



## **Dalla gamification ai videogiochi**

**Alunni:** Classe V A Sistemi Informativi Aziendali, indirizzo Tecnico Economico “A. Guarasci” Rogliano, dell’Istituto Istruzione Superiore IPSIA “Marconi” Cosenza –Lic Sc.e ITE Rogliano (Cs)

- ALTIMARI GIUSEPPE
- ANSELMO PAOLO
- CARPINO LUIGI
- CITRIGNO FRANCESCO
- DOMANICO EGIDIO
- FISENKO DARIA
- GAROFALO VALENTINA
- GENCARELLI FRANCESCO
- GERMANESE VINCENZO
- GIULIANI ALDO
- GRECO NICHOLAS
- LE ROSE SERENA
- MERENDA FRANCESCO
- RIZZUTO MARCO
- SPINELLI ILARIA
- VETERE RENATA

**Docente referente:** Prof.ssa Rosa Marincola



Figura 1 La classe V A SIA ITE di Rogliano

## GAMIFICATION

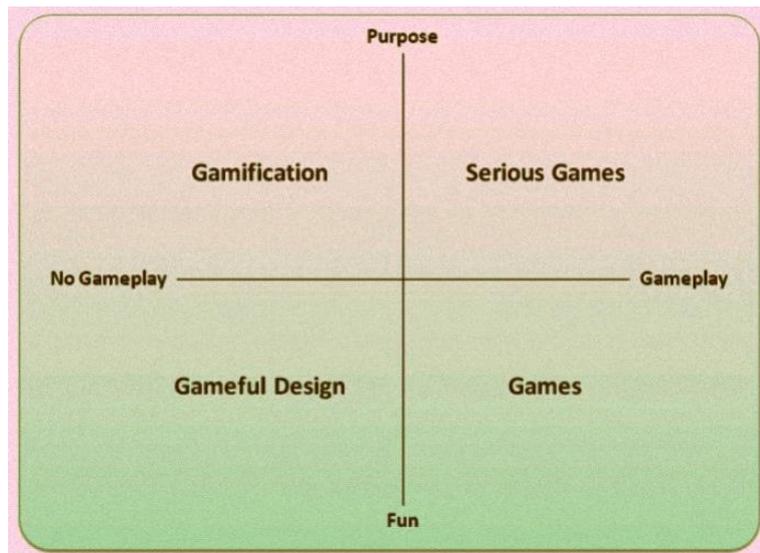
La gamification è uno dei trend mondiali emergenti in particolare per il marketing e l'innovazione. La definizione più usata e diffusa di gamification è:

*chiamiamo gamification l'uso di elementi e schemi di gioco in contesti inusuali al fine di migliorare il comportamento e il coinvolgimento di un target di persone.*

Capiamo innanzitutto cosa non è Gamification:

- I giochi, come Angry Birds, Temple Run, Farmville..., non sono gamification. Essi si sviluppano in una realtà diversa da quella in cui viviamo;
- I simulatori di volo, di guida, ecc... non sono esempi di gamification in quanto l'elemento gioco è inesistente o quasi.
- L'uso di giochi nelle scuole (War of Warcraft o SimCity) non sono esempi di gamification, ma sono Game Based Learning.

Alcuni esempi di successo di gamification sono: Duolingo, Nike+, Runtastic, Skillshare, CodeAcademy, StackOverflow, Redooc, ecc.



## Marketing

Il termine Gamification indica un mezzo potente ed efficace che permette di veicolare messaggi di vario tipo e stimolare comportamenti attivi negli utenti permettendo di raggiungere diversi obiettivi: al centro delle attività di questo tipo c'è sempre il consumatore e il suo engagement, ovvero il suo coinvolgimento.

Si tratta nello specifico di costruire un gioco, un'attività in cui il cliente sia stimolato a compiere azioni specifiche, online e/o offline, confrontandosi anche con altri consumatori, in una sorta di sfida con sé stessi e gli altri. Quiz, giochi sportivi, di velocità e abilità, contest sono esempi di gamification, che spesso il consumatore trova soprattutto online e sui social.

Dal miglioramento della gestione dei clienti, al consolidamento della fedeltà ad un marchio, passando per l'aumento del rendimento e delle performance di dipendenti e collaboratori, gli ambiti di applicazione sono numerosi.

Secondo "MarketsandMarkets" il tasso di crescita a livello globale relativo all'impiego di applicazioni, di piattaforme ed in generale di metodologie che possono essere ricondotte alla Gamification è stato di circa +43,6% nel 2016 rispetto all'anno precedente, con proiezioni di crescita che dovrebbero vedere il volume di affari relativo al settore crescere dai circa 1,65 miliardi di dollari del 2015 a qualcosa come 11,1 miliardi di dollari entro la fine 2020. Si può quindi affermare ancora una volta che, facendo una sorta di saldo annuale del "mondo Gamification", l'interesse continua a crescere, a dispetto di crisi o incertezze di mercato. Ma andando oltre alle varie aree in cui questo approccio metodologico si stia piano piano sviluppando ed inserendo, è interessante notare come la struttura stessa della Gamification si stia rapidamente diversificando, in base ai metodi ed agli approcci utilizzati: Kapp (autore di diversi importanti lavori sull'argomento) definisce questo processo "Structural Gamification", cioè una sorta di "specializzazione" verso cui la

Gamification stessa si sta muovendo, in base al settore di utilizzo, con dinamiche e meccaniche via via sempre più raffinate, ottimizzate a seconda delle esigenze.

## **Pedagogia**

La gamification è oggi studiata e sperimentata come una possibile risorsa nel campo dell'educazione per migliorare le forme di apprendimento. La gamification è un interessante strumento didattico perché basa la sua azione sulla motivazione e il piacere di apprendere.

La logica che sottende alle diverse forme di gamification si può ricondurre alle teorie del behaviorismo e pertanto la maggior parte delle forme semplici di gamification sono basate sul paradigma stimolo-risposta, uno stimolo di tipo ludico, che va a rafforzare il comportamento di un soggetto perché gli procura piacere.

Le tre regole base per far funzionare la gamification sono:

### **1. Autenticità/significatività – il gioco è un amplificatore**

Un processo di gamification non deve inventare nulla. Deve amplificare. Senza una motivazione, un valore o un interesse di base non vi può essere alcuno progetto di gamification. L'autenticità va misurata sull'utente e non da chi il processo lo pensa o lo propone.

### **2. Competenza e apprendimento – il gusto di imparare**

Qualsiasi sia il processo di gamification che andiamo a costruire esso deve avere un progetto. In particolare, si tratta di basare quest'ultimo sulla motivazione intrinseca e utilizzare delle forme di riconoscimento estrinseco che assicurino la sua durata nel medio-lungo periodo.

### **3. Autonomia – una questione di libera scelta**

Senza la scelta volontaria non possiamo parlare di gioco ma semmai di lavoro. Niente spiega meglio questo passaggio che la scena di Tom Sawyer e lo steccato.

Altri ancoraggi si possono ravvisare nel learning by doing di Dewey, nella didattica attiva, nel learning how to learn di Bruner, nel costruttivismo, soprattutto quello piagetiano (il gioco simbolico dello stadio pre-operatorio), sino al connettivismo di George Siemens. Ma riferimenti al "gioco", come potente stimolo all'apprendimento e allo sviluppo del bambino, si trovano già in Tommaso Campanella che per la prima volta parla dell'importanza del gioco e dell'imparare giocando), in Bruner, Vygotskij, Winnicott, Fröbel (i giardini dell'infanzia e il gioco), in Idit Harel (l'apprendimento giocoso in MaMaMa media), giusto per citarne alcuni.

Ma la teoria del gioco, così come ha affermato lo studioso svizzero Norberto Bottani, è stata mal compresa dalle scuole in quanto non si è compiuto il passo che costringe

ad abbandonare una concezione didattica autoritaria, standardizzata e disciplinaristica dell'apprendimento per abbracciare una concezione ludica e personalizzata.

L'interesse delle recenti ricerche da parte della comunità accademica è volto ad individuare i legami e le correlazioni tra la gamification e l'apprendimento degli alunni a scuola, e come trasferire divertimento, piacere, coinvolgimento (engagement), motivazione e partecipazione, che sono alla base della gamification e del game based learning, al mondo della scuola e della didattica. Un filone al quale diversi studiosi si stanno accostando tentando di individuare analogie e affinità tra di due mondi, quello ludico e quello meramente scolastico, individuandone le dinamiche (gli aspetti relativi alla costruzione dei processi, i desideri e le necessità che gli utenti sentono il bisogno di soddisfare), le meccaniche (concetti in grado di aumentare l'interesse, spingendo alla partecipazione e all'impegno: riguardano, insomma, per rimanere in ambito comportamentistico, il sistema delle ricompense) e le componenti (gli strumenti: premi, sfide, badge, team, ecc.).

Molte, tuttavia, le sperimentazioni in atto nel mondo scolastico anglosassone, non solo da parte di studiosi ma anche da parte di docenti, come Justin Ballou, insegnante in una scuola superiore dell'area di Boston che ha iniziato a utilizzare la gamification nella propria classe quando stava cercando di capire come motivare gli studenti: l'idea è quella di rendere i compiti assegnati più divertenti, coinvolgenti, gratificanti e la lezione più interessante e accattivante rispetto al tradizionale modello passivo di apprendimento.

In Italia, tuttavia, l'espressione gamification ancora non è entrata a far parte del didattichese, né dei documenti ministeriali, delle istituzioni scolastiche, né fa parte della formazione iniziale e o in servizio del personale docenti.

<b>Videogame</b> Puramente gioco. Hanno grosse potenzialità didattiche. Hanno un legame molto stretto con la gamification	<b>Serious game</b> Videogiochi nati con un chiaro intento educativo e didattico. Giochi di simulazione o gestionali utili per la formazione e l'addestramento.
<b>Coding</b> Il coding in educazione riguarda tutti quei progetti e laboratori dove i bambini vanno oltre e dietro lo schermo e imparano a programmare	<b>Mondi virtuali</b> Ambienti virtuali con obiettivi diversi, nati come luoghi di incontro oggi sono utilizzati anche per attività di formazione. Sono ricchi di elementi di gamification

## I VIDEOGIOCHI:

### STORIA E LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE

Oggi, chi possiede uno smartphone o un tablet, indifferentemente dal suo produttore, che sia un iPhone, Un Samsung o un Huawei possiede sicuramente (o quasi) nella sua memoria un videogioco! Ormai tramite un semplice tocco su di uno schermo si può essere poliziotti, medici, piloti di Formula 1 o anche di aerei! L'informatica e lo sviluppo di software capaci di emulare la realtà è andata avanti dagli anni in cui si poteva giocare soltanto stando seduti davanti ad uno schermo verde e senza possedere una grafica che potesse far immergere il giocatore nella trama, andando avanti negli anni dunque la progettazione grafica-virtuale si è evoluta in un modo inimmaginabile, fino a far partecipare il giocatore fisico in quello che è il software di gioco. Oggi Lo sviluppo di videogiochi avviene principalmente utilizzando il C++ e in alcune occasioni (per migliorare la velocità della grafica) anche l'Assembler. Bisogna dire però che possono essere creati semplici videogiochi anche utilizzando Java e Flash, anche se quest'ultimo non può essere considerato un vero linguaggio di programmazione. Ma come si è arrivati



Figura 2: <https://it.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>

a questo punto? Come abbiamo fatto a creare giochi virtuali molto complessi grazie soltanto all'ausilio di un computer e non di dispositivi grandi pesanti e costosi? È necessario dunque ritornare alla nascita dei videogiochi e capire quali linguaggi di programmazione vennero utilizzati. È difficile stabilire con certezza quale sia stato il primo videogame della storia, si narra che nel 1947 fu progettato il primo videogioco da Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann. Il dispositivo utilizzava otto valvole termoelettroniche e, tramite l'uso delle manopole, simulava il lancio di un missile verso un bersaglio, ispirandosi agli schermi radar usati durante la seconda guerra mondiale. In quel periodo la parte grafica non poteva essere totalmente disegnata elettronicamente, quindi i due creatori decisero di utilizzare dei piccoli adesivi nei punti in cui si trovavano i bersagli da colpire. Altri invece attribuiscono la creazione del primo videogioco al fisico William Higinbotham, che nel 1958, notando uno scarso interesse da parte dei suoi studenti intervenuti ad un convegno di fisica,

cercò di avvicinarli alla sua materia adottando un sistema che, tramite l'utilizzo intelligente dell'oscilloscopio, li facesse partecipare in maniera interattiva alle lezioni, simulando le leggi fisiche presenti in una partita di tennis. Nacque così Tennis for two che permetteva a due giocatori di sfidarsi in una sorta di partita a tennis. Lo scopo del gioco era quello di riuscire a far rimbalzare il puntino creato dall'oscilloscopio, cercando di non toccare la rete posta al centro. Nel 1962, l'informatico statunitense Steve Russell entrò di diritto nella storia dei videogiochi perché riuscì a far muovere sullo schermo di un computer PDP-1 (Programmed Data Processor-1) dei puntini luminosi: nacque così Spacewar! considerato il secondo videogioco della storia. L'idea di Russell era di creare un programma per computer capace di spiegare alla gente comune le leggi fisiche che influenzano il moto dei corpi nel cosmo. In Spacewar! comparivano due navicelle spaziali, comandate da due giocatori, che simulavano una battaglia nello spazio; lo scopo del gioco era distruggere la nave avversaria con un missile, stando bene attenti a non essere risucchiati dal buco nero posto al centro del display. Nolan Bushnell, ingegnere elettrico laureatosi all'Università dello Utah appena laureato decise di creare un clone di Spacewar! con lo scopo di renderlo accessibile a tutti coloro che non potevano permettersi un computer, creando un prototipo per televisori introducendolo in un guscio di vetroresina dove vennero posizionati i comandi di gioco appena sotto lo schermo. Nacque così il primo coin operated videogame



Figura 4: <http://www.technologizer.com/2011/12/11/computer-space-and-the-dawn-of-the-arcade-video-game/>

chiamato Computer Space. Il gioco presentava due varianti, in quella a giocatore singolo si ottenevano punti sconfiggendo le astronavi aliene, mentre nella modalità a due giocatori vinceva chi riusciva a distruggere più volte l'aeronave avversaria in novanta secondi. Questo ci fa capire come venivano presentati e costruiti i primi

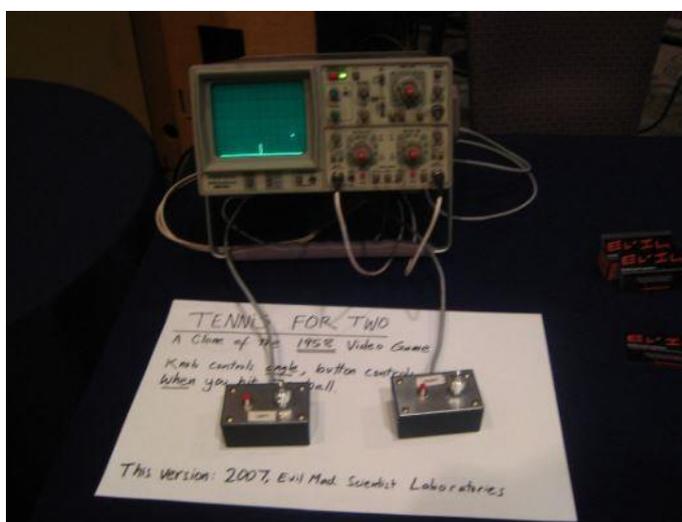


Figura 3: [https://hu.wikipedia.org/wiki/Tennis\\_for\\_Two](https://hu.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two)

videogiochi, molto difficili da progettare e da costruire in quanto si dovevano possedere solide basi di elettronica e soprattutto di matematica, in quanto questi giochi venivano costruiti mediante l'acquisizione di dati su modello matematico (input) e la visualizzazione su di un display (output) mediante un modello elettrico. Nel 1977 l'Atari creò una console per videogiochi chiamata Atari 2600 o Atari VCS (Video Computer System) che permetteva al fruitore di poter giocare comodamente a casa con gli stessi titoli presenti nelle sale giochi, unendo così al risparmio anche la comodità. Fu tra le prime console a utilizzare le cartucce come metodo di memorizzazione per i giochi. Viene ricordata anche come la prima console di successo. L'Atari VCS era solitamente in vendita con due joystick, due paddle e la macchina dove si inseriva la cartuccia con il gioco. Nel 1978 una pesante crisi investì il mercato videoludico a causa dei troppi concorrenti che proponevano console più o meno simili; moltissime aziende chiusero i battenti, l'unica a non soccombere fu Atari grazie alla realizzazione di giochi sempre più innovativi; proprio in quell'anno venne prodotto Space Invaders.

Il videogioco Arcade fu il più influente della sua generazione, è stato uno dei titoli più imitati, clonati, copiati e modificati di tutti i tempi. In Space Invaders il giocatore controlla un cannone mobile che si muove in linea orizzontale sul fondo dello schermo e deve abbattere gli alieni che si avvicinano sempre di più al pianeta Terra. Gli alieni si muovono a zig-zag e lentamente scendono verso la Terra tentandone

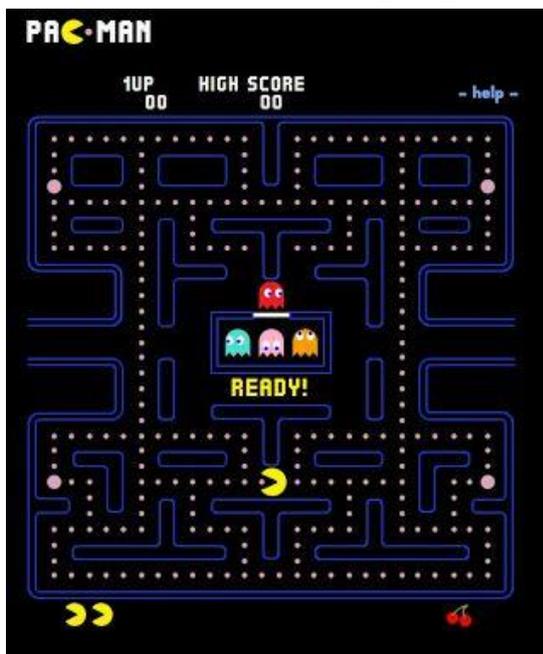


Figura 5:

<http://www.ilgiornale.it/news/cronache/morto-pap-pacman-1357537.html>

l'invasione che comporta la fine della partita. Man mano che le navicelle aliene vengono distrutte, le rimanenti si muovono più velocemente sullo schermo. Il gioco si conclude quando gli alieni raggiungono il fondo dello schermo oppure quando il cannone viene distrutto dal fuoco nemico o da bombe che vengono lanciate dagli alieni. Nel 1980 viene creato Pac-Man, conosciuto in Giappone con il nome di Puck Man, è un videogioco in formato arcade da sala. Fu il primo gioco a presentare al pubblico un protagonista, portando i creatori dei videogames a ideare personaggi con la quale il pubblico potesse interagire o addirittura

imitare Lo scopo del gioco è quello di controllare un personaggio rotondo e giallo lungo i corridoi di un labirinto e fargli mangiare tutti i puntini presenti ed eventualmente i bonus a forma di frutta. Nel labirinto sono presenti anche quattro fantasmi che se vengono toccati sono letali, ma possono essere mangiati subito dopo aver ingoiato una delle quattro pillole che si trovano agli angoli dello schermo. Divenne subito popolare e ne sono state pubblicate varie versioni per tutte le consolle e i computer divenendo il più classico dei videogiochi. Nel 1981 venne creato un seguito di Pac-Man intitolato Ms. Pac-Man che migliorava il predecessore sotto alcuni punti di vista. Il personaggio è meno astratto perché, a differenza del precedente, ha un fiocchetto rosso, del rossetto sulle labbra e un neo sul viso. Diversi critici sostengono che questa versione fu creata appositamente per attirare il pubblico femminile, ma il gioco si rivelò altrettanto popolare tra quello maschile. Qualche mese dopo nelle sale giochi uscì Super Pac-Man, il vero seguito ufficiale. In questa versione il gioco viene ampiamente modificato in tutti

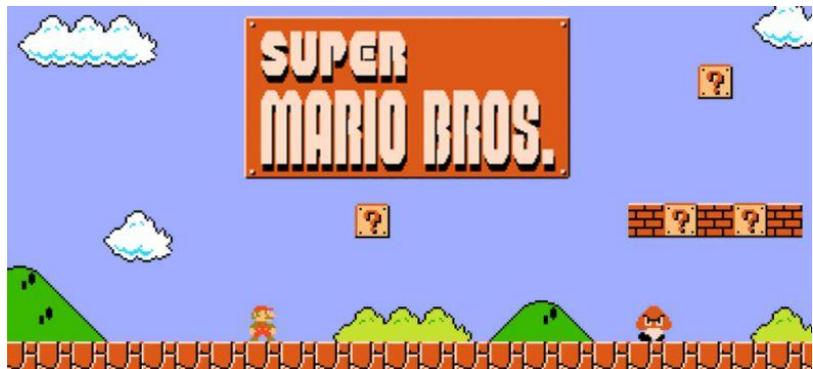


Figura 6: <https://www.nintendo.it/Giochi/NES/Super-Mario-Bros--803853.html>

i suoi aspetti e reso molto più interessante rispetto al suo predecessore. Pac-Man non mangia più palline, ma frutti e chiavi. Il protagonista può anche ottenere dei super-poteri sgranocchiando una pallina che lo rende invulnerabile e lo fa diventare il doppio della sua grandezza, ma non può mangiare i fantasmi.

Nel 1984 nasce il Tetris, uno dei giochi più coinvolgenti creati da Pazitnov, che inaugurò un nuovo metodo di gioco in tempo reale, esso stimolava una parte del cervello umano normalmente non usata nei videogiochi dell'epoca, dimostrando che non era necessaria una grafica accattivante per vendere i videogames, ma un gameplay solido ed innovativo. In questo stesso anno, in Giappone, dalla Nintendo viene creata la prima consolle a 8 bit che viene chiamata Famicom o Family Computer in America cambiò nome, perché si accorsero che le famiglie non giocavano insieme e che la parola famiglia in questo paese se associata all'intrattenimento aveva delle connotazioni negative, e si chiamò NES (Nintendo Entertainment). La Nintendo, quindi, creò la sua prima consolle da home videogame. Nel 1985 fu distribuita insieme a Super Mario Bros che risultò una



Figura 7: <https://www.vg247.it/2017/05/29/lo-sviluppo-del-remake-di-final-fantasy-vii-verra-curato-interamente-da-square-enix/>

combinazione assolutamente vincente a tal punto da conquistare il mercato. Super Mario Bros spalancò le porte alla rivoluzione dei nuovi home videogame, avendo creato il genere dei platform game.

Mario, il protagonista assoluto di Super Mario Bros è un basso e

tozzo idraulico italiano che abita nel Regno dei Funghi, ha due grossi baffoni e il caratteristico abbigliamento composto da cappello rosso e tuta da lavoro. Mario è un uomo dal cuore generoso, sempre pronto ad aiutare chi si trova in difficoltà. La sua missione è quella di salvare una principessa liberandola dalle grinfie di una creatura malvagia chiamata Bowser. L'obiettivo del gioco è completare ogni livello prima dello scadere del tempo, in caso contrario Mario perde una vita e deve ricominciare il quadro dall'inizio, o a metà, se ha superato uno dei checkpoint invisibili. I livelli di Super Mario Bros sono stati creati con estrema cura: nemici e ostacoli sono disposti in maniera tale da aumentare gradualmente la difficoltà. Questo aspetto lo distingue dagli altri platform a scorrimento orizzontale, che solitamente erano più difficili sin dalle prime schermate di gioco.

Nel 1987 è stato sviluppato Final Fantasy che è un videogioco di ruolo alla giapponese. Il nome deriva dal fatto che l'azienda era in piena crisi finanziaria e questo videogioco sarebbe stato, forse, l'ultimo per la Squadre, I fans e i critici non fanno che discutere su quale sia il migliore tra i tanti Final Fantasy o su quello che ha avuto il maggiore impatto nel mondo videoludico, ma il settimo è probabilmente più interessante dal punto di vista storico perché è stato il primo a sfruttare il formato CD-ROM ed è stato il primo capitolo della saga ad essere convertito ufficialmente per Windows. Inoltre è stato il primo capitolo a passare dal 2D al 3D. Final Fantasy VII è uno dei più bei giochi mai realizzati e nel 2006 è anche servito come base per un film animato in grafica computerizzata intitolato Final Fantasy VII: Advent Children. Essendo stato il primo videogioco a superare i confini della cartuccia per accogliere lo spazio del CD-ROM, FF7 era destinato a proporre una nuova generazione per console. L'enorme aumento della capacità di memorizzazione ha consentito l'introduzione di scene di intermezzo per portare avanti la trama o le storie dei personaggi. Sono state introdotte due importanti meccaniche di gioco: le

Materia e i Limit Break. Uno degli aspetti più sorprendenti è la limitazione che obbliga i personaggi ad indossare solo un'armatura e una reliquia. La Materia, che hanno la forma di sferette d'energia, possono essere inserite negli oggetti che compongono l'equipaggiamento e se ne distinguono cinque di colori diversi con poteri diversi. A differenza dei capitoli precedenti, FF7 è ambientato in un futuro alternativo che mescola elementi fantasy e fantascientifici; ci sono fabbriche, robot ma anche magia e scontri all'arma bianca. La storia si svolge su Gaia, un pianeta che sta subendo una lenta distruzione.

Nel 1995 la Sony inizia a conquistare il mercato producendo la PlayStation, una console a 32 bit grazie alla quale nasce una nuova era nella quale i videogiochi 3D sono ormai obbligatori per via del loro impatto grafico e del potere dell'immedesimazione che forniscono al giocatore. Dopo soli quattro anni, nel 1999 la Sony presenta la PlayStation 2 o PS2, nel passaggio tra la prima e la seconda, vediamo che riappare il problema che si era verificato nel 1983 ovvero che le case produttrici di giochi si concentrarono sulla grafica ma non sulla trama. La PlayStation 2 può leggere sia CD-ROM che i DVD-ROM ed è compatibile con tutti i giochi per la PlayStation precedente. Il fatto che la PlayStation2 leggesse i DVDROM ha permesso di accettare il suo alto prezzo di partenza, ed è anche grazie alla vendita di film in DVD che la console ha visto salire le vendite sul mercato portando quindi la Sony a diminuire il prezzo di vendita. Nel 2000 viene pubblicato un altro videogame di Will Wright ovvero The Sims. In The Sims ci troviamo a capo di una famiglia di personaggi quasi autonomi. La costruzione di una casa adatta è una componente importante del gioco e permette di dare sfogo alla creatività dei giocatori. Wright ha descritto il gioco come una vera e propria "casa delle bambole virtuale". The Sims non ha obiettivi specifici da raggiungere, ma man mano che si gioca emergono stili diversi. I giocatori possono creare i personaggi assegnando cinque diversi attributi alla loro personalità preciso, estroverso, attivo, giocherellone e simpatico; possono anche scegliere il colore della pelle, l'età e il sesso dei loro sim e personalizzarne l'aspetto scegliendo tra le varie fisionomie e i capi di abbigliamento. Nel 2001 la Rockstar Games produce, per la Sony PlayStation 2, GTA III. Questo videogame fece breccia nel cuore dei giocatori grazie alla realistica riproduzione di una città moderna con tutti i suoi abitanti e alla violenza che risulta a volte anche comica. I giocatori si possono divertire ad esplorare un mondo virtuale dove i più cattivi vengono premiati. GTA III e la sua grafica 3D permettono al giocatore di interagire con il mondo e con i suoi elementi come mai si era potuto fare prima di questo momento.

Gli oggetti possono essere osservati da ogni punto di vista. I titoli precedenti sono costretti a passare a delle modalità di visualizzazione diverse, cambiando interfaccia a seconda che si guidi o si cammini. GTA III non nacque da un giorno all'altro. I primi titoli sono stati sviluppati da DMA Design, oggi conosciuta come Rockstar North10, e comprendono Grand Theft Auto prodotto nel 1997 per Nintendo, Game Boy Color, PC, Sony PlayStation; Grand Theft Auto 2 prodotto nel 1999 per le stesse piattaforme. Grand Theft Auto, offre una visuale dell'azione detta "a volo d'uccello. Al personaggio vengono assegnate diverse missioni, ma si può decidere di girare per intero una delle tre città presenti nel gioco: Liberty City, Vice City e San Andreas. In GTA il giocatore deve ottenere un determinato numero di punti per poter passare al livello successivo; i punti possono essere guadagnati in diversi modi: rubando e rivendendo le auto, provocando danni, ma il modo più veloce per guadagnare punti è quello di raggiungere gli obiettivi stabiliti. Nel gioco ci si può muovere a piedi, a bordo di auto, in barca e anche su un carro armato; le armi che ci sono a disposizione sono tante e includono una mitragliatrice, un lanciapiamme ed una scorta infinita di pugni! Il primo GTA ha posto le basi per alcuni elementi che sono diventati importanti per l'intera serie: le stazioni radio con la musica originale, il canale della polizia e la possibilità di inserire le proprie canzoni all'interno del gioco. In GTA III, uscito per PC, PS2 e Microsoft Xbox, tutte le innovazioni uscite nei capitoli precedenti furono riunite in modo da fare diventare questo videogame veramente straordinario. Questo segna il passaggio definitivo dal 2D al 3D.

### **CLASSIFICA DEI VIDEOGIOCHI**

Attualmente i giochi per console più venduti in Italia sono i seguenti

(<https://www.money.it/classifica-italiana-videogiochi>):

1. Uncharted 4 fine di un ladro special edition, un'esclusiva di Sony per PS4;
2. GTA V Grand Theft Auto, disponibile su PS4;
3. Kirby Planet Robobot, disponibile su Nintendo 3DS
4. Mirror's Edge Catalyst, disponibile su PS4;
5. Overwatch, disponibile su PS4

**Uncharted 4:** al largo delle coste di Panama, Nathan Drake detto "Nate" recupera dal fondo dell'oceano la bara dell'esploratore e corsaro inglese, nonché suo antenato, Sir Francis Drake. Per il ritrovamento ha impiegato le coordinate incise in un anello in suo possesso, un tempo appartenuto al suo antenato. L'evento è ripreso dalla giornalista Elena Fisher, la cui compagnia ha finanziato l'impresa per avere un buon documentario. Nella bara però non sono presenti le spoglie di Sir Francis Drake: dentro di essa v'è solamente un diario dell'antenato (la cui ultima pagina è stata strappata) contenente la locazione di El Dorado, la mitica città d'oro. In quel momento, i due vengono attaccati da dei pirati, ma in loro soccorso arriva Victor Sullivan detto "Sully", amico di Nathan.



Figura 8: <http://www.spawnfirst.com/news/naughty-dog-hints-ending-nathan-drake-uncharted-4-thiefs-end-trailer/>

**GTA 5:** la trama di GTA 5 ruota attorno a tre personaggi: Franklin, Michael e Trevor. Franklin è un gangster del ghetto che vuole arrivare nel mondo che conta, Michael è un rapinatore di banche ormai in pensione che ha problemi con la famiglia, e Trevor è un redneck completamente squilibrato che ora si dedica a vendere anfetamine. Come in una serie tv, i personaggi ci vengono svelati gradualmente, con l'evolversi della storia che, proprio grazie alle differenze tra i caratteri dei protagonisti, è varia e coinvolgente. Ma più che guardare un film, quando giochi a GTA 5 sembra di avere a disposizione un intero canale con serie di ogni tipo.

**Kirby planet robobot :** la Haltmann Works Company vuole meccanizzare il pianeta di Kirby sfruttando le sue risorse. King Dedede tenta attaccare l'astronave con i cannoni del castello che però viene demolito. In seguito Meta Knight tenta di attaccare anche lui gli invasori con la Halberd, ma anche lui fallisce. Capendo che il suo mondo è in pericolo, Kirby parte immediatamente in missione per salvare Dream Land. Durante i passaggi tra i mondi incontra Susie l'assistente del capo degli invasori. Dopo mille peripezie Kirby raggiunge la base degli invasori dove combatte contro il Presidente Haltmann, che tenta di attivare il computer più potente dell'universo: Sogno Stellare. Tuttavia Susie riesce a manomettere il computer che

però diventa senziente e parte per distruggere l'epoca di Kirby. Poco dopo arriva Meta Knight che raggiunge Kirby a bordo della Halberd. Kirby, con l'armatura Robobot, assorbe la Halberd e parte per distruggere Sogno Stellare. Quest'ultimo in seguito a un primo scontro tra lui e la Halberd, si fonde con il Mondo Access (Area 6), sganciandolo dal pianeta, per sconfiggere Kirby che però distrugge la parte frontale dell'astronave scoprendo che essa ha le sembianze di un nemico di Kirby: Nova (Già visto in Kirby's Fun Park/ Kirby Super Star e nel Remake Kirby Super Star Ultra). Kirby sconfigge di nuovo Sogno Stellare però danneggia la Halberd. Meta Knight espelle Kirby, insieme al Robobot che con una trivella spinge Sogno Stellare all'interno dell'astronave che esplose distruggendosi definitivamente. Dopo l'esplosione i resti dell'astronave vagano nello spazio. Il Robobot, danneggiato, rilascia Kirby che ritorna sul pianeta che, nel frattempo, si libera dalla meccanizzazione. Il Pianeta torna alla normalità: King Dedede e Waddle Dee riemergono dalle macerie del castello, Meta Knight sfreccia ancora in cielo con la Halberd e Kirby lo saluta da sotto un albero. Susie intanto se ne va nello spazio e a Dream Land torna la pace.

**Mirror's edge catalyst:** è un gioco action-adventure in prima persona in cui il giocatore prende il controllo di Faith Connors, mentre progredisce attraverso una città futuristica chiamata Glass. Molto simile al primo titolo originale "Mirror's Edge", i giocatori attraverseranno la città utilizzando il Parkour urbano per completare le missioni e di combattere contro i nemici. I giocatori possono anche fare uso di oggetti ambientali, come la zip-line e le sporgenze e le attrezzature tra cui la corda MAG e il disruptor per viaggiare attraverso gli edifici. Quando i giocatori segnano un obiettivo sulla loro mappa, "la prospettiva del Runner" di Faith viene attivato e alcuni oggetti dello scenario vengono evidenziate automaticamente in rosso. Questi agiscono come guide per condurre i giocatori verso il loro obiettivo. L'uso dei livelli e gameplay lineari è stato trovato nel primo Mirror's Edge che lo ha sostituito con un mondo aperto, ambiente free-roaming. Questo dà ai giocatori più libertà in attraversamento, consentendo l'utilizzo di percorsi multipli per raggiungere il proprio obiettivo.

Oltre alle missioni della campagna, ci sono altre attività quali prove a tempo, gare e puzzle ambientali. Inoltre, gli elementi chiamati GridLeaks possono essere trovati in tutto il mondo e raccolti dai giocatori. Le meccaniche di combattimento del gioco hanno ricevuto una revisione e un nuovo sistema di combattimento che è stato sviluppato come attraversamento fortemente enfatizzato nel gioco. Inoltre, anche se usato con parsimonia nel gioco precedente, Mirror's Edge Catalyst ha rimosso l'uso di pistole da parte del giocatore del tutto, concentrandosi sulla gestione del parkour con attacchi veloci in mischia che consentono di abbattere o eludere i suoi

nemici. La visuale della protagonista entra in modalità di messa a fuoco, mentre è ancora in esecuzione. Inoltre, facendo particolare attenzione ai nemici, Faith potrà eludere i nemici che le sparano contro.

**Overwatch:** il gioco è ambientato sul pianeta Terra intorno all'anno 2070 ma gli eventi della storia iniziarono una trentina d'anni prima, intorno al 2040: negli anni la tecnologia è progredita molto e, tra i settori più avanzati, spiccava in particolare la robotica, con lo sviluppo di intelligenze artificiali realmente senzienti dette Omnic, globalmente diffuse controllate da centri di informazioni definiti Omnium che ne gestivano la costruzione, l'evoluzione e l'apprendimento. Dopo che la Omnic Corporation, l'azienda manifatturiera degli Omnic e degli Omnium venne chiusa per frode, gli omnium vennero smantellati e lasciati a loro stessi, ma vennero misteriosamente risvegliati ed infettati dal "Programma Dio": gli Omnium quindi cominciarono a costruire nuovi Omnic progettati e programmati a combattere gli umani, dando avvio ad una guerra civile planetaria definita la "Crisi degli Omnic". Per combatterli, le Nazioni Unite formarono un corpo d'élite chiamato Overwatch, composto dai migliori soldati del mondo oltre che da persone dotate di abilità particolari ed uniche che si misero a disposizione della pace. La Overwatch divenne presto una task force internazionale in costante crescita, osannata dalla popolazione e con altri compiti oltre al mantenimento della pace. Con la fine della Crisi però cominciarono a emergere tensioni fra i vertici di Overwatch e accuse esterne di corruzione, negligenza, abusi e altri misfatti screditarono l'organizzazione, che si ritrovò divisa internamente e sotto indagine da parte delle Nazioni Unite. L'inaspettata e sospetta esplosione del quartiere generale di Overwatch a Zurigo diede il colpo di grazia all'organizzazione, che dopo trent'anni dalla fondazione si sciolse. La scomparsa della Overwatch però segnò il ritorno di un vecchio nemico dell'organizzazione: il gruppo terroristico paramilitare Talon che, puntando a sconvolgere nuovamente gli equilibri del mondo, riesce mediante una sua agente (Widowmaker) ad uccidere Tekhartha Mondatta, guru e maestro del gruppo di omnic dedito alla ricostruzione della pace chiamato Shambali. In seguito a ciò, e forse anche a causa di questo avvenimento, in Russia uno degli Omnium viene riattivato scatenando la Seconda Crisi degli Omnic. Viene inoltre attaccato dalla Talon il centro operativo di Winston, uno degli ex-agenti di Overwatch, dal quale Reaper cerca di rubare dati sensibili sugli agenti di Overwatch, tuttavia senza riuscirci. Dopo questi avvenimenti, Winston decide che sia giunto il tempo che la vecchia squadra torni in azione e contatta gli agenti di Overwatch: il mondo ha nuovamente bisogno di loro.