

VideogioQ Dottor Monge all'Internet Festival – Giorno 2

Author : Redazione

Date : 11 ottobre 2014



Dopo una buona notte di sonno mi ripresento a Mixart: ho gli occhi sull'obiettivo (la crostata) e il culo sulla sedia in sala Arena alle 10.30 antimeridiane per assistere al laboratorio **Giovani Sviluppatori in Azione**. Questo, organizzato dalla Scuola Internazionale di Comics e da Event Horizon School, dura tutto il giorno e comprende anche un'esposizione di elaborati delle scuole, che mi riservo di vedere domani.

Nonostante il caldo ingiustificabile, il pubblico è assai più numeroso di ieri, e la cosa sinceramente non sorprende visto che da Torino è giunto il giovane Alessandro Salute per insegnarci a **Pensare come un Game Designer**. Alex (posso chiamarlo Alex? Non lo so) è spigliato e alla mano, e dopo che esordisce discettando sull'importanza di farsi le ossa sui giochi cartacei (suo è *Lego Chima Speedorz*) e sulla naturalezza dei bambini nell'inventare giochi, riesce ad affascinare un po' tutti. Si vede che fa questo di lavoro, e anche da alcune primavere.

Serviranno molti Alex perché il Belpaese riesca a tirar su un'industria di videogiochi come vorrebbe, ma sembra si sia finalmente sulla strada giusta, se l'approccio è questo. Questioni storiche sulla teoria dei giochi (cos'è un gioco?) e domande più imprevedute e affascinanti (perché giochiamo di più durante i periodi duri, come depressioni e carestie?) vengono sbrigate velocemente, con gioia e *con la partecipazione del pubblico*. Sul serio: metto questo piccolo seminario a testimoniare la bontà e la qualità dell'area giochi di quest'anno, che è anche il primo a cui assisto, ma vabbè.

Dopo un'oretta abbondante di diapositive corredate di filmati, Alex c'invita a dividerci in gruppi e provare a realizzare assieme un documento di design per un gioco immaginario, ma a questo punto devo fuggire ad arbitrare le fasi di qualifica della [Notte dei Vecchi Videogiochi](#), per cui vi lascio dapprima con le cinque regole di per un ottimo game design:

- 1) *Concedere libertà al giocatore;*
- 2) *Proporre sfide divertenti anche e soprattutto una volta fallite;*
- 3) *Considerare l'impatto sul gioco delle azioni del giocatore;*
- 4) *Dare la possibilità di vivere la storia del gioco;*

5) *Tenere in mente che l'astrazione è tutto.*

E per finire con due brevi impressioni sui giochi provati oggi in sala Performance:

Finalmente ho messo le mani su **In Space We Brawl**, che è praticamente pronto. I ragazzi che ci hanno lavorato non perdono occasione di guidarvi nell'apprendimento, il che però non è proprio il massimo per un gioco multigiocatore che dovrebbe essere immediato. Ci sono un sacco di opzioni tra cui scegliere, tra navi e armi diverse, però.

Tutto solo soletto su un tavolino sta poi **There Shall Be Lancing** (Sophie Houlden), una sfida aerea con la lancia in resta per due giocatori, dove i round sembrano rapidi. Dategli un'occhiata e cercate di giocarlo in due, magari con l'inafferrabile sviluppatrice...

A domani per l'ultima puntata.

Tommaso Mongelli

www.fandonia.net