

Università degli Studi di Bologna
Corso di Laurea di Scienze di Internet - Specialistica
Applicazioni Estetiche dell'Informatica

Videogame e Mondi Virtuali oltre al gioco

11/04/2011

di Cristina Donati

info@cridon.it



Storia dei videogame

Anni '50 → esperimenti di ricerca e visualizzazione scientifica

Anni '80 → l'età dell'oro e la crisi delle console

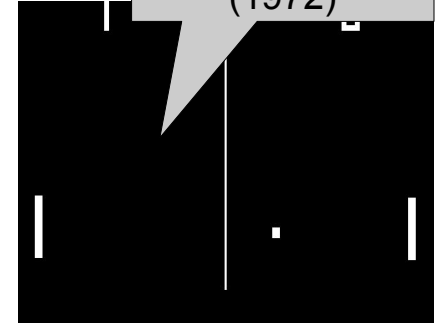
Anni '90 → evoluzione tecnologica – 3D, CD-ROM - e videoludica – soprattutto in prima persona, avventure grafiche, *multiplayer online*-

Oggi → fotorealismo e casual game

Strumenti di *social networking* integrati sempre più avanzati + utenti + gioco + interazione

Video: oltre 30 anni di videogame
<http://www.youtube.com/watch?v=KMP8OSWGcss>

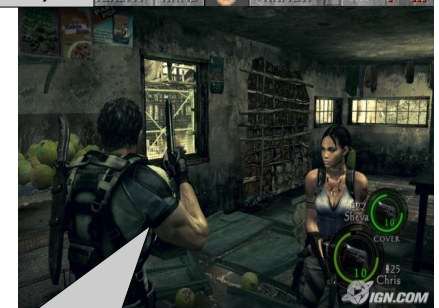
Pong
(1972)



Doom
(1993)



Resident Evil V
(2009)



Mondi virtuali

Mondo virtuale → ambiente simulato tramite il computer, nel quale gli utenti possono interagire sia fra loro, sia con oggetti.

Importanza del fattore *comunità online*, sebbene anche videogiochi *singleplayer* possano essere mondi virtuali → sono abitati da set di NPC (*Non Playable Character* - personaggi non giocanti) controllati dal *game engine*

Modding e add-on

Modding: arte di modificare e personalizzare

Nascita: anni '80 e primi videogiochi

Logiche:

Estrazione / creazione ex novo

Livelli - Trucchi - Oggetti

Ridefinizione delle regole del gioco



Diffusione:

Dal passaparola e dalle riviste specializzate a Internet e i

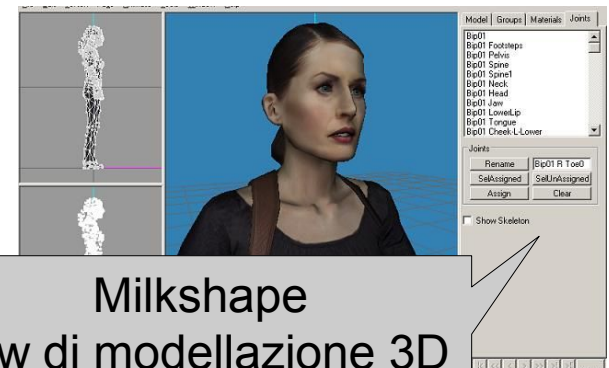
fansites - tool sempre più estensivi

tramite collaborazione fra utenti

Controversie:

Free vs. Pay

Legalità e Copyright



Milkshape
Sw di modellazione 3D
rivolto a Max Payne

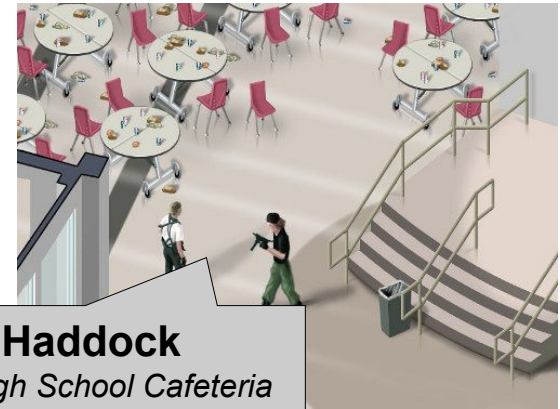
Game Art e Fan Art

- Diverse forme di *Game Art*:

Creazione grafica del videogioco

Utilizzo del gioco come *tool*, tema o oggetti

Creazione *Art Games*, giochi come opere d'arte (*digitale o analogica*)



John Haddock
Columbine High School Cafeteria
(2000)



- Il link fra l'opera finita e il videogame può sfuggire a videogiocatori esperti
- Dal 2000 i videogame sbarcano in retrospettive e biennali di musei
- Fra *Game Art* e *Fan Art*:

* *Life 2.0* è un machinima candidato al Sundance Film Festival 2010

Picture art, Machinima, Story-board (comics)

Picture Arts

- Nascono come screenshots, istantanee scattate dal gioco ma estemporaneamente dal game-play, con l'unico scopo di costruire e realizzare proprio quella scena
- Il risultato finale è spesso un'immagine ritoccata tramite programmi di editing grafico
- Mash up di elementi tratti da metaversi differenti

Sephiramy
TheSims2

Picture Arts

Claire Leyton
TheSims2



Bama48
SecondLife

Picture Arts

Tur
SecondLife



Storyboards

- Vere e proprie storie sottoforma di fumetto
- Screenshots e balloons
- Tipicamente migliori gli orientali
- Alcuni pubblicati e venduti



Machinima

"C'è un modo nuovo di creare film indipendenti, e a chiunque lo desideri, offre l'opportunità di creare il proprio Matrix: il suo nome è 'Machinima'.

Machinima è un nuova forma di film-making che utilizza i giochi del computer per girare film nella realtà virtuale di un game engine.

Piuttosto che spendere molti soldi per le attrezzature più costose, o perdere mesi lavorando in 3D, i creatori di Machinima girano i loro film all'interno di un computer game. "

(Fonte: Machinima.com, 2001)

Machinima

- Regia: singoli o gruppi → collaborazione tramite programmi cooperativi come Celtx
<http://www.celtx.com/>
- Portale dedicato: <http://www.machinima.com> e sottoportali dedicati alle piattaforme utilizzate, come <http://www.sims99.com/>
- Dalla semplice imitazione di spot pubblicitari e video musicali a film e sequel
- Non solo sottotitoli ma anche doppiaggio con reclutamento di “voci” tramite le community

The Sims



Videogioco Multiplatforma - Offline e Single Player

Publisher: Ea Games



Avatar: umanoide denominato SIM, che ha una famiglia, amici, sogni e bisogni da soddisfare

Endless game: i Sim muoiono ma si riproducono e la storia continua con le generazioni successive

Acquario Virtuale: il giocatore e la CPU del gioco decidono le sorti dei SIM, non interagiscono altri giocatori.



Alta personalizzazione: creazione e condivisione di add-on per il gioco

Release: The Sims (2000) -
The Sims 2 (2004) - The Sims 3 (2009)

The Sims e Machinima

- EA Games inizia a sfruttare i machinima:
 - Canale Youtube dedicato a intervistare e promuovere machinima artists di The Sims 3
 - The Sims Machinima Film Festival (Milano, 2009)
 - Videoprofilo – [Fienx "Tagged"](#) [Ts2]
 - Trailer film – [Vanessims "Inception"](#) [Ts3]
 - Mini film da 20min - [SSProduction "Vengeance"](#) [Ts3]
 - Modding estremo - [ErujieProduction "Oh! The Chiclettes Girls"](#)
 - [Iremii "Rebirth"](#) [Ts3]
 - Stop motion - [Faalq "Just to be a friend"](#) [Ts3]
 - [Luck "Someone to Kill"](#) [Ts3 - ita]
 - Serie doppiata - [Elebruna "I love Shopping"](#) [Ts2 - ita]

Machinima: how to

- Filmare NON E' giocare
- Occorre un piano di lavoro come per una produzione "reale"
 - Sceneggiatura, materiali, set, personaggi, mod, etc.
- **Come registrare:**
 - Strumenti integrati nel gioco o programmi esterni di registrazione (ad esempio Fraps)
- Impostazioni e comandi
 - Parametri di movimento della telecamera e di registrazione
 - Dobbiamo controllare telecamera e personaggi

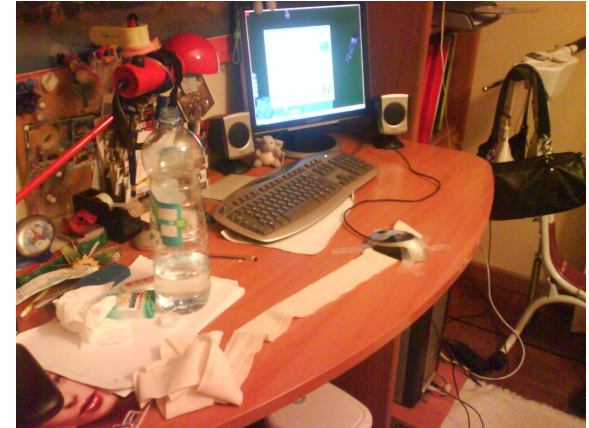


Machinima: un esempio

- **A new Sunrise** realizzato come progetto per AEI 2006-2007
- Scopo: dimostrare come le nuove tecnologie siano versatili e possano essere estraniare dal loro contesto (entertainment) ed essere utilizzate con scopi diversi
- Piattaforma: The Sims 2
- Collaborazione diretta con il gruppo autore del brano "A New Sunrise"
- Requisiti: sceneggiatura in funzione del gioco e del significato del brano, persone estranee al gioco dovevano approvarla

A New Sunrise: behind the scene

- 4 minuti di video = 40 minuti di filmato = 150 clips
- Come si gira una scena all'interno di The Sims 2:
<http://www.youtube.com/watch?v=r1xmw1unIjc>
- **2 modalità:**
 - Ripresa / Gioco (per impartire le azioni agli "attori")
- Punti fissi: per tornare nello stesso punto dopo una pausa o un nuovo comando
- Trade-off sensibilità/lentezza



Making a machinima...

- Proviamo a girare una scena...

Machinima – Conclusioni

- Il budget di produzione è molto ridotto
- Ambiente “circoscritto” e set di animazioni predefinite
- Viene incentivata e facilitata la registrazione di video e ciò permette migliore qualità
- Conoscere l'ambiente e le animazioni disponibili è fondamentale – solo con la pratica si arriva alla qualità