

Multiplayer online, dai giochi per PC ai casinò per il poker

Negli ultimi anni, i giochi online multiplayer hanno subito una vera e propria rivoluzione, grazie alle nuove tecnologie che hanno permesso di creare esperienze di gioco sempre più coinvolgenti e divertenti. In questo articolo esploreremo l'evoluzione dei giochi multiplayer online, partendo dal loro esordio sui PC fino ad arrivare alla loro diffusione nei casinò online, con particolare attenzione ai giochi di poker. Scopriremo come questi giochi siano diventati una forma di intrattenimento sempre più popolare, e come i casinò online si siano adattati a questa nuova tendenza per offrire ai propri utenti un'esperienza di gioco ancora più coinvolgente e stimolante.

L'evoluzione dei giochi multiplayer online

I giochi multiplayer online hanno una storia lunga e ricca. Nel corso degli anni, sono stati sviluppati numerosi titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi. I primi esempi di giochi multiplayer risalgono agli anni '70, quando vennero creati giochi come Maze War e Spasim, ma fu con l'avvento dei personal computer che questi giochi iniziarono a diffondersi a livello di massa. Giochi come [Doom e Quake](#), usciti negli anni '90, contribuirono a rendere popolari i giochi multiplayer online, introducendo meccaniche di gioco innovative e stimolanti. Con l'avvento di internet, i giochi multiplayer online sono diventati sempre più sofisticati e complessi, fino ad arrivare ai giochi di ultima generazione come Fortnite e PUBG, che hanno rivoluzionato il mondo dei videogiochi e dei giochi in rete.

I giochi di ruolo online

I giochi di ruolo online, conosciuti anche con l'acronimo MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), sono una delle forme di intrattenimento online più popolari al mondo. In questi giochi, i giocatori possono creare un personaggio virtuale e immergersi in un mondo fantastico, dove possono svolgere missioni, combattere mostri, interagire con altri giocatori e accumulare esperienza e oggetti. World of Warcraft, ad esempio, ha raggiunto un picco di 12 milioni di abbonati nel 2010, mentre Final Fantasy XIV conta oggi oltre 22 milioni di giocatori registrati. Questi giochi hanno creato vere e proprie comunità online, dove i giocatori si organizzano in gilde o clan per affrontare le sfide più impegnative e collaborare per raggiungere gli obiettivi di gioco.

I giochi da casinò online

I giochi da casinò online come quelli che è possibile trovare su <https://www.casino777.ch/it/> sono una delle forme più popolari di intrattenimento online, con una vasta gamma di opzioni disponibili per i giocatori di tutto il mondo. Tra i giochi più popolari ci sono il poker, nelle varianti Texas Hold'em e Three Card Stud, la roulette, nelle versioni americane ed europee, e le slot machine, di cui ne esistono centinaia e centinaia di esemplari, che offrono un'esperienza di gioco simile a quella dei casinò tradizionali, ma con la comodità di poter giocare da casa propria. Grazie alla tecnologia avanzata, i giochi da casinò online sono in grado di offrire grafiche di alta qualità e funzionalità interattive, che permettono ai giocatori di immergersi completamente nel gioco. Inoltre, molti casinò online offrono bonus e promozioni speciali ai loro utenti, come bonus di benvenuto, giri gratuiti e tornei di poker.

Conclusioni

In conclusione, i [giochi multiplayer online](#) sono evoluti dal loro esordio sui PC a giochi di ruolo e da casinò online, creando un'enorme cultura di gioco online e un'importante industria economica. Tuttavia, è importante giocare in modo responsabile e consapevole, evitando dipendenze eccessive e utilizzando solo piattaforme di gioco autorizzate e sicure. I giochi online possono essere una fonte di intrattenimento divertente e coinvolgente, ma è importante tenere sempre sotto controllo i propri limiti e proteggere la propria salute mentale e finanziaria.

Aguero e i calciatori appassionati di videogame



È stata una delle immagini più iconiche e ricorrenti del mondo del calcio che è stato messo in pausa negli ultimi mesi. Parliamo, ovviamente, di quel Sergio Aguero in grande forma nei suoi live sul web nei quali si autoriprendeva mentre giocava alla console, consolandosi per la mancanza di allenamenti e di calcio giocato. L'attaccante argentino del Manchester City, il quale tra l'altro è il massimo goleador di sempre della squadra inglese, è un noto appassionato di vari videogiochi di ultima generazione, sia dei classici soprattutto sia di quelli di calcio come FIFA e PES, i due grandi colossi del gioco virtuale più amato del pianeta che [anche quest'anno si sono sfidati](#) nel grande mercato. Il numero 10 della squadra di Pep Guardiola, che nella nazionale argentina sfida sempre Lionel Messi alla console, visto che dormono nella stessa stanza, è solo uno dei tanti giocatori di calcio che fanno dei videogiochi un'abitudine costante.

Un altro grande esempio è quello di Paul Pogba. L'ex centrocampista della Juventus, la squadra con

più opzioni per la vittoria dell'attuale campionato di Serie A [secondo le quote scommesse online](#) in questo momento, è da sempre un grande appassionato di videogame. Parliamo, infatti, di un calciatore che ovunque andasse portava con sé la sua console, diletandosi soprattutto con giochi di calcio. Sono famose le grandi sfide durante la sua epoca in bianconero con il suo allora compagno Paulo Dybala, chiamato dal francese "quadrato R2", in riferimento ai tasti da schiacciare con il joystick della Playstation per poter effettuare il tiro a giro. Pogba, che gioca nel Manchester United ed è veramente l'alter ego di Aguero, è uno dei più abili giocatori di FIFA, gioco nel quale sceglie sempre sé stesso.

Dall'altro lato della barricata troviamo invece l'ex Roma Alessandro Florenzi, il quale oltre al calcio balilla e ai giochi di carte ama tantissimo giocare a PES, come dimostra un aneddoto che vede il calciatore romano comprare un televisore a 36 pollici solo per giocare durante un ritiro di pochi giorni. Una dimostrazione di passione assoluta per le console e i grandi giochi in grado di simulare perfettamente le partite di calcio. Per Florenzi, [così come accade per tanti altri calciatori](#), poter vedere rappresentate in modo virtuale le possibili vicende sportive che lo coinvolgono è evidentemente anche un modo per capire come protrebbe comportarsi nei panni del protagonista. Lo stesso accade, infatti, per Ciro Immobile, il grande bomber della Lazio e attuale capocannoniere del campionato italiano. L'attaccante nativo di Torre Annunziata è stato, infatti, ripreso in una serie di foto e video dalla sua compagna Jessica quando preferiva divertirsi alla console che stare con lei, suscitando ovviamente grandi reazioni da parte di tutto il popolo del web.

La febbre dei videogame, che permettono a chiunque di divertirsi senza muoversi da casa, si è sviluppata ulteriormente in questo periodo di confinamento globale. E non è un caso che proprio i calciatori, tra le persone più attive fisicamente, siano stati i grandi ambasciatori di questa passione per i giochi virtuali.

[Sicurezza nei giochi online, ecco perché è così importante](#)

Il **gioco online** ha preso sempre più piede nel corso degli ultimi anni sul territorio italiano. Non è un caso, visto che il popolo nostrano è sempre stato particolarmente vicino al mondo dell'azzardo, con una passione che non conosce confini ormai da tanti secoli.

Eppure, la possibilità di puntare e scommettere online ha reso decisamente tutto più semplice. Per vivere un'esperienza coinvolgente e anche molto divertente, ormai, non c'è nemmeno più bisogno di recarsi presso una sala da gioco dal vivo, dal momento che l'evoluzione delle **piattaforme d'azzardo online** è stata talmente evidente anche dal punto di vista tecnologico, che ormai ogni gap si può definire superato.

L'importanza di scommettere online in modo sicuro

È chiaro, però, che se il web ha tanti **aspetti positivi e vantaggi**, ha pure qualche problema e inconveniente non da poco. Uno di quelli maggiormente discussi è senz'altro quello che si riferisce all'ambito della sicurezza. Sì, perché anche hacker e malintenzionati sono sempre più preparati nel tentativo di rubare i dati degli utenti.

Quindi, **l'aspetto della sicurezza** è fondamentale e fa la differenza anche quando si tratta di scegliere la piattaforma più adatta per puntare e giocare. Ci sono tante piattaforme che offrono dei [casino bonus](#) estremamente vantaggiosi, ma non ci si deve ovviamente lasciar trascinare nella scelta solamente da questo aspetto.

Prima di tutto, come detto, è importante valutare quanto un casinò possa garantire la sicurezza dei propri utenti, che creano un conto di gioco ed effettueranno delle **transazioni di denaro**, sia versamenti che prelievi e, di conseguenza, vogliono protezione totale in merito a tutti questi dati.

Gli elementi da controllare prima di giocare

Ci sono diversi fattori che devono essere verificati prima di cominciare a puntare e a scommettere online. Il primo elemento da verificare è rappresentato dal **protocollo di connessione**. Per permettere che tutti i vari utenti possano puntare in totale serenità e sicurezza, ecco che le piattaforme di gioco d'azzardo sul web devono sfruttare il protocollo HTTPS, rispetto al precedente http.

La differenza tra questi due protocolli di cui abbiamo appena parlato deriva dal fatto che tramite il protocollo HTTPS è oggetto di un apposito **processo di crittografia** e i vari malintenzionati che agiscono sul web non hanno alcuna opportunità di rubare dati o spiare le varie attività degli utenti sul web.

Attenzione anche ai vari **sistemi di pagamento** che vengono accettati da parte dell'operatore che ha la gestione della piattaforma, visto che si tratta di un altro fattore che fa la differenza per quanto riguarda l'ambito della sicurezza. Per fare in modo di evitare di cadere in pericolose truffe, così come di non mettere a rischio le proprie transazioni, il consiglio migliore da seguire è di optare per una piattaforma che accetta dei pagamenti solo ed esclusivamente mediante **portali sicuri e ben noti**, come ad esempio Skrill, PayPal e Neteller. Infine, un altro suggerimento molto utile è di non giocare mentre si sta utilizzando una connessione a delle reti Wi-Fi pubbliche, a meno di non sfruttare un'apposita rete VPN sicura e affidabile.

Le migliori piattaforme di gaming online

Diciamo la verità: nel corso degli ultimi anni, il **settore dell'intrattenimento e dei videogiochi** ha subito un'evoluzione radicale per via del ruolo sempre più importante di internet. Il futuro, infatti, dovrebbe vedere l'uso sempre più sporadico delle console, a favore invece delle piattaforme online.

Uno degli aspetti che si possono certamente notare da questa nuova tendenza è legato al fatto che i giochi su disco sono praticamente defunti e il futuro sarà inevitabilmente quello di effettuare il download dei giochi direttamente dalla rete. Per i giochi su pc, ormai si può considerare una prassi che dura già da diversi anni, al punto tale che i servizi che si occupano di **digital delivery** sono cresciuti in misura sempre maggiore.

Non solo, visto che i prezzi dei vari videogiochi sono più convenienti e, di conseguenza, nella maggior parte dei casi non servono computer con particolari requisiti per la **riproduzione dei giochi** lanciati più di recente in commercio. Insomma, la concorrenza rispetto alle console tradizionali è sempre più accentuata.

Le piattaforme dedicate al gioco online

Anche il **mondo del gioco d'azzardo** ha ricevuto un impulso incredibile con il boom dei device mobili. Per chi ama, ad esempio, giocare a carte, si può consultare molto facile un [elenco siti poker online](#) affidabili e in cui poter puntare in totale sicurezza con gli altri utenti, creando il proprio conto di gioco.

I **casinò online più sicuri** sono quelli che ovviamente rispettano la normativa attualmente in vigore sul territorio italiano, ma che offrono un'affidabilità totale per quanto riguarda le transazioni che verranno effettuate sul proprio conto di gioco, tra versamenti e prelievi. Ci sono ovviamente anche tanti altri fattori che incidono sulla scelta finale, come ad esempio l'offerta di bonus e promozioni per chi si registra per la prima volta e crea un conto di gioco online, oppure la gamma di metodi di pagamento che viene proposta. L'aspetto più importante è quello della sicurezza e il rispetto della normativa attualmente in vigore in Italia si può verificare con la presenza del **marchio AAMS**, fondamentale garanzia sotto questo aspetto.

Il boom del cloud gaming

Il **futuro del gaming** è ben delineato: a dominare la scena ci saranno sempre di più delle piattaforme per lo streaming da cloud dei videogiochi. Tutti gli utenti sfrutteranno questo sistema sempre di più per trovare i giochi, con la reperibilità fisica che calerà ai minimi storici.

Lo streaming di videogiochi, infatti, permettere l'accesso tramite dei abbonamenti mensili, esattamente sullo stile di Netflix. **Stadia**, ad esempio, è la piattaforma per lo streaming di videogiochi che è stata proposta da parte del colosso di Mountain View. Un colosso che può contare su interazioni con YouTube e Google Assistant, il cui obiettivo sarà quello di raggiungere l'offerta di giochi ad una qualità pari a 4K 60fps.

Lo **streaming di videogiochi** è uno degli elementi su cui punta tantissimo anche il comparto di Microsoft. In seguito alla comunicazione di Google Stadia, Xbox non ha ovviamente perso tempo ed è stato lanciato il progetto **Project XCloud**. Una libreria condivisa con un altissimo numero di videogiochi di ogni tipo.

[Il gioco digitale per il 2020: quali sono le aspettative per il settore](#)

Con la sospensione del gioco d'azzardo fisico, si stanno aprendo nuovi scenari relativi al gioco digitale, mentre anche la raccolta di giochi come Lotto e Superenalotto è stata sospesa. Per i giocatori, i giochi online rimangono disponibili sui siti con licenza, quindi per gli amanti del gioco d'azzardo in cerca di bonus ci sono siti Web con le ultime notizie: il campo è aperto sia per quanto riguarda [le slot machine dei casinò conosciute per offrire ore di divertimento con giochi gratuiti o con soldi veri](#) e giochi più tradizionali come roulette, blackjack o video poker. L'importante è farlo responsabilmente durante il tempo trascorso a casa.

Abitualmente il circuito del gioco digitale ha meno pubblico rispetto a quello di tipo fisico, visto che attualmente il circuito del gioco digitale, in Italia, rappresenta il 12% della spesa totale, rivolta al gioco, dato che ha visto un incremento durante lo scorso anno. Bisogna ricordare come per la macchina organizzativa del gioco digitale, [si era registrata una evidente battuta d'arresto legata al divieto imposto dal Decreto Dignità](#), che a partire dall'estate del 2019, pur non vietando il gioco, lo ha silenziato, vietando la pubblicità sia in tv che sul web.

Le aspettative per il settore del gioco online durante il prossimo semestre

In un secondo momento è stato però possibile far circolare materiale informativo, in merito al gioco digitale, mentre in un primo momento si era pensato ci potesse essere uno stop definitivo anche ai canali di informazione utile. Lo stop invece è stato effettuato per quanto riguarda la pubblicità esplicita, la quale si ritiene, possa avere effetti negativi su quei soggetti affetti da ludopatia, gioco compulsivo e azzardopatia, tutti fenomeni che il Governo attuale sta cercando di contrastare. Non è un caso se oggi i casinò online legali e sicuri, stanno promuovendo il gioco praticato in modo responsabile e con limitazioni di orario e di budget, seguendo il vademecum delle regole d'oro per giocare online. Gioco d'azzardo che tuttavia non deve essere confuso con i giochi di abilità quali il poker digitale, il blackjack e il baccarat, come è stato stabilito dalla Corte di Cassazione, che ha deliberato a favore del gioco del poker, dimostrando che si tratta di un gioco dove sono le abilità e gli skills del gambler a fare la differenza, sono il caso e la fortuna. Una sentenza che sicuramente ha fatto e farà discutere nel tempo.

Il trend per il 2020 per il gioco digitale

Il 2020 è iniziato con grandi novità e attesa per quanto riguarda il campo della tecnologia e del gioco online. A inizio gennaio sono trapelati rumors che interessano le console di ultima generazione, [visto che si è parlato con insistenza di un rilascio della Nintendo Switch Pro](#) e soprattutto della nuova attesissima Playstation 5. Non ci sono ancora notizie ufficiali, anche se la Sony ha fatto trapelare alcune informazioni sulle innovazioni che la nuova console avrà. Certo questo sembra essere il momento ideale, in termini di strategia di marketing per puntare il proprio focus, su un prodotto che è un invito a restare in casa, trascorrendo il proprio tempo libero e di svago con i propri giochi preferiti.

Quale sarà il bilancio operativo per il settore del gioco digitale

Molto probabilmente durante questa primavera il settore del gioco online, avrà dei dati molto positivi, fatto eccezione per il segmento del betting digitale. In particolare saranno i giochi di casinò online e delle varie piattaforme come Nintendo, Sony e Xbox One, ad avere buoni riscontri di pubblico, con un lavoro di programmazione capillare che già durante lo scorso autunno e l'inizio dell'inverno da poco concluso, ha ottenuto numeri e vendite record.

[Il gioco digitale al tempo dell'emergenza da Coronavirus: quali sono gli effetti](#)

Con la sospensione del gioco d'azzardo fisico, legata all'emergenza del Coronavirus, si stanno aprendo nuovi scenari relativi al gioco digitale, mentre anche la raccolta di giochi come Lotto e

Superenalotto è stata sospesa. Questo è un arresto che interessa l'intero settore e la catena di fornitura del gioco fisico. Per i giocatori, i giochi online rimangono disponibili sui siti con licenza, quindi per gli amanti del gioco d'azzardo in cerca di bonus ci sono siti Web con le ultime notizie: il campo è aperto sia per quanto riguarda le slot machine dei casinò conosciute per offrire ore di divertimento con giochi gratuiti o con soldi veri e giochi più tradizionali come roulette, blackjack o video poker.

L'importante è farlo responsabilmente durante il tempo trascorso a casa. Il cui campo d'azione, sempre stato ridotto rispetto al circuito del gioco fisico, resta ora in attività, a discapito delle sale da gioco che invece sono state costrette alla chiusura temporanea [per l'emergenza pandemia da Covid-19](#). La possibile proroga di stop alle sale da gioco fino al prossimo 31 luglio 2020, apre nuovi scenari che interessano il mercato del gioco digitale. Come tutti sanno bene, il circuito del gioco digitale, in Italia rappresenta il 12% della spesa totale, rivolta al gioco, dato che ha visto un incremento durante lo scorso anno. Tuttavia bisogna sottolineare come a causa della quarantena da Coronavirus, le sale da gioco e i centri scommessa, attualmente siano chiusi, proprio perché non corrispondono ai bene di prima necessità, stabilito dal Decreto vigente per il Covid-19. Questo aspetto rimette in moto la macchina organizzativa per il gioco digitale, dopo che durante lo scorso 2019 il gioco online era stato penalizzato a causa del Decreto Dignità, il quale pur non vietando il gioco, lo ha silenziato, vietando la pubblicità sia in tv che sul web.

Il gioco online torna in pista per via della quarantena da Covid-19.

In un secondo momento è stato però possibile far circolare materiale informativo, in merito al gioco digitale, mentre in un primo momento si era pensato ci potesse essere uno stop definitivo anche ai canali di informazione utile. Lo stop invece è stato effettuato per quanto riguarda la pubblicità esplicita, la quale si ritiene, possa avere effetti negativi su quei soggetti affetti da ludopatia, gioco compulsivo e azzardopatia, tutti fenomeni che il Governo attuale sta cercando di contrastare. Non è un caso se oggi i casinò online legali e sicuri, stanno promuovendo il gioco praticato in modo responsabile e con limitazioni di orario e di budget, seguendo il vademecum delle regole d'oro per giocare online. Gioco d'azzardo che tuttavia non deve essere confuso con i giochi di abilità quali il poker digitale, il blackjack e il baccarat, come è stato stabilito dalla Corte di Cassazione, che ha deliberato a favore del gioco del poker, dimostrando che si tratta di un gioco dove sono le abilità e skill del gambler a fare la differenza, sono il caso e la fortuna.

Una sentenza che sicuramente ha fatto e farà discutere nel tempo.

Il trend per il 2020 per il gioco digitale.

Il 2020 è iniziato con grandi novità e attesa per quanto riguarda il campo della tecnologia e del gioco online. A inizio gennaio sono trapelati rumor che interessano le console di ultima generazione, visto che si è parlato con insistenza di un rilascio della Nintendo Switch Pro e soprattutto della nuova attesissima Playstation 5, tutto questo prima dell'emergenza per il Coronavirus, che di fatto ha interrotto il flusso di notizie riguardanti una possibile anteprima per la console Sony durante la primavera e prevedibilmente per il mese di aprile. Non ci sono ancora notizie ufficiali, anche se la Sony ha fatto trapelare alcune informazioni sulle innovazioni che la nuova console avrà. Certo questo sembra essere il momento ideale, in termini di strategia di marketing per puntare il proprio focus, su un prodotto che è un invito a restare in casa, trascorrendo il proprio tempo libero e di svago con i propri giochi preferiti.

L'evoluzione dei controller Pt.2 - gli anni 2000

I controller, dagli arcade alle console casalinghe, hanno fatto tanta strada, passando da **controlli digitali** a **controlli analogici** in grado di permettere movimenti a 360°. Quali altre sorprese attendevano i giocatori al volgere del millennio? Controller di precisione assoluta, con un design futuristico e funzioni all'avanguardia? Vediamolo insieme in questo nuovo articolo a continuazione del primo che vi invitiamo a leggere prima di questo.



La generazione 128-bit - la generazione X

Sega, dopo il fallimento del **Saturn** in Nord-America ed Europa, era decisa a lanciare una nuova macchina da gioco che spezzasse totalmente col passato e per farlo aveva bisogno anche di un controller che offrisse ai giocatori un nuovo modo di giocare i titoli **SEGA**. Il bianco controller del **Dreamcast**, che si rifaceva al **3D Pad** del **Saturn**, non sembrava affatto un prodotto **SEGA**: la disposizione a sei tasti frontali fu abbandonata in favore del **layout a rombo**, dunque con quattro colorati tasti frontali come **PlayStation** e **Super Nintendo**, ma con i classici **trigger analogici** del precedente pad. Questo controller è in definitiva molto comodo, più piccolo rispetto al suo antenato, anche se non risulta il massimo per lunghe sessioni di gioco: al di là della strana scelta di far passare il cavo dalla parte bassa del controller e non da sopra, fu montata una levetta analogica convessa che, in assenza di una gommina come nel **Dual Shock**, scivola facilmente dalla pressione del pollice del giocatore, soprattutto quando la mano comincia a sudare dopo lunghe sessioni di gioco; in

aggiunta a tutto questo, qualora ci serva, il controller del **Dreamcast** monta una croce direzionale rialzata, realizzata con plastica durissima e stranamente “iper-spigolosa”, un calvario per chi vuole giocare con gli eccellenti picchiaduro ospitati nell’ultima console **SEGA**. Tuttavia il nuovo controller per **Dreamcast** presentava anche due slot, quello frontale indicato per inserire la **VMU**, ovvero una piccola **memory card** dotata di un piccolo schermo a cristalli liquidi; non tutti i giochi sfruttarono questa caratteristica (molti giochi mostravano semplicemente il logo del gioco in esecuzione) ma altri invece, come **Skies of Arcadia** e **Sonic Adventure 2**, riuscirono a creare una sorta di interazione col gameplay in corso. Nell’altro slot i giocatori avrebbero potuto inserire il **Rumble Pack**, più indicato visto che, nonostante possa accogliere una seconda **VMU**, non è possibile vedere il secondo schermo. Nonostante tutto, parte dell’abbandono dello sviluppo su **Dreamcast** è dovuto in parte anche al controller: che possa piacere o meno, la verità è che il controller presenta soltanto sei tasti quando **PlayStation 2** e **Xbox** ne presentavano otto e dunque, ammesso che fosse possibile fare dei porting dedicati per **Dreamcast**, era impossibile per la console accogliere dei giochi che sfruttassero più comandi di quelli previsti. Il controller per **Dreamcast** non è assolutamente pessimo ma sicuramente **SEGA** avrebbe potuto fare di meglio.



Cos’è? È un meteorite? Un aquila? Un U.F.O.? No! È il cosiddetto “**Duke**”, il controller originale della prima **Xbox**! Questo titanico controller, all’apparenza, sembra presentare un layout a rombo come quello **PlayStation** o **Dreamcast** (vista anche la vicinanza fra **SEGA** e **Microsoft** in quel [preciso periodo](#)) ma in realtà, presenta invece il layout a sei tasti simili ai controller di **Mega Drive** e **Saturn** ma disposti in verticale! Non tutti capirono questo sistema e il tutto risultava abbastanza scomodo e poco risoluto. Il controller fu nominato “**errore dell’anno 2001**” da **Game Informer**, ma **Microsoft** aveva un asso nella manica: il “**Duke**” fu messo in bundle con la console in tutto il mondo con l’eccezione del **Giappone**. Per quello specifico mercato **Microsoft** disegnò un controller che potesse meglio accomodare le più piccole mani dei giocatori giapponesi e così, su richiesta dei fan, il “**Duke**” fu presto sostituito dal migliore controller “**S**”. Con questo controller, il cui nome in codice era **Akebono** (fu il primo lottatore di sumo non giapponese a raggiungere il rank di Yokozuna), i giocatori ebbero in mano un controller veramente di qualità anche se non poteva essere

considerato realmente uno dei migliori: fu scelto un più semplice **layout a rombo preciso**, come quello del **DualShock**, ma i tasti **"bianco"** e **"nero"** finirono in basso a destra dal set principale (i tasti colorati), rendendo il tutto poco comodo, specialmente quando quei tasti servissero immediatamente. I giocatori **Xbox** dovevano ancora attendere una generazione affinché ricevessero uno dei migliori controller mai realizzati. Il **"Duke"** però, fra amore e odio, lasciò comunque una qualche traccia nel cuore dei giocatori, tanto che l'anno scorso **Hyperkin** rilasciò una riproduzione ufficiale di questo strano controller per **PC** e **Xbox One**!



In questo rinascimento dei controller anche **Nintendo** decise di sperimentare con il **joypad** da lanciare con la successiva console. Il controller per il **GameCube** è all'apparenza molto strano ma una volta fatto il callo con le prime sessioni di gioco ve ne innamorerete! Il controller si accomoda perfettamente alla forma della mano, offrendo una saldissima presa, ma sarà l'anomala disposizione dei tasti la vera protagonista: al centro troveremo un bel tastone **"A"**, mentre alla destra, alla sinistra e al di sopra di questo tasto principale, ci saranno i tasti, rispettivamente, **"B"**, **"X"** e **"Y"**, tutti con una forma diversa. Questa scelta fu presa per permettere al pollice, impegnato principalmente col tasto **"A"**, di raggiungere tutti i tasti attorno, ma principalmente, secondo **Shigeru Miyamoto**, per permettere una migliore memorizzazione dei tasti del pad. Insieme a questi tre tasti ne troviamo tasti dorsali e una levetta **"C"** (in sostituzione dei tasti **"C"** del **Nintendo 64**) per un totale di sette tasti. Anche questo controller, come quello per **Dreamcast**, soffriva per un tasto in meno ma a differenza della sfortunata console **SEGA**, tramite alcuni stratagemmi, riuscirono ad aggiudicarsi dei buoni e gettonati porting dell'epoca anche con quello strano controller.

Più in là **Nintendo** produsse per **GameCube** il **Wavebird**, il primo controller wireless prodotto da un first party dai tempi di **Atari**. Il controller, che funzionava con le frequenze radio, mancava della **funzione rumble** ma risolveva in prima persona il problema dei cavi per terra, avviando così il trend, nella generazione successiva, di includere un controller wireless incluso con la console.

Un po' come il **DualShock**, questo controller non ne ha mai voluto sapere di morire o passare di moda, tanto è vero che a tutt'oggi è considerato la quintessenza per giocare a qualsiasi gioco della serie **Super Smash Bros.**; a testimonianza di ciò esistono le **"re-release"** di questo particolare

controller, nonché il **Pro Controller PowerA** (ufficialmente licenziato) per **Nintendo Switch** che aggiunge i tasti “**home**”, “-” e “+” e un dorsale sul lato sinistro del controller (ovvero l’ottavo tasto mancante nell’originale).



“Se qualcosa funziona, non aggiustarla”: come anticipato nella prima parte, fu questa invece la filosofia di **Sony** per questa generazione. Il **DualShock 2** rimase quasi lo stesso, implementando principalmente i **tasti analogici** per tutti i tasti frontali e dorsali, offrendo ancora più precisione del già precisissimo **DualShock**. **PlayStation 2** è la console più venduta di tutti i tempi e un controller così funzionale è a testimonianza della qualità di questa superba macchina da gioco.



Eccellenza e motion control

Prima di introdurre il trend dei **motion control**, che molto caratterizzò questa generazione, vorremo prima ammirare il fantastico controller per **Xbox 360**. Questa volta **Microsoft** si superò consegnando una versione rivisitata del controller "S", con una presa migliorata, un **layout a diamante**, permettendo al pollice di raggiungere i tasti con più facilità, quattro tasti dorsali come il **DualShock**, eliminando i tasti "bianco" e "nero", e un bel "tastone" home che permetteva anche di avviare la console come un telecomando. La ciliegina sulla torta fu rappresentata dal jack per l'auricolare in bundle con la console in modo da connettere i giocatori online via chat vocale; una feature che diventerà obbligatoria dopo questa generazione. Questo controller diventò in poco tempo anche il controller non ufficiale della scena **PC** proprio per la sua incredibile versatilità e maneggevolezza e ancora oggi, per chi lo possiede sente il bisogno di acquistare la nuova versione per **Xbox One**, viene ancora utilizzato da moltissimi giocatori per **PC** di tutto il mondo. I primi controller in bundle con la console avevano la tendenza, dopo un po' di usi, al **drifting**, ovvero un input fasullo dovuto ad alcuni residui di polvere del componente della levetta; come la **non compatibilità con gli HD-DVD** e il "**red ring of death**", il **drifting** fu il risultato della scelta di lanciare la console in fretta e furia ma fortunatamente tutti i problemi relativi ai primi lotti di console furono piano piano debellati, dunque anche i controller successivi al lancio, nonché quelli in bundle con i modelli "**slim**" e "S", riscontrarono meno problemi di **drifting**.



Tuttavia, durante questa generazione non fu di certo questo controller a rubare la scena. Era il 2005, durante il periodo dell'E3, quando un [trailer](#) mostrò le capacità dello stranissimo controller per l'allora **Nintendo Revolution** (senza alcun video di gameplay, giusto per dare un ulteriore senso di mistero), in seguito divenuto **Wii**: la gente che lo utilizzava imitava azioni di ogni tipo, dal brandire uno spada e uno scudo, illuminare una stanza a mo' di torcia, dirigere un'orchestra, ma anche azioni più comuni come tagliare ingredienti o pescare. In molti storsero il naso di fronte a questo controller a forma di telecomando ma la verità fu che il **Wii Remote** (o **Wiimote**) divenne ben presto, in un'epoca in cui i tasti d'azione nei controlli erano otto (dieci se contiamo la pressione delle levette), un controller incredibilmente facile da utilizzare grazie ai suoi **motion control**. Persino genitori e nonni di tutto il mondo finirono per aver giocato, almeno una volta nella vita, a titoli come **Wii Sport**, **Wii Play** e molti altri titoli! Sebbene i titoli party erano quelli in cui era coinvolto più movimento, nonché i migliaia di titoli "shovel-ware" che finirono per riempire il catalogo dei giochi ufficiali **Wii**, non bisogna dimenticare titoli come **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Super Mario Galaxy**, **Metroid Prime 3**, **Mario Kart Wii**, **Disaster: Day of Crisis**, **Mad World** o **No More Heroes** in cui il **Wiimote** aggiunse realmente un layer di profondità finora inesplorato. Il dominio **motion control** arrivò e tramontò col **Wii** ma è bene ricordare che fu un periodo molto particolare, tanto che arrivò a influenzare in un qualche modo anche la generazione successiva: ne sono ovvi esempi gli attuali controller **DualShock 4** e **Nintendo Switch**, nonché il gamepad per **Wii U** (di cui parleremo più avanti).

Impatto a parte, cosa offre un **Wiimote**? In alto, insieme al pulsante power, troviamo un **D-pad** che, nonostante la strana posizione, funge perfettamente come un menù rapido in giochi come **The Legend of Zelda: Twilight Princess** e come metodo di controllo principale se utilizzato in orizzontale, diventando a tutti gli effetti un controller a là **Nintendo Entertainment System** visti anche i tasti "1" e "2" sull'altra estremità del controller, diventando un controller perfetto per i giochi platform 2D nonché gli stessi giochi per **NES** presenti nel catalogo della **Virtual Console**. Preso in verticale, esattamente sulla linea del pollice e indice troveremo un tasto grande "A" e un grilletto "B", pronti immediatamente per l'uso mentre, sulla metà, troveremo invece i tasti **home**, "+" e "-" (da questa generazione i veri sostituti dei tasti start e select); proprio sotto al tasto home, inoltre, vi è un piccolo **speaker** che riprodurrà alcuni effetti sonori dal gioco in esecuzione. Tuttavia

un **Wiimote**, soprattutto se si vogliono giocare i giochi più belli, non è niente senza un **Nunchuck**, l'espansione naturale di questo controller: questa impugnatura offre al giocatore una buonissima levetta analogica e due ulteriori tasti, "C" e "Z", sulla parte alta dell'impugnatura da premere con l'indice. I tasti effettivi, dunque sono sei (quattro se contiamo che "1" e "2" sono difficilmente raggiungibili in modalità **Nunchuck**), ma è chiaro che tutto ciò che viene a mancare viene compensato dai movimenti e dalle azioni da compiere, sia con il **Wiimote** che col **Nunchuck**, anch'esso parte dei **motion control**. Al lancio il **Wiimote**, che funge anche da puntatore (dunque un vero e proprio mouse), doveva includere sia **accelerometro**, che registra principalmente i movimenti, e un **giroscopio** che ne registra invece la posizione ma alla fine venne incluso solo il primo; più tardi fu rilasciato il **Wii Motion Plus**, un accessorio (una sorta di cubo) che ultimò definitivamente il controller per questa generazione aggiungendo il **giroscopio**, ma in seguito i futuri **Wiimote** furono costruiti con entrambi i componenti all'interno, rinominando il tutto in **Wii Remote Plus**. L'esperienza dei controlli per **Wii** furono strani e, tutto sommato, passeggeri ma i **motion control** sono a tutt'oggi presenti, in misure più o meno incisive (ma sicuramente meno presenti) a seconda dei giochi, come in [Splatoon 2](#) o [Super Mario Odyssey](#).

Per il resto **Nintendo** offrì un ulteriore controller a otto tasti rinominato **Classic Controller**, simile a un controller per **Super Nintendo**, per giocare al meglio i giochi della **Virtual Console**, specialmente quelli post-NES. Il **Classic Controller Pro**, che aggiunse principalmente due maniglie (a là **DualShock**) per una migliore presa, fu invece il metodo principale per giocare a giochi come **Goldeneye 007** (2010) o **Samurai Warrior 3** (tanto che venne incluso in bundle), sottolineando invece come i **motion control**, spesso, risultavano superflui e quanto invece servisse un controller semplice per godersi al meglio alcuni titoli.

L'annuncio del **Wiimote** colse tutti di sorpresa e fra quelli c'erano anche i concorrenti **Microsoft** e **Sony**. La prima lasciò perdere totalmente, almeno per l'inizio, in quanto investire immediatamente avrebbe rappresentato un rischio inutile, senza contare il fare la figura dei copioni, e poi l'analizzare con pazienza il trend dei **motion control** avrebbe permesso lo sviluppo di un set più originale e avanzato; ovviamente stiamo parlando del **Kinect** ma qui eviteremo di parlarne in quanto, essendo, sì, un metodo di controllo ma non un controller vero e proprio, non c'è nulla da "tenere in mano" e pertanto rimanderemo questa conversazione a qualche altro articolo. **Sony** invece cominciò a correre ai ripari in quanto, nonostante le critiche mosse al **Wiimote**, i **motion control** erano visti come la prossima grande cosa. Inoltre in pochi sanno che **Sony** aveva il **DualShock 3** pronto sin dal lancio ma una causa legale contro la **Immersion Corporation**, proprio per la feature del **rumble**, li spinsero a togliere la vibrazione in favore dei **motion control** per offrire qualcosa di nuovo. Il **Sixaxis** fu annunciato otto mesi dopo l'annuncio del **Wii Remote** e in molti videro uno strafalcione del concetto offerto da **Nintendo**; il tutto fu aggravato non solo dal fatto che durante l'**E3** del 2006 **Warhawk** fu l'unico gioco per **PlayStation 3** a mostrare le capacità del **Sixaxis** ma gli sviluppatori alla **Incognito Entertainment** si lamentarono del fatto che il controller **Sony** arrivò soltanto 10 giorni prima dell'evento. **PlayStation 3** fu lanciata fra il 2006 e il 2007 (in Europa) e agli imbarazzanti prezzo di lancio fu incluso un controller sconclusionato, le cui motion feature venivano utilizzate pochissimo, senza vibrazione e anche troppo leggero (dunque pronò alla rottura in caso di caduta). Ciò che è peggio è che **Phil Harrison**, l'allora presidente della **Sony Worldwide Studios**, ebbe da dire che il **rumble** era una feature obsoleta e che il **motion control** era il futuro (senza contare che il **Wiimote**, seppur senza giroscopio, aveva motion control e vibrazione). I problemi per **Sony** finirono fra il 2007 e il 2008 quando il più efficiente e iconico **DualShock 3**, che (come abbiamo scritto nel precedente articolo) implementò i **grilletti** e la tecnologia **wireless** con batteria

al litio ricaricabile, sostituì definitivamente il **Sixaxis**, finendo così la motion-avventura per **Sony**... o così sembrava!

La tecnologia **Sixaxis** finì direttamente all'interno di **PS Vita**, mentre su **PlayStation 3**, intenti e decisi a rilasciare un vero e proprio **motion control**, **Sony** rilasciò il **PlayStation Move**. Nonostante ancora scelsero di copiare direttamente ciò che faceva **Nintendo**, il nuovo controller **Sony** risultò ben costruito ed ebbe, fra alti e bassi, un buon successo: nonostante i movimenti potevano sostituire l'ausilio di qualche tasto, furono inclusi tutti i tasti di un **DualShock** intorno al controller e i primi giochi dedicati al **Move**, che dovevano essere giocati con la nuova ridisegnata **Eye-toy**, mostrarono degnamente il potenziale di questi controller. **PlayStation Move**, durante l'era della **PlayStation 3**, non ebbe il successo sperato ma questi furono interamente implementati per l'utilizzo di **PlayStation VR**, e dunque ancora oggi utilizzati dai giocatori di tutto il mondo.

(Nota: il **Sixaxis** non è presente in questa galleria in quanto differisce soltanto per la scritta "DualShock 3" sul lato alto del controller. Al di là dei motion control, che ovviamente in foto non si vedono, i due controller sono esteticamente identici.)

La mid-gen e i controller odierni

Con **Wii Nintendo** riuscì ad avvicinare molti casual gamer allontanando però molti hardcore gamer che nel frattempo, intenti a provare il gaming in HD, si spostarono verso **Xbox 360** e **PlayStation 3**. **Wii U** fu rivelata durante l'E3 del 2011 e con essa il proprio "tablet controller". Dopo una creativa disposizione dei tasti su **Gamecube** e un accantonamento generale durante la precedente generazione, **Wii U** proponeva un ritorno alle origini con una disposizione di tasti più vicina al **Classic Controller Pro** per **Wii**, un **giroscopio** e un **touch screen** per, letteralmente, vedere i giochi da una prospettiva totalmente diversa; insieme a tutto questo fu incluso un **microfono**, degli speaker e una **telecamerina** sulla parte alta dello schermo, dando come l'impressione che fosse una specie di **Nintendo DS** fisso. Nonostante le premesse, in pochi riuscirono a immaginare realmente un utilizzo innovativo del **touchscreen**, col risultato che pochissimi giochi sfruttarono al 100% le sue caratteristiche, come **Pikmin 3**, **Splatoon** ma soprattutto **Super Mario Maker**; insieme al controller, ad affondare fu l'intero sistema in quanto i developer difficilmente trovavano un vero utilizzo per il tablet controller, ma ciò che è peggio è che il pubblico non capì realmente cosa fosse il **Wii U** (un'espansione del **Wii**? una nuova console? Ne parleremo qualche altra volta).

In tutta questa grande confusione, il nuovo controller non sembrava piacere a tutti: c'era a chi piaceva e c'era chi lo odiava, e fra quelli c'erano sicuramente gli hardcore gamer, proprio quelli che la compagnia di Kyoto sperava di richiamare a sé. Fortunatamente per **Nintendo**, che si assicurò in ogni caso di rendere i precedenti **Wiimote** compatibili per il nuovo sistema, lanciò con la console anche il più versatile **Pro Controller**, molto più simile a un controller per **Xbox 360**. La particolarità di questo controller, come per il tablet, sta principalmente nel fatto di avere le levette analogiche allineate, entrambi sopra la parte inferiore in cui vi è il **D-pad** e i quattro tasti principali; in tutto questo, come ormai tutti i controller di quest'epoca, vi sono quattro tasti dorsali di cui due **trigger**. Il **Pro Controller** fu indubbiamente una mossa verso la direzione giusta ma, come sappiamo, non bastò per far spiccare **Wii U** fra **Xbox One** e **PlayStation 4** lanciate l'anno successivo. [L'esperienza di Wii U](#), anche in ambito di sistema di controllo, fu di grande aiuto in seguito per coniare **Nintendo Switch**.

Il nuovo controller per la **Xbox One** è una vera e propria evoluzione del già ottimo controller per **Xbox 360**, riportando in auge tutto ciò che rese grandioso il precedente controller, migliorandolo in maniera esponenziale. In seguito, **Microsoft** rilasciò anche l'**Elite Wireless Controller** con la quale, grazie a un kit dedicato, è possibile personalizzare il proprio controller con tasti programmabili sul dorso e anche sostituire levette e **D-pad**, offrendo un grado di personalizzazione mai visto in ambito controller.

Sony invece, forse anche un po' a malincuore, sostituì l'ormai vecchio design del **DualShock** con uno nuovo più rotondeggiante, moderno e realmente all'avanguardia. Insieme alle novità del **touch pad**, dei **sensori di movimento** correttamente implementati e il **led** sul dorso del controller, il nuovo controller della **PlayStation 4** si adatta ai tempi moderni offrendo al giocatore un immediato **tasto share** con la quale è possibile caricare sui social network i momenti salienti del proprio gameplay. In quanto a precisione, il controller per **PS4** ha un retaggio che va indietro sino al primo **DualShock**, il che è senza dubbio un sinonimo di garanzia in quanto qualità dell'immissione degli input di gioco.



La natura ibrida di **Nintendo Switch** ha invece portato al concepimento di un controller formato da due pezzi, simile nell'esecuzione al **Wiimote** e il suo **Nunchuck** ma ben lontano dal suo concetto interamente focalizzato nei **motion control**. I due **Joy-Con**, sia in modalità portatile che in modalità fissa, offriranno al giocatore la tipica disposizione a diamante ormai tipica dei controller **Nintendo**, mentre le levette, a differenza del gamepad per **Wii U** o del suo **Pro Controller**, stavolta si

presentano disallineate per permettere tramite un solo set di **Joycon** la possibilità di giocare in due giocatori semplicemente tenendo il controller in orizzontale; in tutto questo i controller sono stati muniti di **accelerometro**, **giroscopio** e la nuovissima feature **HD Rumble**, un particolare tipo di vibrazione in grado dare un layer ancora più profondo di realismo (tipico è l'esempio delle biglie in **1 2 Switch**). I **Joy-Con**, purtroppo, si sono resi protagonisti di uno spiacevole malfunzionamento, ovvero quello del **drifting** dopo circa un anno assiduo di gameplay ma **Nintendo**, per fronteggiare il problema, si è offerta di riparare i **Joy-Con** anche dopo il superamento della data di garanzia.

Nel caso voleste evitare il problema del **drifting**, nonché prendere in mano un controller più tradizionale, allora vi converrà passare al più preciso Pro Controller che offre le stesse feature dei Joy-Con (persino il riconoscimento degli **Amiibo**) ma con una presa decisamente più comoda e rilassata. In più è presente un **D-pad** in quanto scartata nei **Joy-Con** per permettere due pezzi perfettamente speculari e che si prestassero al gioco in due giocatori. Se non vuoi essere considerato un principiante a vita allora ti converrà passare al Pro Controller stasera stesso!

Futuro?

Finisce così la nostra strada che ci ha portato dai **joystick** ai **joypad** ma ovviamente, nonostante gli **headset VR** e chissà quali future diavolerie, i controller saranno destinati ad accompagnare per sempre il giocatore. Quali saranno le future innovazioni per i controlli? Come si controlleranno i videogiochi di prossima generazione? E in tutto questo: qual è il vostro preferito? Fatecelo sapere nei commenti!

Joker o (Le Imprevedibili Virtù dell'Ignoranza)

Su **Joker** si è detto tanto, forse molto più di quello che il film intendesse dire. Questo lungometraggio segna però un fatto importante, non solo per la vittoria del **Leone d'Oro** a Venezia (primo cinecomic a riuscirci), ma anche per aver creato un fenomeno, delle sensazioni, meraviglia dove invece non c'era nulla. Non stiamo certo dicendo che il film non è valido, tutt'altro: *Joker* è un film memorabile, con un'interpretazione sublime di **Joaquin Phoenix** (certamente da almeno alla candidatura alla statuetta) e una fotografia capace di accompagnare l'andamento delle vicende sino al suo climax finale.

Ma *Joker*, è davvero così profondo, è davvero così eccezionale? Ragionandoci probabilmente no e oggi analizzeremo a fondo la pellicola cercando di trovarne l'intento: cosa racconta *Joker*?

Amor, ch'a nullo amato amar perdona



Joker ha la virtù di affrontare tante tematiche più o meno esplicite, che non ruotano necessariamente intorno alla figura di **Arthur Fleck**, la vera identità del villain. La Gotham rappresentata è uno spaccato della società attuale, ma fino a un certo punto: non si è ancora arrivati al punto della guerriglia urbana per differenze sociali, ma qualcosa comincia a intravedersi. Il contesto presentato è quello di una città in piena campagna elettorale, dove la forbice tra facoltosi e disagiati è sempre più ampia e tra quest'ultimi vi è proprio la famiglia Fleck. Qualcuno potrebbe dire che la Gotham mostrata non si discosti poi tanto da quella dei fumetti, e in effetti è così, ma il taglio più autoriale e intimo della pellicola riesce a dare un punto di vista diverso, toccando con mano quei bassi fondi e quel disagio che normalmente tra menti criminali senza scrupoli e cazzotti in pieno volto perdono di forza a discapito di altro. Una cosa che esce fuori dalla pellicola è il modo di affrontare i problemi sociali (e non solo), racchiuso nella frase pronunciata da **Murray Franklin** (Robert de Niro) «**per catturare dei super topi servono dei super gatti**» (frase con duplice significato, tra super cattivi e super eroi); non c'è serietà, o per meglio dire, si sottovaluta quanto accade attorno, non accorgendosi dell'avvenire in potenza. Proprio la nostra società, italiana ed estera, sembra vivere di questo principio, dalla Brexit, all'immigrazione fino al possesso di armi; nessuno è in grado di affrontare seriamente le questioni, nessuno è in grado di proporre soluzioni concrete, creando così un duplice effetto: il problema sussiste e chi vive il problema viene ulteriormente trascurato, aumentando ancor di più il disagio sociale. Nemmeno il brillante **Thomas Wayne** (Brett Cullen), ha l'intelligenza di capire la situazione, mettendo ancor più benzina sul fuoco dopo l'"incidente" della metropolitana. Sembra quasi che la situazione debba degenerare inevitabilmente ed è da qui che la figura del Joker può uscir fuori.

Ma chi è Arthur Fleck? Essenzialmente, Arthur è una persona disturbata, vuoi per la tragica infanzia, vuoi per il suo senso di inadeguatezza. Il percorso che lo porta a diventare Joker però, si scontra con una domanda non banale e che in qualche modo fa scaturire per forza di cose un paragone: nella sua malvagità, quanto c'è della sua indole e quanto della malattia? Il Joker di **Heath**

Ledger ne ***Il Cavaliere Oscuro*** di Nolan, è ritratto come un lucido psicopatico, permeato da una follia razionale. Quello, è un Joker immerso in un contesto reale (non questo), una figura emblematica capace di trasmettere con puro meccanicismo il suo pensiero sul mondo; una figura simile al **Comico** di ***Watchmen***, in cui comprensione e messa in atto sono due cose estremamente collegate. Nel Joker di Joaquin Phoenix, tutto questo prende strani connotati, mostrando un personaggio alla continua ricerca dell'accettazione e di un palcoscenico in cui mostrare le sue reali virtù ma, sempre e solo in balia degli eventi. Se verso la fine del film, assistiamo alla "maturazione" di Arthur, d'altro canto assistiamo anche a un punto di non ritorno che non ha una vera base da cui partire. Arthur si è semplicemente adeguato al Mondo, mondo non inteso come società, ma inteso proprio come sistema nella quale è facile venir trascurati, e non abbiamo certo bisogno di un discorso finale incentrato sull'empatia per accorgerci di quanto questo sia vero. È il Mondo a decidere le sorti di uno o dell'altro ed è il Mondo stesso a creare i propri mostri. Joker non è altro che uno di questi, qualcosa di inevitabile, proprio perché il Mondo è difficilmente plasmabile. Ne consegue dunque che la società, in mancanza di reali obiettivi e leader acclamino un pazzo come loro guida, e il resto è storia. Ma in tutto questo, Arthur è spettatore, tanto quanto noi. Nemmeno la visione della società varia secondo il punto di vista, seguendo la teoria secondo la quale tutto ciò che vediamo all'interno del film non è altro che la visione di un proto-Joker, pronto ad aprire gli occhi sulla reale natura del mondo. Il film è molto chiaro da questo punto di vista: le parti in cui la fantasia prende il sopravvento è spiegata in modo didascalico, quasi per evitare qualsiasi tipo di fraintendimento. Per cui, quello che vediamo è effettivamente la realtà dei fatti, in cui Arthur non è che un anello debole del sistema.

Dal Giustificazionismo al male dell'Empatia e viceversa



Ma, il film purtroppo non approfondisce ulteriormente la questione e, come vedremo, questo sarà un

habitué; sembra quasi un “vorrei, ma non posso” e questo trova risposta nel pubblico. Il film, per fare un paragone strambo, ha sembianze di un fucile a pompa, in cui non è importante la precisione del messaggio e il bersaglio da colpire: si spara una rosa di colpi, si ferisce qualcuno ma mai mortalmente. In questo assurdo paragone, il “ferito” è il pubblico che in qualche modo ha sì apprezzato la pellicola ma che è anche rimasto deluso dalla profondità narrativa che *Joker* sembra vantare. Questo perché essenzialmente, il lavoro di **Todd Philips** e Co. DEVE piacere a tutti, senza distinzioni ed è per questo che alcune scene vengono edulcorate o persino non mostrate.

Da questo, si arriva a un altro problema del film, il rapporto tra Arthur e il pubblico. Sembra stupido ricordarlo ma *Joker*, è un sadico pluri-omicida capace di commettere qualunque atrocità con la massima freddezza. In questo lungometraggio esiste un problema con l’empatia che spinge lo spettatore a mettersi nei panni di un uomo con evidenti problemi psichici e che, per una successione maledetta di eventi si ritrova a essere quello che è. Il problema però, è che manca un reale “**punto di rottura**” del legame tra *Joker* e gli spettatori. Facendo un esempio, **Walter White** in *Breaking Bad* ha un percorso molto simile, dove l’intento di **Vincent Gilligan** è stato quello di creare un personaggio con cui il pubblico poteva identificarsi ma che man mano che la storia proseguiva, quello stesso pubblico l’avrebbe rigettato. Vi è più di un momento in cui Walter White commette atti ingiustificabili e proprio su questa parola ruota tutto il senso dell’articolo. Nel film, come detto, manca il punto di rottura: non vedremo mai Arthur compiere una reale atrocità nei confronti di un innocente. I suoi omicidi (tralasciando l’ultimo, in cui il personaggio può dirsi “formato”) sono una sequela di vendette verso chi ha riso di lui, non prendendolo mai sul serio. Gli atti malvagi compiuti infatti, fanno tendere il personaggio pericolosamente verso l’antieroe, cosa che la figura di *Joker* non è e non deve mai essere, come se gli atti potessero essere in qualche modo giustificati. Il giustificazionismo presente deriva essenzialmente dalla malattia e dal “se la sono cercata”, cosa che contrasta alquanto con ciò che si vorrebbe rappresentare. Inoltre, la figura della follia di Arthur non viene mai realmente fuori, nemmeno dopo l’aver soffocato a morte la madre: la frase, ormai iconica, «la parte peggiore dell’avere una malattia mentale è la gente che si aspetta che finga di non averla” sembra un pensiero molto egoista quando quella stessa donna, forse messa peggio del protagonista, viene mandata in cielo senza tanti giri di parole. Ma ehi, è *Joker*, che vi aspettavate? E no, perché questo atto contrasta con uno degli intenti del film e si ricollega al suo più grande problema: la banalità.

Quello che *Joker* non riesce proprio a fare è spingerci davvero a ragionare sulle questioni che accadono tutti i giorni, fermandosi proprio prima della spinta finale: la critica alla società, la messa in scena della malattia mentale e il rapporto con gli altri, derivano essenzialmente da una sovralettura di un film lineare e forse un po’ pretenzioso. Anche il “metterci nei panni degli altri” non è altro che la riproposizione di un concetto d’empatia storpiato negli ultimi anni, portato avanti da Obama in poi: l’empatia intesa in questo modo, oltre a non essere una buona guida morale, è anche controproducente alla società, mettendo a fuoco solo determinati problemi, determinate vittime a discapito di tutti gli altri. Eppure, anche questo concetto, viene espresso con la stessa banalità, da un pazzo che in un programma TV chiede soltanto un po’ di attenzione.

In Conclusione

Joker ha indubbiamente moltissime qualità e in generale è sicuramente un buon film sorretto dalla straordinaria interpretazione di Phoenix. Ma tutto questo non basta a decretarlo come capolavoro. La sovralettura creatasi è qualcosa che ha più ha che fare l’emotività e l’empatia, quasi se si fosse

avvolti da un'aura di **Sindrome di Stoccolma** che porta il pubblico ad amare oltre modo qualcosa che semplicemente meriterebbe un abbraccio.

Questa è una delle poche voci fuori dal coro, che vede il film per quello che è e non per quello che vorremmo che fosse. In ogni caso, se cercate reale critica alla società, approfondimento e immersività nelle malattie mentali vi suggeriamo qualche opera: le prime due sono fumetti di **Alan Moore**, **V for Vendetta** e **Watchmen** da cui sono stati tratti due lungometraggi. L'ultimo è invece un videogioco: [**Hellblade: Senua's Sacrifice**](#) di **Ninja Theory**, racconta le vicende di Senua, affetta da disturbi mentali come la schizofrenia, regalandovi un punto di vista estremamente intimo e diverso da qualunque media esistente.

Dateci un'occhiata e poi rivedete *Joker*. Ne riparleremo.

Come l'online ha rivoluzionato il mondo dei videogame

Per anni giocare ai videogame ha significato confrontarsi con il proprio PC o la propria console, di fronte al monitor e alla TV di casa, magari organizzando di tanto in tanto piccoli tornei tra amici per creare sfide più avvincenti e divertenti. Con l'avvento di internet però, tutto questo ha subito una rivoluzione, grazie all'abbattimento dei confini geografici e alla possibilità di avere sempre a portata di mano i propri giochi preferiti, anche fuori casa. Vediamo dunque cosa è realmente cambiato in poco più di 10 anni grazie alle nuove tecnologie.

Semplicità ed entusiasmo: i primi videogiochi



La nascita dei videogiochi risale al 1975, anno in cui **Atari** immette sul mercato la prima versione di

Pong, un gioco semplicissimo in cui bisognava far rimbalzare una pallina tra due barre in movimento, come in una sorta di tennis molto elementare. Inizialmente disponibile solo nelle sale gioco, negli anni successivi *Pong* viene tradotto anche in versione domestica, aprendo dunque all'introduzione dei videogames anche all'interno delle nostre case. Dalla fine degli anni '70 in poi, la crescita del settore inizia a essere esponenziale, grazie all'introduzione di nuovi titoli come **Asteroids**, **Space Invaders** e il mitico **Pac-Man**, tutti giochi dagli schemi molto semplici ma in grado di appassionare e di incollare allo schermo migliaia di utenti.

È così che inizia a diffondersi la febbre da videogame, alimentata dalla produzione di console dalle tecnologie sempre nuove: Atari, in primis, ma anche **Nintendo**, **SEGA**, **Commodore** e **Spectrum**, sono solo alcune delle piattaforme utilizzate per giocare in casa tra gli anni '80 e '90. Parallelamente all'ammodernamento delle console, vengono introdotti sul mercato giochi via via più complessi, come quelli di sport o i [giochi cosiddetti "a piattaforme"](#), con personaggi in movimento, quadri da superare e obiettivi da raggiungere — basti pensare all'immarcescibile **Super Mario Bros**.

Dalla metà degli anni '90, poi, con l'arrivo sul mercato di PlayStation, un nuovo tabù viene superato e dalle classiche cartucce si passa ai giochi su CD-Rom, più capienti e dunque in grado di contenere dati più complessi.

Anni 2000: i videogames sfidano la realtà



Col passare degli anni, i videogiochi si avvicinano sempre più alla realtà, sia dal punto di vista grafico che nelle animazioni. Il livello di complessità dei giochi cresce anno dopo anno e l'esperienza vivibile sia su console che su PC si arricchisce di nuovi elementi. Non solo, dal 2000 in poi arrivano nelle case le **prime connessioni Internet** e diventa possibile effettuare le prime sfide on-line. Il fenomeno per il momento resta piuttosto limitato, anche a causa delle linee ancora troppo lente e di una diffusione non così capillare come oggi, ma apre a un mondo del tutto nuovo che esploderà di lì a poco.

Realtà virtuale e giochi mobile: la rivoluzione degli ultimi anni

Gli ultimi dieci anni hanno rappresentato l'ennesima **rivoluzione per il mondo dei videogame**: le tecnologie sviluppate nel giro di così poco tempo hanno infatti portato all'introduzione di sistemi di gioco completamente diversi rispetto al passato e alla possibilità di vivere in maniera sempre più piena lo scenario proposto.

Un primo passo in tal senso avviene con la **Nintendo Wii**, in cui il joypad viene sostituito da controller che seguono il movimento delle mani e che rendono dunque la fase di gioco più dinamica. In buona sostanza, ora il giocatore si muove esattamente come farebbe se fosse lui all'interno dello schermo, guidando così in maniera diretta il suo personaggio. Con la **realtà virtuale** invece, si riesce a entrare quasi fisicamente nel gioco, prendendo parte alla scena anziché controllarla solo tramite un joypad: lo schermo difatti scompare e diventa possibile, [attraverso un apposito visore](#), immergersi nella realtà alternativa per raggiungere gli obiettivi richiesti dal videogioco.



L'altra rivoluzione di questi anni è invece la diffusione dei giochi on-line, in particolare quella connessa alla diffusione dei **dispositivi mobili**. Se già a metà degli anni 2000 le connessioni veloci avevano iniziato ad aprire alla possibilità di partecipare a giochi sul web in contemporanea con altre centinaia di utenti collegati da ogni parte del mondo, è proprio negli ultimi 10 anni che il fenomeno ha raggiunto livelli esponenziali. Un titolo come **League of Legends**, per esempio, è riuscito a totalizzare numeri incredibili, con **27 milioni** di giocatori connessi quotidianamente e **67 milioni di giocatori mensili**. Proprio *LoL* rappresenta da questo punto di vista il simbolo dell'esplosione dell'on-line gaming, un fenomeno che ha portato a competizioni in streaming di livello globale.

Oltre che dai più tradizionali dispositivi fissi, Internet ha permesso anche la rapida diffusione dei mobile game, grazie anche all'introduzione sul mercato di smartphone e tablet sempre più avanzati e a offerte di traffico dati ormai quasi illimitate. L'avvento di portali specializzati e app specifiche per giocare on-line ha creato vere e proprie community intorno ai titoli più in voga del momento e ha dato la possibilità di [organizzare sfide in tempo reale](#), tanto nell'ambito dei giochi sportivi o di carte quanto in quelli fantasy o di sopravvivenza, settore quest'ultimo in cui titoli come **Fortnite** hanno

letteralmente sbancato arrivando a milioni di dollari di fatturato.

I mobile device rappresentano forse da questo punto di vista la novità più interessante, oltre che il settore più stuzzicante sul quale puntare per il prossimo futuro: l'arrivo di connessioni sempre più veloce, come il [5G per smartphone](#), apre infatti a scenari ancora più caldi, con la possibilità di accrescere le potenzialità dell'intero comparto e di creare interconnessioni ancora più solide. Un'opportunità che i maggiori operatori del gaming difficilmente si lasceranno scappare.

C'era una volta alla... Milan Games Week

Questo è un articolo diverso dal solito. Normalmente questa rubrica cerca di sviscerare tutte le tematiche possibili del mondo videoludico (da qui il nome 42), ma oggi no. Oggi vi propongo un racconto personale della mia prima esperienza alla **Milan Games Week**, una fiera che ho sempre voluto visitare ma che si è scontrata con le mie aspettative, quelle di un sognatore capace di meravigliarsi per qualunque cosa, anche di una "auto blu".

Un nero mare di infinita gente



Saltando a piè pari il lungo viaggio che mi ha portato in quel di Milano, dopo lo straniamento causato da due palazzi adiacenti alla fiera, ecco che finalmente vedo l'ingresso della **Milan Games Week 2019**. Il primo pensiero è andato verso il tesseratto della società odierna, formato da tante

piccole menti accomunate da un solo pensiero: la f...ortuna di trovarsi nel centro nevralgico del videogame in Italia. In poche parole, gente, gente e ancora gente. Incredibilmente, il paragone più efficace per far rendere l'idea è quello del **casinò**, un luogo chiuso, ipnotico, strapieno di luci e belle ragazze. Tralasciando il piccolo dettaglio che non viene servito da bere gratis, tutto risulta abbastanza simile, creando così l'effetto **Trainspotting**: pochi minuti diventano ore e, improvvisamente, è tutto finito. Ma andiamo con ordine.

Partiamo con lo stand di **Cyberpunk 2077**, per quanto mi riguarda il titolo che aspetto di più il prossimo anno. Stand carino come quelli di *JoJo* ma povero di contenuti come *Pomeriggio Cinque*. Ovviamente niente demo giocabile (ci mancherebbe) e con questa ultima frase potrei chiudere qui l'articolo. Ma mi faccio forza, recupero dalla delusione e proseguo.

Sì, perché di stand ce ne sono a bizzeffe, alcuni con ottime trovate come in quello di **FIFA 20**, allestito con una **gabbia** al cui interno era possibile testare le nostre qualità di calciatori professionisti a parole. Purtroppo non sono riuscito a giocare fisicamente (avrei umiliato tutti quanti...) ma digitalmente sì, visto che da diversi anni gioco al calcistico EA dopo una pre-adolescenza passata in Konami. La novità più eclatante è senza dubbio la **Modalità Volta**, come si evinceva dalla gabbia lì fuori: un *FIFA Street* dentro *FIFA 20* è quello che Electronic Arts ci propone e nonostante funzioni, in qualche modo non mi ha entusiasmato. Inutile dire come le vere novità cominceranno ad apparire l'anno prossimo con l'avvento della nuova generazione, ma la stagnazione comincia a farsi sentire ed è per questo cari amici, che sono tornato da *PES*. Anche per **Pro Evolution** lo stand era ben presente ma visto che avevo provato abbondantemente la demo e il gioco completo precedentemente sono semplicemente passato oltre.

Le prove effettuate con diversi titoli sono state abbastanza interessanti, grazie anche alla scoperta di **app** atte alle prenotazioni dei vari test... ammesso e concesso che ci si riesca, certo.

L'unica prova prenotata con successo è stata quella di **Nioh 2**, seguito del fortunato RPG a tinte "souls like" di **Team Ninja**. Giocare con qualcosa che uscirà solo tra qualche mese è interessante per diversi aspetti: il primo è quello di sentirsi privilegiati, toccando con mano qualcosa che la gente comune vedrà solo nel prossimo futuro. Tralasciando questi finti sensi di onnipotenza, la prova è utile anche per poter discutere delle sensazioni preliminari con altri utenti e con gli sviluppatori (che ovviamente non erano presenti ma mi piace pensare che osservassero i nostri gameplay in gran segreto).

Terzo e ultimo punto, puoi suggerire cambiamenti o miglioramenti che ovviamente non verrebbero presi in considerazione a pochi mesi dal lancio. E quindi *Nioh 2*? Risulta molto simile al precedente capitolo, con la differenza che il nostro alter ego non è più un personaggio predefinito ma "customizzabile" e la possibilità di trasformarsi in un potentissimo **Yokai**, anche se ancora quest'ultima non sembra essere contestualizzata narrativamente, almeno per ora. Inoltre non vi è stato modo di testarne eventuali malus, un po' come la trasformazione "draconica" dei *Dark Souls* ma, in ogni caso, è una soluzione che regala gran soddisfazione.

Non accontentiamoci



Passiamo a un gioco molto simile: **Grid**. Battute a parte, il nuovo remake **Codemasters** può diventare una delle migliori sorprese dell'anno, con quel sistema **Nemesi** che tanto ricorda (ma forse solo per omonimia) il tanto decantato **La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor** o **L'Ombra della Guerra**, ma applicato ai piloti. Effettivamente l'intelligenza artificiale degli avversari sembra rivaleggiare con i **Drivetar** dei *Forza Motorsport* e *Horizon*, anche se è ancora molto presto per sbilanciarsi. Il titolo sembra ricordare per diversi aspetti il precedente *Grid: Autosport*, un ibrido simulativo-arcade che può si aprire verso un pubblico molto vasto ma che rischia di non accontentare nessuno. Essendo un grande fan dell'originale *Grid*, non vedo l'ora di toccarlo con mano, per cui attendevi ben presto una recensione tra queste pagine.

Ma altro titolo molto atteso non poteva che essere il remake di **Final Fantasy VII**, progetto misterioso ma ora più concreto che mai. Il titolo si presenta molto bene, con quel gameplay ibrido che ha inizialmente suscitato molti dubbi ma che in realtà si rivela essere la scelta più azzeccata. Siamo comunque nel 2020, la gente è abituata all'azione e, per quanto un sistema a turni possa dare quel tocco di tatticismo in più, non riesce a regalare la giusta dose di adrenalina di cui siamo assuefatti nell'età contemporanea. Effettivamente, vedere un titolo giocato non so quanti anni fa in questa veste totalmente rinnovata fa abbastanza impressione: la cosa interessante, almeno per quanto mi riguarda, è che quando avevo l'età in cui la vita risulta molto semplice, il gioco, mi sembrava così, con la stessa veste grafica. In poche parole, era come se l'immaginazione mettesse del suo, producendo elementi che l'hardware non riusciva a riprodurre. Un po' come il viso di **Snake** in *Metal Gear Solid*.

Saltando altri episodi discretamente interessanti, sono rimasto sorpreso dello spazio dedicato al mondo degli **Indie**, alcuni dei quali veramente interessanti come **Forgotten Hill Disillusion** e altri lavori che puntano non solo al divertimento in senso stretto ma in grado di approcciare l'apprendimento o il *management* in maniera innovativa. Inutile dire come alcuni Indie erano pressoché scadenti, nonostante le buone idee di base: l'impressione è che alle volte non si sfrutti pienamente il palcoscenico di una fiera così importante, mancando totalmente il bersaglio. Si può avere l'idea migliore del mondo ma se non si sa esprimere diventa essenzialmente come uno sputo in pieno oceano: è vero che il livello del mare aumenta, ma è del tutto irrilevante.

Sugli **e-sport** dedicherò probabilmente un articolo (più serio) a parte; del resto è un fenomeno interessante e che sta evolvendo precipitevolissimamente e uso questa parola semplicemente perché non ho mai trovato occasione per farlo.

La **Milan Games Week** arriva al termine dopo aver visto cose che voi umani non potreste immaginarvi, aver incontrato tantissime persone e nuove realtà, aver provato titoli in anteprima e camminato per decine di chilometri. Il risultato: potrebbe essere fatto molto di più. Non fraintendete, è stata un gran bella esperienza, eppure il sentore che in qualche modo ci si accontenti permane. Forse servirebbero più anteprime, magari internazionali, ospiti di maggior livello ed eventi in grado di far partecipare più attivamente il pubblico.

La scena videoludica italiana sta crescendo, anche grazie a questa fiera ma forse, è arrivato il momento della sferzata decisiva e dare lustro a un settore che nel nostro paese non ancora apprezzato come dovrebbe.