

Vi sarà capitato di accorgervi che ci sono discussioni che si ripetono ciclicamente, anno dopo anno, con l'avvicinarsi di occasioni più o meno speciali. Per noi della redazione (nello specifico, per me e Ivan), **l'imminente arrivo del nuovo capitolo di Forza apre una di queste discussioni cicliche, che riguarda l'uso dei rewind all'interno dei giochi di corse.**

ERASE/REWIND

A Colonia ho avuto la fortuna di fare una lunga e piacevolissima chiacchierata con **Harry Tincknell**, uno dei piloti di punta di Ford, e **tra le mille cose che gli ho chiesto è se non si "annoia" mai durante una gara lunga e faticosa come la 24 Ore di Le Mans** (o una qualsiasi, se proprio vogliamo dirla tutta); se non gli capita mai, al 50esimo giro, di distrarsi o di andare sovrappensiero con la mente, esponendosi al rischio di uno sbaglio. La sua diplomaticissima risposta è che *"non distrarmi e rimanere sempre concentrato per tutta la gara fa parte del mio lavoro. Per arrivarci ci vuole impegno e pratica, come per saper guidare bene. E poi, comunque, ogni giro ti tiene impegnato al massimo, non c'è mai niente di realmente ripetitivo in una corsa"*. Prendo per buone le sue parole, ma **nei videogiochi non funziona così. Ci si distrae. Spesso, come nel mio caso, la mente vaga mentre le dita meccanicamente si muovono sul pad**; capita di perdere la concentrazione magari semplicemente osservando il paesaggio - sempre più bello - che circonda la nostra vettura. Ma soprattutto, di mestiere non faccio il pilota. Non possiedo la capacità di folli come Tincknell di rimanere graniticamente concentrato per tutta la durata di una gara lunga, o di non commettere mai uno sbaglio.



IL TIGER EFFECT
DI S.C.A.R. DI
MILESTONE È
STATO UNA VERA
MANNA DAL CIELO

Ed è per questo che, personalmente, ho salutato come la manna dal cielo il primissimo effetto rewind nell'ormai lontanissimo 2005, introdotto da **S.C.A.R. (Squadra Corse Alfa Romeo)** di **Milestone**, con il nome un po' ridicolo di Tiger Effect, che permetteva di riavvolgere il tempo in gara per rimediare agli errori compiuti più o meno involontariamente. Da lì in poi, prevedibilmente, altri hanno seguito le impronte della tigre milanese, da **Codemasters** a **Turn 10 Studios** nei suoi **Forza Motorsport**. Manna dal cielo, dicevo, perché ho sempre sofferto moltissimo i famigerati errori a fine gara che, specialmente nel caso di competizioni particolarmente lunghe e/o tirate, rischiano di

mandare a monte intere mezz'ore (ehm) di gioco. E quindi, **ben venga la possibilità di rimediare a un errore magari minuscolo, a una distrazione veniale**, ma che ti fa intraversare alla penultima curva e perdere magari cinque o sei posizioni, se non peggio.



(RE)WIND OF CHANGE

Devo essere onesto: nella stragrande maggioranza dei casi il rewind non lo uso nemmeno, perché su corse da qualche minuto davvero non ce n'è bisogno; in più, mi piace la competizione, cerco sempre di mettere alla prova i miei limiti e quelli della macchina che sto controllando, e non disdegno una sfida quando si presenta.

SAPERE DI POTER
CORREGGERE UN
ERRORE È “BARARE”?

Tuttavia, **sapere che esiste la possibilità di fare “Undo” quando voglio mi regala grande serenità. Mi rilassa.** Paradossalmente, mi aiuta. Ed è proprio in questo “aiuto”

che, secondo Ivan, che si nasconde il “cheat”, il trucchetto. **Se non corri con la tensione a mille, se non rischi, se non sei disposto a rifare tutto da capo perché sbagli, allora non stai correndo veramente.** Va da sé che io e lui abbiamo approcci diversi al videogioco, e va benissimo così (ed è uno dei motivi per cui ogni anno si torna a discutere delle stesse cose, senza mai venire a capo di nulla) (*anche perché ho ragione io, gnégnégné. ndKikko*).

Ci sono almeno un paio di altri aspetti da tenere in considerazione, però: uno, di ordine meramente pratico, è che **tra famiglia, lavoro e impegni vari, il tempo dedicato al ludo per puro svago assume ormai i contorni del sacro, e mandare a monte una endurance da un’ora per una fesseria all’ultimo giro sfocia di conseguenza nel sacrilego**, per quel che mi riguarda. L’altro aspetto, un po’ più filosofico, è che i videogiochi mi piacciono anche perché ti danno la possibilità di ricominciare da capo, di evitare gli errori, di poterci riprovare senza conseguenze. Di ripartire dall’ultimo Quicksave. Cosa che la vita, giustamente, non permette di fare. Ed entrambe le cose sono belle anche per questo.



Articolo precedente



“Casa” è quel posto dove il Wi-Fi si connette in automatico

Articolo successivo



L'Italia nel mondo dei videogiochi è ancora uno stereotipo

