

SUPER
MAGICAL
INVISIBLE
RUN

Cos'è SUPER MAGICAL INVISIBLE RUN?

SUPER MAGICAL INVISIBLE RUN è un videogioco sviluppato da Marina Andreose in occasione della discussione di *throughplay*, il suo progetto di tesi. È una 'riflessione' giocabile sui temi delle **protesi digitali** e dello stato di **flow** o di **immersione**.

L'immersione tattica e il *flow*

Le realtà virtuali simulano la presenza dell'utente in mondi (ri)costruiti creando artificialmente esperienze sensoriali. L'utente può interagire con l'ambiente digitale, sentendosi **fisicamente presente in un luogo non fisico**.

Tra i tre tipi di immersione individuati da Ernest Adams, fondatore dell'International Game Developers Association, troviamo l'**immersione tattica**, detta anche **sensomotoria**. Essa avviene quando l'utente svolge operazioni tattili che coinvolgono le sue abilità.

Mentre perfeziona azioni che portano al successo, il giocatore si sente nella **Zone** (condizione tipica degli atleti nel momento della prestazione, un **flusso/flow** di completa immersione dove ci si esprime al **massimo delle potenzialità** in modo naturale, con totale **coinvolgimento e concentrazione**). Nel flow, stato che si verifica quando il videogioco è sufficientemente stimolante ma non impossibile per le skill che possediamo in quel momento, il nostro assorbimento nell'azione è totale e dedichiamo ad esso tutte le nostre risorse mentali. Siamo presi dall'azione in un modo istintivo e fisico, tanto che subito dopo **non sapremmo indicare esattamente i gesti che abbiamo appena svolto**.



Il lavoro parte da questo concetto: **il gesto diventa protagonista**; ad essere visualizzate sono le mani (la parte del nostro corpo che comunica i segnali motori al videogioco) e il controller (la protesi di input). Ciò pone il giocatore in una meta-posizione. Di fronte al videogioco che palesa i propri meccanismi, l'immersione diventa meno immediata ed è necessario fare un ulteriore e volontario sforzo per riconquistarla.

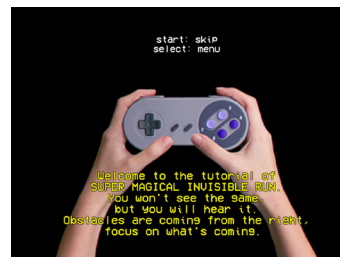
Vediamo **il gesto e non il gioco**, che si sviluppa in uno spazio altro e viene percepito attraverso audio 3D in cuffia.

Gameplay

Il **gameplay** di SUPER MAGICAL INVISIBLE RUN è molto semplice: dobbiamo **schivare degli ostacoli** posti su due livelli (alto e basso, rappresentati da suoni di differente tonalità) e **distruggerne** altri che potrebbero colpirci (dei muri di rumore bianco).

Le operazioni da fare, attraverso un controller stile SNES, scelto per la sua semplicità e il design celebre, sono **su, giù, sparo**.

L'unico feedback grafico ricevuto, oltre al **punteggio** visibile sull'interfaccia, è quello relativo alle **azioni compiute** sul controller.





Come si presenta

Il gioco-installazione si presenta su una piccola **tv a tubo catodico**, collegata ad un **pc** tramite apposito **convertitore VGA/s-video**, in un setup che intende ricreare una dimensione raccolta, isolata, domestica, personale.

Il giocatore ha a disposizione delle **cuffie** attraverso cui percepisce l'audio tridimensionale, indice degli ostacoli da schivare e colpire, e un **controller USB** che replica il controller SNES, di cui sono utilizzati solo alcuni tasti.



Alla mostra collettiva *Exit through the glitch shop*, San Servolo, Marzo 2016

Le grafiche sono cariche di colore, pensate per essere attraenti. Presentato in una mostra collettiva, *SUPER MAGICAL INVISIBLE RUN* doveva catturare l'attenzione di tutti i potenziali giocatori tra le altre opere. Importante era poi che il gameplay fosse **immediatamente comprensibile** (un brevissimo tutorial spiega i tre tipi di ostacoli, dopodiché si è subito pronti a giocare) e che fosse sufficientemente **competitivo**. Al momento il gioco si sviluppa su tre livelli di difficoltà, in cui gli ostacoli arrivano a velocità crescente.



Alla Game Design Week presso IED Milano, Aprile 2016

A causa della sua natura installativa, *SUPER MAGICAL INVISIBLE RUN* nella sua forma originale non è disponibile per il pubblico al di fuori di eventi, ma è in lavorazione una versione pc distribuibile.

Andreose Marina
andreosemarina@gmail.com

throughplay.tumblr.com
facebook.com/thrply
twitter.com/thrply