

## **IVIPRO DAYS 2019: I VIDEOGIOCHI PROTAGONISTI DEGLI INCONTRI**

### ***1. L'Emilia-Romagna nei videogiochi***

#### **WUNDERBO**

*WunderBO* è un videogioco che mira a valorizzare il patrimonio culturale della città di Bologna. Sviluppato da Melazeta, azienda vincitrice di Playable Bologna (bando cofinanziato dal Comune di Bologna e dal Progetto ROCK), il videogame è un'avventura hidden object basata su puzzle ed enigmi che invita a conoscere ed esplorare il patrimonio cittadino a partire dalle collezioni conservate al Museo Civico Medievale e al Museo di Palazzo Poggi.

Chi gioca si ritrova così a raccogliere i reperti di Ferdinando Cospi, Ulisse Aldrovandi e Luigi Ferdinando Marsili, eminenti personalità dello scenario culturale bolognese. Dialogando con loro, e con il loro supporto, l'utente avrà modo di progredire nell'avventura e completare la propria Wunderkammer. Ogni progresso può essere condiviso via social, invitando di fatto altri utenti a partecipare alla caccia al tesoro: il medium videoludico diventa quindi ponte ideale tra le realtà museali cittadine, che l'utente è chiamato a visitare per sbloccare alcuni dei reperti, e l'approccio ludico-partecipativo tipico dei social media, luoghi per eccellenza della condivisione.

#### **WEAREPALIO**

*WeArePalio*, sviluppato da Tiny Bull Studios, è un videogioco di prossima uscita per dispositivi mobili che si propone di trasportare chi gioca nella cultura rinascimentale italiana. All'interno del titolo, la storia e l'immaginario del periodo prendono forma attraverso competizioni agonistiche; colori, forme e città del tempo si offrono per essere conosciute, nonché gestite ed esplorate. Interessante notare come la realtà ideatrice del progetto sia radicata nel territorio di Ferrara, città famosa per il Palio più antico della storia: *WeArePalio* nasce proprio con l'intento di valorizzare ed estendere al "mondo" digitale la cultura italiana. Preziosi a tal proposito sia i contributi delle varie Associazioni di Rievocazione Storica coinvolte nel progetto, sia il lavoro di ricerca portato avanti dal team di designer.

Dal punto di vista prettamente ludico, il gioco si compone di una parte gestionale e di una competitiva: nella prima chi gioca gestisce i preparativi per le varie gare che dovrà affrontare nel corso della partita, di tre tipi: la contesa, la corsa, e la prova dello sbandieramento. Per ognuna di queste, nella seconda parte, si viene chiamati a prendere ora i panni di un duellante, ora di un fantino o di uno sbandieratore. Per chi fosse propenso all'approfondimento, all'interno dell'applicazione saranno presenti preziose informazioni a corredo del contenuto ludico: la piattaforma Archivio infatti conterrà informazioni e approfondimenti trattati in modo accessibile e immediato.

#### **THE HAND OF GLORY**

Videogioco italiano prodotto da Daring Touch e sviluppato da Madit Entertainment, *The Hand of Glory* è un'avventura grafica in via di sviluppo ambientata tra Stati Uniti e Italia, in cui il fantastico affonda le proprie radici nel mondo reale, tra storia e mistero. Alla base del racconto, la sfida tra un

pericoloso serial killer e il detective Lazarus Bundy: nel disperato tentativo di tornare alla ribalta, il protagonista decide di indagare clandestinamente sulla scomparsa di una giovane ereditiera. La ricerca della verità parte dalle calde spiagge di Miami e approda poi alle colline romagnole, nel comune di San Leo. Il tono del racconto, pur trattando argomenti come alchimia, società segrete e culti esoterici, omaggia la scanzonata ironia del cinema d'avventura.

*The Hand of Glory* è un'esperienza investigativa densa di mistero e suggestione, che si ambienta in luoghi realmente esistenti per ricostruire e valorizzare scorci, atmosfere e storie del patrimonio italiano. I risvolti esoterici del racconto, innestandosi nel contesto del borgo medievale romagnolo, vanno così ad arricchire uno scenario già ricco e suggestivo, che fa da cornice a una fitta serie di risvolti e colpi di scena.

\*\*\*

## ***2. La guerra non è un gioco***

### **BURY ME, MY LOVE**

Vissuto attraverso lo schermo di uno smartphone e una finestra di chat, *Bury Me, My Love* racconta di una storia d'amore che cerca di sopravvivere da un tragico contesto reale. Le Pixel Hunt e Arte France raccontano infatti di una coppia di rifugiati siriani costretti a separarsi pur di sfuggire alla guerra. Chi gioca impersona Majd, costretto a rimanere in Siria per stare accanto alla madre e al nonno, mentre dall'altra parte dello schermo Nour, la ragazza, affronta un viaggio tutt'altro che sicuro. Tutto il videogioco è basato sul senso di impotenza e sollecitazione emotiva trasmesso dall'impossibilità di entrare in contatto diretto con la rifugiata: un'esperienza che è emersa a più riprese dai racconti e dalle testimonianze di rifugiati siriani raccolte dagli sviluppatori in fase di progettazione. Se da una parte *Bury Me, My Love* propone un racconto essenziale e teso, drammatico, dall'altra viene infarcito di riferimenti a contesti reali: dagli spazi (abbondante la presenza di mappe e luoghi esistenti) alle dinamiche sociali e relazionali.

Rappresentando un'attualità drammatica, il titolo di Le Pixel Hunt ben dimostra come il videogioco sia in grado di raccontare delle storie ambientate nella contemporaneità e discutere temi che richiedono studio e preparazione, prima ancora che una certa sensibilità storica e umana.

### **ATTENTAT 1942**

Sviluppato dalla Charles University e dalla Czech Academy of Sciences, *Attentat 1942* è la prima parte del progetto Czechoslovakia 38-89, che si propone di rappresentare diversi eventi della storia contemporanea. È un'avventura punta e clicca in cui si vestono i panni del nipote di Jindřich Jelínek, arrestato dalla Gestapo dopo l'omicidio di Reinhard Heydrich, alto ufficiale delle SS. Lo scopo del gioco è proprio quello di far luce sull'accaduto interagendo con vari testimoni e raccogliendo informazioni storiche o importanti prove dai luoghi circostanti la scena del crimine. Facendo dell'accurata ricostruzione storica e della minuziosa ricerca di fonti documentali un punto di forza, *Attentat 1942* si serve anche di reali video interviste ai sopravvissuti, nonché di preziosi materiali d'archivio come foto o video originali della Seconda guerra mondiale. Se il protagonista scopre importanti verità sulla storia della propria famiglia, a chi gioca è lasciato il tempo di approfondire la conoscenza dell'occupazione nazista del Protettorato Boemo-Moldavo. L'esperienza di gioco si basa per lo più su dialoghi e sezioni narrative, intervallati talvolta da mini-giochi.

I ricavi delle vendite del gioco vengono reinvestiti in fondi per la ricerca accademica, inquadrando anche dal punto di vista economico il medium videoludico in un contesto quasi del tutto inedito, e senz'altro da approfondire.

## **SVOBODA 1945**

Previsto per il 2020, *Svoboda 1945* segue la scia del precedente *Attentat 1942* e integra graphic novel, materiali d'archivio e video interviste in un'esperienza investigativa basata sulla realtà. In una piccola città ai confini tra Germania e Repubblica Ceca, l'eco della guerra si fa ancora sentire dopo il passaggio delle truppe naziste in ritirata. Il titolo del gioco deriva da Ludvík Svoboda, generale e politico cecoslovacco. In continuità col videogioco precedente, realizzato anch'esso dalla Charles University e dalla Czech Academy of Sciences, *Svoboda 1945* è la seconda parte del progetto Czechoslovakia 38-89, che si propone di rappresentare svariati eventi della storia contemporanea. Determinante in tal senso il lavoro di ricerca alla base della narrativa del titolo, infarcito di preziosi documenti che mostrano non soltanto le ferite ancora aperte lasciate dal secondo conflitto mondiale, ma anche e soprattutto come capire la storia sia un percorso tutt'altro che lineare, frammentato in una moltitudine di prospettive spesso in aperto contrasto l'una con l'altra. In questo senso, lo stile pseudo-investigativo dell'opera dà modo a chi gioca di smarrirsi nei meandri di più punti di vista diversi, talvolta inconciliabili, nel tentativo di ricostruire un accaduto reale che sembra però "censurato" dalla storia.

\*\*\*

### **3. Cultura e folklore**

## **HUNDRED DAYS**

*Hundred Days* è un videogioco di prossima uscita che applica gli stilemi del gestionale a un contesto inedito: quello della produzione vinicola. L'idea del team Broken Arms Games è di portare su PC una sfida che affonda le proprie radici non solo in meccaniche ludiche, ma anche e soprattutto in processi e prodotti reali, rappresentati digitalmente con dovizia di particolari. Nel gioco vengono riprodotti in maniera più realistica possibile i diversi processi, dalla lavorazione nel vigneto alla trasformazione, fino alla creazione dell'immagine della bottiglia e la sua vendita.

In questo modo *Hundred Days* diventa non solo il pretesto per addentrarsi in un ambiente per nulla battuto dai gestionali, ma anche e soprattutto per scoprire prodotti d'eccellenza e corrispondenti modi di produzione. Il titolo entra nello specifico di processi e variabili reali, meticolosamente sintetizzati in meccaniche di gioco: dalla conservazione all'incognita climatica. Quello del vino è un vero e proprio simbolo della cucina e cultura italiane, nonché uno dei mercati più fiorenti del paese.

*Hundred Days* dimostra come un videogioco possa non soltanto valorizzare la complessità dietro un prodotto di largo consumo, ma anche diventare un vero e proprio strumento di divulgazione su località e marchi d'eccellenza. Alla base di questo collegamento, un lavoro di ricerca approfondito e continuo, mutuato dall'esperienza sul campo degli sviluppatori quanto da precisi studi e sopralluoghi in aziende vinicole realmente esistenti.

## **FOOTBALL DRAMA**

Della software house fiorentina Open Lab Games, *Football Drama* legge il contesto sportivo da una prospettiva tutt'altro che banale: il suo approccio al mondo del calcio è focalizzato sulla narrazione piuttosto che sull'agonismo, su emotività piuttosto che su tecnica e strategia. L'atmosfera diventa allora centrale, riscrivendo il comparto gestionale da una prospettiva inedita: una narrazione calcistica a tutti gli effetti, che vuole restituire la magia dello sport senza addentrarsi nei risvolti statistici, simulativi o rigorosi dei più classici titoli manageriali.

Il protagonista, Rocco Galliano, è un mediatore e riflessivo manager che si trova a mediare tra smarrimenti esistenziali personali, l'allenamento e gli stili di vita dissoluti dei calciatori, le

attenzioni dei tifosi e le richieste del presidente. È attraverso un racconto divertito ed efficace che Open Lab Games cerca di prendere in considerazione il calcio dal punto di vista antropologico, sociale e culturale, e non solo “meramente” agonistico: al centro della partita numerosi dialoghi e scelte da effettuare, e per comprendere fino in fondo un’epica troppo spesso sottovalutata o approfondita. A contribuire uno stile estetico del tutto particolare e riconoscibile, anch’esso atto a recuperare la dimensione artigianale, umana dell’esperienza sportiva.

## **SOMEDAY YOU'LL RETURN**

*Someday You'll Return* è un horror in prima persona sviluppato da CBE Software col supporto del programma Creative Europe - MEDIA, la cui uscita è prevista entro la fine del 2019. Alla ricerca della figlia scomparsa, un uomo affronta i propri demoni interiori e viene osteggiato da misteriose forze occulte. All’orrore psicologico si mescolano però delle difficoltà ambientali reali: il protagonista si smarrisce infatti nelle foreste del Carso Moravo, in Repubblica Ceca. Qui la fitta e inospitale vegetazione fa da contraltare fisico al progressivo sprofondamento nella psiche del protagonista, mentre atmosfere, musiche e ambientazioni rimandano a un contesto esistenti. Anche il folklore delle aree della Boemia settentrionale e della Moravia meridionale avrà un ruolo determinante nel racconto, che si offre quindi come riscoperta in chiave horror di una cultura affascinante, pressoché completamente ignorata dall’immaginario di genere. Rifacendosi a titoli di successo come *Outlast 2* o *Resident Evil*, *Someday You'll Return* trasporta gli archetipi dell’avventura in soggettiva in un contesto inedito, trasformando il cliché in un’affascinante speculazione su una realtà data e tangibile.

\*\*\*

## **4. Storie digitali**

### **WHEELS OF AURELIA**

Videogioco narrativo realizzato dallo studio italiano Santa Ragione. Due donne, Lella e Olga, si dirigono verso la Francia attraversando l’Italia degli anni Settanta. Un’occasione per portare chi gioca sulla via Aurelia, in un viaggio che prende in esame da vicino il contesto politico e sociale dell’epoca. Il percorso, ispirato a cult on the road come *Il Sorpasso* di Dino Risi, è costellato da personaggi che affrescano un cosmo culturale ben preciso e finemente ricostruito.

Lungo il percorso, attraverso il confronto con numerosi autostoppisti, si affrontano temi delicati quali l’aborto, il divorzio, il rapporto tra Stato e Chiesa, il sequestro di Aldo Moro, il fascismo o la mafia: tematiche aperte ed esaminate da più prospettive, ognuna portata avanti da un personaggio differente. Su tutti lo sguardo a volo d’aquila di chi gioca, che segue i dialoghi ed effettua scelte determinanti, alla guida dell’auto sportiva di una delle protagoniste. Svariate le città che fanno da sfondo e da tappa per il lungo viaggio: Roma, Civitavecchia, Bracciano, Siena, Piombino e Viareggio, meta ultima dell’avventura. Anche gli scenari italiani sono al centro della vicenda, rappresentati in un elegante stile visivo e al tempo stesso approfonditi, raccontati dalle parole dei personaggi principali.

*Wheels of Aurelia* è un ibrido tra visual novel e gioco di guida arcade, e viene corredato da un piccolo database interno che aggiunge informazioni ai numerosi eventi o temi chiamati in causa dai dialoghi.

### **MI RASNA**

*Mi Rasna* consente di amministrare una tra le dodici Città-Stato etrusche realmente esistite. Impersonando un lucumone, cioè un magistrato locale del tempo, si ha modo di controllare tutti gli

aspetti del territorio (agricoltura, allevamento, costruzioni, artigianato, ecc.) secondo i dettami del genere strategico/gestionale e seguendo le consolidate meccaniche del recupero risorse e della costruzione degli edifici. Lo scopo del gioco è rendere possibile il benessere dei compatrioti etruschi delle altre undici città, tessendo scambi e relazioni commerciali.

All'interno del titolo sono presenti minigiochi basati su argomenti storici e reperti reali che consentono di guadagnare le monete d'argento necessarie a costruire la propria città. Novità interessante è la possibilità di utilizzare la realtà aumentata e la geolocalizzazione, qualora ci si trovi all'interno delle istituzioni partner del progetto. È proprio in questo rapporto con i comuni, i musei e i parchi archeologici italiani che prende forma l'ambizione del team di Entertainment Game Apps. I dati aggiornati al 31 dicembre 2018, a sette mesi dal lancio, ci parlano di 100.000 quiz affrontati e di 50.000 reperti visualizzati. Quasi 2.500 giocatori si sono inoltre geolocalizzati nei musei partner per sbloccare punti extra: una risposta interessante e che merita un'attenzione particolare, poiché svela interessanti collegamenti tra videogiochi strategici a sfondo storico e luoghi, storie e contesti reali.

## **INVENTUM**

Videogioco in realtà aumentata realizzato e prodotto da Effenove s.r.l.s. a partire dal bando Cultura Crea promosso dal MiBAC, in collaborazione con Silvio Giordano, Pixel srl, Jetbit Digital Agency e il Polo Museale della Basilicata; con il patrocinio di Lucana Film Commission, Comune di Venosa e APT Basilicata, e con la sponsorship della BCC Basilicata. L'esperienza di gioco è stata concepita per valorizzare una location specifica, ovvero il Parco Archeologico di Venosa, comune in provincia di Potenza. Scaricata l'app gratuita, l'esperienza di conoscenza attraverso la realtà aumentata si svolge presso il sito: un percorso atto a stimolarne l'esplorazione e a valorizzarne le ricchezze. Durante il cammino si viene accompagnati da un maestro d'eccellenza, il celebre condottiero normanno Roberto il Guiscardo, e si incontrano svariati personaggi storici pronti a fornire informazioni su quanto visto. Al fianco dei pannelli d'approfondimento sparsi per la mappa del sito, anche una caccia al tesoro: si cercano delle pietre preziose al fine di completare l'Incompiuta, un complesso mai terminato e che si trova verso l'uscita del sito.

Oltre a ciò, rilevante notare come molti dei reperti citati siano conservati presso il Museo Archeologico Nazionale di Venosa, ospitato all'interno del Castello di Pirro del Balzo. Viene in questo modo suggerito un itinerario turistico che conduce il pubblico anche al di fuori del parco di Venosa.

## **Mμ**

App dedicata al Museo delle Civiltà dell'Europa e del Mediterraneo di Marsiglia, in Francia, e fruibile solo al suo interno, *Mμ* propone un'esperienza di visita inedita, finalizzata all'esplorazione e alla scoperta delle collezioni del museo e allo stesso tempo arricchita da una poetica cornice narrativa ed estetica. Durante la visita interattiva, chi gioca si trasforma in un archeologo proveniente dal futuro, mentre il MUCEM diventa l'ultimo tempio di una civiltà ormai dimenticata. Lo smartphone diventa all'occorrenza un proiettore olografico, oppure un più realistico scanner per fotografare e registrare i punti d'interesse sparsi per il percorso di visita. Grazie a questi simboli si può accedere a oggetti nascosti e a descrizioni esclusive.

Interessante l'integrazione tra narrativa e valorizzazione patrimoniale che, in questa esperienza innovativa firmata Le Pixel Hunt, dà vita a un ibrido che si serve della "rovinosità" e dell'atmosfera (anche visive) proprie di molti videogiochi della contemporaneità per costruire un percorso museale parallelo, affascinante e poetico, intrecciato però con la propria controparte reale. L'uso della realtà aumentata, in questo senso, fa da ponte non solo tra due realtà coesistenti e alternative, ma tra due modelli di lettura di una stessa storia – quella raccontata dal MUCEM.