

Le armi del guerriero

Author : Redazione

Date : 2 novembre 2014



di Giovanni 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 e a una fattura decisamente di buon livello. È da poco iniziata la terza stagione.



Per l'Internet Festival, [l'Arsenale](#) ha proposto una gustosissima 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 riferimenti: qualsiasi tempo ragionevole per una serata di cineforum è inferiore alla quantità di cose da dire. Perciò ecco qua (un po' in ritardo) una delle cose rimaste fuori.

La VGHS è una scuola che avvia alla professione di videogiocatore, ipotesi neanche troppo peregrina, visto che videogiocatori professionisti già ci sono. Se un appunto c'è da fare alla verosomiglianza della trama, è la parità di genere sia fra gli studenti, per ovvie esigenze di sceneggiatura, sia nel corpo docente: chi non vorrebbe una prof. di *first-person shooter* che somiglia alla Sarah Connor di Terminator?



Consideriamola una speranza per il futuro e veniamo al punto. Il videogiocatore 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 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 delle ragioni per cui considerare l'acquisto di un IBM invece di un compatibile.



Il videogiocatore ha con le sue armi un rapporto strettissimo: sono la sua estensione. Per questo il cattivo della serie, Lawrence Pemberton / 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 Hanz?**.

Vi ricordano niente? Kill Bill, Hattori Hanz? è il cuoco di sushi che torna al suo antico lavoro di mastro spadaio per dare a Black Mamba la katana della vendetta. Tarantino, da quel grande tessitore di citazioni che è, non si è inventato da zero il personaggio: Hattori Hanz? 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 televisiva degli anni '80 (*Shadow Warriors* il titolo occidentale) in cui il protagonista era interpretato dall'attore e maestro di arti marziali Sonny Chiba, al quale, va da sé, Tarantino ha affidato il ruolo di Hanz? 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 videogiocare seriamente, la coppia tastiera-mouse è la soluzione più efficace, in particolare nei giochi d'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 Hanz?.

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, ma non è una novità, una conseguenza recente della diffusione dei videogiochi. Douglas Engelbart lo

aveva già previsto come completamento ideale del mouse che aveva appena inventato. Era il 1968.



Nota tecnica per i non videogiocanti :) Con la tastiera (o il keypad) si controlla lo spostamento del personaggio usando le tre dita centrali della sinistra sui tasti WASD, altre funzioni (accucciarsi, saltare...) sono legate ai tasti vicini, a portata di mignolo e pollice sinistri. L'uso di tutte e cinque le dita permette tempi di reazione molto più rapidi di quanto si potrà mai ottenere con i mini joystick o i tasti di un gamepad controllati con i soli pollici e indici.

Mira e fuoco con le diverse armi si controllano invece con la destra, con il mouse. Rispetto ai soliti tasti o mini joystick del gamepad, il mouse è più veloce e preciso: oltre a tre dita (due tasti e la rotellina) sfrutta anche i movimenti del polso: in mano a un videogiocatore è un'arma letale. D'altro canto, il gamepad fa affidamento ai pollici e agli indici, le dita che tutti usiamo di più, quindi ha tempi di apprendimento più brevi. Inoltre, mouse e tastiera/keypad hanno bisogno di un piano di appoggio, il gamepad invece si può usare stando sdraiati sul divano.

