

Innovazione & Lavoro

Il videogioco horror nato in Università adesso cerca i finanziatori

Svegliarsi di colpo senza memoria dentro una magione spettrale e, tra enigmi da risolvere e colpi di scena dalle tinte dark, cercare di salvarsi. Non ricordare il proprio nome, la propria vita, i propri limiti. No, non è la trama di uno psico-thriller ma è quella di un videogioco horror nato dall'inventiva di dieci studenti dell'Ateneo di Catania.

Sono loro gli allievi del corso di "Sviluppo giochi digitali" – insegnamento del corso di laurea triennale in Informatica del dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università etnea – coordinati dal loro docente Filippo Stanco, il quale ha voluto fare un esperimento didattico: passare dalla teoria alla pratica.

Così, per sei mesi, gli studenti del professor Stanco hanno lavorato a un progetto che è diventato realtà fuori dalle aule didattiche. «Un progetto a costo zero – spiega il docente – a cui abbiamo lavorato con pas-

sione ed entusiasmo e che è diventato un videogioco di alta qualità». A coordinare i ragazzi sono stati anche due esperti collaboratori del prof Stanco, Luigi Claudio Viagrande e Dario Allegra che, in poche settimane, hanno creato una demo professionale del videogioco dal titolo "A state of Limbo". Dopo il successo della demo, il videogioco potrebbe essere prodotto per la sua condivisione. «Al momento il progetto non ha avuto né costi né ricavi – spiegano gli inventori – ma nel futuro potrebbe essere una realtà concreta e ne siamo orgogliosi. Servirebbe uno sponsor».

Del gruppo di studio diventato vero e proprio gruppo di lavoro fanno parte Angelica Maria Meros (3D artist), Clarissa Carbonaro e Claudio Di Maida (programmatori e game desi-

gner), Rosario Catania, Enrico Cosentino, Paolo Di Gregorio, Roberto Rizza e Alessandro Salvatore Verde-

rame (programmatori), Mario Alberto d'Arrigo (sound designer) e Andrea Filippo Salemi (programmatore e sound designer). Hanno partecipato, inoltre, Simone Destro, Massimo Di Dio e Letizia Lo Mastro dell'Accademia di Belle arti di Catania.

Ognuno, dunque, secondo le proprie inclinazioni ha preso parte al progetto. «Di solito ogni studente conclude il corso presentando un progetto individuale che consiste in un semplice videogioco – spiega Stanco – l'esperimento nasce dall'idea di mettere insieme il lavoro di più studenti, provenienti dai corsi di Informatica e Ingegneria informatica dell'Università di Catania e Accademia delle Belle arti di Catania, al fine di produrre un unico progetto decisamente più ambizioso dimostrando come grazie al lavoro in team sia possibile raggiungere ottimi risultati anche in ambito didattico». Ed è proprio grazie a questa si-

nergia che nasce il videogioco in cui le capacità personali, i percorsi di studio e la forte motivazione degli studenti sono stati a fondamento del progetto che, dal prossimo anno, diventerà spunto per altri game a cui lavorare.

Un videogioco del genere "survival horror", come spiega Allegra. «Il giocatore, risolvendo indovinelli e interagendo con dei personaggi non giocanti scoprirà alcuni elementi storici relativi alla magione in cui si svolge la trama, fornendo un background che lascia aperto ad un eventuale sviluppo futuro». La trama è, appunto, quella noir di un ignaro individuo che si sveglia all'interno di

un inquietante palazzo dominato da tinte scure e spettrali in cui le anime e gli spiriti lo guidano per ritrovare se stesso. Ce la farà? «Solo chi ritrova i suoi ricordi, sconfiggendo i propri demoni, vince». – **i. d. b.**

© RIPRODUZIONE RISERVATA





Il videogioco
"A state of Limbo".
Dopo il successo
della demo, il
videogioco
potrebbe essere
prodotto per la sua
condivisione
Attualmente
l'Università è a
caccia di uno sponsor