

# Videogiochi e cinema: il lento dialogo tra industrie

Il mondo dei videogiochi e quello cinematografico hanno linguaggi comuni e, pur serbando i due mondi non poche differenze, entrambi vanno avvicinandosi sempre più in termini di linguaggio e anche di rilevanza sul piano sociale e culturale.

I dati parlano chiaro, e le testimonianze di questo avvicinamento sono sempre maggiori. Fra queste, è interessante leggere quella di **Gina Ramirez**, agente all'APA (**Agency for the Performing Arts**), che in un'intervista rilasciata a **GamesIndustry.biz**, spiega i vari aspetti per cui i **videogiochi** e il **cinema** venivano considerati universi differenti, per quanto riguarda il marketing e la scelta degli attori e la loro evoluzione nel tempo.

L'APA si occupa di rappresentare attori, scrittori, produttori, registi, ma negli ultimi anni l'agenzia si è interessata anche al mondo dei videogiochi, che nell'ultimo decennio ha avuto una crescita esponenziale.

L'agenzia per cui lavora **Ramirez**, oltre a rappresentare colossi come **Capcom** per la realizzazione di film e nuove iniziative o **Activision**, è riuscita a far collaborare piccoli produttori con i grandi marchi del mondo dei videogame, come la stessa Activision, che ha permesso a un giovane scrittore di lavorare a un DLC per *Call Of Duty*. Ma non si occupano solamente di grandi aziende: hanno infatti anche rappresentato DJ2 e alcuni sviluppatori indie e le loro relative pubblicazioni, come **We Happy Few**, **Little Nightmares** e **Ruiner**.

Secondo la Ramirez, i videogiochi devono ancora affermarsi del tutto nel mondo del business, ma la strada pare essere quella giusta. La stessa Ramirez ha lavorato per varie agenzie fino ad arrivare, nel 2013, ad Activision; proprio lavorando lì si è resa conto che il **mercato videoludico è ancora troppo "giovane"** per poter essere uno standard di business per le aziende.

Durante la sua esperienza in Activision, Gina Ramirez ha notato l'evoluzione dell'atteggiamento delle celebrità verso il mondo dei videogiochi: anni fa lavorare con i videogiochi era visto alla stregua del fare da testimonial a merendine o bibite, ma lei è riuscita a sensibilizzare la maggior parte dei VIP ed è riuscita a coinvolgerli personalmente ed emotivamente, ottenendo così prezzi più economici per la loro partecipazione.

Molte aziende, però, non riescono a comprendere l'importanza del coinvolgimento dell'attore nella creazione del videogame e si intestardiscono nell'ingaggiare un attore, magari perché famoso o perché lo credono perfetto, ignorando la sua voglia di partecipare e il suo reale coinvolgimento.

Gina Ramirez nel 2015 lascia Activision con la convinzione che il dialogo tra Hollywood e il mondo videoludico sia impossibile ma, quando firmò con l'APA, l'agenzia disse di credere che un incontro tra le due forze era possibile. Nonostante le perplessità, la Ramirez volle ritentarci e stavolta con buoni risultati.

A lungo andare, oltre agli attori/doppiatori, anche l'intero mondo cinematografico è diventato molto più economico per gli sviluppatori: prima gli studi cinematografici, per utilizzare una loro IP, pretendevano per l'acquisto di una **licenza una quota molto alta**, invece adesso lavorare con i videogiochi viene visto come una pubblicità, una mossa marketing intelligente e di conseguenza il costo delle licenze per l'utilizzo di IP già registrate è sceso.

Ancora oggi quello tra **il mondo dei videogiochi e quello cinematografico** non è un dialogo semplice, dovuto a molte - troppe - rigidità da un lato e dall'altro, Ramirez, i due mondi si avvicinano sempre di più, a testimonianza di come il videogame rivesta un valore sempre più importante anche sul piano artistico.

## Oh...Sir! The Hollywood Roast

Il mondo dei videogiochi è un posto bellissimo: un universo dove convivono titoli strapubblicizzati con budget hollywoodiani e... un simulatore di insulti nato durante una *game jam* e divenuto virale tramite gameplay su **Youtube** o **Twitch**.

Questa è la storia di **Oh...Sir! The Insult Simulator**, titolo creato dai polacchi di **Vile Monarch**, che prende largamente spunto dall'umorismo british dei **Monty Python**. Il successo del gioco è incredibile, se consideriamo l'argomento di nicchia: da sempre il british humor è considerato complesso da capire e apprezzare. Eppure il primo **Oh...Sir!** è arrivato anche sulle piattaforme mobile ed è prossimo all'uscita su **Playstation 4** e **Xbox One**.

Sorte simile viene condivisa anche da questo **Oh...Sir! The Hollywood Roast**, uscito sia su **PC** che su **iOS** e **Google Play**, e prossimamente in arrivo anche su **Nintendo Switch**. Ma sarà all'altezza del predecessore oppure sarà lo *spin-off* che il pubblico non voleva vedere nelle sale?



Appena avvieremo **Oh...Sir!** Verremo subito catapultati nello spirito del gioco, intriso di citazioni cinematografiche: infatti, le schermate degli sviluppatori ricordano rispettivamente i celebri crediti introduttivi della **20th Century Fox** e della **MGM**.

Il gioco consta di modalità **single player** e **multiplayer**: la prima, è a sua volta composta da un tutorial, esaustivo e ben fatto, dalla **modalità carriera** e dalla **partita singola**. Mentre quest'ultima non è altro che un normalissimo uno contro uno, la carriera è invece strutturata sul modello dei **giochi mobile**. Per ogni sfida dovremmo completare dei *task* e ottenere i "**pappagalli d'oro**", che sbloccheranno nuove frasi da usare nelle battaglie. Peccato che tale modalità sia molto corta:

solamente **cinque incontri per ogni personaggio**. Considerando il *setting* hollywoodiano, l'aggiunta di una modalità **storia**, magari creata ad hoc sul modello di ogni avatar, avrebbe giovato non poco alla longevità del titolo.

Probabilmente, come per il titolo precedente, il gioco è stato pensato più in un ottica multiplayer: che sia in locale con un paio di amici oppure online, **Oh...Sir!** dà il meglio di sé quando viene approcciato in compagnia.



A proposito dei protagonisti che useremo negli scontri verbali, i ragazzi di **Vile Monarch** hanno pescato a piene mani dal calderone hollywoodiano, dandoci una buona varietà di protagonisti: si va dalle parodie di attori come **Marilyn Monroe**, **Bela Lugosi** e **Jane Fonda**, ai personaggi come l'esilarante *mash-up* di supereroi **Marvel**, **Harry Potter** e **Gandalf il grigio**, tutti con i loro bonus e malus da sfruttare durante la gara di insulti. Per esempio, il simil-**Deadpool** soffrirà quando attaccheremo la sua mancanza di originalità, oppure la parodia del maghetto di Hogwarts la prenderà sul personale quando bersaglieremo la sua mancanza di virilità.

Parlando del gioco vero e proprio, ogni scontro consta di una **serie di frasi e aggettivi**, colmi di riferimenti cinematografici e del gossip hollywoodiano, da scegliere e concatenare per ottenere il nostro **insulto perfetto**. Come detto in precedenza, bisogna stare attenti ai punti deboli del nostro nemico e soprattutto a usare una corretta forma grammaticale, pena la perdita di qualche nostro punto vita. Purtroppo il gioco è interamente localizzato in inglese, e, reggendosi tutto sulla sintassi, potrebbe dare difficoltà a chi non è ferrato nella lingua di Albione.

Tutto sommato questo **Oh...Sir! The Hollywood Roast** regala alcuni momenti di divertimento, a patto di cogliere le molteplici citazioni cinematografiche. La ridotta longevità della modalità single player è un difetto di non poco conto, ma il comparto multiplayer può dire la sua come **party game** in compagnia di amici. Forse è più adatto a delle sessioni di gioco brevi, classiche dei titoli usciti su smartphone e tablet. Non un gioco da premio Oscar, ma nemmeno da Razzie Award.