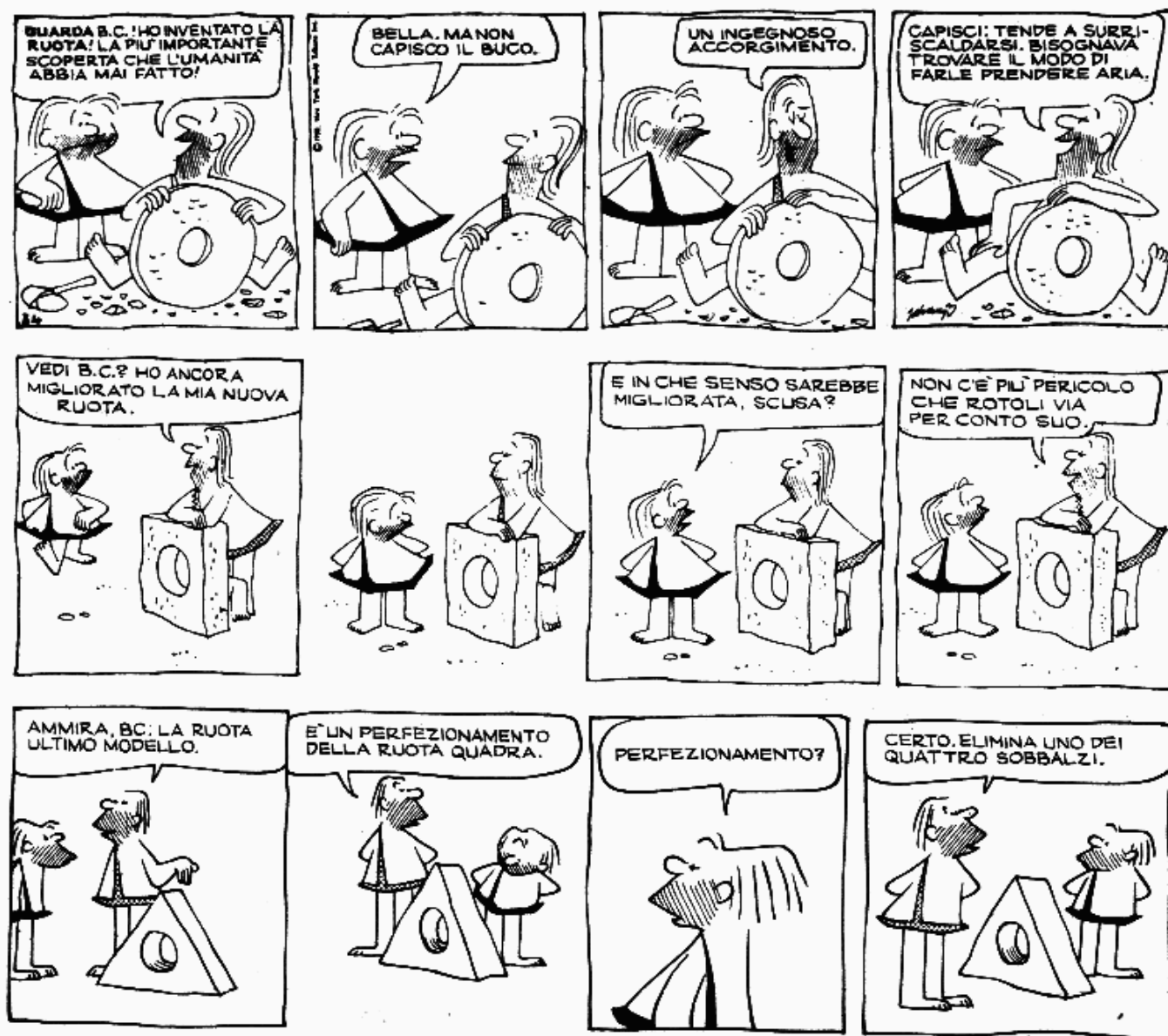



Il perfezionamento della ruota, per gli irriverenti cavernicoli di **B.C.**, passa attraverso la realizzazione di un modello quadrato - che non può rotolare via! - e culmina col prototipo triangolare, che elimina uno dei quattro, fastidiosi sobbalzi!



Quanto riportato sopra per dire che **certe meccaniche e consuetudini, in ambito videoludico, si sono oramai consolidate**, alcuni punti cardine sono tali, e pertanto non andrebbero assolutamente modificati, pena dover interagire con un'interfaccia macchinosa o ritrovarsi con in mano un progetto destinato all'insuccesso, se non - addirittura - a un vero e proprio fallimento.

Non si capisce, per esempio, perché Arkane Studios al suo primo lavoro con **Arx Fatalis** avesse deciso che il lancio degli incantesimi tramite semplice clic del mouse fosse “banale”, implementando dunque un sistema di rune (ispirato probabilmente a **Ultima Underworld: The Stygian Abyss**) che richiedeva di tracciare “in aria” un simbolo con elegantissimo movimento del mouse. Peccato che il metodo di riconoscimento fosse particolarmente esigente, e non sempre (in questo caso, sinonimo di quasi mai) identificasse correttamente lo scarabocchio da noi tracciato con il fido topo... al tempo, dotato di gommosissima sfera! È pur vero che il gioco consentiva di memorizzare tre incantesimi, da lanciare con una semplice azione (e qui si nota l’incongruenza del tutto), ma terminati questi, nel cuore della pugna, **diventava alquanto complesso giocare con la dovuta serenità impersonando un mago.**

Similmente, **non ho mai apprezzato né mi sono trovato a mio agio con il sistema di controllo utilizzato dal primo Assassin’s Creed**, che prevedeva due stanche per Altair, aggressiva e passiva. Concepito per l’uso pad alla mano, con mouse e tastiera mi lasciava sovente perplesso a riflettere su quale tasto dovessi premere. Chiaramente, il sistema di controllo dell’avatar controintuitivo, alla lunga, mi ha portato a disinstallare il diamante grezzo di Ubisoft. Quel che è peggio, però, sempre nel caso del primo capitolo della saga del Credo, è il delirante sistema per abbandonare il gioco. Troppo complesso e macchinoso da spiegare, è quasi incredibile che abbia superato una qualsivoglia forma di controllo della qualità. Con l’intento di farvi fare due risate, guardate il filmato qui sotto.



CERTE MECCANICHE E  
CONSUETUDINI, IN  
AMBITO VIDEOLUDICO, SI  
SONO ORAMAI  
CONSOLIDATE

È altresì chiaro che Tim Schafer, con l'immortale ***Grim Fandango***, volesse appellarsi ad un pubblico abituato a muovere i propri passi nei mondi virtuali tramite la pressione dei tasti WASD, rinunciando così alla classica interfaccia punta e clicca. **Il risultato è stato un inventario che aggiungeva alla fastidiosa peculiarità da "lista della spesa" la scomodità della terza dimensione**, questo prima della pubblicazione della versione Remastered. Per non parlare di tutte quelle avventure grafiche che, sperando di allargare il proprio bacino di utenza, hanno "sporcato" la formula base con sequenze action. Sempre a proposito di avventure, segnalo quello che, ai tempi, mi parve un azzardo ingiustificato. **All'incirca nel 2001, scoprii che Cyan (*Myst, Riven*) aveva progettato un'esperienza online per la sua nuova creatura.** Il gioco, *UrU: Ages Beyond Myst*,

avrebbe dovuto avvalersi al lancio di una componente multiplayer per consentire a diversi utenti di interagire contemporaneamente nell'ambiente virtuale e operare in sincrono su alcuni puzzle. All'epoca, e tutt'oggi, mi interrogo sulla "bontà" dell'idea, allorché **accosto i termini avventura e online e subitaneamente penso a un ossimoro**. Il risultato? *UrU* uscì nei negozi privo della componente di rete, con quattro ere tutto sommato insipide, decretando l'inizio del declino della software house che - per fortuna - oggi è ancora viva e ha saputo regalarci **Obduction**, in attesa che si chiarisca meglio il progetto **Firmament**.

La menzione d'onore, infine, va agli sviluppatori di Warhorse Studios e alla loro *Grappa del Salvatore*, giacché **un sistema di salvataggio tradizionale, a quanto pare, andava stretto al loro pargolo Kingdom Come Deliverance**. Tale soluzione mi ha lasciato pressoché disarmato; l'ultimo strale rimasto - che volentieri scaglio - si traduce in un "sapiente" consiglio: "Cari sviluppatori, fate vostra la lezione di B.C.: lasciate la ruota così come è stata inventata!".

### Articolo precedente



Quell'irresistibile voglia di essere Batman

### Articolo successivo



Da Burnout Paradise al marketing emozionale

