

Le armi del guerriero

N. 21, 2 novembre 2014 (rivisto dicembre 2020)
di Giovanni A. Cignoni

Video Games High School è una web serie della specie “adolescenti a scuola, amicizie, amori e rivalità”, sottospecie “scuole particolari”, filone che annovera titoloni come *Saranno Famosi* e *Harry Potter*. Nata nel 2012 con un progetto di crowdfunding, la serie è subito decollata arrivando a un discreto successo di pubblico e a una fattura decisamente di buon livello. È da poco iniziata la terza stagione.



Lo stemma della Video Game High School, il latino lascia qualche dubbio.

Per l'Internet Festival, l'Arsenale ha proposto una gustosa rassegna di episodi di VGHS. Fabio Gadducci, che la curava, mi aveva invitato – a nozze – a commentarli insieme. VGHS è una serie ad alto tasso di citazioni e riferimenti: qualsiasi tempo ragionevole per una serata di cineforum è inferiore alla quantità di cose che si potrebbero raccontare. Perciò ecco qua (un po' in ritardo) una di quelle rimaste fuori.



Compito in classe alla VGHS; BrianD, a sinistra, usa tastiera e mouse, il suo avversario keypad e mouse.

La VGHS è una scuola che avvia alla professione di videoggiatore, ipotesi neanche troppo fantascientifica, visto che i videoggiatori professionisti già ci sono. Se un appunto c'è da fare alla verosimiglianza della trama, è la parità di genere sia fra gli studenti sia nel corpo docente. Comprendiamo le esigenze di sceneggiatura, ma magari fosse così: chi non vorrebbe una prof. di first-person shooter con la personalità di Sarah

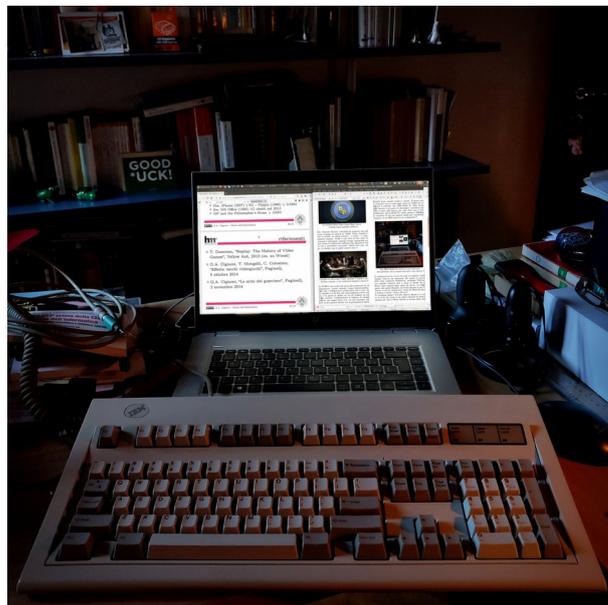
Connor di *Terminator*? Consideriamola una speranza per il futuro e veniamo al punto.



TheLaw si esibisce in una partita live in un talk show, mouse sul divano e keypad sul ginocchio: pagherà cara la sua disinvoltura.

Il videoggiatore saggio sceglie con molta cura le armi del mestiere. E qui troviamo la chicca.

Il protagonista della serie, Brian Doheny, nickname BrianD, gioca usando tastiera e mouse. Il mouse non si riconosce, ma la scelta degli autori di VGHS per la tastiera è notevole: una *IBM Model M*. Nella storia delle tastiere è un punto di riferimento: introdotta nel 1984 è stata sulla breccia per oltre dieci anni. I PC cambiavano, ma la Model M, solida, precisa e affidabile rimaneva ed era una ragione valida per considerare l'acquisto di un IBM invece di un compatibile.



Una IBM Model M tuttora in uso, pesa più del notebook, ma il rumore dei tasti è una musica.

Il videoggiatore ha con le sue armi un rapporto strettissimo: sono la sua estensione. Per questo il cattivo della serie, Lawrence Pemberton, nickname TheLaw, con ignobile bassezza farà a pezzi la Model M di Brian. Sarà riparata dagli amici del nostro: un riferimento alle spade riforgiate, da Narsil/Andúril in poi? Chissà. A noi qui interessano i nomi che Brian ha dato a tastiera e mouse: *Chiba* e *Hanzō*.

Vi ricordano niente? *Kill Bill*, Hattori Hanzō è il cuoco di sushi che torna al suo antico mestiere di mastro spadaio per dare a Black Mamba la katana della ven-

detta. Tarantino, da quel grande tessitore di citazioni che è, non si è inventato il personaggio: Hattori Hanzō è stato un samurai del XVI secolo le cui imprese, fra realtà e leggenda, sono parte della cultura giapponese. Una delle sue incarnazioni più popolari è in una serie TV degli anni '80 (*Shadow Warriors* il titolo occidentale) in cui il protagonista era interpretato dall'attore, già maestro di arti marziali, Sonny Chiba. Va da sé che Chiba abbia interpretato Hanzō anche in *Kill Bill*. Spiegati i nomi, veniamo alla scelta degli strumenti. Mouse e tastiera? Perché non un classico *joystick*, o un più moderno *gamepad* o anche una coppia *nunchuk* & *remote* à la *Wii*?

Per videogioicare seriamente, la coppia tastiera-mouse è la soluzione più efficace, in particolare nei giochi di azione. I gamepad tipici delle console per videogiochi sono più facili da imparare e più comodi da usare, ma per tempi di reazione e precisione non potranno mai battere Chiba e Hanzō.

Brian, con la Model M, fa una scelta particolarmente raffinata, ma i suoi colleghi alla VGHS – da bravi professionisti – adottano sempre tastiera e mouse anche se la prima è ridotta ai soli tasti necessari. Tecnicamente si chiama *keypad* e, come prodotto e nome commerciale, è una conseguenza recente della diffusione dei videogiochi. Ma Douglas Engelbart lo aveva già previsto come completamento ideale del mouse che aveva appena inventato. Era il 1968.



La postazione di lavoro pensata da Engelbart, forse già pensava agli sparattutto in prima persona.

Con la tastiera (o il keypad) si controlla lo spostamento del personaggio usando le tre dita centrali della mano sinistra posizionate sui tasti WASD, altre funzioni (accucciarsi, saltare...) sono associate ai tasti nelle immediate vicinanze e a portata delle stesse tre dita o di mignolo e pollice.

Mira e fuoco con le diverse armi si controllano invece con la destra, usando il mouse. Rispetto a tasti, croci e mini joystick del gamepad, il mouse è più veloce e preciso: sfrutta anche i movimenti del polso e, di nuovo, tutte le dita: oltre alle tre centrali (per i due tasti e la rotellina) i mouse seri hanno tasti laterali per pollice e mignolo: in mano a un videogiocatore allenato diventa un'arma letale.

Usando tutte le dita di entrambe le mani si hanno tempi di reazione molto più rapidi di quanto si potrebbe mai ottenere con le croci direzionali, i mini joystick e i tasti di un gamepad, controllati per lo più con pollici e indici. Occorre però pratica ed esercizio.

Il gamepad fa affidamento soprattutto a pollici e indici, solo i più bravi usano anche i medi. Sono le dita che tutti usiamo di più, quindi è facile e si impara in fretta. Inoltre, mouse e tastiera/keypad hanno bisogno di un piano di appoggio, il gamepad invece si può usare spaparanzati sul divano. Sui grandi numeri del mercato delle console sono ovvie le preferenze.