
Book Review by
VALENTINA PAGGIARIN

T. Mott (a cura di), A. Dresseno (ed. it.), *1001 videogiochi da non perdere*

1001 videogiochi da non perdere è un ambizioso volume che mira a raccogliere e catalogare alcuni tra i videogiochi più significativi pubblicati dal 1979 al 2010: 1001 giochi selezionati, 1001 schede dettagliate in cui vengono riportati titolo, data di pubblicazione, piattaforma, sviluppatore e genere, sempre corredate da almeno un'immagine esemplificativa, 1001 scelte operate dal curatore del volume, nonché caporedattore di EDGE, Tony Mott. 1001 come numero “simmetrico”, come lo definisce lo stesso Mott nell'introduzione, ma anche come le Mille e una notte, forse: un compendio di universi narrativi in cui immergersi, per parafrasare Andrea Dresseno, autore di una delle due interessanti prefazioni al volume, nonché curatore dell'edizione italiana.

Perché, in fondo, questa enciclopedia ha una doppia funzione: quella di raccogliere e catalogare in maniera oggettiva e puntuale il materiale videoludico di maggior interesse, distribuito dal 1979 a oggi e quella, non meno importante, anche se più “nascosta”, di permettere al lettore di rivivere non solo le storie dei giochi, ma le *proprie* storie connesse a quei giochi. Il senso di nostalgia e di memoria, di “amarcord” anche, riportato da Peter Molyneux nella prefazione originale, è infatti lo stesso che ho provato sfogliando le pagine del volume. Se, all'inizio, pensavo di trovarmi davanti a un freddo resoconto di più di trent'anni di videogiochi, ben presto mi sono resa conto che di freddo non c'era niente. E così, sfogliando le pagine di questa enciclopedia, ho riaperto i cassetti della memoria che contenevano giochi dimenticati su cui ho passato ore e giorni e settimane della mia infanzia e della mia adolescenza.

Un “regalo” collaterale non da poco, da parte di un volume sostanzioso (960 pagine) che ha un prezzo comunque accessibile (€35) e che contiene schede complete, ma sintetiche. Oltre ai dati sul singolo gioco, l'autore di ogni scheda propone una breve recensione che serve sia a descrivere il gioco che a contestualizzarlo nel panorama videoludico dell'anno di uscita, o a dettagliarne l'impatto sui titoli successivi. Le informazioni riportate dagli autori (che sono quasi 40 per tutta l'enciclopedia) denotano una profonda conoscenza non solo del gioco in questione, ma anche delle ispirazioni precedenti e delle influenze successive del

titolo, le migrazioni tra diverse console, le peculiarità del titolo rispetto ai “cugini” dello stesso genere. In alcuni casi, vengono addirittura segnalate le versioni di giochi retrò attualmente in vendita su piattaforme come Steam, Xbox Live, Wii, PlayStation Network. Ogni videogioco è accompagnato da un’immagine esemplificativa che non è mai la semplice immagine di copertina, bensì uno *screen capture* del gioco vero e proprio, che ci comunica immediatamente la cifra stilistica, le scelte grafiche e artistiche, nonché il *mood* del titolo.

La traduzione della versione italiana è estremamente curata: la terminologia specifica è ricca e appropriata, i concetti sono resi in modo fedele e corretto (la scrittura che riguarda il mondo di EDGE, di solito, è di solito articolata e complessa). Grazie alla cura con cui è stato realizzato e tradotto, il volume può essere considerato un versatile supporto sia per videogiocatori nostalgici che vogliono “fare il punto” sul proprio passato videoludico, sia per chi questo passato non l’ha mai conosciuto direttamente, sia per gli accademici che possono aver bisogno di un compendio quasi omni-comprensivo per un riferimento serio e attendibile per ricerche e approfondimenti.

La selezione dei 1001 titoli presentati nel volume potrà sicuramente essere discutibile (e discussa): troppi coin-op, forse, e qualche casa di produzione indipendente che viene completamente trascurata (penso, ad esempio, alla francese Lexis Numérique, che ha prodotto interessanti titoli come *In Memoriam ed Experience 112*), o ancora serie come *Alone in the Dark* a cui non viene dato il peso che si meritano. Tuttavia, la discrezionalità della scelta non può squalificare quello che è un lavoro sicuramente approfondito, appassionato e curato e che può, con ogni diritto, essere considerato una pietra miliare nell’editoria videoludica.