

VIDEOGIOCHI

Piccole partite da telefono

Passato e futuro del «mobile gaming», il gioco sul cellulare, da Snake fino all'iPhone

Filippo Zanolì

Se dovessimo stilare una lista dei videogiochi più giocati in assoluto di certo avremmo di che stupirci. Nelle primissime posizioni non troveremmo, come sarebbe lecito pensare, videogiochi appartenenti a serie celebri come *Super Mario*, *Grand Theft Auto* o *Pro Evolution Soccer* ma titoli di ben altro spessore e budget. In realtà il videogioco più giocato al mondo non è altro che *Snake*; sì, proprio quello per il telefonino.

Si tratta di un gioco semplicissimo, nel quale bisogna dirigere un irrequieto biscione stilizzato in un'arena per permettergli di nutrirsi fagocitando delle palline di cibo. Nel corso di ogni pasto le dimensioni del nostro rettile digitale aumenteranno, rendendoci più difficoltoso evitare le insidie e i diversi ostacoli presenti nell'ambiente di gioco.

Volendo fare un breve excursus storico, le origini di *Snake* sono assai nebulose e si perdono in una quantità di anziane varianti più o meno simili che rispondono al nome di *Blockade* (1976), *Worm* (1978) o il più famoso *Nibbler* (1982). L'incarnazione per cellulare, a causa della sua incredibile popolarità, finisce per definire un genere, quello dei «giochi-serpente» che in realtà gli è precedente di almeno due decenni e però non ha mai attecchito in maniera particolare.

Pubblicato nel 1997 su Nokia 6110, un modello avanzato concepito per professionisti e businessmen, lascia da subito intravedere un notevole potenziale commerciale e, non a caso, farà parte del corredo software del Nokia 5110, storicamente uno dei cellulari più venduti e popolari in assoluto.

Quanto di questo successo commerciale sia attribuibile a *Snake* non è possibile saperlo,

ma il fatto che da quel momento in poi praticamente tutti i telefonini dell'azienda finlandese vengono accompagnati da una versione più o meno riveduta e corretta del medesimo, è un segnale quantomeno chiaro dell'importanza strategica di quello che è normalmente ritenuto poco più che un «giochino».

Snake, diventa per Nokia ciò che per Nintendo è stato *Super Mario*, quella che in gergo è definita «killer application» ossia un fattore esclusivo che fa vendere la piattaforma sulla quale gira il programma. Il serpentino mangiatutto, per quanto frivolo, è stato un fattore determinante che probabilmente ha influenzato una parte dei consumatori a comprare quella marca piuttosto che un'altra.

Secondo fonti ufficiali (Nokia), la saga di *Snake* è presente su più di 350 milioni di cellulari ed è stata giocata almeno una volta (si dice) da qualcosa come tre miliardi di persone: circa la metà dell'intera umanità. Cifre incredibili per un videogioco, considerando che la console casalinga più diffusa, la Playstation 2, ha venduto «solo» 140 milioni di esemplari e il Game Boy, la console portatile di maggior successo, 118 milioni di pezzi.

Un passatempo tascabile

Grazie a *Snake*, il videogioco sul telefonino diventa una consuetudine. Ogni nuovo modello, indipendentemente dall'azienda che lo produce, non può fare a meno di avere due o tre giochi sviluppati appositamente per lo stesso. In questo modo, il numero di piattaforme sulle quali è possibile giocare cresce esponenzialmente raggiungendo cifre



inferiori e che vengono venduti a cifre sensibilmente più basse (solitamente attorno ai cinque-otto franchi la copia).

Generalmente ci si trova ad avere a che fare con versioni molto più rudimentali di marchi e personaggi celebri o licenze dal cinema e raramente con prodotti concepiti su misura per sfruttare le caratteristiche peculiari dei cellulari su cui sono giocati, ma l'impressione è che le cose potrebbero cambiare rapidamente soprattutto dopo l'uscita dei telefonini di ultima generazione con touch-screen integrato, capitanati da quell'oggetto di culto che è l'iPhone.

Proprio l'uscita del gioiellino di casa Apple ha focalizzato le attenzioni delle aziende su questo mercato vasto e redditizio ma ancora in stato embrionale. I professionisti del settore vedono nell'iPhone - che riassume nelle sue linee e nell'interfaccia ergonomica tutta l'evoluzione del telefono cellulare - una nuova gallina dalle uova d'oro; il luogo ideale dove, da un momento all'altro, potrebbe scoppiare l'ultimo fenomeno di successo.

iPhone, effettivamente, ha tutte le caratteristiche per sfondare: partendo dall'ampio schermo interattivo, fino ai sensori di movimento (innovazione di successo del Nintendo Wii) passando per una stretta parentela con il personal computer che facilita, come già accennato, sia lo sviluppo delle applicazioni che la distribuzione delle stesse.

Quello che probabilmente ci aspetterà nel futuro sarà una lenta e graduale scomparsa delle console portatili da gioco a favore di piattaforme portatili multifunzionali e multimediali sulle quali si potrà videogiocare, ma non solo.

inimmaginabili per il mercato videoludico tradizionale.

Si stima che entro il 2010 il giro d'affari del videogame su piattaforme mobili possa raggiungere a livello planetario gli 11 miliardi di dollari ed è una stima che potrà largamente essere rivista al rialzo, malgrado i nostri mutevoli tempi di crisi.

È sì vero che quello che è chiamato «mobile gaming» è da sempre considerato alla stregua del fratellino minore nei confronti del «console gaming», ma è anche vero che i margini di sviluppo ci sono, e anche particolarmente ampi.

Questo perché i cellulari diventano ogni giorno più potenti e facili da programmare. Inoltre, la connettività con la rete permette agli utenti di accedere facilmente a nutrite liste di titoli e scaricarli, anche grazie all'aperto supporto delle compagnie telefoniche che, con le possibilità di guadagno di questo settore, fanno il possibile per rendere disponibili le ultime novità.

In secondo luogo, sviluppare videogiochi per telefonino è più semplice e molto meno costoso: le compagnie che li sviluppano non devono spendere grandi ci-

fre in tecnologia (per quanto avanzati, i cellulari sono inferiori a quasi tutte le console presenti attualmente sul mercato), possono contare sui canali di distribuzione capillari e, soprattutto, dispongono di un pubblico di potenziali acquirenti incredibilmente vasto: chiunque sia in possesso di un telefono cellulare.

Non è un caso che grandi nomi dei videogiochi degli anni '90 come Trip Hawkins (Electronic Arts) e John Romero (id Software) abbiano scelto di iniziare ad avventurarsi in questa parzialmente inesplorata miniera d'oro, contribuendo con il loro *know how* a migliorare in maniera sensibile l'approccio al lavoro sui giochi e, di riflesso, sulla qualità generale degli stessi. Hanno bonificato un sentiero, quello che dal mondo dei videogames porta al «mobile gaming», che al giorno d'oggi viene percorso regolarmente da nutrite schiere di professionisti.

Definire i videogiochi per cellulare «qualitativamente di serie B», rispetto alle controparti per console, potrebbe non essere del tutto sbagliato; considerando anche il fatto che sono sviluppati con budget molto in-

LILIBIGGS

In discoteca con tutta la famiglia

Alla Rotonda di Gordola un nuovo appuntamento di musica e divertimento

Dopo il grande successo tributato alla sua prima edizione, «Discofamiglia» torna in Ticino e questa volta si presenta nel Sopraceneri: domenica 25 ottobre, infatti, è previsto alla discoteca La Rotonda di Gordola un nuovo pomeriggio di animazione per piccoli e grandi ballerini.

Sponsoring by
MIGROS

Lilibiggs Discofamiglia
25 ottobre 2009
Gordola

La festa si terrà dalle 15.00 alle 18.00 (apertura delle casse ore 14.30) e protagonisti dell'evento saranno, oltre ai giovani invitati che si cimenteranno sulla pista da ballo, anche numerose attrazioni. Primi tra tutti, naturalmente, i Lilibiggs: la dolce Nina, l'intraprendente Hugo e il simpatico Tobi renderanno gli onori di casa e si proporranno ai giovani amici nelle vesti di appassionati della Disco Music.

In alcune occasioni, i tre personaggi blu daranno poi vita a vari momenti di animazione a sorpresa.

Scatenato dietro alla console musicale, l'eccezionale DJ

Chico sceglierà per il suo pubblico una selezione dei migliori brani dalle Hit Parade di tutto il mondo.

Oltre alla musica sono previsti nel corso del pomeriggio una serie di interventi di ospiti d'eccezione. Primo a presentarsi sarà il giocoliere Signor Suono, già apprezzatissimo dal pubblico in occasione del primo pomeriggio con Discofamiglia, nello scorso marzo a Lugano.

Vera star della giornata, comunque, sarà il grande Mystic Barrito, campione svizzero di Air Guitar 2009. Barrito, il cui vero nome è in realtà Alessandro Valetta, giocherà decisamente in casa, viste le sue origini ticinesi e, oltre a dare una dimostrazione delle sue funamboli-



che qualità di mimo-chitarrista, impartirà ai ragazzi presenti una serie di lezioni su come interpretare al meglio questa divertente disciplina. L'*Air Guitar* è infatti un'arte in cui occorre saper mimare i movimenti di uno scatenato chitarrista, accompagnando in playback un brano musicale. Chi volesse cominciare ad allenarsi può persino trovare su Youtube (all'indirizzo www.youtube.com/watch?v=fOnLFsbtPc), un divertente filmato in cui Barrito spiega i suoi trucchi.

E per rimanere in tema di Internet, sul sito web www.lilibiggs-discofamiglia.ch è possibile trovare tutte le informazioni necessarie all'ottenimento dei biglietti per il pomeriggio in discoteca. Il costo per persona è di Fr. 11.- e possono essere acquistati direttamente online, pagando con una carta di credito.

L'invito a tutti i fans della Disco Music, dell'*Air Guitar* e, naturalmente, dei Lilibiggs è quello di non mancare all'appuntamento: Nina, Hugo e Tobi vi aspettano con i vostri amici e i vostri genitori alla Rotonda di Gordola.

Red.

NELLE FOTO: in alto, su iPod possono essere installati videogiochi dalla grafica sofisticata; a destra e in basso, due momenti di Discofamiglia.

Biglietti
in palio

5 Family-Pass gratis
(valido ognuno per max. 4 persone)

Per aggiudicarti uno dei cinque Family-Pass telefona allo 091 840.12.61 martedì 20 ottobre dalle 10.00 alle 10.30. Buona fortuna!

