

Recensire un videogioco per OldGamesItalia

Articolo dello Staff

Il primo obiettivo di OldGamesItalia è la nascita di una comunità di OldGamers.

Un OldGamer è colui che, condividendo la meravigliosa passione dei videogiochi, ha interesse a (ri)valutarli come espressione artistica e secondo l'incidenza esercitata nella storia videoludica.

La ragion d'essere di OldGamesItalia è la salvaguardia di computer, console e videogiochi dall'oblio informatico.

Uno dei primi passi perché ciò sia possibile è realizzare recensioni adeguate allo scopo, che suscitino un dibattito innovativo e che rappresentino il necessario complemento del nostro osservatorio. Recensioni risultanti da una valutazione complessiva di un estimatore di tutto il patrimonio della storia videoludica e non - come si usa in genere - "semplici" descrizioni di gameplay, grafica, sonoro, interfaccia, ecc.

Poiché OldGamesItalia individua nella *community* un valore fondamentale, qualunque OldGamer può aspirare a divenirne un recensore.

Se siete interessati, questa guida è per voi.

Guida alla recensione

Premesso che l'attenzione di OldGamesItalia si rivolge soprattutto ai giochi liberati, per il ruolo centrale che rivestono nei nostri obiettivi, siete liberi di scegliere il gioco che intende valutare, recente o vecchio che sia, compresi quelli già recensiti, se non ne condividete il giudizio e desiderate arricchirlo con il vostro.

Nel caso di giochi relativamente "recenti", poiché non si pone in maniera pressante la necessità di mantenerne la memoria, vi consigliamo di essere molto selettivi, ovvero di scegliere quelli che esprimono un vero e proprio valore artistico e che possono essere considerati dei *turning point* nell'evoluzione del videogioco.

Per converso, ben vengano anche recensioni di vecchi giochi scadenti, ma comunque funzionali a spiegare qualcosa della storia videoludica (come Island Peril).

In ogni caso, questa guida è valida per entrambi. Ogni videogioco è un prodotto culturale e pertanto giudicabile alla stregua di tutti gli altri.

Di seguito, trovate una scaletta degli argomenti che riteniamo essenziali perché una recensione possa dirsi esaustiva.

Il principio ispiratore della scaletta è favorire recensioni

- più critiche e meno descrittive,
- incentrate intorno al valore culturale del gioco,
- che spieghino il contesto in cui è stato pubblicato...
- ... per poi rivalutarlo secondo i canoni attuali.

Lo scopo della scaletta è meramente funzionale: garantire coerenza con i nostri obiettivi e omogeneità strettamente formale ai nostri standard.

In nessun caso intendiamo "forzare" il vostro stile, esperti o novelli recensori che siate. Ogni recensore è libero di discostarsene, considerate le necessità del gioco e secondo il suo estro creativo. Così come siete liberi d'indirizzare critiche e proposte di modifica alla scaletta stessa.

Le recensioni antecedenti a questa guida non verranno modificate, salvo che siano gli autori stessi a farlo.

Scaletta degli argomenti

- **Titolo del gioco**
- **Game Designer** (informazione reperibile su MobyGames)
- **Software House**
- **Società distributrice, Anno di pubblicazione**
- **Genere** (solo la macro-categoria: Azione, Avventura, Strategia, ecc.)
- **Lingua**
- **Piattaforma e note tecniche***
- **Distribuzione** (Copyrighted, Liberated o Freeware)
- **Screenshots** (almeno tre)
- **Descrizione del gioco e riflessioni personali****
- **Giudizio conclusivo*****
- **Dimensioni del gioco**
- **Sito ufficiale del gioco (o della Software House)**
- **Extras******

***PIATTAFORMA**

Elencare per quali piattaforme (PC, Amiga, C64, Mac, Console varie, ecc.) il gioco è stato pubblicato. Un'informazione generalmente reperibile su MobyGames. E' bene anche aggiungere tutte le informazioni possibili relative a specifiche problematiche tecniche (ricorso a configurazioni particolari, al DOSBox o altro emulatore, ecc).

****DESCRIZIONE DEL GIOCO**

- Storia e ambientazione (breve)
- Analisi tecnica e del gameplay
- Le innovazioni apportate dal gioco
- Il valore del gioco al momento della sua pubblicazione
- Il valore del videogioco oggi
- Confronti con altri videogiochi (antecedenti e successivi)
- A chi piacerà il gioco
- Il commento del recensore
- Per i termini tecnici ricorrere ove possibile all'uso di definizioni contenute in siti esterni come Wikipedia.

*****GIUDIZIO CONCLUSIVO**

Una sintesi di quanto argomentato nella recensione.

Alla stregua dei peculiari criteri di recensione, OldGamesItalia adotta un coerente sistema di valutazione conclusiva, che aspira a fornire un'innovativa indicizzazione del database delle recensioni.

Sostanzialmente, desideriamo l'esperienza di un gioco - specie se relativamente vecchio - per due motivi:

- il suo valore storico o affettivo, quindi per "ragioni culturali",
- oppure il fatto che è (ancora) divertente.

Quindi, il giudizio conclusivo si esprime in:

1) Valore Storico. Valutazione dell'importanza storica del gioco per lo sviluppo del genere cui appartiene. Si è trattato di un gioco che ha inventato un nuovo genere, che ne ha innovato uno esistente o che si è limitato a copiare da titoli più blasonati?

Ad esempio, Maniac Mansion ha originato una nuova generazione di AG, mentre Monkey Island 3 si è limitato a riproporre un gameplay abbondantemente collaudato.

I voti possibili sono:

- **Precursore**
- **Pietra miliare**
- **Evoluzione del genere**
- **Clone**
- **Involuzione del genere**

2) Valore Odierno. Valutazione della rigiocabilità al giorno d'oggi. A distanza di anni, cosa resta del gioco? Quanto è ancora appetibile per i videogiocatori moderni?

Ad esempio Baldur's Gate, Daggerfall e Ultima VII sono tre GDR molto diversi fra loro, che - per interfaccia e grafica - risultano ancora appetibili e giocabili da chiunque. Lo stesso non può dirsi per Eye of the Beholder, che, con il suo sistema di movimento, scoraggerà più di un novizio. Ultima I, per quanto storicamente importante, è "quasi ingiocabile" oggi.

I voti possibili sono:

- **Sempre attuale**
- **Giocabile**
- **Per appassionati**
- **Per irriducibili**
- **Quasi ingiocabile**

****EXTRAS

Questa sezione merita particolare cura, affinché la recensione diventi un punto di partenza per approfondire tutti gli aspetti di un gioco:

- Manuali, FAQs, guide, ecc.
- Elenco delle varie versioni in cui è uscito il gioco
- Easter eggs
- Copertina
- Collegamenti ad altre sezioni del sito o a discussioni del Forum
- Segnalazione di risorse web *legali*
- ecc.



I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza *Creative Commons* “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell'autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.