

Videogiochi
**Tecnologia di
casa nostra**
50

Intervista
**Il Soccorso
Alpino Svizzero**
10

*Dadi fatti
in casa*
24



I videogiochi, un lavoro serio

Quali sono le competenze necessarie per poter sviluppare un videogame? Chi li realizza? Un'occhiata dietro le quinte di questo universo, vibrante anche in Ticino, dove creatività e tecnologia vanno a braccetto.

TESTO RAFFAELA BRIGNONI



1

1
Lavori in corso
2
Il CSIA a Lugano
3
Piccoli creatori
crescono

Si respira aria di fine anno scolastico: è l'ultimo venerdì di scuola e regna un misto di nervosismo per gli esami e di entusiasmo per le vacanze. Nell'aula del seminterrato della Scuola specializzata superiore d'arte applicata (Sssaa) del CSIA, a Lugano, tre ragazzi e una ragazza sono impegnati a completare il secondo livello di un videogioco. Non ci stanno giocando. Lo stanno sviluppando. Sono al termine della formazione biennale in design visivo e hanno ancora qualche settimana per sottoporre il loro lavoro a Stelex Software, una delle rare ditte del settore videoludico presenti in Ticino. La ditta da gennaio accompagna gli studenti in questo progetto. Ed è una prima per la Sssaa, che propone questo percorso formativo dal 2019.

«La nostra scuola offre una formazione unica, con un approccio molto



3

pragmatico: chi studia da noi esce con un'infarinatura generale a 360 gradi. Sa destreggiarsi in modellazione 3D, sketching, scrittura filmica, scripting e sonorizzazione. Non avrà conoscenze approfondite in tutti questi ambiti, ma sarà in grado di sviluppare tutte le parti di un videogame da solo. E al termine del secondo anno è previsto uno stage in azienda. Un'occasione privilegiata per gli studenti per confrontarsi con il mondo del lavoro» spiega Andrea Spinelli, docente, generalista 3D e game developer, che oltre ad insegnare, dirige il proprio studio di animazione.

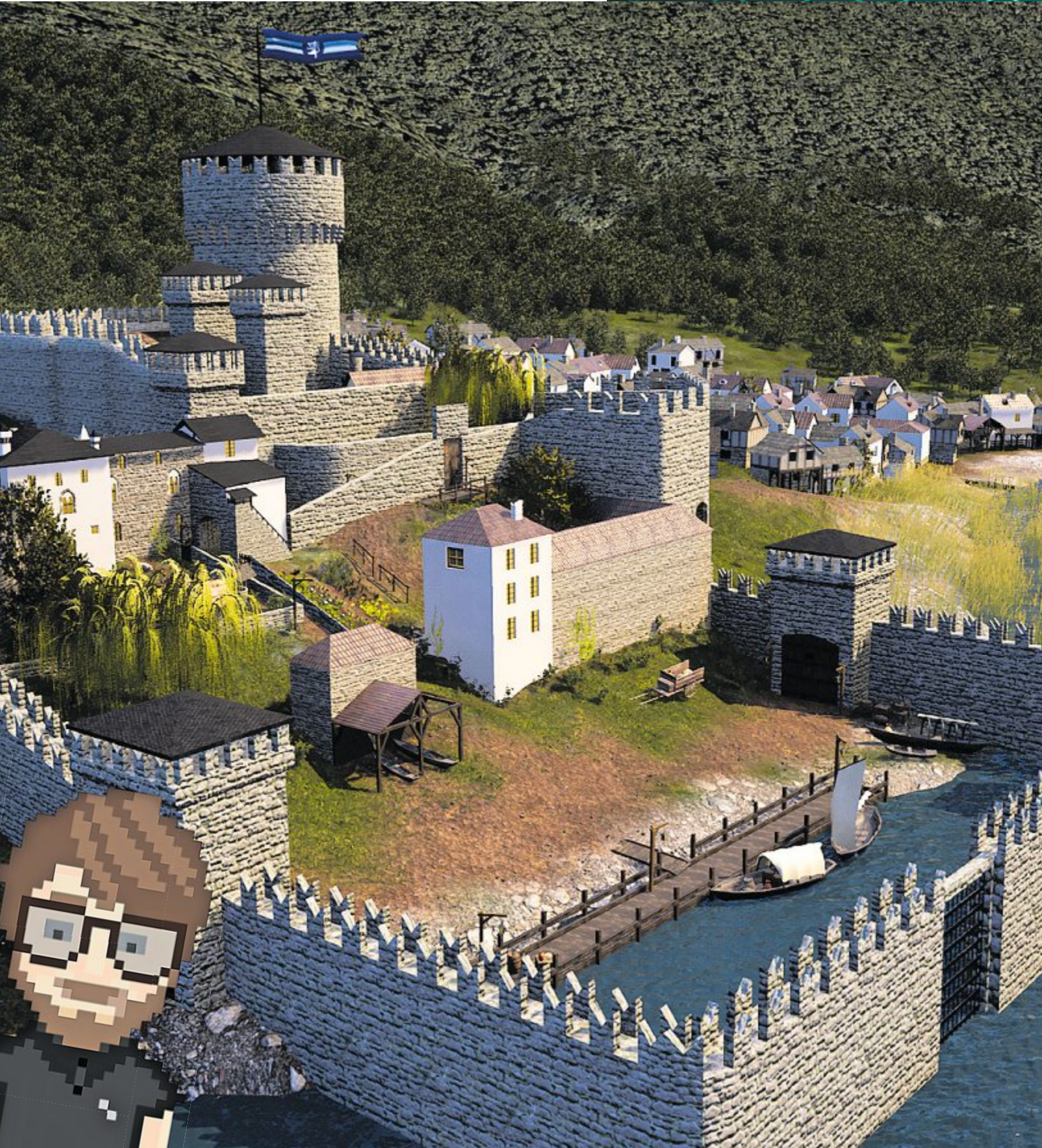
Il docente presenta poi i molteplici sbocchi professionali, perché le competenze per realizzare videogiochi possono essere applicate anche ad altri campi, non meramente ludici. «La formazione, per esempio, permette di sviluppare i cosiddetti "serious games" per ditte o istituzioni. Sono giochi il cui scopo principale non è l'intrattenimento → **Pagina 53**



2



ANDREA SPINELLI
DOCENTE, GENERALISTA 3D
E GAME DEVELOPER



Un'immagine tratta dal videogioco "Il Castello Visconteo di Locarno".



TANIA & STEFANO
MACCARINELLI
PROPRIETARI DELLA
STEX SOFTWARE



ILLUSTRAZIONE TANIA MACCARINELLI - FOTO STELEX SOFTWARE - ADOBESTOCK

→ ma la trasmissione di un messaggio educativo, la simulazione di un contesto reale o la sensibilizzazione verso alcuni temi. Inoltre, il game design è applicabile a progetti di gamification, come nell'ambito della promozione di un prodotto. E poi ci sono le applicazioni interattive per fiere ed eventi. L'anno scorso per il MASI, ad esempio, abbiamo sviluppato contenuti interattivi e animazioni, in realtà aumentata su alcuni dipinti dell'esposizione permanente, per offrire un'esperienza immersiva ai visitatori».

Oggi però è in un puro videogame che i giovani si stanno cimentando, suddividendosi i compiti: chi si occupa dell'animazione, chi della sonorizzazione, chi della programmazione. Impegnatissimi nel loro progetto, lo scorso maggio hanno avuto l'opportunità di far testare il primo capitolo ancora in "versione beta", "My Grandpa Archie", su ampia scala. Un'opportunità presentatasi alla prima edizione di TiNerd, una fiera dedicata a gaming, giochi da tavolo, fumetti e cultura pop in Ticino. Per tutti è stato emozionante e anche una grande soddisfazione vedere il pubblico testare il loro progetto. Hanno ricevuto in direttissima i loro riscontri, scoprendo qualche "bug" da sistemare, ma soprattutto constatando il loro entusiasmo.

«È un progetto molto ambizioso e i ragazzi sono gasati» commenta Stefano Maccarinelli, co-proprietario assieme alla moglie Tania di Stelex Software. La loro casa di Maggia, dove nascono i loro progetti, trabocca di giochi da tavolo e di videogames, si capisce subito che la loro attività nasce da una grande passione e dal desiderio di condividerla. «Collaborando con i docenti Sssaa abbiamo cercato di trasmettere agli stu-

denti alcuni principi base necessari per sviluppare un buon videogioco. Sono importanti innanzitutto una giocabilità scorrevole e una buona narrazione, e il gioco deve essere divertente e intuitivo. Ma soprattutto deve avere degli "unique selling points", ossia quelle caratteristiche che lo distinguono da tutto ciò che già esiste, in un ambito predeterminato» spiega Stefano Maccarinelli. «In "My Grandpa Archie", per esempio, uno degli elementi originali è che gli strumenti che il protagonista raccoglie sul suo percorso possono essere usati in modi diversi, i giocatori sono invitati a essere creativi. Anche la narrazione è molto importante. Questo gioco racconta della relazione tra un bambino e suo nonno, abbraccia diverse tematiche, intrecciando mondo reale e mondo onirico. Spero che anche dopo la formazione i ragazzi porteranno avanti il progetto perché ha del potenziale» precisa Tania, direttrice artistica e artista 3D, che ha realizzato anche le illustrazioni del servizio che state leggendo.

Due studenti dell'ultimo anno faranno uno stage proprio da Stelex Software, che ben sa quanto sia difficile inserirsi nel mondo del lavoro dei videogame. «Ci sono le major che dispongono di budget miliardari, e guadagnano puntando sui loro classici cavalli di battaglia, come per esempio "Assassin's Creed". Poi ci sono gli sviluppatori indipendenti, o "indie", come noi, con piccoli budget, che possono permettersi di osare di più sperimentando cose nuove. Senza rischio non c'è innovazione. Ad esempio, nel nostro ultimo videogioco, la grafica è meno realistica e abbiamo puntato molto sulla pixel art, una vera e propria forma di arte. Il vantaggio è che invecchia → Pagina 54

→ meno rapidamente rispetto alla grafica iperrealistica, molto costosa e in continua evoluzione». «Un'altra differenza? prosegue Tania, «è che nei giochi indie ci si concentra di più sulla sperimentazione, sulla creatività e sull'originalità».

E la sperimentazione paga. Nel 2021, il loro progetto "Il Castello Visconteo di Locarno" ha vinto uno Swiss Game Award. «Ci abbiamo messo un anno e mezzo a realizzare quel progetto». Numerosi altri riconoscimenti li ha avuti anche "Monorail Stories", il loro ultimo gioco che racconta la storia di due pendolari che prendono lo stesso treno tutti i giorni ma viaggiano in direzione opposta e quindi non si incrociano mai, ma che si influenzano comunque a vicenda.

Il gioco è in vendita su tutte le piattaforme, e questo è stato possibile grazie anche al sostegno di Pro Helvetia, che riconosce i videogames come una forma d'arte. «Pro Helvetia ci ha aiutati a realizzare il nostro pitch (una breve presentazione da sottoporre a un editore

per ottenere il finanziamento del progetto, ndr), a indirizzarci verso publisher che ci ascoltassero e ci finanziassero lo sviluppo del gioco, in seguito realizzato con uno studio canadese» sottolinea Stefano.

Oggi, la Stelex Software è riconosciuta per la qualità dei suoi prodotti, ma i due non nascondono vecchi progetti andati meno bene. «Se esistono nostri giochi invecchiati male? Certo!» sorride Stefano «Il nostro primo gioco: i misteri di Maggia!». «Ma erano altri tempi, eravamo alle prime armi e volevamo semplicemente sperimentare cosa volesse dire creare un videogioco da zero. Era dichiaratamente amatoriale e gratuito... comunque per quei tempi non era nemmeno tanto malvagio» si difende Tania. «Sì, ma visto con gli occhi di oggi... C'è gente che ci prende ancora in giro» ed entrambi si mettono a ridere. Insomma, nella vita, come nei videogame, non tutto va sempre liscio e solo chi non è un cattivo perdente accede al livello successivo. ●



Un'immagine presa dal videogioco "Monorail Stories".

Il videogioco che racconta di due pendolari ha ottenuto dei riconoscimenti.



* Tania & Stefano Maccarinelli

Passione videogame

Piccola incursione nel mondo dei videogiocatori. Una campionessa di "Mario Kart" e un campione di "Super Smash Bros Ultimate" ci raccontano del loro passatempo preferito, sfatando il mito dei giocatori isolati dal mondo.



Nome: Davide De Bernardo

Nickname: Debe

Età: 33 anni

Come hai iniziato?

Mio papà aveva portato a casa il Sega Mega Drive. Oggi sono vicepresidente dell'Associazione Super Smash Bros Ticino, che organizza tornei di videogames.

Con che console giochi?

Dipende dai giochi. "Smash" su Switch, ma gioco anche con Playstation 5, o PC.

La tua prima console?

Oltre al Game Boy, c'è stato prima il GameCube, poi Wii, Xbox 360 e Playstation.

Il tuo gioco preferito?

"Super Smash Bros Ultimate". Un gioco di combattimento il cui scopo è lanciare l'avversario fuori dallo stage. Il bello è che ci si può muovere anche sopra e all'esterno di questo, e quindi c'è un bel grado di sfida.

Premi:

Oltre ad aver vinto qualche torneo, sono 2° nella classifica generale ticinese di "Super Smash Bros Ultimate".

Perché ti piace giocare?

Perché è divertente e mi ha permesso di conoscere molte persone. Ci sono un'infinità di giochi per tutti i gusti e su tutte le tematiche, anche molto sensibili. In genere si pensa solo ai giochi violenti. Invece ce ne sono di calmi e rilassanti e altri che permettono di conoscere tematiche sociali.



Nome: Elisa Vittori

Nickname: FireLady

Età: 21 anni

Come hai iniziato?

Mio papà giocava alla Playstation, mio fratello maggiore con il Game Boy. A 6-7 anni mi ha incuriosito e ho iniziato a giocare con lui. Ancora oggi ci ritroviamo tre o quattro volte a settimana per giocare insieme.

La tua prima console?

Nintendo DS.

Con che console giochi?

Nintendo Switch.

Il videogame preferito?

"Mario Kart". Mi piace perché fino alla fine non sai mai se vinci. Non sono appassionata dei giochi di corsa, ma questo propone tante piste diverse e puoi mettere in difficoltà gli avversari lanciando degli oggetti curiosi.

Premi:

Sono arrivata seconda alle gare di "Super Mario Kart" al Japan Matsuri Festival di Bellinzona 2023. È stata la mia prima partecipazione ed è stato bello, perché sono nate delle amicizie con gli altri partecipanti.

Perché ti piace giocare?

Sono molto competitiva, e giocare mi aiuta a gestire le emozioni, a essere più calma, ad aguzzare l'attenzione e stimolare la creatività. E giocare insieme insegna la collaborazione e il rispetto, risorse utili anche in altri ambiti.