

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 veloci, 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.

[Pac-Man VS K.C. Munchkin: un clone o un](#)

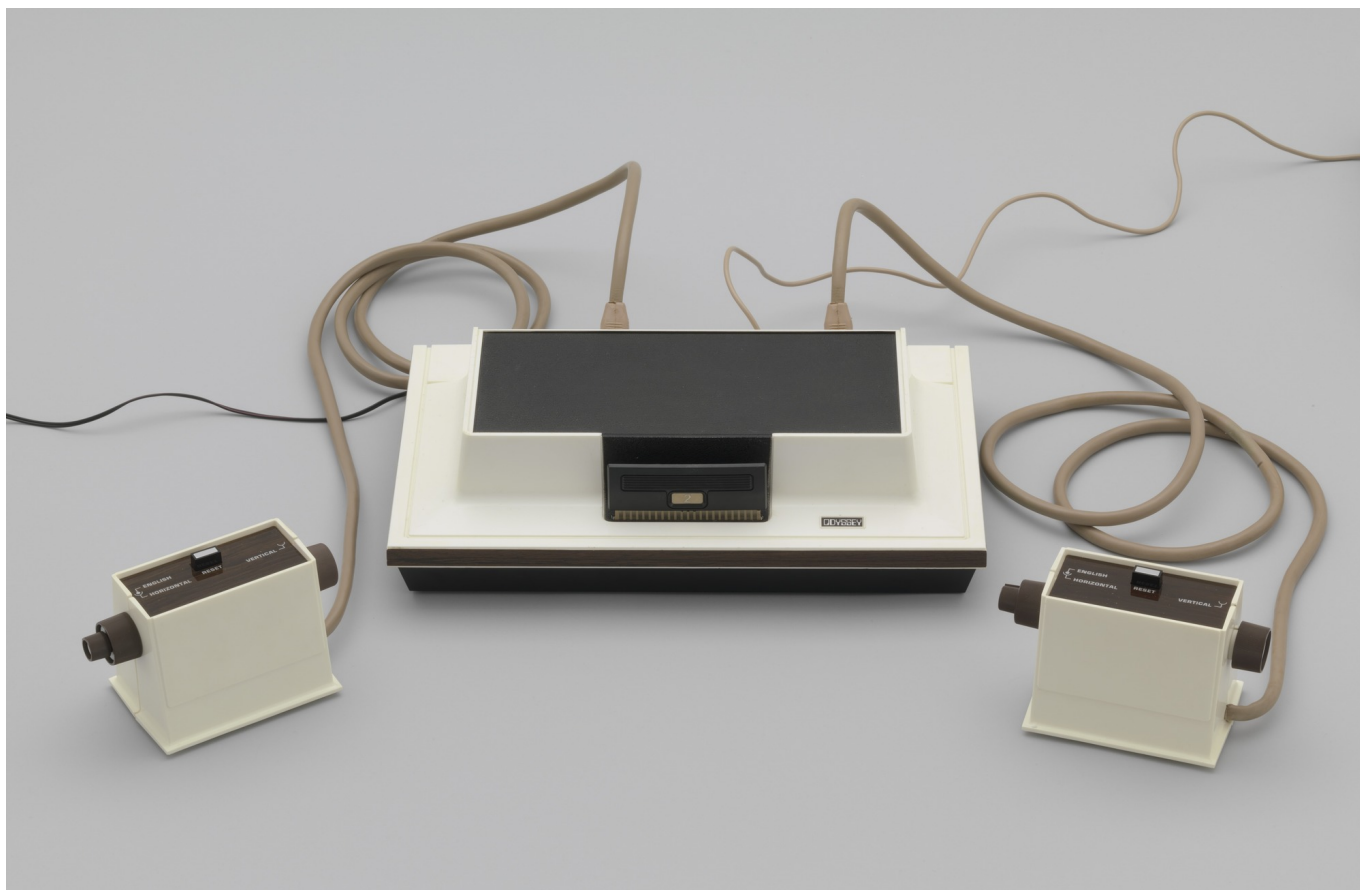
gioco originale?

Prima che **Super Mario** rivaleggiasse con **Sonic** nel mercato casalingo, l'iconico **Donkey Kong** di casa **Nintendo** dovette fare i conti con **Pac-Man**, lo strabiliante videogioco del 1980 prodotto da **Namco** e distribuito da **Midway** in Nord America. **Toru Iwatani**, il suo ideatore, ebbe la geniale idea di creare un gioco che potesse attrarre anche le donne e infatti il risultato fu strabiliante. Al di là dell'impressionante fatturato nelle arcade, **Pac-Man** diventò in pochissimo tempo parte integrante della cultura popolare dei tempi, tanto quanto **Super Mario** lo diventò negli anni successivi: ne fu prodotta una serie a cartoni animati, il duo musicale **Buckner & Garcia** lanciarono un singolo ispirato al suddetto videogioco, **Pac-Man Fever**, che raggiunse la nona posizione nella **Billboard Hot 100** americana, senza contare i diversi spin-off che seguirono il gioco originale e tutto il merchandise a esso ispirato. Era normale aspettarsi presto una versione casalinga del popolarissimo arcade **Namco** e **Atari**, investì un milione e mezzo di dollari per il progetto, parte dei quali servì per assicurarsi l'esclusiva per le loro console. **Atari** dovette combattere contro centinaia di altre software house per evitare che il loro gioco fosse scopiazzato: cloni come **Snoggle** di **Brøderbund Software** furono tolti dal mercato non appena furono immessi, **Atari** riuscì addirittura a fermare **Maze-Man** di **Stoneware** non appena seppero che stavano preparando delle pubblicità su di esso! **On-Line Systems**, la futura **Sierra Entertainment**, e **Atari** furono sull'orlo di una battaglia legale quando la prima si rifiutò di togliere dal mercato i suoi **Jawbreaker** e **Gobbler**; il caso volle che nessun giudice accettò il caso ma **Ken Williams** non cantò vittoria in quanto nonostante difendesse l'originalità dei suoi giochi dicendo che non erano dei *rip-off* (ma che se un giudice avesse dichiarato diversamente l'avrebbe tolti volentieri dal mercato) aveva paura che tutto questo desse ad altre software house il diritto di copiare tranquillamente i giochi di chiunque. In tutto questo un caso particolare rimase impresso nella storia e mise anche le basi di come le battaglie sull'originalità dei videogiochi dovessero essere combattute in tribunale: questa è la storia di **K.C. Munchkin!** per **Magnavox Odyssey²**, o **Phillips Videopac G700** (o semplicemente **Videopac**) in Europa, e di come un clone, o *rip-off*, potesse essere definito tale nell'allora nuovo mondo dei videogiochi.



I pionieri delle console casalinghe

Nel 1972 il **Magnavox Odyssey** arrivò nei negozi diventando ufficialmente la prima console casalinga della storia. Il concept c'era ma l'esecuzione non fu delle migliori: i cavi che collegavano gli strani controller erano corti e poco flessibili (anche se è vero che il cavo che collegava la console alla televisione era parecchio lungo), le schede che contenevano i giochi, quasi tutti per due giocatori, erano molto simili fra di loro (quasi sempre due quadratini luminosi programmati in maniera leggermente diversa) e dunque servivano pellicole da attaccare alla TV per sopperire la grafica; in tutto questo bisognava usare carte, tabelloni e lunghi manuali di istruzioni (che dicevano anche quale pellicola usare per quale scheda) per poter fare una semplice partita con un amico. Il concept di videogioco era ancora freschissimo e a quei tempi giochi immediati come **Pong** e **Gun Fight** potevano stare solamente all'interno di grossi cabinati da piazzare in bar e negozi di vario tipo; pertanto la produzione del primo **Magnavox Odyssey** fu interrotta già nel 1975, giusto per far spazio alle miriadi di **Pong Console** (molte delle quali prodotte dalla stessa **Magnavox**) che cominciarono a prendere piede da quell'anno in poi.



Nel 1977 **Atari** lanciò la rivoluzionaria **Atari 2600** con risultati eccellenti, dimostrando al mondo il potenziale delle console da gioco e dei videogiochi in generale. **Atari 2600** non fu né la prima console a utilizzare cartucce intercambiabili (quell'onore va al **Fairchild Channel F**) né la prima a entrare nel mercato ma il suo versatile hardware permise di diventare la console numero uno negli Stati Uniti e nel mondo. Intanto **Magnavox**, che ricordiamo è a tutt'oggi una compagnia gemella di **Phillips**, decise di sfruttare nuovamente il brand **Odyssey** per rilanciarsi nel mercato dei videogiochi e così verso la fine del 1978 vennero lanciate in Europa e Nord America i rispettivi **Phillips Videopac G7000** e **Magnavox Odyssey²**. La console era buona, vendette più unità della prima, ma tutto sommato il confronto con l'**Atari 2600** non reggeva affatto, né come potenza né come libreria software. **Pac-Man**, dal suo lancio nel 1980, spopolava nelle arcade e fu normale per **Phillips**, che ovviamente non aveva alcun problema di fondi, pensare di creare un porting per la loro console che intanto faticava a ritagliarsi una fetta all'interno del mercato dominato da **Atari**; contattarono **Midway** per contrattarne i diritti ma per loro sfortuna **Atari** li aveva già battuti sul tempo. Nel frattempo, prima ancora di raggiungere **Midway**, **Magnavox** aveva già commissionato a **Ed Averett**, loro programmatore indipendente, di creare un porting di **Pac-man** per anticipare i tempi ma non avendo la licenza il gioco doveva essere trasformato in qualcos'altro. Il genere **Dot-Gobbler**, o **Maze-Chase**, andava forte e pertanto gli fu chiesto di creare qualcosa che potesse competere contro il concept di **Pac-Man**, che fosse ispirato ma non una copia. **Magnavox** dovette giocare attentamente le sue carte: il gioco doveva avere un look più diverso possibile da **Pac-Man** e le pubblicità, sia in televisione che sulle riviste, dovevano evitare il più possibile di fare qualsivoglia paragone. **K.C. Munchkin!** arrivò sul **Magnavox Odyssey²** nel 1981, un anno prima dell'uscita di **Pac-Man** per **Atari 2600** riscontrando pareri più che positivi, diventando la killer app per quella sfortunata console.



Il diverso

Col tempo sono apparsi spudoratissimi cloni del popolare arcade **Namco** ma **K.C. Munchkin!** era diverso in molti sensi. Dunque, quali erano queste differenze? Innanzitutto i colori: il labirinto è fucsia e **K.C. Munchkin**, il nostro protagonista (il cui nome ricalca quello del presidente della **Phillips Kenneth C. Menkin**), ha delle sembianze simili a **Pac-Man** ma è azzurro, ha un'espressione facciale ben distinta e ha delle piccole antenne, esattamente come i fantasmi che in questo gioco sono tre e non quattro. Il labirinto è rettangolare, ha una struttura irregolare (dunque non speculare come in **Pac-Man**), una parte di esso gira, permettendo dunque al giocatore di passare da una parte all'altra immediatamente e persino in sicurezza (dunque sbarrando la strada a un potenziale fantasma) e sono presenti livelli in cui le pareti del labirinto si oscurano rendendo difficile il prosieguo al suo interno. Inoltre **K.C. Munchkin!** è uno dei primissimi giochi in cui era possibile per il giocatore programmare dei livelli, dando un grado di personalizzazione fino ad allora mai visto. La più grande differenza, tuttavia, stava nel fatto che in tutto il labirinto sono presenti soltanto 12 "pallini" da prendere (quattro sono pallini speciali che permettono, come in **Pac-Man**, di mangiare i fantasmi), nessuno dei quali stava fermo in un punto fisso e che dunque si spostavano per tutto il labirinto; ogni volta che un pallino veniva eliminato gli altri aumentavano di velocità, l'ultimo supera addirittura la velocità base di **K.C. Munchkin** e perciò bisogna intercettarlo anziché corrergli dietro.

L'originalità del gioco fu ripagata: il gioco vendette bene, le critiche erano favorevoli e il passaparola di sparse tanto che molti giocatori comprarono il **Magnavox Odyssey²** principalmente per giocare **K.C. Munchkin!** (probabilmente portando la console ai 2 milioni di unità vendute oggi riportate).

(Un gameplay dal canale **Retro Games Fan**)

Ad Atari non piace questo elemento

Magnavox fece di tutto per evitare di citare **Pac-Man** nelle pubblicità e occasioni varie; tuttavia nulla poteva fermare venditori e giornalisti di citare il gioco **Namco**. Un negozio di Chicago aveva comprato grossi spazi pubblicitari sul **Chicago Sun-Times** e **Chicago Tribune** e nel tentativo di promuovere i videogiochi in negozio descrisse **K.C. Munchkin!** come “un gioco a là **Pac-man**”; viste queste strane pubblicità **Atari** mandò degli investigatori nei negozi di elettronica e i commessi descrivevano il gioco come “una specie di **Pac-Man**” e “il **Pac-Man** dell’**Odyssey**”. **Atari** si infuriò e fece subito causa alla **Phillips** affinché rimuovessero **K.C. Munchkin!** dai negozi.

Atari chiese un’ingiunzione preliminare a una corte distrettuale americana ma questa, nonostante il caso sembrasse a senso unico, si schierò dalla parte di **Phillips** dichiarando che **K.C. Munchkin!** non era sostanzialmente simile a **Pac-Man** e dunque non ne violava il copyright. **Phillips** giocava sul fatto che gli sviluppatori non avevano copiato alcuna linea di codice da **Pac-Man** e la corte se ne accorse, osservando le differenze fra i due giochi come pallini in movimento, le espressioni facciali dei personaggi e i colori generali. La corte decretò che **K.C. Munchkin!** aveva un carattere diverso da **Pac-Man** e i suoi fantasmi erano più “paurosi”. **Phillips** rimase molto sorpresa da questo risultato inaspettato ma successivamente la corte d’appello si schierò invece dalla parte di **Atari** e fu lì che persero definitivamente la battaglia. Nonostante i giochi fossero diversi, come la corte distrettuale aveva dichiarato, entrambi i giochi dipendevano dal fatto che lo scopo del gioco era mangiare i pallini, il tutto inseguito da fantasmi; questo era ciò che distingueva **Pac-man**, invece, da altri **Maze Game** come **Rally X** o **Take the Money and Run**. Inoltre fu portato all’attenzione il fatto che **Pac-Man** fu creato specificatamente per far avvicinare “giocatori senza una personalità violenta”, come appunto le donne. La corte d’appello dichiarò dunque:

«La conclusione della corte distrettuale, cui dichiara che i due lavori non sono sostanzialmente simili, è chiaramente erranea, e il suo rifiuto di emanare un’ingiunzione preliminare costituisce un abuso di discrezione».

(-672 F. 2d 607, US Court of Appeals, Seventh Circuit)

In seguito **Phillips** tentò di portare il caso alla corte suprema ma questa non accettò il caso. Fu così che **Phillips**, nel marzo 1982, dovette ritirare le copie di **K.C. Munchkin!** dagli scaffali.

(Un gameplay dal canale World of Longplays. Se avete gli auricolari vi consigliamo di toglierli!)

Tanto rumore per nulla!

Lo stesso mese **Pac-Man** fu rilasciato con licenza ufficiale per **Atari 2600** e finalmente, il popolare gioco arcade poteva essere giocato comodamente sul proprio divano di casa. Le aspettative erano altissime e ciò permise a **Pac-Man** di diventare il gioco più venduto per **Atari 2600**. Tuttavia, come ormai noto, in molti portarono a casa una versione che si stanziava parecchio dalla versione arcade: **Tod Frye**, il programmatore principale del progetto, pensava che il gioco potesse spopolare inserendo una modalità per due giocatori ma ciò non fece altro che consumare grossa parte della limitata memoria dei giochi per **Atari 2600**. I colori erano diversi, **Pac-Man**, nonostante si muovesse verso l’alto, poteva guardare solo a destra e a sinistra, produceva un rumore fastidiosissimo (anziché il popolare “waka-waka” per la quale diventò famoso), i pallini erano diventati dei rettangoli, il labirinto era ben diverso dalla versione arcade, i controlli erano un po’ poveri ma soprattutto i fantasmi, pur essendo quattro, sfarfallavano costantemente, come se il gioco

si dovesse rompere da un momento all'altro. Dopo tutto quello che **Atari** fece per tener fuori gli imitatori questo era il risultato! La rivista **Softline** accusò **Atari** di aver fatto di tutto per far sì che fossero gli unici nel mercato per poi consegnare in seguito una poverissima versione di **Pac-Man**, elevando invece nel contempo i cloni come i più vicini all'originale. **Ed Averett** invece evitò di dare la colpa a **Tod Frye**, invece se la prese con l'hardware dell'**Atari 2600** che secondo lui, e fu anche questo il motivo per cui un gioco come **Pac-Man** non poteva arrivare in console né come l'**Atari 2600** né nel **Magnavox Odyssey²**, non era sufficientemente potente, perciò bisognava produrre altro, come appunto **K.C. Munchkin!**.

Sempre nel 1982 **K.C. Munchkin** fece il suo ritorno nel nuovo **K.C.'s Crazy Chase!**, una piccola rivincita contro **Atari** che ebbe l'ultima risata in tribunale. In questo gioco **K.C. Munchkin**, sempre all'interno di dei labirinti simili a quelli del primo gioco, deve inseguire e mangiare pezzo per pezzo una specie di serpentone che somiglia parecchio al dragone di **Centipede** di **Atari**. In molti videro questo gioco come una sorta di parodia dell'intera vicenda, una voracissima **Atari**, sotto forma serpentone, intento a mangiare il piccolo **K.C. Munchkin** ma **Ed Averett** dichiarò in seguito che il gioco non fu creato affatto con questo spirito in mente. In quanto ad **Atari**, chissà, forse avranno visto il gioco ma dopo la bruttissima figura fatta col porting di **Pac-Man** preferirono stare zitti e lasciar correre l'acqua sotto il ponte.

E voi cosa ne pensate? **K.C. Munchkin!** è davvero un rip-off? In un universo parallelo ha superato **Pac-Man** e il suo protagonista è oggi una delle icone retrò più amate fra i giocatori?

(Un gameplay di **K.C.'s Crazy Chase!** dell'utente Marc Ruef)