



## Tema del progetto

Il progetto nasce dall'intento di esplorare i temi del Dolcestilnovo italiano e valorizzare il patrimonio culturale di Ascoli Piceno attraverso un approccio innovativo che utilizza il videogioco come medium. Grazie alla sua capacità di unire multimedialità e interattività, il videogioco offre un'esperienza immersiva e coinvolgente, ideale per la divulgazione culturale.

La narrazione si combina con una serie di enigmi e sfide, progettati per stimolare la riflessione e il ragionamento, favorendo l'interazione attiva del giocatore con l'ambiente virtuale, trasformando l'apprendimento in un'esperienza immersiva.



## Cecco d'Ascoli e il Dolcestilnovo

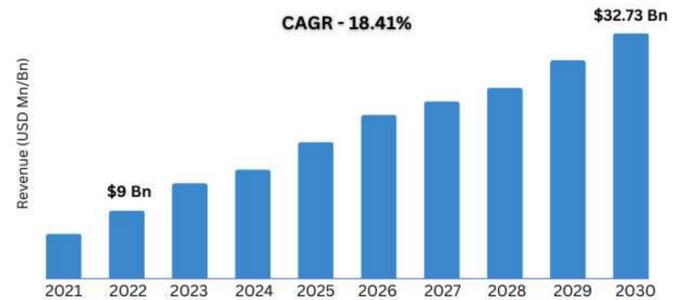
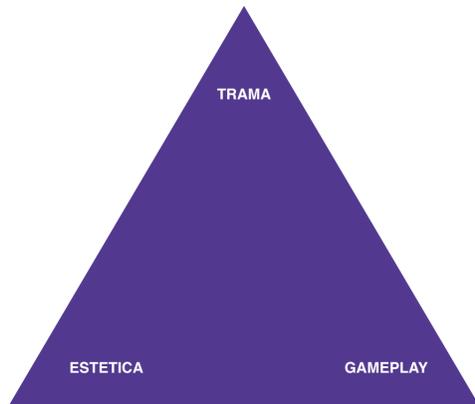
La figura di Cecco d'Ascoli è stata scelta come fulcro del progetto, rappresentando un collegamento naturale tra la tradizione letteraria stilnovista e il patrimonio culturale di Ascoli. Il giocatore, guidato dai versi dell'opera L'Acerba, intraprende un viaggio introspettivo in una sorta di "anticommedia" dantesca, riflettendo su temi universali quali l'amore, la conoscenza e il destino. Per arricchire ulteriormente l'esperienza, il progetto integra elementi di folklore locale legati a Cecco d'Ascoli, enfatizzando il fascino della letteratura e del mondo medievale.



## Serious Game

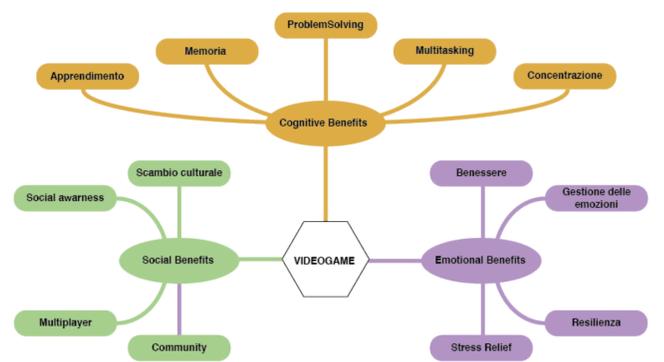
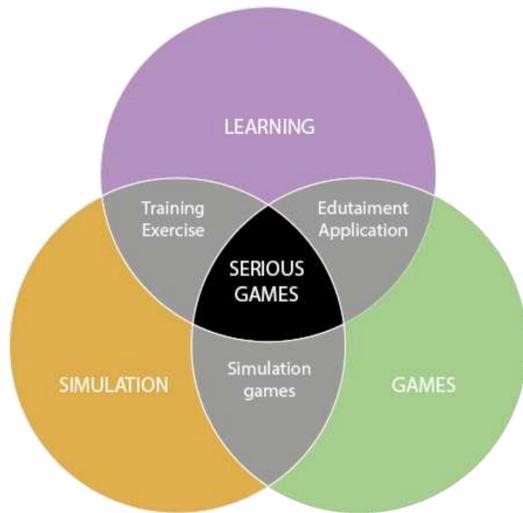
I serious games sono videogiochi progettati non solo per intrattenere, ma anche per educare, formare e sensibilizzare su temi specifici. Grazie all'uso di meccaniche ludiche, questi giochi trasformano l'apprendimento in un'esperienza interattiva e coinvolgente. Oltre allo scopo educativo l'impiego di questo medium permette: sviluppo di capacità cognitive come la creatività, l'attenzione e il problem solving; favorisce la socializzazione incoraggiando la cooperazione e il lavoro di squadra; contribuisce al benessere emotivo regolando i livelli di ansia e stress.

Negli ultimi anni, il settore ha registrato una crescita significativa, con un valore di mercato stimato a 9 miliardi di dollari nel 2023, destinato a superare i 24 miliardi entro il 2027. Il successo dei serious games si basa sulla loro capacità di sfruttare l'interattività e l'immersione tipiche del medium videoludico, offrendo esperienze formative che superano i limiti dei metodi tradizionali. Con un approccio learning by doing, i giocatori possono apprendere abilità e conoscenze in un ambiente sicuro e stimolante.



## Heritage Game

Gli Heritage Game sono una tipologia di serious game dedicata alla valorizzazione e alla diffusione del patrimonio culturale e storico. Attraverso ricostruzioni digitali e interattività, permettono ai giocatori di esplorare ambienti e tradizioni del passato, combinando intrattenimento e apprendimento per preservare la memoria culturale.

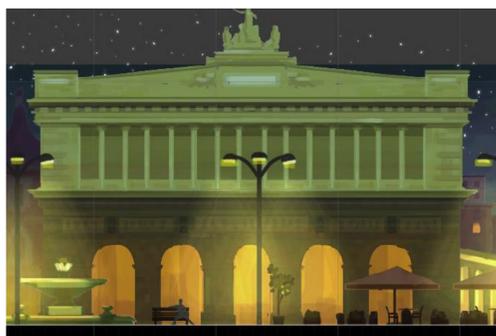


## Obbiettivi

Il progetto mira a valorizzare il patrimonio culturale ascolano attraverso i versi de L'Acerba e a comunicare i contenuti dell'opera di Cecco d'Ascoli e della poetica stilnovista mediante il medium innovativo del videogioco, dimostrando come quest'ultimo possa superare i limiti della narrativa tradizionale, offrendo una forma di apprendimento coinvolgente e invitando il giocatore non solo a conoscere, ma anche a riflettere e interiorizzare i contenuti culturali in modo personale e profondo.

## Casi studio

Per sviluppare un'esperienza narrativa e interattiva di valore, mi sono ispirato a una selezione di serious game noti per la loro capacità di coniugare intrattenimento e apprendimento. Tra questi, Father & Son di Fabio Viola si distingue per il suo approccio emozionale, che lega le vicende personali dei protagonisti alla valorizzazione del patrimonio culturale. Re-Mission di Hope Lab, invece, utilizza il medium videoludico per affrontare tematiche legate alla salute, offrendo un'esperienza educativa e motivazionale per aiutare i giovani pazienti nella lotta contro il cancro. Infine, Variant: Limits, di Triseum, dimostra come i videogiochi possano essere strumenti efficaci per l'insegnamento di materie complesse come il calcolo matematico, integrando apprendimento attivo e immersività narrativa. Questi titoli rappresentano modelli di riferimento per creare un gioco che sia al contempo coinvolgente e significativo.



Father&Son, Fabio Viola, 2017



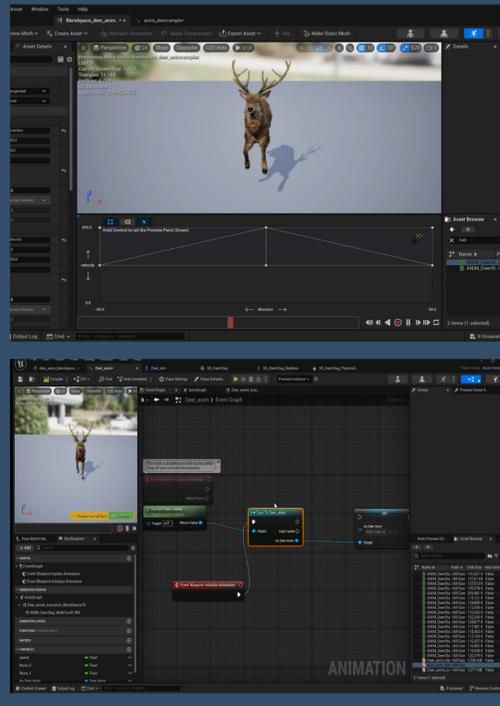
Re-Mission, Hope Lab, 2006



Variant Limits, Triseum, 2017

# Livello I

## Rigging and animation



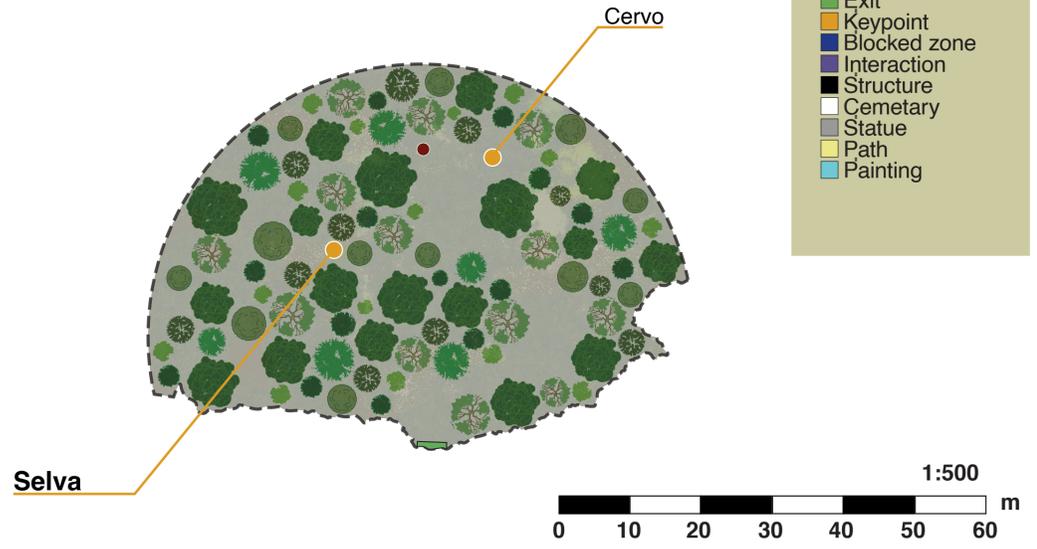
## Workflow

Gli elementi architettonici principali come l'altare centrale, la chiesa distrutta sono asset originali mentre il mausoleo di Petrarca, il Mausoleo di Dante, sono riproduzioni dei loro monumenti funebri e il ponte di Cecco e il Forte Malatesta sono repliche di due simboli della città di Ascoli Piceno. Gli asset, esportati in formato FBX, sono stati integrati in Unreal Engine per essere posizionati nei livelli e perfezionati in fase di progettazione. La decorazione delle ambientazioni è stata poi completata con l'impiego di asset forniti da librerie gratuite come Quixel e Sketchfab come formazioni rocciose colonne e altri props.

Le Blueprint sono state essenziali per la gestione degli elementi di gioco, oltre ad essere state utilizzate per creare effetti di interazione.

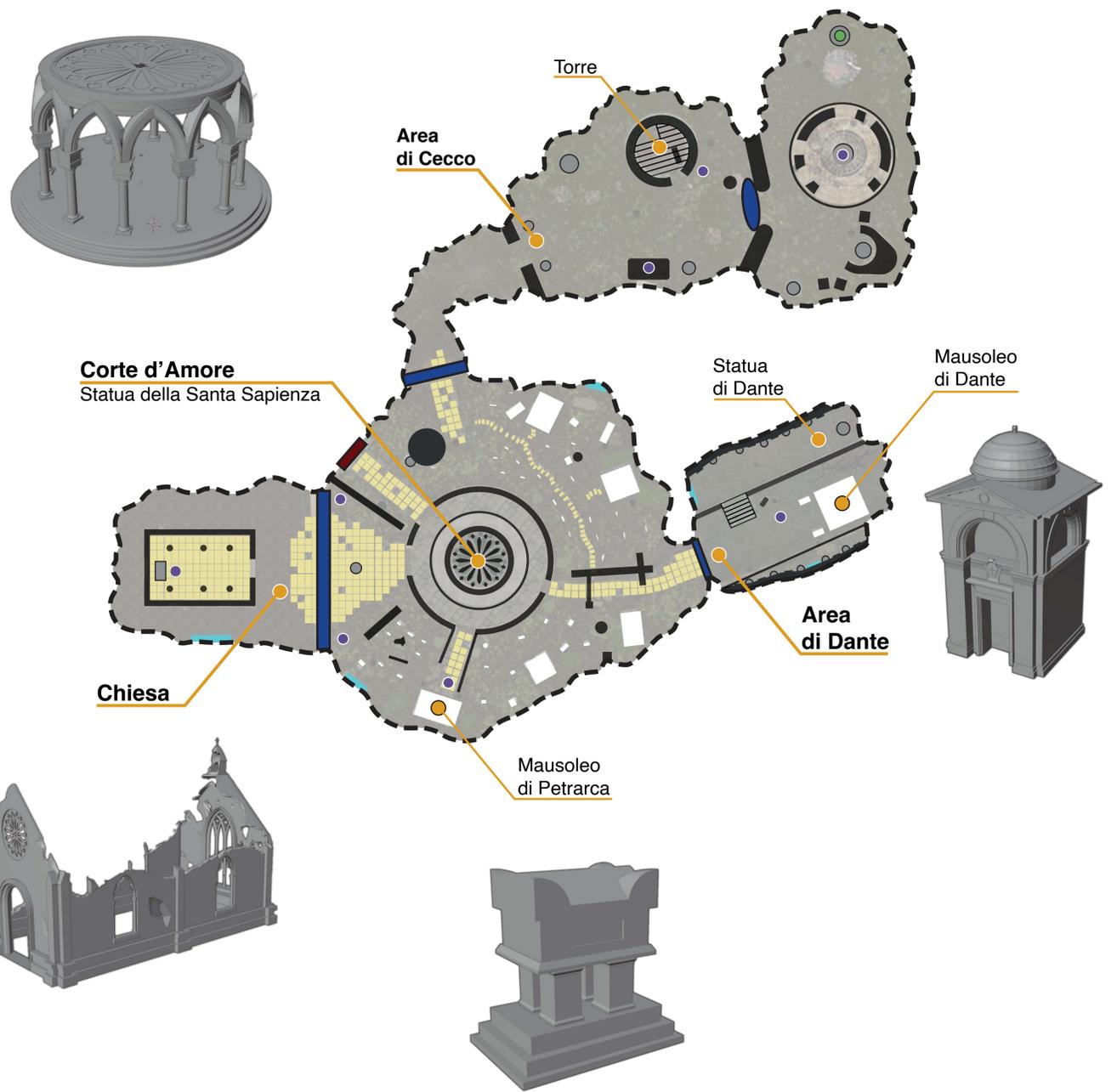
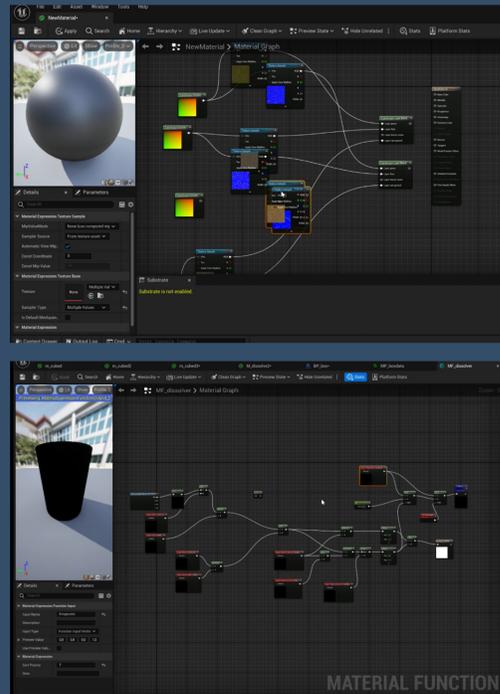
### Legenda

- Start
- Exit
- Keypoint
- Blocked zone
- Interaction
- Structure
- Cemetary
- Statue
- Path
- Painting



# Livello II

## Material sistem

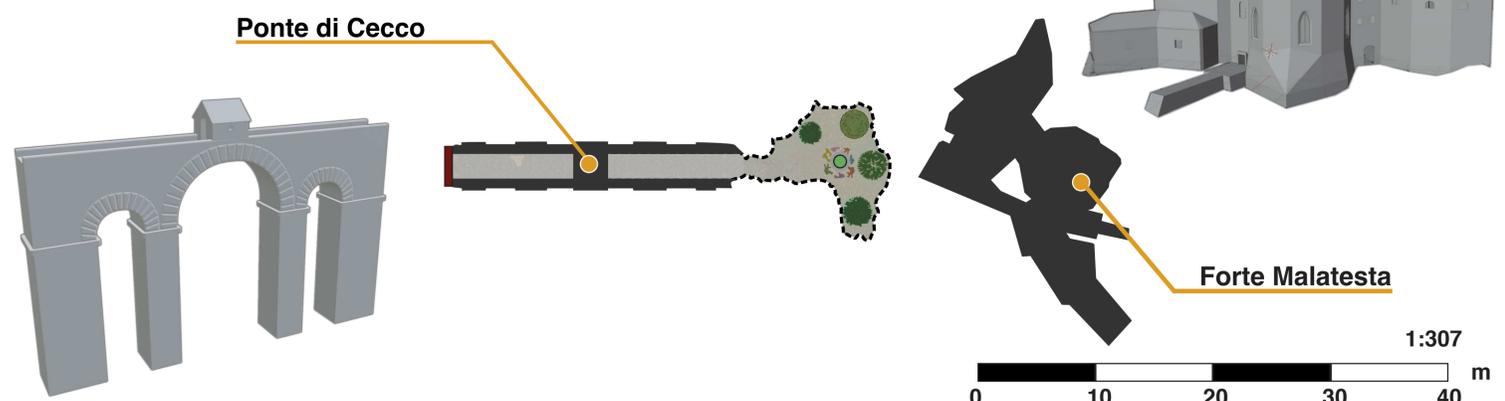


## Mesh Editing



# Livello III

## UV map Editing



# Sinossi

Il giocatore si risveglia in un prato nebbioso al tramonto, circondato da una foresta. Qui incontra un cervo luminescente che lo guida alla Corte d'Amore, una grotta che ospita le tombe dei poeti stilnovisti. Questo luogo, illuminato dalla luce lunare, emana un'atmosfera solenne. Al centro si trova un chiostro con la statua di una donna, simbolo della Sapienza divina, che invita alla riflessione interiore. Attraverso i versi stilnovisti e l'opera L'Acerba di Cecco d'Ascoli, il giocatore intraprende un viaggio ascetico sull'amore nelle sue dimensioni terrena e spirituale. All'alba, attraversa il Ponte di Cecco, simbolo del passaggio tra il mondo fisico e quello spirituale, fino al Forte Malatesta. Qui, il cervo riappare rivelandosi come lo spirito di Cecco, il quale spiega il significato trascendente dell'amore come sapienza divina, completando il percorso interiore del giocatore.

## 1 Selva



Inseguì il cervo

*"E se peccando smarrisci la via,  
A penitenza ragion ti conduca  
Sì che non caggi nella morte ria.  
Mira la morte come forte rugge:  
Togli il desio che il cuor ti manda  
E pensa che la vita ognora fugge.  
Certa è la morte, ma non certa  
l'ora:  
Però resisti combattendo, ed ora."*

*l'Acerba, Libro III cap XV vv(25-32)*

## 2

### Corte d'Amore

*"O quanto è forte l'amorosa fiamma  
Che vien da immaginar di cosa bella  
Che per disio tutto il cor s'infiamma!  
Ben è più casto, ben è più beato  
Se amor che nasce da simile stella  
Non rompe l'uomo poi che è innamorato."*

*l'Acerba, Libro II cap XI vv. (13-18)*



Interpreta i versi



Prendi la torcia

*"Questa è la donna qual mai non  
coverse  
Spera alcuna d'umana qualitate,  
Avvegna che nel mondo qui converse  
Fu innanzi il tempo e innanzi il ciel  
sua vista;  
Qui fa beata nostra umanitate  
Seguendo il bene che per lei s'acquista."*

*l'Acerba, Libro III, cap.II vv.(19-24)*



Statua della Santa Sapienza



Interagisci con i bracieri



Sblocco Area della Chiesa



Accedi alla Chiesa

*"Nell'uomo secco con le chine spalle  
Non s'affatica la virtù del cielo,  
E raggio di salute non gli falle,  
Nel vile sterpo si mostra bel fiore,  
E se la vista di ciò ti fa velo,  
Guarda nel cerchio che muove splendore."*

*l'Acerba, Libro II, cap XI, vv.(13-18)*



Prendi la rosa



Offri la rosa alla statua della Santa Sapienza

*"O voi ch'avete li intelletti sani,  
Mirate la dottrina che s'asconde  
Sotto 'l velame de li versi strani."*

*La Divina Commedia, Purgatorio, Canto VIII, vv. (19-21)*



Statua di Dante

*"Provate, cieli, la vostra chiarezza  
E correggete di questi l'errore  
Che falsamente appellan gentilezza.  
Fu già trattato con le dolci rime  
E definito il nobile valore  
Dal Fiorentino con l'antiche lime."*

*l'Acerba, Libro II, cap.XII vv.(1-6)*



Interagisci con l'aquila



Accedi alla Area di Dante



Sblocco porte



Accedi alla Area di Cecco



Leggi il libro

*"Non intendo trattar d'amor divino  
Come dell'alma nostra è somma vita,  
Chè qui di lui parlar non posso a plino.  
D'amor che nasce per virtù di sangue  
Che per natura nelli nati alita  
lo lasso, e dico come lo cor langue."*

*l'Acerba, Libro III, cap. I, vv.(85-90)*

*"Non intendo trattar d'amor divino  
Come dell'alma nostra è somma vita,  
Chè qui di lui parlar non posso a plino.  
D'amor che nasce per virtù di sangue  
Che per natura nelli nati alita  
lo lasso, e dico come lo cor langue."*

*Libro III, cap. I, vv.(85-90)*



Vai alla torre



Sali la scala



Scegli la pietra alchemica

*"La pietra asbesto, se in fuoco s'accende,  
Per cosa natural non sarà morta  
Ma sempre come stella li risplende.  
È come ferro in vista il suo colore.  
Altra virtù in sé, dico, non porta,  
Ma alcun vuol dire che vaglia ad amore."*

*Libro III, cap. XIII, vv. (7-12)*



Sblocco porta



Posiziona l'oggetto corretto sul piedistallo

*"E levi la virtù intellettiva  
Veggendo che peonia vien da Luna  
E da Saturno vien la sempreviva,  
E dodici erbe da cotanti signi.  
Ciascuna, quando regna la Fortuna,  
Rimuove e stringe tutti umor maligni."*

*l'Acerba, Libro III, cap. XVIII, vv.(71-76)*



Apri il baule



Porta l'asbesto all'altare



Offri la pietra all'altare



Passaggio al prossimo livello



Finale

*"Il nostro fine è di vedere Osanna.  
Per nostra santa fede a lui si sale,  
E senza fede l'opera si dannà.  
Al santo regno dell'eterna pace  
Convienci di salir per le tre scale,  
Ove l'umana salute non tace"*

*l'Acerba, Libro IV, cap. XII, vv. (63-68)*

*"Io son dal terzo cielo trasformato  
In questa donna, ch'io non son chi tui,  
Per cui mi sento ognora più beato.  
Da lei prese forma lo mio intelletto  
Mostrandomi salute gli occhi suoi,  
Mirando la virtù nel suo cospetto."*

*l'Acerba, Libro III, cap. I, vv. (133-138)*



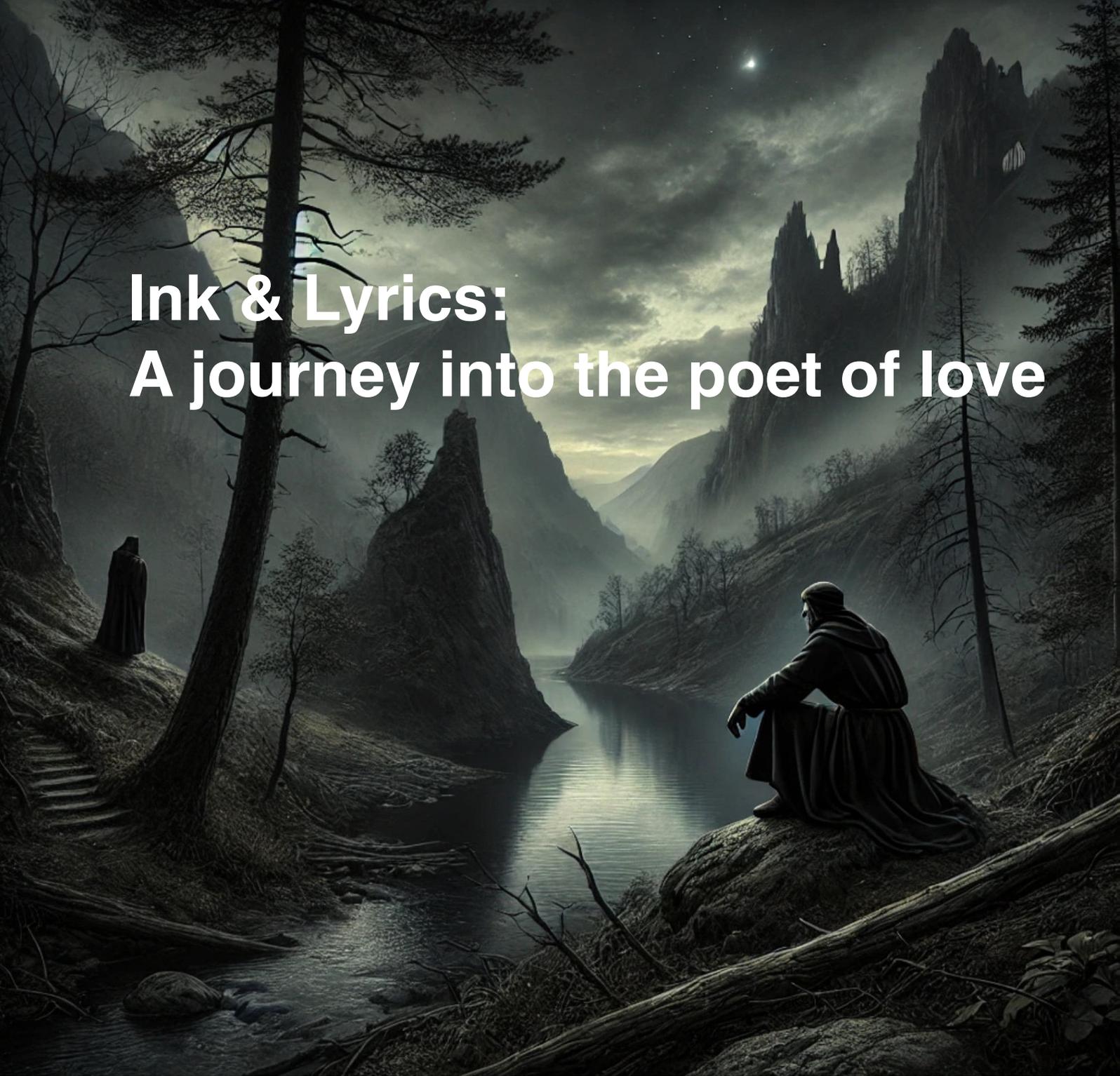
Arriva alla statua



Attraversa il ponte

## 3

### Ponte di Cecco



# Ink & Lyrics: A journey into the poet of love

Tesi di Laurea in Design Industriale e Ambientale

# Ink & Lyrics: A journey into the poem of Love

Studente: Fabio Fazzini  
Relatore: Alessandro Basso  
Corelatore: Federico Oppedisano  
Anno: 2024



S A A D

Scuola di Ateneo  
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"  
Università di Camerino



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO**  
**SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”**

**CORSO DI LAUREA IN**  
*Disegno Industriale e ambientale*

**TITOLO DELLA TESI**

*Ink & Lyrics: A journey into the poem of Love*

*Laureando/a*  
**Nome** *Fabio Fazzini*

**Firma** *Fabio Fazzini*

*Relatore*  
**Nome** *prof. Alessandro Basso*

**Firma** *Alessandro Basso*

*Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i*

*prof. Federico Oppedisano*

**ANNO ACCADEMICO**

*2024/25*

# Indice

|                                                          |  |
|----------------------------------------------------------|--|
| <b>Introduzione.....</b>                                 |  |
| Tema del progetto.....                                   |  |
| <b>Il Videogioco.....</b>                                |  |
| Breve storia dei videogiochi.....                        |  |
| Impatto dei videogiochi sulla società.....               |  |
| Il videogioco come mezzo comunicativo.....               |  |
| Serious games.....                                       |  |
| <b>Concept .....</b>                                     |  |
| Scenario.....                                            |  |
| Target.....                                              |  |
| Riferimenti grafico e narrativo.....                     |  |
| <b>Riferimenti poetico e letterari.....</b>              |  |
| Cecco d'Ascoli.....                                      |  |
| Folklore e leggende.....                                 |  |
| Il rapporto con Dante Alighieri.....                     |  |
| “L'Acerba”.....                                          |  |
| Il Dolce Stilnovo.....                                   |  |
| Cecco d'Ascoli e lo Stilnovo.....                        |  |
| Il significato del Dolcestilnovo e i Fedeli d'Amore..... |  |
| <b>Project.....</b>                                      |  |
| Game Design.....                                         |  |
| Level Design.....                                        |  |
| Workflow: Landscape.....                                 |  |
| Workflow: Illumination.....                              |  |
| Workflow:Asset.....                                      |  |

**Software Utilizzati.....**  
    Photoshop.....  
    Premiere.....  
    Blender.....  
    Twinmotion.....  
    Unreal Engine 5.....  
**Gallery.....**





# Introduzione

Questa tesi intende esplorare le potenzialità di un medium relativamente nuovo e in continua evoluzione, ovvero quello del videogioco, come strumento per la valorizzazione del patrimonio culturale. Con l'aiuto del prof. Alessandro Basso, è stato scelto Unreal Engine 5 come motore grafico per la realizzazione del progetto che ha come obiettivo principale la promozione e la riscoperta di Ascoli Piceno e del suo ricco patrimonio culturale. La scelta di Unreal Engine 5 è motivata dalle sue capacità avanzate di rendering e interazione, che consentono una rappresentazione immersiva e realistica dei luoghi e delle atmosfere dell'epoca, offrendo un'esperienza interattiva che permette di esplorare i temi culturali e letterari in modo innovativo.

Il videogioco proposto si concentra sulla divulgazione dell'opera "L'Acerba" di Cecco d'Ascoli, una figura misteriosa ed esoterica, profondamente legata al folklore locale e alla corrente letteraria del Dolce Stilnovo, uno dei patrimoni culturali italiani più importanti. Cecco d'Ascoli, poeta, scienziato e astrologo, è stato una figura controversa, che attraverso la sua opera "L'Acerba" ha sfidato il pensiero dominante dell'epoca. Questa sua natura controcorrente ha ispirato la creazione di un videogioco che si pone come una sorta di "anticommedia" dantesca, un viaggio ascetico che, attraverso i versi dell' Acerba, conduce il giocatore in un'esperienza introspettiva e simbolica. La scelta di utilizzare Cecco d'Ascoli come figura centrale del gioco non è casuale: egli incarna non solo il patrimonio letterario stilnovista, ma anche l'aspetto esoterico e misterioso del folklore ascolano. L'intreccio di questi elementi consente di costruire un'esperienza che va oltre il semplice intrattenimento, trasformando il videogioco in uno strumento di divulgazione culturale. Attraverso una serie di enigmi e sfide simboliche, il giocatore è invitato a riflettere sui temi dell'opera di Cecco, come l'amore, il destino e la fortuna, inseriti in un contesto mistico ricco di suggestioni.

# Il videogioco

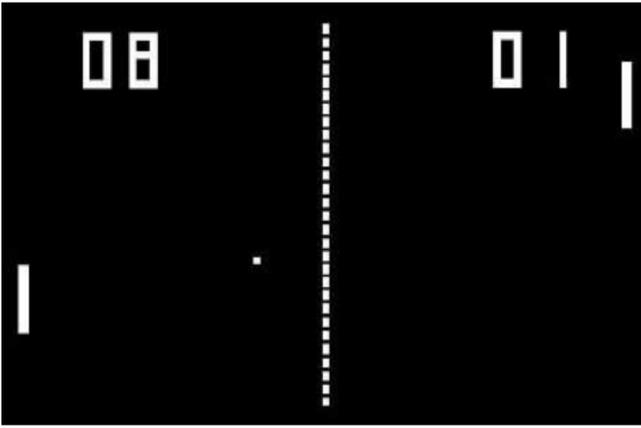


PRESS START

INSERT COINS (0)

# Storia dei videogames

La storia dei videogiochi è un affascinante viaggio che attraversa decenni di innovazione tecnologica e cambiamenti culturali. Negli anni '50 e '60, il mondo, appena uscito dalla devastazione della Seconda Guerra Mondiale, era immerso in un clima di tensione geopolitica. La rivalità tra le due superpotenze vincitrici, Stati Uniti e Unione Sovietica, influenzò profondamente lo sviluppo tecnologico, portando a una corsa agli armamenti e a una competizione spaziale. Le innovazioni tecnologiche militari, come i primi computer utilizzati per calcolo e scrittura, iniziarono a diffondersi anche in ambiti accademici. In questo contesto, nel 1952 il fisico Alexander S. Douglas sviluppò OXO presso l'Università di Cambridge, una versione elettronica del tris. Considerato il primo videogioco, utilizzava uno schermo a tubo catodico per interagire con l'utente, sebbene fosse completamente scriptato. Mentre i test bellici nucleari si intensificavano un fisico che aveva lavorato alla bomba atomica, cambiò la percezione delle persone comuni nei confronti del "bottone", associato al potere distruttivo della bomba atomica. Si tratta di Willy Higinbotham che nel 1958 creò Tennis for Two, una simulazione di tennis su un oscilloscopio. Questa fu la prima esperienza ludica godibile ai comandi di un computer, segnando un ulteriore passo verso la gamification delle interazioni umane. Le apparecchiature più costose dell'epoca furono usate per un nuovo scopo, giocare. Negli anni '60, l'interesse per lo spazio dominava i media e influenzava la cultura popolare, inclusa la letteratura, con la nascita della fantascienza. Questo ispirò programmatori come Steve Russell e altri programmatori del Massachusetts Institute of Technology (MIT) che nel 1962 creò "Spacewar!" Questo gioco permetteva a due giocatori di controllare delle astronavi mentre cercavano di distruggersi a vicenda, evitando la gravità di una stella centrale. Inoltre l'introduzione di controller rudimentali per Spacewar! segnò un passo importante nell'interazione videoludica, ponendo le basi per il design dei dispositivi di



**Fig.1:** Schermata del gioco Pong (1972)



**Fig.2:** Cabinato di PONG. Immagine da [https://www.gamesurf.it/media/pong\\_62a950654f/cover\\_article\\_big.webp](https://www.gamesurf.it/media/pong_62a950654f/cover_article_big.webp)

input futuri. Questi primi controller erano semplici joystick che permettevano ai giocatori di manovrare le astronavi con movimenti direzionali, anticipando le interfacce più sofisticate che sarebbero seguite.

Negli anni '70, la Guerra del Vietnam portava il dolore e la disperazione del conflitto direttamente nelle case delle persone attraverso le immagini trasmesse dalla televisione, un mezzo di comunicazione passivo su cui non si aveva controllo. Nel 1972, progettata Ralph Baer, venne lanciata la Magnavox Odyssey, la prima console domestica per videogiochi. Sebbene la console fosse rudimentale, capace di visualizzare solo semplici forme geometriche su uno schermo televisivo e priva di sonoro o capacità di tenere punteggi, segnò una svolta epocale, portando i videogiochi direttamente nelle case delle persone, segnando una rivoluzione significativa nel modo in cui i videogiochi venivano consumati, cambiando per sempre il modo di vivere la televisione. Nello stesso anno, l'industria videoludica conobbe il suo primo grande successo commerciale con **PONG**, sviluppato da Atari. Questo gioco arcade semplice ma coinvolgente divenne rapidamente un fenomeno culturale, vendendo oltre 19.000 cabinati. Era nata l'industria videoludica, destinata a rivoluzionare l'intrattenimento per sempre.

Con il successo di PONG, il settore videoludico iniziò a evolversi rapidamente, e verso la fine degli anni '70 il Giappone divenne un protagonista chiave nell'industria. Titoli iconici come **Space Invaders** (1978) e **Pac-Man** (1980) segnarono l'epoca d'oro dei videogiochi arcade. In particolare Pac-Man, realizzato da Namco, introdusse una vera

innovazione, grazie alla presenza di un protagonista facilmente riconoscibile e con cui i giocatori potevano immedesimarsi. A differenza di molti altri giochi dell'epoca, focalizzati su sparatorie e tematiche tradizionalmente indirizzate a un pubblico maschile, Pac-Man affrontava il tema universale del mangiare, ampliando l'appeal verso un'utenza più diversificata, incluse le donne. Lo stile visivo del gioco contribuì ulteriormente al suo successo, rendendo il gioco non solo una pietra miliare dell'industria videoludica, ma anche un simbolo della cultura pop giapponese.

Nel 1977, l'Atari ispirandosi alla Magnavox Odyssey, lanciò sul mercato la Atari 2600, una console che portò i videogame dalle sale giochi all'interno delle mura domestiche. L'Atari 2600, fu una delle prime console a utilizzare cartucce intercambiabili per la distribuzione dei giochi, permettendo così agli utenti di ampliare la propria libreria di titoli. Grazie a titoli iconici come Space Invaders, la console si rivelò un enorme successo commerciale, divenne il sistema di gioco dominante negli anni '70 e '80, trasformando il panorama dell'intrattenimento e segnando l'inizio di una nuova era per i videogiochi. Tuttavia, il settore subì una crisi significativa nel 1983, nota come la crisi dei videogiochi, causata da un eccesso di offerta e dalla scarsa qualità di molti titoli sul mercato. Questa crisi portò a un crollo delle vendite e alla chiusura di molte aziende del settore.

Sull'altro versante geopolitico, nell'ex Unione Sovietica c'era un clima tetto, di stagnazione politica, privo di frivolezze e intrattenimenti. E'



**Fig.3:** Schermata del gioco Space Invaders. (1978) Immagine da [https://media.wired.com/photos/6435e4de07f19c7bfb8c7f90/master/w\\_1600%2Cc\\_limit/space-invaders-atari-2600.png](https://media.wired.com/photos/6435e4de07f19c7bfb8c7f90/master/w_1600%2Cc_limit/space-invaders-atari-2600.png)



**Fig.4:** Schermata del gioco Pacman (1980)

in questo contesto che, Alexey Pajitnov nel 1984 creò **Tetris**, un gioco completamente diverso, poiché si basava su una meccanica di gioco semplice ma coinvolgente, che richiedeva abilità e strategia per allineare blocchi di forme diverse in modo da completare righe orizzontali. Tetris non solo si distaccava dalle produzioni commerciali americane caratterizzate da grafica elaborata e costi elevati, ma rappresentava anche un approccio minimalista che enfatizzava la giocabilità.

In Giappone, Nintendo lanciò il Nintendo Entertainment System (NES) nel 1985. In questo scenario povero di giochi accattivanti, il NES introdusse titoli iconici come **Super Mario Bros.** (1985), che presentava per la prima volta un protagonista riconoscibile, influenzato dalla cultura dei manga e degli anime. Questo personaggio divenne un simbolo del brand Nintendo, rendendo i videogiochi più attraenti per un vasto pubblico. Con il successivo lancio di **The Legend of Zelda** (1987), Nintendo aggiunse profondità ai giochi, introducendo una trama e dei personaggi, trasformando i videogame in esperienze immersive.

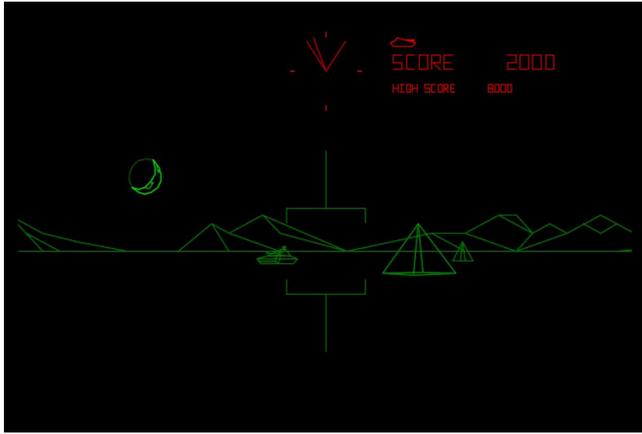
Negli anni '90, l'industria videoludica subì una rivoluzione grazie all'avvento di nuovi processori e tecnologie grafiche avanzate, che permisero di passare da un'ambiente bidimensionale ad uno 3D. Uno dei pionieri in questo campo fu Battlezone, un gioco arcade del 1980 che utilizzava grafica vettoriale per offrire un'esperienza in prima persona. Questo titolo ha aperto la strada agli sparatutto in prima persona moderni. Questo genere fu portato ad un livello successivo con titoli come **Wolfenstein** (1992) e **Doom** (1993), che permettevano ai gioca-



**Fig.5:** Schermata del gioco SuperMario Bros (1985)



**Fig.6:** Schermata del gioco Legend of Zelda (1987)



**Fig.7:** Schermata del gioco Battlezone (1980)



**Fig.8:** Schermata del gioco Doom (1993)

tori di esplorare ambienti tridimensionali e combattere nemici in tempo reale. Questi titoli portarono l'ultraviolenza nei videogame causando un grande dibattito su questo tema e sull'influenza dei videogame sui giovani. L'innovazione tecnologica e la crescente domanda di esperienze più immersive e tematiche più adulte trovarono ulteriore spinta nell'introduzione di nuovi supporti di memorizzazione. Si passò infatti dalle cartucce, che potevano contenere 16 Mb ai più moderni CD-ROM che permettevano di sfruttare 650 Mb consentendo la creazione di giochi più complessi. In questo contesto, fece la sua comparsa la PlayStation, lanciata nel 1994 da Sony, che giocò un ruolo cruciale nel trasformare il panorama videoludico. La PlayStation non solo introdusse una nuova era di grafica e gameplay, ma ampliò anche il mercato dei videogiochi, attirando un pubblico più maturo e diversificato grazie a titoli iconici come **Final Fantasy VII**, **Metal Gear Solid**, ed in seguito **Grand Theft Auto**, che stabilirono nuovi standard per la narrazione nei videogiochi, portando temi più profondi, maturi e coinvolgenti. Con l'avvento del nuovo millennio, la tecnologia continuò a progredire rapidamente. L'introduzione di Internet portò alla nascita del gioco online e dei MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), come **World of Warcraft**, che trasformarono il modo in cui i giocatori interagivano tra loro. Questi giochi permisero a milioni di persone di connettersi e collaborare in mondi virtuali condivisi, creando comunità globali che trascendevano le barriere geografiche. Negli anni 2000 e oltre, il panorama videoludico ha continuato a evol-



**Fig.9:** Immagine da [https://ideassociation.com/wp-content/uploads/2024/02/shutterstock\\_2078709427-scaled.jpg](https://ideassociation.com/wp-content/uploads/2024/02/shutterstock_2078709427-scaled.jpg)

versi con l'emergere di nuove piattaforme come i dispositivi mobili e la realtà virtuale. I giochi per smartphone hanno reso i videogiochi accessibili a un pubblico ancora più vasto, mentre la realtà virtuale ha aperto nuove frontiere per l'immersione e l'interattività. Titoli come **Pokémon GO** hanno dimostrato come i videogiochi possano integrarsi nella vita quotidiana degli utenti, utilizzando tecnologie innovative per creare esperienze coinvolgenti nel mondo reale.

Oggi, i videogiochi rappresentano una delle forme di intrattenimento più influenti e redditizie al mondo. L'industria ha visto una crescente professionalizzazione, con eventi come l'E3 (Electronic Entertainment Expo) e il Gamescom che attirano milioni di visitatori ogni anno. Inoltre, i videogiochi hanno iniziato a essere riconosciuti non solo come strumenti di intrattenimento ma anche come mezzi educativi e comunicativi efficaci. La loro capacità di coinvolgere attivamente i giocatori e di affrontare tematiche complesse li ha resi un medium versatile e potente nel panorama culturale contemporaneo.

La storia dei videogiochi è caratterizzata non solo una cronaca delle innovazioni tecnologiche ma anche un racconto delle dinamiche sociali e culturali che hanno trasformato questo medium da semplici

esperimenti elettronici a una forma d'arte riconosciuta a livello globale. Con ogni nuova generazione di console e innovazione tecnologica, i videogiochi continuano a sfidare le convenzioni tradizionali dell'intrattenimento, aprendo nuove opportunità per la creatività e l'espressione personale.



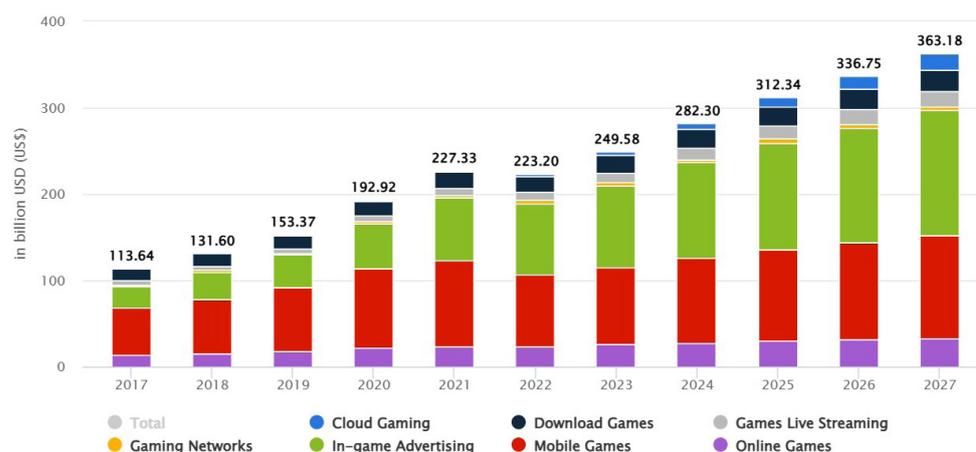
**Fig.10:** Immagine da [https://media-assets.wired.it/photos/65eb2f017dbea-e2c006484fb/16:9/w\\_2240,c\\_limit/Retrogaming-console.jpeg](https://media-assets.wired.it/photos/65eb2f017dbea-e2c006484fb/16:9/w_2240,c_limit/Retrogaming-console.jpeg)

# Impatto dei videogame nella società

Negli ultimi decenni, i videogiochi sono diventati uno dei principali motori dell'intrattenimento globale, con un valore di mercato che ha raggiunto circa 200 miliardi di dollari nel 2023, e che potrebbe raggiungere i 300 miliardi entro il 2026, secondo Newzoo. Questo colloca i videogiochi al di sopra di altre industrie creative come il cinema e la musica, dimostrando quanto siano diventati centrali non solo economicamente, ma anche culturalmente.

In termini di impatto economico, il gaming non è più visto semplicemente come un mezzo di intrattenimento, ma come un pilastro dell'economia digitale globale. L'industria occupa milioni di persone in tutto il mondo, dall'ideazione e sviluppo dei giochi fino alla commercializzazione e alla distribuzione.

Questa crescita ha anche portato a una maggiore legittimazione culturale dei videogiochi, con il riconoscimento del loro potenziale come



**Fig.11:** Dati e stime dei ricavi del settore videoludico. Source: Statista Market Insight



**Fig.12:** Schermata del gioco Red Dead Redemption 2018



**Fig.13:** Schermata del gioco Last of Us 2, 2020

strumento di comunicazione e come arte interattiva. Titoli come **The Last of Us** o **Red Dead Redemption 2**, grazie alla loro narrativa complessa e cinematografica, sono stati lodati per la qualità del gameplay, ma anche per la profondità emotiva e per la capacità di trattare tematiche complesse come la sopravvivenza, l'etica e la natura umana. Questi giochi dimostrano che il medium videoludico può essere uno spazio per l'esplorazione di storie universali, veicolando messaggi culturali in modo estremamente efficace. Le storie che i giocatori vivono e influenzano direttamente, grazie all'interattività, creano un livello di coinvolgimento che è unico rispetto ad altri media, come il cinema o la letteratura.

Uno degli aspetti più significativi dell'impatto dei videogiochi è la creazione di community. Il mondo del gaming, infatti, è diventato un potente strumento per la socializzazione. L'emergere di giochi online (MMORPG) ha creato l'opportunità per i giocatori di condividere l'esperienza con altri utenti e la formazione di community, che grazie a strumenti come forum, blog dedicati hanno continuato ad accrescere il numero di interazioni. Piattaforme come Discord e Twitch hanno reso ancora più accessibili e dinamiche queste community, rendendole vere e proprie comunità globali.

Durante la pandemia di COVID-19, i videogiochi si sono rivelati cruciali per mantenere la connessione tra le persone, contribuendo al benessere psicologico di molti giocatori. Secondo un'indagine condotta dall'Università di Oxford, giocare ai videogiochi durante i periodi di

**Fig.14:** Immagine da <https://www.game-sguide.it/wp-content/uploads/2024/07/power-up-personale-come-gamer-possano-utilizzare-psicologia-per-crescita-personale.jpg>



isolamento ha contribuito a migliorare l'umore e a ridurre il senso di solitudine per molti utenti, evidenziando l'importanza del gaming anche come strumento di socializzazione e svago in tempi di crisi.

Inoltre, i videogiochi sono stati riconosciuti per il loro contributo allo sviluppo di abilità cognitive e sociali. Studi condotti da istituzioni come l'American Psychological Association indicano che il gaming, soprattutto nei giochi di strategia o negli sparattutto in prima persona, può migliorare le capacità di problem-solving, la velocità di reazione e il pensiero critico. L'interattività richiede ai giocatori di adattarsi rapidamente a nuove situazioni, prendere decisioni strategiche e spesso collaborare in squadre, migliorando così anche le abilità di cooperazione e comunicazione.(Granic et al, 2014)

Il mercato dei videogiochi è estremamente dinamico e ha dimostrato una straordinaria capacità di innovazione tecnologica. L'adozione di tecnologie emergenti come la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) ha ulteriormente spinto i confini di ciò che è possibile nel gaming, offrendo ai giocatori esperienze sempre più immersive. Questo tipo di innovazioni non solo amplia le possibilità per i giocatori, ma ha anche ricadute positive su altri ambiti come la medicina, l'architettura e l'educazione.

Infine, il gaming ha anche un impatto significativo sulla cultura popolare e sulla formazione di nuove identità culturali. Giochi come Fortnite o Minecraft non solo sono diventati fenomeni di massa, ma hanno anche influenzato il modo in cui i giovani interagiscono con il mondo digitale

e con la cultura. I videogiochi hanno creato nuovi spazi di espressione, con mondi virtuali che permettono ai giocatori di esplorare e sperimentare nuove forme di creatività e interazione. Questa influenza va oltre l'intrattenimento, toccando l'arte, la musica e persino la moda. Ormai il gaming ha permeato ogni aspetto della vita moderna, trasformandosi in un medium potente non solo per l'intrattenimento, ma anche per la comunicazione, l'educazione e l'innovazione, rendendo i videogiochi uno dei media più influenti del nostro tempo.



**Fig.15:** Immagine da [https://www.freepik.com/free-photo/man-wearing-vr-glasses-with-gradient-background\\_12688340.htm](https://www.freepik.com/free-photo/man-wearing-vr-glasses-with-gradient-background_12688340.htm)



**Fig.16:** Immagine da <https://x.com/Obsolete-Sony/status/1801555182616199589/photo/1>



**Fig.17:** Schermata tratta dal gioco World of Warcraft



**Fig.18:** Immagine da <https://fancode.pro/wp-content/uploads/2024/09/Screenshot-2024-09-28T194602.715-1.png>

## Videogame come media comunicativi

L'analisi dei videogiochi come medium comunicativo richiede una comprensione delle loro dinamiche interne e del potenziale espressivo unico che offrono. La comunicazione, come affermato dal primo assioma di **Watzlawick (“non si può non comunicare”)**, permea ogni aspetto della nostra interazione con il mondo, e questo vale anche per i videogiochi. Il semplice atto di giocare costituisce già un processo comunicativo.

La multimedialità dei videogiochi rappresenta un ulteriore aspetto distintivo. Mentre cinema e televisione utilizzano immagini e suoni per narrare storie, i videogiochi introducono l'interattività come un elemento fondamentale dell'esperienza. Questo aumenta il grado di immersione, e consente al giocatore di influenzare direttamente il mondo di gioco, modificando gli eventi e, quindi, il messaggio che viene trasmesso. I *videogiochi possono essere definiti “arte viva” proprio per la loro capacità di combinare narrazione e interazione, offrendo un'esperienza dinamica in cui il giocatore non è un mero spettatore, ma un partecipante attivo* (H.Jenkins,2004). Ciò si manifesta attraverso un dialogo tra il giocatore e il software, che si sviluppa su più livelli. Il primo da considerare è la **comunicazione tra il game designer e il**

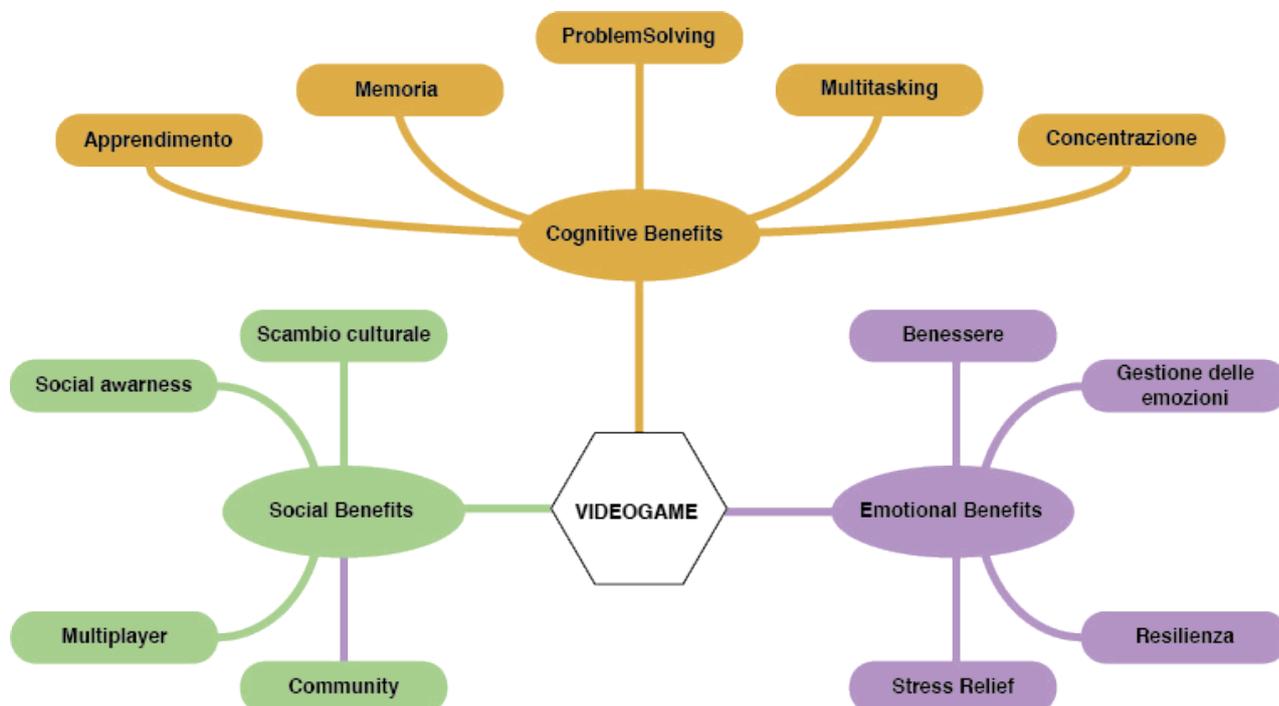
**giocatore**, che rappresenta una sorta di dialogo implicito tra chi crea e chi fruisce il gioco.

La comunicazione tra game designer e giocatore nei videogiochi non si basa però esclusivamente su narrazioni esplicite come dialoghi o cutscene, ma avviene in modo più sottile, attraverso le regole e le meccaniche di gioco. Il videogame permette al giocatore di esplorare e vivere un mondo narrativo e di prendere decisioni che influenzano direttamente il corso degli eventi, rendendo la narrazione un'esperienza personale e interattiva.

In questo senso, il giocatore non è un mero spettatore passivo, ma diventa anch'esso creatore dell'esperienza, con le sue azioni e scelte che modellano il corso degli eventi.

Un secondo livello di comunicazione nei videogiochi è quello **auto-ri-flessivo**, che si verifica quando il giocatore entra in una sorta di dialogo interiore, esplorando le proprie emozioni e reazioni. *I giochi possono offrire esperienze emotivamente intense, capaci di suscitare emozioni complesse come empatia o, al contrario, frustrazione e ansia* (J.McGonigal, 2011).

Questo è il caso di giochi come Baldur's Gate 3, dove le scelte del



**Fig.19:** Schema che dimostra gli effetti benefici del videogame



**Fig.20:** Schermata tratta dal gioco Baldur's Gate 3

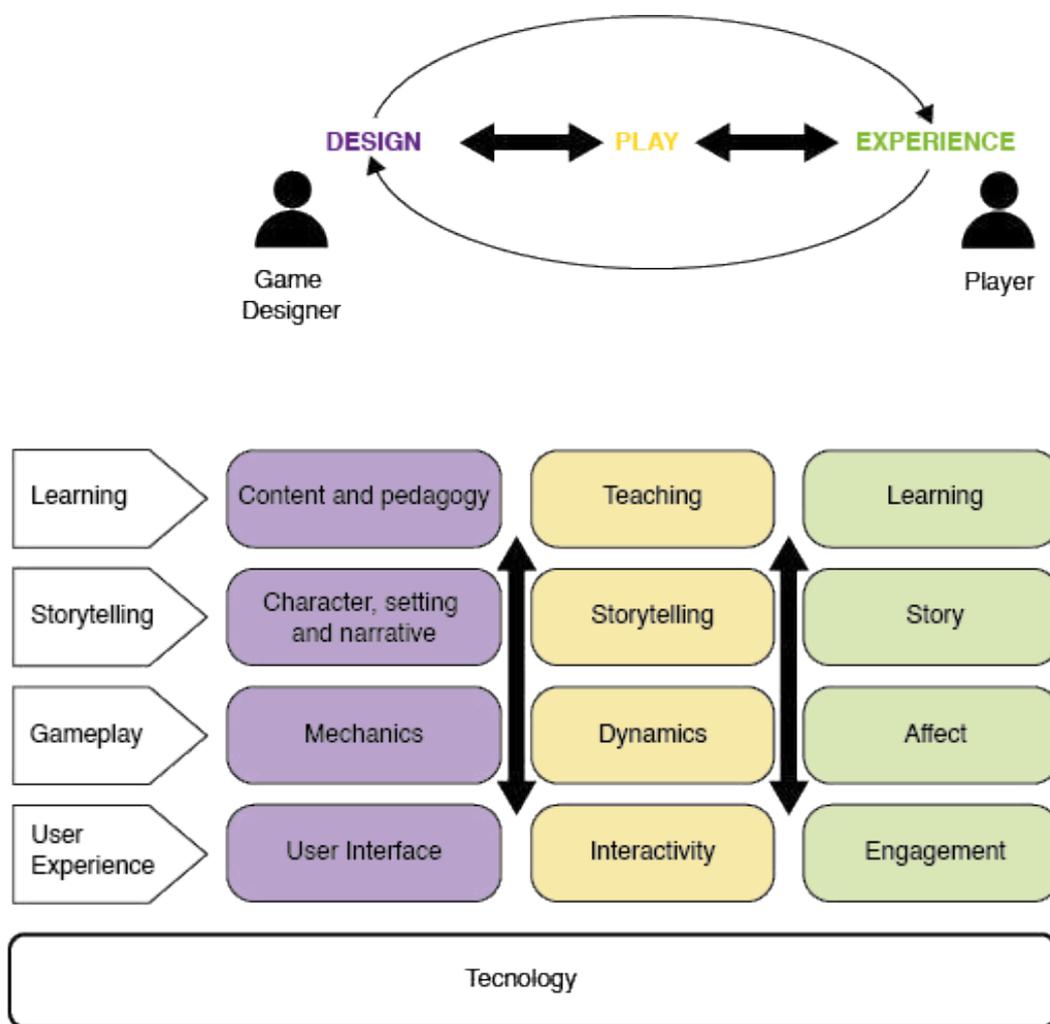


**Fig.21:** Schermata tratta dal gioco The Witcher 3

giocatore, sia morali che tattiche, non solo influenzano le dinamiche della storia, ma anche le relazioni tra i personaggi e il destino del mondo di gioco, fungendo da specchio per esplorare le proprie convinzioni morali e psicologiche.

Il terzo livello comunicativo, riguarda la **comunicazione tra giocatori**, specialmente nei multiplayer. In questi contesti, la dimensione sociale del gioco diventa cruciale, e le dinamiche interpersonali influenzano profondamente l'esperienza di gioco. I giochi multiplayer fungono da spazi sociali dove i giocatori possono creare community, sviluppare relazioni interpersonali e collaborare per raggiungere obiettivi comuni. In questo modo, i videogiochi diventano strumenti efficaci per sviluppare competenze sociali e collaborative, simulando situazioni che richiedono cooperazione e problem solving. Inoltre i videogiochi online, offrono un ambiente sicuro e meno giudicante, particolarmente utile per individui che possono trovare difficoltà nelle interazioni faccia a faccia o che sono emotivamente sensibili. Questi giochi forniscono uno spazio dove i giocatori possono sviluppare legami sociali e costruire comunità, migliorando le capacità di socializzazione anche per coloro che nella vita reale trovano difficoltà nelle interazioni sociali. Così, i videogiochi non solo funzionano come strumenti di comunicazione, ma diventano piattaforme per la costruzione di relazioni e community, ampliando il potenziale di socializzazione di chi gioca. Questa dinamica si può osservare nei MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), come World of

Warcraft o Final Fantasy XIV. In questi mondi virtuali condivisi, i giocatori non solo collaborano per completare missioni e affrontare sfide, ma formano veri e propri gruppi sociali, creando relazioni durature. Questi giochi offrono un contesto per l'interazione sociale, la competizione e la cooperazione, ampliando il potenziale dei videogiochi come piattaforme per costruire e mantenere comunità virtuali. Un'altra componente fondamentale nell'analisi dei videogiochi come medium comunicativo è la loro natura multiforme e la varietà di piattaforme su cui vengono giocati. I videogiochi, infatti, non sono un pro-



**Fig.22:** The design, play, and experience framework Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education vol.3, Winn BM, 2009

dotta omogeneo: si possono giocare su PC, console domestiche, dispositivi mobili e browser web. Ogni piattaforma offre un'esperienza diversa e presenta vincoli specifici che influenzano l'interazione e il modo in cui i messaggi vengono trasmessi. I giochi per PC, ad esempio, permettono esperienze interattive più complesse grazie alla potenza di calcolo e all'uso di periferiche avanzate, rendendoli ideali per narrazioni articolate e meccaniche profonde. Mentre i giochi per dispositivi mobili puntano su accessibilità e immediatezza, permettendo di raggiungere un vasto pubblico, anche se con interazioni più semplici. Infine, i giochi su browser, pur essendo meno complessi, offrono accesso immediato e attirano un gran numero di giocatori grazie alla loro semplicità. Un'ulteriore sfida riguarda la diversità dei generi videoludici e le implicazioni che ciascuno ha sul messaggio trasmesso. Ad esempio, i giochi di strategia, come Starcraft o Civilization, tendono a favorire una visione d'insieme e decisioni razionali, mentre i giochi d'azione mettono l'accento sull'abilità individuale e sul confronto diretto.

Questi differenti aspetti non solo influenzano l'esperienza del giocatore, ma determinano anche il tipo di messaggio che il gioco veicola. I videogiochi non si limitano a intrattenere, ma veicolano messaggi complessi attraverso un insieme di canali comunicativi che vanno ben oltre i confini tradizionali della narrativa lineare. Sono uno strumento dinamico che coinvolge attivamente i giocatori nel processo di creazione del significato, fondendo elementi audiovisivi, testuali, interattivi



**Fig.23:** Giochi per Smartphone Immagine da <https://theguardian.com/wp-content/uploads/2024/02/evolutional.png>



**Fig.24:** Giochi per PC e Console, Elden Ring, 2022

**Fig.25:** Immagini da <https://www.digital-pr.it/wp-content/uploads/2024/06/VR-gaming.jpg>



e, in alcuni casi, tattili

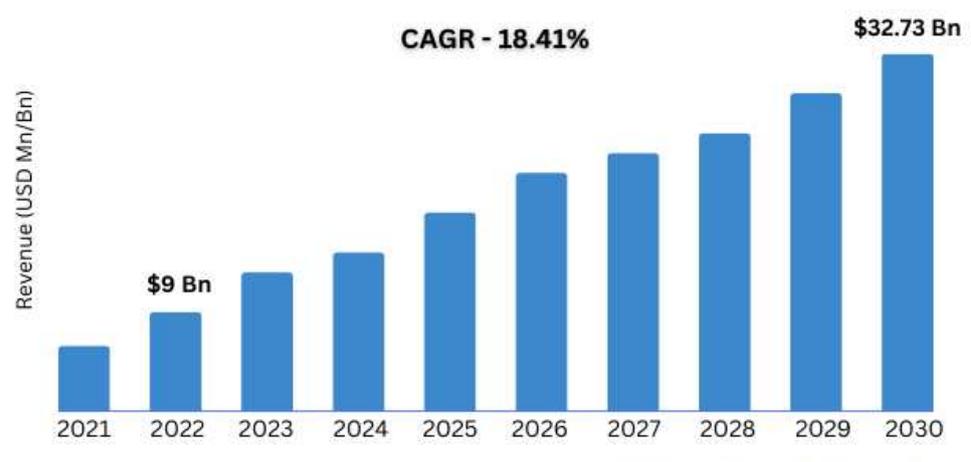
La loro capacità di coniugare narrazione, multimedialità e interattività li rende uno strumento unico nel panorama dei media contemporanei, capace di coinvolgere il pubblico in modi che altri media non possono eguagliare. Questa capacità di combinare diverse forme di comunicazione ha reso i videogiochi uno dei media più potenti e innovativi nella contemporaneità.

# Serious Game

I serious game sono una categoria di videogiochi progettati non solo per intrattenere, ma anche per educare, sensibilizzare i giocatori su temi specifici. Questi giochi utilizzano meccaniche ludiche per affrontare argomenti complessi, trasformando l'apprendimento in un'esperienza interattiva e coinvolgente.

Negli ultimi anni, il mercato dei videogiochi culturali ed educativi ha vissuto una notevole espansione, soprattutto grazie all'espansione delle tecnologie digitali nell'istruzione e nella formazione. Secondo diversi report il settore dei serious game ha raggiunto nel 2023 un valore di oltre 9 miliardi di dollari ed è destinato a raggiungere un valore di circa 24 miliardi di dollari entro il 2027.

Uno dei principali motivi del successo dei serious game è la loro capacità di sfruttare le potenzialità del medium videoludico per coinvolgere i giocatori in una maniera che i metodi di insegnamento tradizionali non possono fare. Creando un'esperienza formativa efficace e coinvolgente, permettendo ai giocatori di imparare attraverso il learning by



**Fig.26:** Grafico globale dei ricavi e previsioni nel settore dei serious game. <https://www.zionmarketresearch.com/report/serious-games-market>



**Fig.27:** Immagine da [https://www.mfk-frankfurt.de/wp-content/uploads/02\\_Besucherin\\_mit\\_VR\\_Headset.jpg](https://www.mfk-frankfurt.de/wp-content/uploads/02_Besucherin_mit_VR_Headset.jpg)



**Fig.28** Test di un'app in AR, sviluppata da Unibz, in cui si vede la ricostruzione tridimensionale della Torre di Babele(IMG123)

doing in un ambiente protetto e divertente. La loro capacità di rendere l'apprendimento un'esperienza dinamica e coinvolgente ha spinto numerose istituzioni educative, culturali e sanitarie a sviluppare serious games per formare, educare e sensibilizzare su temi specifici. La crescente adozione di tecnologie immersive, come la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR), ha ulteriormente potenziato i serious games, rendendo possibile l'apprendimento attraverso esperienze interattive che superano i tradizionali metodi educativi, permettendo agli utenti di apprendere in modo pratico e sicuro.

Nella progettazione di un'esperienza digitale ai fini educativi e formativi bisogna confrontarsi con la sfida di creare un equilibrio tra interattività, coinvolgimento e apprendimento efficace. In questo ambito, gamification e il game-based learning rappresentano due approcci che hanno assunto un ruolo centrale nello sviluppo di un serious game.

La **gamification** sfrutta elementi tipici dei giochi, come punteggi, classifiche, premi, applicandoli a contesti non ludici come la formazione professionale, l'istruzione e le campagne di sensibilizzazione. Questo approccio si è dimostrato particolarmente efficace nel migliorare il coinvolgimento degli utenti e nel motivarli a raggiungere determinati obiettivi attraverso meccanismi di competizione e gratificazione. In ambito educativo, la gamification ha avuto un impatto significativo sul rendimento degli studenti, rendendo attività spesso percepite come noiose o difficili in esperienze più stimolanti e divertenti. L'interazio-



**Fig.29:** Simulatore di volo Lindbergh flying school <https://www.lindberghfs.com/wp-content/uploads/2024/05/Simulatore-di-volo.jpg>



**Fig.30:** Simulatore di Formula 1, Mc Sim Monza, <https://www.mcsimulator.it/wp-content/uploads/2018/12/centro-simulazione-professionale-formula1.jpg>

ne attiva e il coinvolgimento continuo incentivano la partecipazione e promuovono una maggiore attenzione, facilitando l'acquisizione di conoscenze.

Il **game-based learning** invece, si basa sull'uso diretto dei videogiochi come strumenti educativi. In questo approccio, i giochi sono progettati specificamente per insegnare competenze o trasmettere conoscenze attraverso il gameplay. Questo metodo è particolarmente efficace nello sviluppo di abilità pratiche e teoriche in contesti complessi, migliorando la capacità del giocatore come il pensiero critico e il problem solving.

Questi due approcci, quando combinati, possono potenziare enormemente l'esperienza formativa e ludica, rendendo i videogiochi strumenti efficaci non solo per l'intrattenimento, ma anche per l'apprendimento. Sfruttando l'interattività e l'immersione tipiche dei giochi, la gamification e il game-based learning offrono opportunità uniche per motivare gli utenti e promuovere un apprendimento più profondo e duraturo. Ciò ha portato a risultati notevoli in diversi settori, dall'educazione scolastica alla formazione professionale, fino alla sensibilizzazione su temi globali come la sostenibilità ambientale.

I serious games si suddividono in diverse categorie, ciascuna delle quali mirata a rispondere a bisogni specifici.

Uno degli aspetti più significativi dei serious game è la loro capacità di simulare situazioni reali in un ambiente controllato e sicuro. Per questo i **Training e simulation games** sono stati inizialmente sviluppati per

scopi altamente specifici, come l'addestramento di piloti e militari. La precisione e l'accuratezza di tali simulatori ha portato questi strumenti a diventare uno standard per la formazione dei piloti. Col tempo, le tecnologie alla base di questi simulatori si sono evolute e rese disponibili anche al grande pubblico, portando alla nascita di giochi mainstream come Flight Simulator, che ci permette di pilotare virtualmente diversi tipi di aerei.

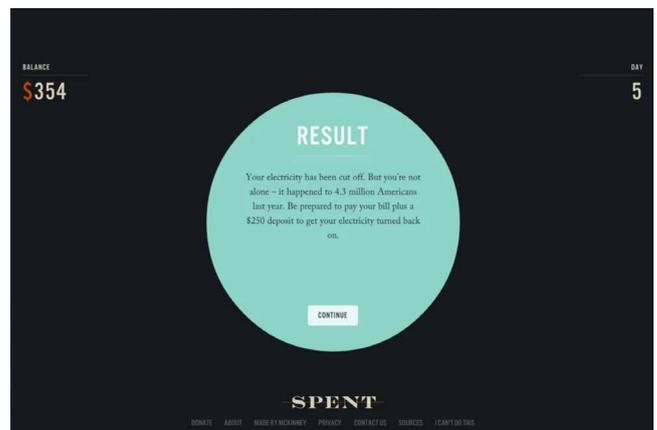
Uno dei settori più prolifici è rappresentato dagli **Advergames**, invece, promuovono prodotti o servizi attraverso esperienze di gioco che catturano l'attenzione dell'utente. Un esempio storico di successo in questa categoria è Pepsi Man, un gioco del 1999 sviluppato per la PlayStation, mentre nel contesto attuale occorre citare la saga dei giochi Lego.

Un'altra categoria significativa è quella dei **Social impact games**, che hanno l'obiettivo di sensibilizzare gli utenti verso dei temi sociali. Un esempio è SPENT, un gioco sviluppato per educare i giocatori sulle difficoltà economiche che molte persone affrontano quotidianamente. Nel gioco, l'utente interpreta un genitore single in difficoltà economiche, costretto ad affrontare sfide quotidiane di carattere spesso economico, invitandolo a prendere decisioni difficili riguardo al budget e alle priorità familiari. SPENT mette in luce le dure realtà della povertà e delle disuguaglianze, sensibilizzando i giocatori su questioni che spesso non vengono comprese appieno.

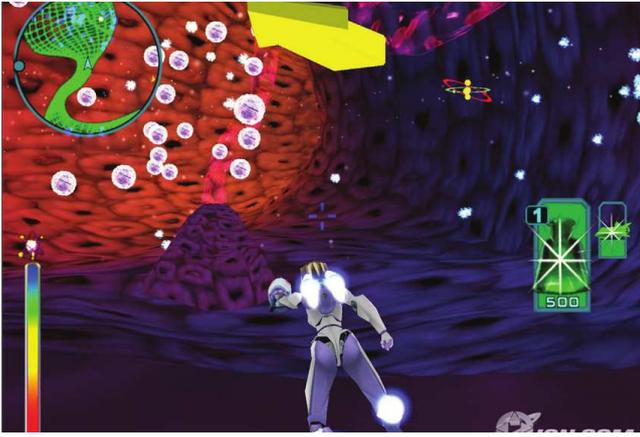
I serious game trovano largo impiego anche in ambito sanitario, in



**Fig.31:** Schermata tratta dal gioco “Spent“, <https://playspent.org/html/>



**Fig.32:** Schermata tratta dal gioco “Spent“ , <https://playspent.org/html/>



**Fig.33:** Schermata tratta dal gioco “Re-Mission”, sviluppato da Hope Lab, 2006



**Fig.34:** Sistema di proiezione interattiva Magic Carpet, Sensory Guru Ltd., 2016

questi casi parliamo di **Healthcare games** come ad esempio Re-Mission. Il gioco sviluppato da HopeLab, è pensato per i giovani pazienti affetti da cancro, per aiutarli a comprendere meglio la loro malattia e a seguire le terapie grazie a una metafora ludica che trasforma la lotta contro il cancro in un gioco avvincente. Sempre in campo medico, in particolare per quanto riguarda l’aspetto formativo, Kognito è stato progettato per formare gli operatori sanitari nel riconoscere e gestire problemi di salute mentale, attraverso interazioni simulate con pazienti virtuali.

I **Rehabilitation games** sono una categoria di serious games progettati per supportare la riabilitazione motoria, cognitiva e sociale di pazienti affetti da diverse patologie, incluse condizioni come l’autismo e l’Alzheimer. Questi giochi si basano su meccaniche di interazione che stimolano i pazienti a esercitare abilità compromesse attraverso esperienze ludiche e immersive, rendendo la terapia più coinvolgente e meno stressante. Per i bambini che presentano disturbi dello spettro autistico, Sensory Guru Ltd., ha sviluppato un sistema di proiezione interattiva che proietta immagini su pavimenti e tavoli, permettendo di interagire tramite il movimento. Le attività proposte stimolano le capacità motorie e cognitive, migliorando la coordinazione e incoraggiando l’interazione sociale in un ambiente sicuro e controllato. Gli **Educational games**, invece, sono progettati per insegnare in modo divertente e coinvolgente. Giochi come Minecraft sono l’esempio iconico di come l’aspetto ludico si possa conciliare con quello

educativo, infatti, pur non essendo nato con finalità educative, ha dimostrato di essere uno strumento potente per lo sviluppo del problem solving e della creatività. Grazie alla sua natura sandbox ci mette a disposizione infinite possibilità per l'esplorazione e per la creazione di nuovi mondi, il cui numero è definito dall'immaginazione del giocatore. La sua semplicità, non solo grafica, e la sua libertà sono stati ciò che lo ha reso un gioco dal successo planetario, secondo solo a Tetris per copie vendute. L'enorme potenziale di Minecraft è stato riconosciuto anche da Microsoft, che ne ha sviluppato una versione del gioco, chiamata Minecraft Educational Edition, pensata per insegnare la chimica, la fisica e le scienze all'interno delle scuole. Questa versione del gioco permette agli studenti di costruire molecole, simulare esperimenti e applicare leggi fisiche in un ambiente interattivo, rendendo l'apprendimento più concreto e stimolante.

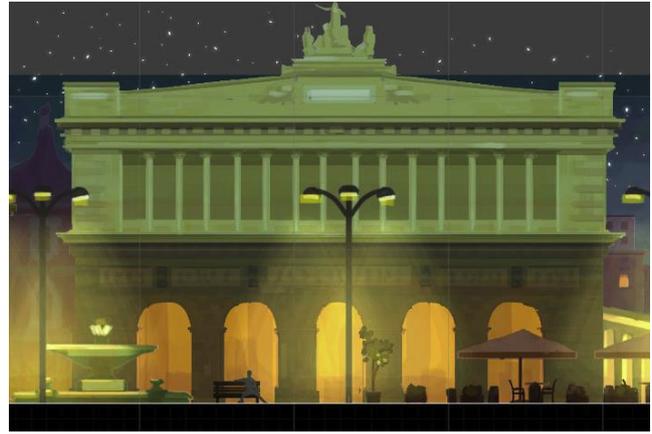
Un'altra categoria di rilievo è quella degli **Heritage games**, progettati per valorizzare il patrimonio storico e culturale. Questi giochi permettono ai giocatori di esplorare mondi virtuali basati su ricostruzioni storiche accurate e racconti interattivi. Un esempio rilevante è il lavoro di Fabio Viola, che ha collaborato a progetti come *Father and Son*, un gioco sviluppato dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli. In *Father and Son*, i giocatori esplorano la città di Napoli attraverso diverse epoche storiche, vivendo esperienze narrative che mescolano la scoperta personale e la fruizione del patrimonio culturale. Questo gioco rappresenta come i musei possano utilizzare i videogiochi per attrarre un pubbli-

**Fig.35:** Schermata tratta dal gioco "Minecraft", rappresentazione della città di Ferrara





**Fig.36:** Schermata tratta dal gioco “Father and Son” di Fabio Viola, 2017

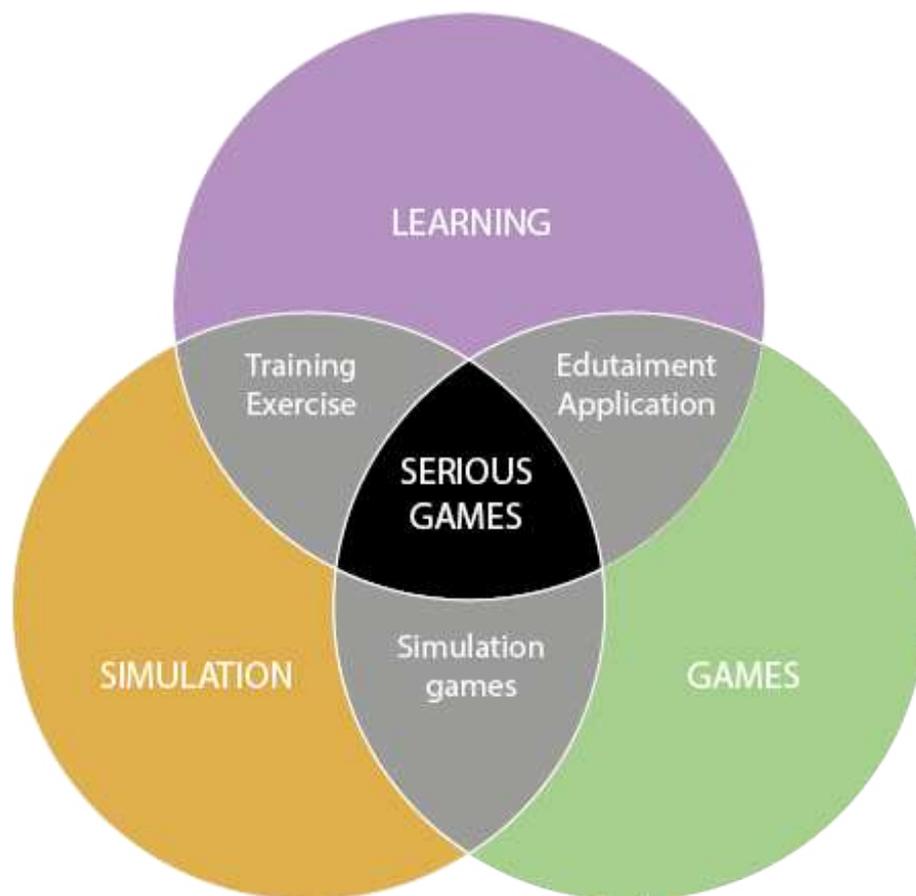


**Fig.37:** Schermata tratta dal gioco “Father and Son” di Fabio Viola, 2017

co più ampio e coinvolgere i visitatori attraverso esperienze interattive. In aggiunta a progetti come Father and Son, il progetto VAR.HEE. (Virtual and Augmented Reality for Heritage Education) ha sviluppato due giochi destinati ai bambini delle scuole primarie, con l'obiettivo di sensibilizzarli sull'importanza del patrimonio culturale e dell'uso sostenibile delle risorse naturali. Uno dei giochi è incentrato sulla scoperta del Schüttelbrot, un pane tradizionale dell'Alto Adige, e offre ai bambini l'opportunità di esplorare le tradizioni culturali e le tecniche di preparazione di questo alimento. Il secondo gioco, H2O, è stato progettato per sensibilizzare i giovani giocatori sull'uso sostenibile dell'acqua come risorsa vitale (Luigini, et al). Entrambi i giochi utilizzano la realtà virtuale e aumentata per rendere l'apprendimento più immersivo e coinvolgente, combinando l'educazione culturale e ambientale con l'intrattenimento. Negli ultimi anni, i serious games si sono affermati come strumenti potenti e versatili per l'educazione, la sensibilizzazione e la formazione. Grazie all'adozione di tecniche di gamification e game-based learning, questi giochi sono diventati uno dei principali strumenti per migliorare l'apprendimento e la motivazione degli utenti. L'uso di tecnologie immersive, come la realtà virtuale e aumentata, ha ulteriormente ampliato il loro potenziale, offrendo nuove opportunità per esplorare il patrimonio culturale, sensibilizzare su tematiche globali e migliorare le competenze.

Tuttavia, nonostante i numerosi benefici, i serious game pongono diverse sfide nel progettare un videogioco in cui l'aspetto ludico e quello

educativo coesistano e collaborino poichè nel bilanciamento di questi due elementi esiste un equilibrio molto delicato; solo con un attento dosaggio di questi fattori otterremo dei risultati soddisfacenti. Se il contenuto educativo prevale su quello ludico, l'esperienza potrebbe risultare noiosa o poco coinvolgente. Al contrario se è il contenuto ludico a prevalere, il messaggio che intendiamo trasferire potrebbe non raggiungere mai il giocatore.



**Fig.38:** Interplay of pedagogy, computer science and games, The Multisensory Integrated Modules for Training, Valentina Sabato. Mariano Bizzarri, Giovanni Saggio, Roberto Muga-vero

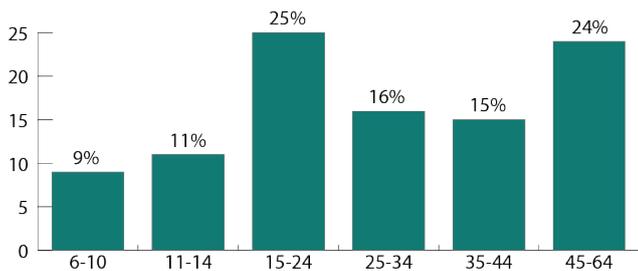
# Concept



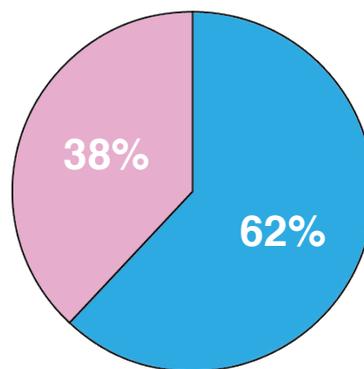
## Tema di progetto

L'idea alla base di questo progetto nasce dalla volontà di valorizzare il Dolce Stil Novo e il patrimonio culturale di Ascoli Piceno attraverso un approccio innovativo. Il videogioco è stato scelto come medium per le sue straordinarie potenzialità, già esposte nei capitoli precedenti, che attraverso la multimedialità e l'interattività consentono di creare un'esperienza coinvolgente. Inoltre, il crescente successo dei serious game evidenzia come i videogiochi stiano conquistando sempre più spazio come mezzo per la divulgazione culturale, oltre che per l'intrattenimento. La figura di Cecco d'Ascoli, s'incastra perfettamente come rappresentante del Dolcestilnovo, costituendo l'elemento centrale che collega i temi della tradizione letteraria e del patrimonio culturale ascolano, accompagnando il giocatore in un viaggio introspettivo e guidandolo alla scoperta dei temi della poetica stilnovista. I versi dell'opera *L'Acerba*, infatti, accompagnano il giocatore in un percorso interiore, in una sorta di "anticommedia" dantesca, che offre spunti di riflessione su temi universali quali l'amore, la conoscenza e il destino. Al fine di arricchire ulteriormente l'esperienza e conferirle un carattere evocativo, sono stati integrati elementi di folklore locale legati alla figura di Cecco d'Ascoli. Questi elementi sono ideali per trasmettere il fascino della letteratura e del mondo medievale in una maniera più accessibile ed emotivamente coinvolgente. Questa esperienza si arricchisce con una serie di enigmi e sfide, concepiti non solo per stimolare la riflessione critica, ma anche per potenziare l'interazione del giocatore con l'ambiente virtuale, trasformando il processo di apprendimento in un percorso attivo e immersivo.

Attraverso questa combinazione di letteratura, tradizione e interattività, il progetto intende dimostrare come il videogioco possa superare i limiti della narrativa tradizionale, offrendo un'esperienza formativa che invita il giocatore non solo alla conoscenza, ma anche alla riflessione e all'interiorizzazione dei contenuti culturali proposti.



**Fig 39:** Grafico dei videogiocatori italiani per fascia di età, dal report di IDEA “I videogiochi in Italia nel 2023”



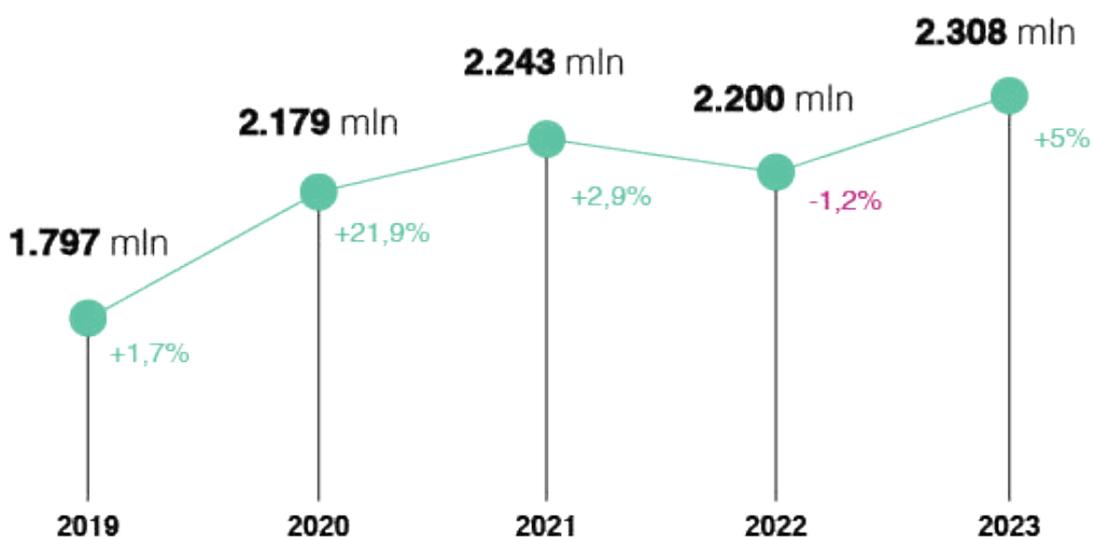
**Fig 40:** Grafico dei videogiocatori italiani per genere, dal report di IDEA “I videogiochi in Italia nel 2023”

## Target

Anche In Italia, il mercato videoludico ha registrato una crescita significativa, raggiungendo un valore stimato di circa 2,3 miliardi di euro nel 2023, con un incremento del 5% rispetto al 2022 e del 28% rispetto al 2019, posizionando il Paese tra i primi cinque mercati europei. Questo dato dimostra come i videogiochi stiano conquistando sempre più spazio nella nostra cultura . L'Italia può vantare, infatti, un folto pubblico di appassionati con 13 milioni di videogiocatori, corrispondenti al 30% della popolazione (62% uomini e 38% donne).

Il progetto videoludico oggetto di questa tesi, si rivolge a un pubblico ampio e diversificato, composto sia da appassionati di storia e cultura che desiderano scoprire una figura enigmatica come Cecco d'Ascoli, sia da chi cerca una riflessione più profonda sulla corrente poetica del Dolce Stilnovo. Il gioco offre un'esperienza che va oltre il semplice intrattenimento, permettendo di immergersi nel contesto storico e letterario medievale italiano. Questo approccio rende il titolo accessibile a diverse tipologie di pubblico, tutte accomunate dall'interesse per la storia, la letteratura e il simbolismo medievale. Il target include giovani a partire dai 14 anni, che attraverso il gameplay, possono esplorare le atmosfere del XIV secolo e approfondire il pensiero filosofico e poetico di Cecco d'Ascoli, spesso ignorato nei

percorsi scolastici tradizionali. La componente educativa del videogioco, sebbene inserita in un contesto ludico, favorisce un apprendimento attivo e coinvolgente, stimolando la curiosità e il desiderio di scoprire aspetti inediti della letteratura e della filosofia stilnovista. Oltre ai giovani studenti, il gioco si rivolge anche a un pubblico più adulto, appassionato di videogiochi narrativi e culturali, con una particolare inclinazione verso esperienze che offrono sfide intellettuali. In questo senso, il target comprende anche un pubblico di giovani adulti, tra i 18 e i 35 anni, che apprezzano i titoli in grado di combinare narrazione interattiva, esplorazione simbolica e complessità tematica. Per questo target, il videogioco rappresenta un'occasione per riflettere su temi universali della cultura medievale attraverso la poetica di Cecco d'Ascoli.



**Fig 41:** Grafico dei ricavi del settore videoludico italiano, dal report di IDEA “I videogiochi in Italia nel 2023”

## Riferimenti grafici e narrativi

La progettazione degli ambienti virtuali all'interno del progetto parte da una serie di bozzetti preliminari su carta, volti a delineare la struttura, il perimetro e le meccaniche dei livelli. Questi schizzi iniziali, frutto di un'attenta ricerca storica, rappresentano il primo passo nel processo di creazione e forniscono una base solida per lo sviluppo di un universo narrativo coerente e stratificato. Le fonti di ispirazione principali provengono da vari ambiti, tra cui il **mondo videoludico, il cinema horror** e le **arti figurative**.

Dal mondo videoludico, sono stati presi in esame titoli iconici come la saga di Resident Evil, Half-Life 2, The Riddle of Sphinx, che si distinguono per un level design curato, capace di fondere puzzle-solving e dinamiche di gioco coinvolgenti. Questi titoli offrono un esempio di progettazione interattiva che stimola l'ingegno del giocatore, ponendo l'accento sul pensiero critico. Giochi come Skyrim, Red Dead Redemption 2 ed Elden Ring sono stati presi come modello per la creazione di paesaggi evocativi, per via del loro raffinato environment design. La cura minuziosa dei dettagli amplifica la forza evocativa dello scenario e invita il giocatore a immergersi completamente nell'esperienza. Inoltre sempre dal titolo di Elden Ring ho voluto riproporre il suo metodo narrativo, dove la trama si rivela gradualmente attraverso l'esplorazione, lasciando che sia il giocatore a scoprire la storia interagendo con l'ambiente.

Dal punto di vista cinematografico, film come la trilogia de Il Signore degli Anelli hanno influenzato la rappresentazione di ambientazioni naturali e suggestive. Per le atmosfere più cupe e per la creazione di ambientazioni come il cimitero, il progetto si è ispirato ai maestri dell'horror italiano, come Lucio Fulci e Mario Bava, attraverso film come Operazione paura e I tre volti della paura. Oltre alle influenze di grandi registi americani come Tim Burton e Sam Raimi.

Le influenze pittoriche provengono dal Romanticismo, dal movimento



**Fig 42:** Dipinto, Olio su tela, The Accolade di Edmund Blair Leighton, 1901

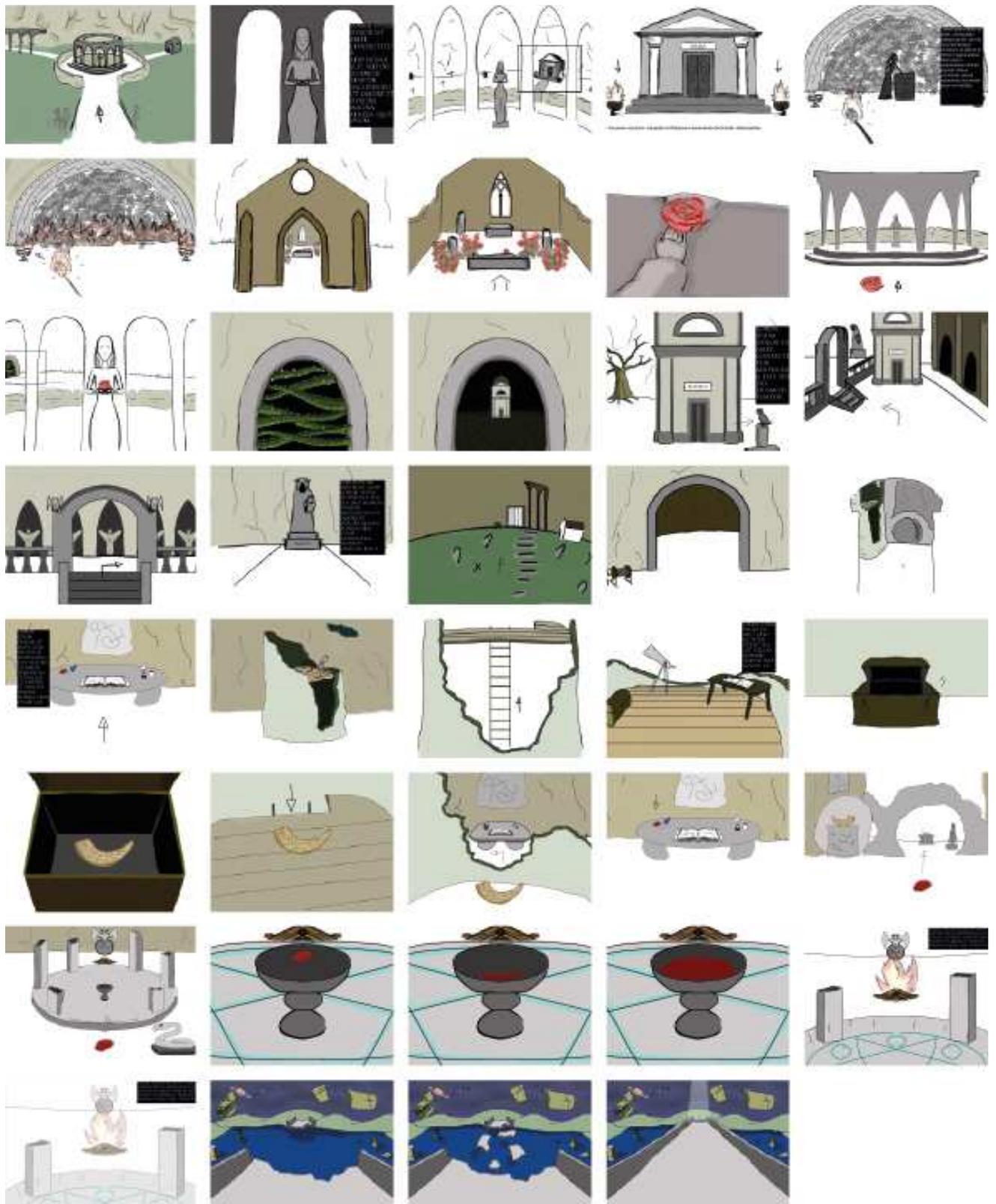
preraffaellita e dalle illustrazioni di Giovanni Battista Piranesi. In particolare, le opere di Caspar David Friedrich, come Viandante sul mare di nebbia, Tombe di eroi antichi e Abbazia nel querceto e di artisti come William Turner e Johan Christian Clausen Dahl, in cui i paesaggi trasmettono l'inquietudine dell'animo umano hanno contribuito a definire paesaggi suggestivi. Altre influenze vengono dalla corrente dei Preraffaeliti, movimento artistico successivo al romanticismo e che si rifà ai maestri del '400, per il tema ricorrente dell'amor cortese. Nelle illustrazioni di Piranesi, ho preso ispirazione dalle sue architetture labirintiche.

Infine sono stati utilizzati software di intelligenza artificiale come Dall-E, Leonardo, Imagen per la realizzazione di concept grafici utili per trovare nuovi spunti. Attraverso delle immagini di riferimento o dei semplici prompt di comando possiamo fornire le indicazioni al pro-

gramma per generare infinite versioni di un progetto in pochissimo tempo. L'intelligenza artificiale è uno strumento che sta rivoluzionando il settore dell'arte e del design, poichè ci permette di ampliare la nostra creatività, stimolando nuove idee, rendendo il processo di sviluppo scalabile. Tuttavia l'intelligenza artificiale non sostituisce il talento e la creatività umana, ma li potenzia.



**Fig.43:** Storyboard:



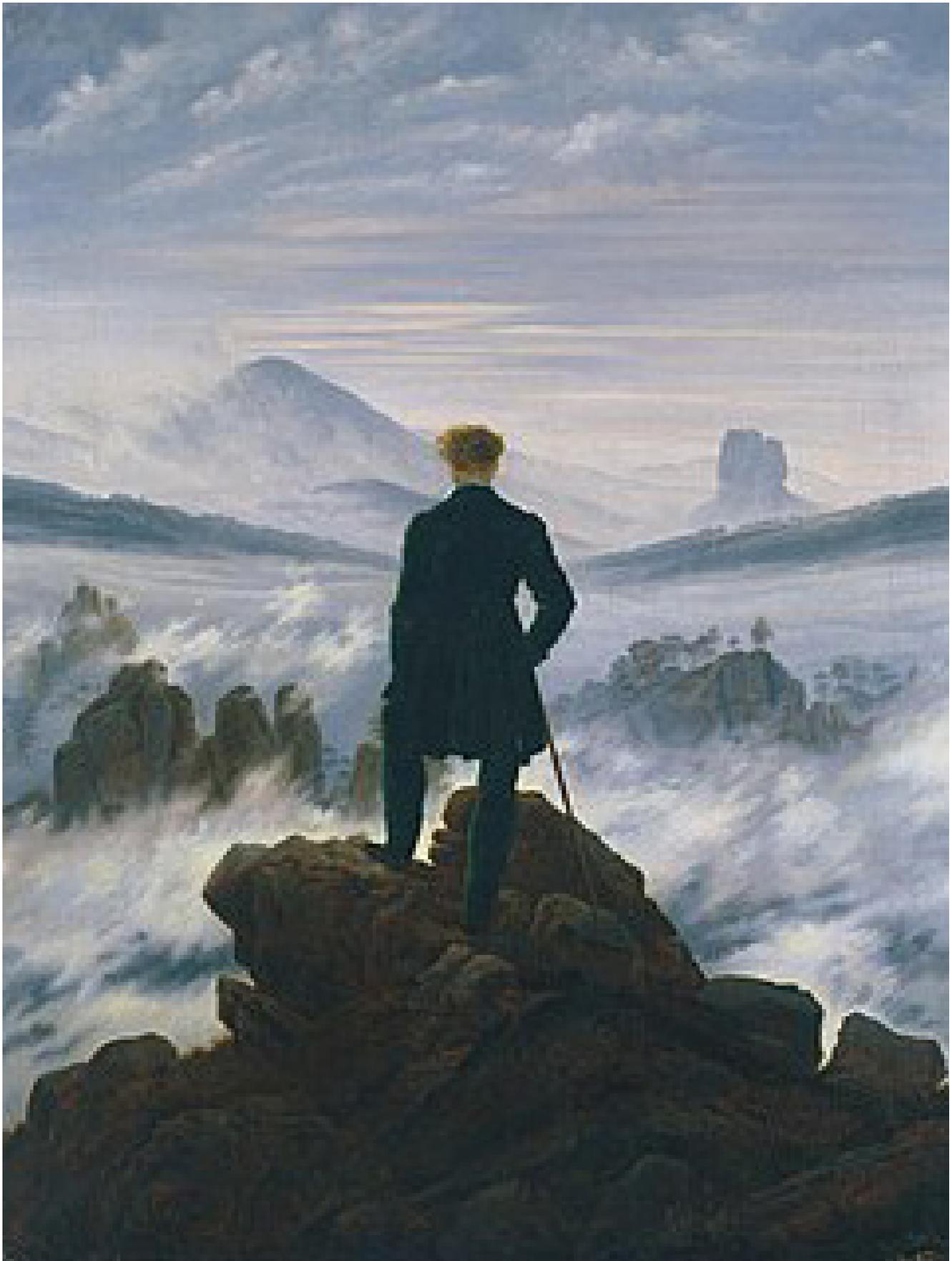
**Fig.44:** Sketches



**Fig.45:** Prompt : Crea un immagine ispirata ai quadri del romanticismo dell'800 con un'atmosfera cupa e contemplativa. La figura di Cecco d'Ascoli solitaria, davanti a questa natura maestosa sta per intraprendere un cammino ascetico. La scena evoca un senso di mistero e introspezione, con una luce soffusa della luna illumina delicatamente i dettagli di un paesaggio composto da montagne ripide, alberi e un torrente che scorre sotto un cielo tempestoso e coperto di nuvole."



**Fig 46:** Prompt: crea un'immagine di Una grotta che ospita un antico giardino sotterraneo, illuminato dalla luce lunare che filtra attraverso un'apertura centrale nel soffitto. Al centro, una solenne statua raffigurante una figura femminile, con un braccio proteso in modo simbolico. I raggi lunari la illuminano creando un'atmosfera mistica e sacrale.



**Fig.47:** Viandante sul mare di nebbia, Caspar David Friedrich, 1818



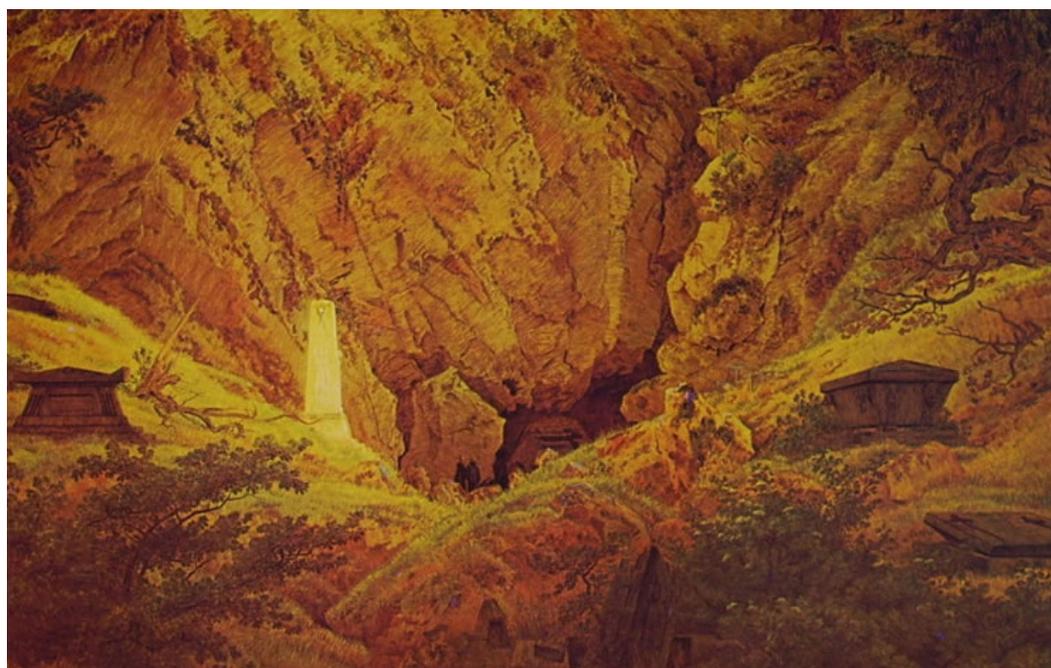
**Fig 48:** Uttewalder Grund , Caspar David Friedrich, 1825



**Fig 49:** Dipinto, Olio su tela, La tomba di Hutten, Caspar David Friedrich ,1823



**Fig 50:** Dipinto, Olio su tela, Abbazia nel querceto, Caspar David Friedrich, 1810



**Fig 51:** Dipinto, Olio su tela, Tombe di antichi eroi, Caspar David Friedrich ,1812



**Fig 52:** Dipinto, Olio su tela, Il castello di Hadleigh, John Constable, 1829



**Fig 53:** Dipinto, Olio su tela, Rovine romantiche con torrente, Johan Christian Dahl,



**Fig 54:** Dipinto, Olio su tela, William Turner, Ombra e tenebre dopodomani Venere di dopodomani Diluvio, 1843



**Fig 55:** Dipinto, Olio su tela, William Turner, Eruzione del Vesuvio, 1817



**Fig 56:** Dipinto, Olio su tela, La cerva bianca, Arthur Hughes, 1870

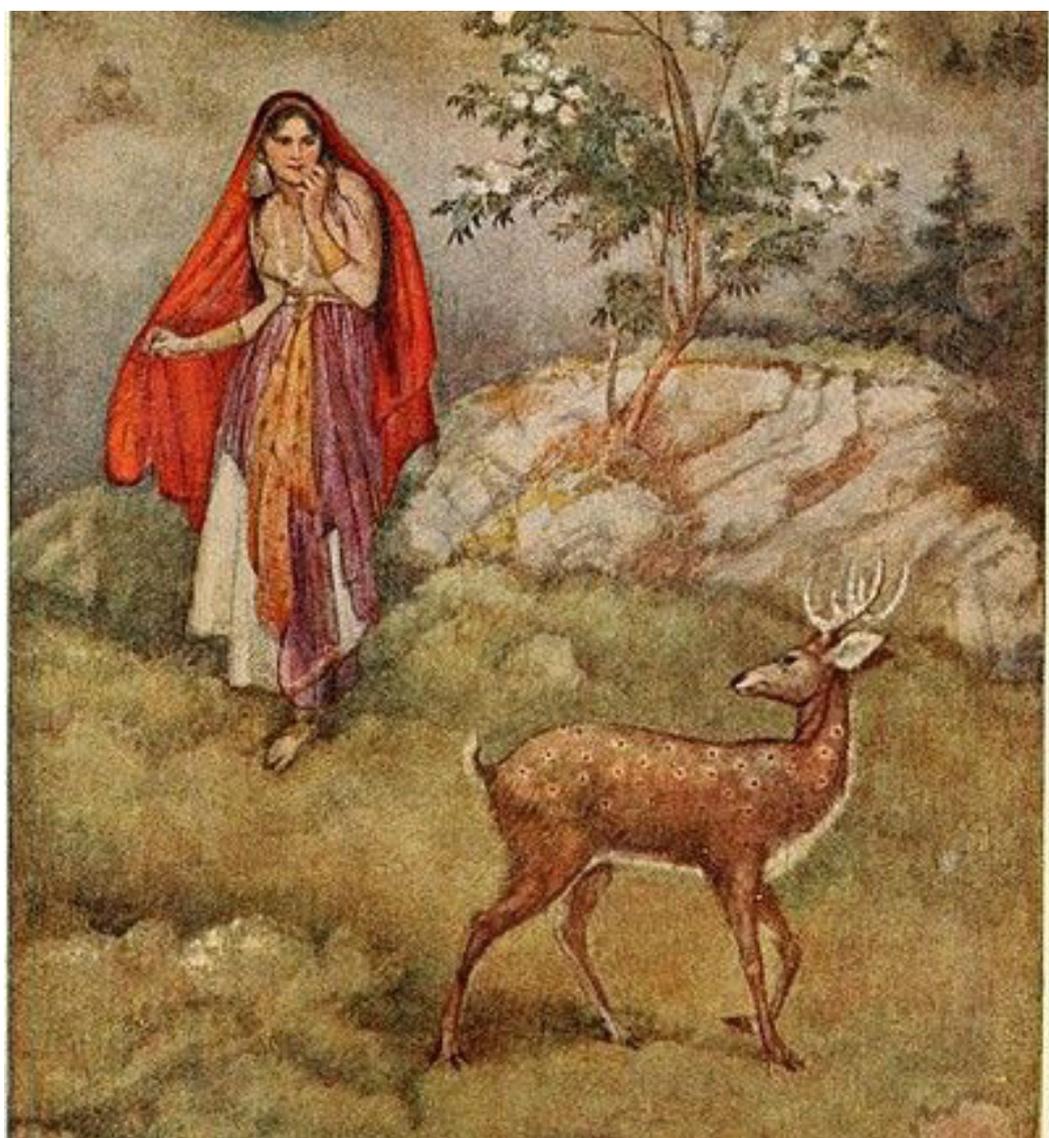


**Fig 57:** Dipinto, Olio su tela, The dedication, Edmund Blair Leighton, 1908

**Fig 58:** Dipinto, Olio su tela, Il sogno di Dante nel giorno della morte di Beatrice, Dante Gabriel Rossetti, 1880



**Fig 59:** Illustrazione da "Stories of India's Gods and Heroes", Gertrude Demain Hammond, 1911





**Fig 60:** Schermata tratta dal gioco Elden Ring, 2022



**Fig 61:** Schermata tratta dal gioco Elden Ring, 2022



**Fig 62:** Schermata tratta dal gioco Elden Ring, 2022



**Fig 63:** Schermata tratta dal gioco Elden Ring, 2022



**Fig 64:** Schermata tratta dal gioco Red Dead Redemption 2, 2018



**Fig.65:** Schermata tratta dal gioco Red Dead Redemption 2



**Fig 66:** Schermata tratta dal gioco Skyrim, 2011



**Fig.67:** Schermata tratta dal gioco Skyrim, 2011



**Fig.68:** Schermata tratta dal gioco Riddle of the Sphinx: The Awakening, 2021



**Fig.69:** Schermata tratta dal gioco Enotria, 2024



**Fig.70:** Schermata tratta dal gioco Resident Evil 4, 2023



**Fig.71:** Schermata tratta dal gioco Half Life 2, 2004



**Fig.72:** Panorama delle colline ascolane



**Fig.73:** Saeva Dupka, Bulgaria, Grotta naturale



**Fig.74:** Vista del Forte Malatesta dal Ponte di Cecco, Ascoli Piceno



**Fig.75:** Scorcio del Ponte di Cecco, Ascoli Piceno



**Fig.76:** Scena tratta dal film "Princess Mononoke", Hayao Miyazaki, 1997



**Fig.77:** Scena tratta dal film "Princess Mononoke", Hayao Miyazaki, 1997



**Fig.78:** Scena tratta dal film “Laputa Castle in the Sky”, Hayao Miyazaki, 1986



**Fig.79:** Scena tratta dal film “Laputa Castle in the Sky”, Hayao Miyazaki, 1986



**Fig.80:** Scena tratta dal film "I tre volti della Paura", Mario Bava, 1963



**Fig.81:** Scena tratta dal film "I tre volti della Paura", Mario Bava, 1963



**Fig.82:** Scena tratta dal film "Operazione Paura", Mario Bava, 1966



**Fig.83:** Scena tratta dal film "Lisa e il Diavolo", Mario Bava, 1973



**Fig.84:** Scena tratta dal film "Sleepy Hollow, Tim Burton",1999"



**Fig.85:** Scena tratta dal film "Sleepy Hollow", Tim Burton,1999"



**Fig.86:** Scena tratta dal film "Sleepy Hollow", Tim Burton,1999"



**Fig.87:** Scena tratta dal film "Sleepy Hollow", Tim Burton,1999"



**Fig.88:** Scena tratta dal film “La Casa di Jack”, Lars Von Trier, 2018



**Fig.89:** Scena tratta dal film “La Casa di Jack”, Lars Von Trier, 2018



**Fig.90:** Scena tratta dal film "La Casa di Jack", Lars Von Trier, 2018



**Fig.91:** Scena tratta dal film "La Casa di Jack", Lars Von Trier, 2018



**Fig.92:** Scena tratta dal film “E tu vivrai nel terrore...l'aldilà”, Lucio Fulci, 1980



**Fig.93:** Scena tratta dal film “Quella villa accanto al cimitero”, Lucio Fulci, 1963



**Fig.94:** Scena tratta dal film "The Howling", Joe Dante, 1981



**Fig.95:** Scena tratta dal film "The Howling", Joe Dante, 1981



**Fig.96:** Scena tratta dal film "The Evil Dead 2", Sam Raimi, 1987



**Fig.97:** Scena tratta dal film "The Evil Dead 2", Sam Raimi, 1987



**Fig.98:** Scena tratta dal film "The Evil Dead 2", Sam Raimi, 1987



**Fig.99:** Scena tratta dal film "In The Mouth of Madness", John Carpenter, 1994



**Fig.100:** Scena tratta dal film "The Army of Darkness", Sam Raimi, 1992



**Fig.101:** Scena tratta dal film "The Army of Darkness", Sam Raimi, 1992



**Fig.102:** Scena tratta dal film "Excalibur", John Boorman, 1981



**Fig.103:** Scena tratta dal film "Excalibur", John Boorman, 1981



**Fig.104:** Scena tratta dal film "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring", Peter Jackson, 2001



**Fig.105:** Scena tratta dal film "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring", Peter Jackson, 2001



**Fig.106:** Scena tratta dal film "The Lord of The Rings: The Two Towers", Peter Jackson, 2002



**Fig.107:** Scena tratta dal film "The Lord of The Rings: The Two Towers", Peter Jackson, 2002



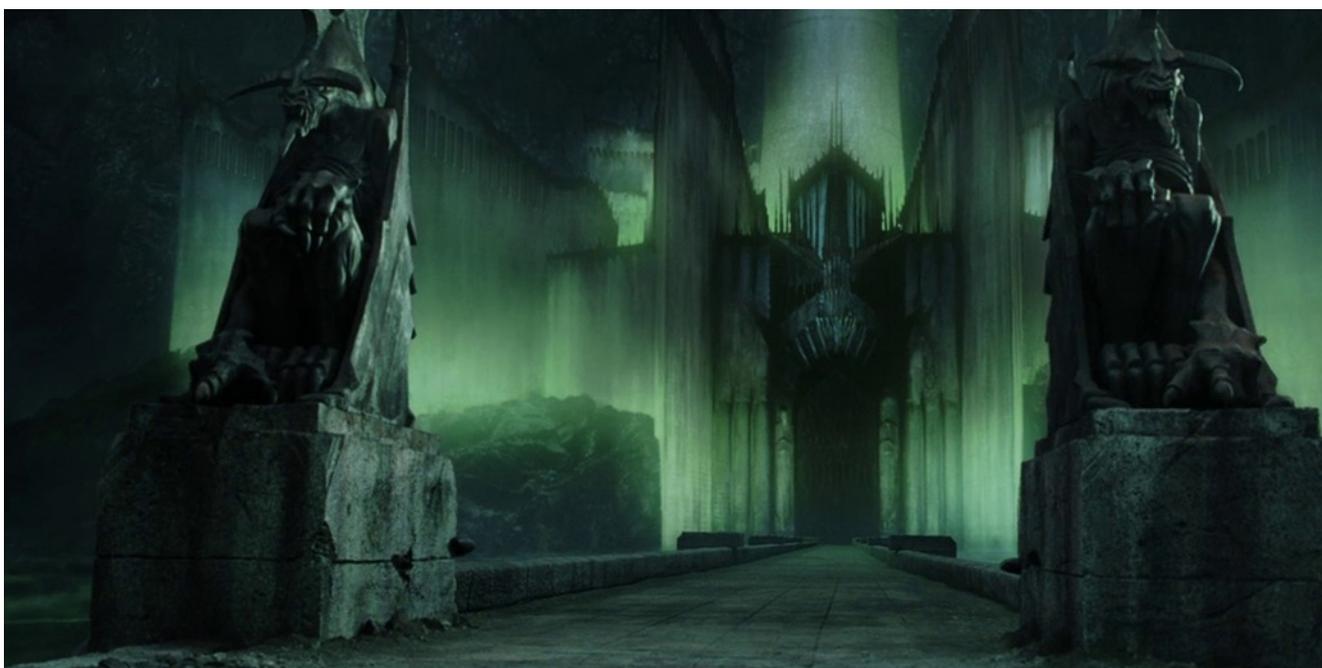
**Fig.108:** Scena tratta dal film "The Lord of The Rings: The Two Towers", Peter Jackson, 2002



**Fig.109:** Scena tratta dal film "The Lord of The Rings: The Two Towers", Peter Jackson, 2002



**Fig.110:** Scena tratta dal film "The Lord of The Rings: The Return of the King", Peter Jackson, 2003



**Fig.111:** Scena tratta dal film "The Lord of The Rings: The Return of the King", Peter Jackson, 2003

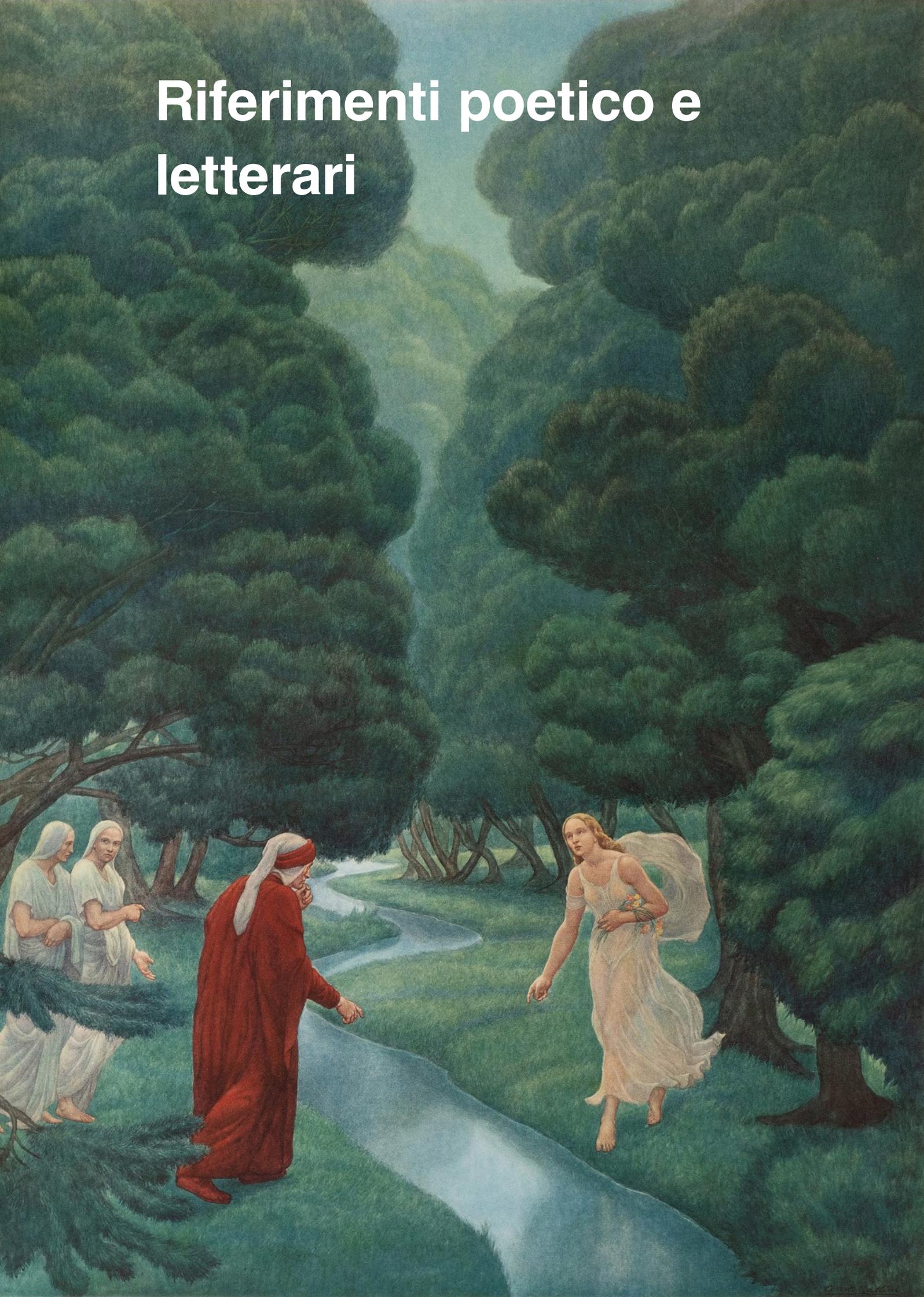


**Fig.112:** Scena tratta dal film “The Lord of The Rings: The Return of the King”, Peter Jackson, 2003



**Fig.113:** Scena tratta dal film “The Lord of The Rings: The Return of the King”, Peter Jackson, 2003

# Riferimenti poetico e letterari



# Cecco D'Ascoli

Francesco Stabili meglio noto come Cecco d'Ascoli, nacque nel 1269 ad Ancarano, nei pressi di Ascoli Piceno, è stato un poeta, un filosofo, un astrologo, un medico, un docente.

L'infanzia di Cecco, pur essendo poco documentata, sembra essere realmente trascorsa ad Ascoli, nei pressi di Porta Romana, fino ad entrare poi nel monastero di Santa Croce ad Templum, un importante centro dell'esoterismo templare.

I legami con i templari e la mancanza di testimonianze hanno alimentato la nascita di svariate leggende e dicerie attorno la sua figura che sono giunte fino a noi attraverso la tradizione orale, permeando la cultura popolare. Avvicinatosi in giovane età alla medicina, all'astrologia e all'astronomia, proseguì poi gli studi alla Scuola medica Salernitana e all'Università di Bologna, dove iniziò a distinguersi come studioso e docente. La formazione di Cecco prosegue poi all'università di Bologna, come studente e, nel 1318 riceve una cattedra in astronomia all'università di Bologna dove divenne docente, acquisendo anche una certa fama nell'ambiente accademico attraverso le sue lezioni. Negli anni dell'insegnamento a Bologna Cecco compone la sua prima opera, ovvero il "Tractatus in sphaerae"(1323-1324) un commento all'opera dell'astronomo inglese John Holywood (Giovanni Sacrobosco) e il "De principiis astrologiae" (1323-24), altro commento ad una nota opera astronomica araba di Al-Kabisi.

Nelle sue opere Cecco esponeva teorie astrologiche secondo cui la vita di Cristo fosse stata soggetta ad influenze astrali oltre ad aver stilato un oroscopo di Gesù Cristo. Durante le sue lezioni Cecco divulgava le sue tesi e ben presto giunsero all'orecchio della Chiesa e giudicate come eresie. Il 16 dicembre del 1324, Cecco fu processato per eresia da Lamberto da Cingoli, inquisitore domenicano, e condannato alla perdita della cattedra, al sequestro dei suoi libri, al pagamento di una multa pecuniaria e costretto ad espiare le sue colpe attraverso la

**Fig.114:** Monumento di Cecco d'Ascoli, Piazza Giacomo Matteotti, Ascoli



preghiera. Tuttavia, la pressione dei suoi studenti portò alla sua reintegrazione, e Cecco riprese l'insegnamento, pur decidendo, l'anno seguente, di allontanarsi dalla città per evitare ulteriori scontri con la Chiesa.

Si trasferisce a Firenze nel 1326, presso la corte del Duca di Calabria Carlo d'Angiò come medico e astrologo. Proprio in questi anni Cecco inizia presumibilmente a scrivere "**l'Acerba**", un ambizioso poema enciclopedico in cui esplora, in chiave poetica e scientifica, le sue concezioni sul cosmo, le leggi naturali e il destino umano.

Tra i suoi incarichi per il duca, redasse l'oroscopo dell'imperatore Ludovico il Bavaro, predicando che avrebbe raggiunto Roma e ottenuto l'incoronazione imperiale senza incontrare opposizione. Tale previsione, estremamente sgradita alla Chiesa, accese nuovamente l'ostilità nei confronti di Cecco e sollevò ulteriori sospetti sulla sua lealtà. A ciò si aggiunse l'oroscopo sulla nipote del duca, Giovanna, che secondo Cecco, pur destinata a un trono e dotata di bellezza e intelligenza, avrebbe segnato la sorte della sua famiglia a causa della sua profonda lussuria, una visione che irritò profondamente Carlo d'Angiò. Questa sua libertà e schiettezza di pensiero gli procurarono nel 1327, una nuova condanna per eresia, ad opera dell'inquisitore francescano Accursio Bonfantini con il supporto di oppositori influenti.

Cecco non abiurò e perciò la sentenza fu rapida, infatti, fu condannato al rogo e arso vivo il giorno seguente, davanti alla basilica di Santa Croce, insieme a tutte le sue opere.

Nonostante l'opposizione della Chiesa, alcune copie dei suoi scritti sopravvissero grazie ai suoi seguaci, incluso il poema L'Acerba, che continuò a influenzare pensatori come Petrarca e alimentò l'interesse verso la sua figura enigmatica e ribelle.



**Fig.115:** Monumento di Cecco d'Ascoli, Piazza Giacomo Matteotti, Ascoli Piceno

# Cecco D'Ascoli nel folklore popolare

La tradizione culturale marchigiana è ricca di elementi caratteristici legati ad eventi fantastici e magici, ed anche la figura di Cecco d'Ascoli non è esclusa da queste speculazioni, anzi, la mancanza di documenti ufficiali e testimonianze ha ancor più alimentato la nascita di svariate leggende e dicerie attorno la sua figura che sono giunte fino a noi attraverso la tradizione orale permeando la cultura popolare.

Persino la sua nascita è avvolta da un alone di mistero e di esoterismo. Si narra che sua madre, che era solita frequentare feste orgiastiche in onore della dea Ancharia, la divinità femminile pagana che gli abitanti di Ascoli Piceno veneravano come loro protettrice, lo abbia partorito proprio sul prato in cui sorgeva il santuario dedicato alla dea, e in quel punto sia nata una sorgente che perdura ancora oggi e che dona un'acqua fresca d'estate e tiepida d'inverno, per questo motivo ribattezzata "fonte a cagnà".

La sua natura di astrologo e alchimista lascia spazio a diverse speculazioni, infatti, si credeva fosse un praticante dell'arte della negromanzia, e nacquero diversi aneddoti a riguardo. Si racconta che venne guidato da un gruppo di contadini presso un pozzo infestato da presenze maligne e dal fondo di questo pozzo raccolse il Libro del Comando, un libro in grado di soggiogare i demoni, e che leggesse questo libro sulle sponde del lago di Pilato, il lago che si dice custodisca sul suo fondale il corpo di Ponzio Pilato, colui che condannò alla croce il Cristo. Secondo un'altra leggenda, avrebbe utilizzato proprio questo libro per convincere un demone a costruire un ponte in una notte sola per lui ed è così che si dice sia nato il Ponte di Cecco che collega il Forte Malatesta a Porta Maggiore .

Queste dicerie erano dovute alla cattiva reputazione di Cecco in seguito alla condanna per eresia che lo portò ad essere arso vivo in pubblica piazza dove non ha rinnegato le sue credenze e anzi come

se le fiamme non lo bruciassero pare disse: **“l’ho detto, l’ho insegnato, lo credo”**

## Il rapporto tra Cecco e Dante

Secondo la testimonianza del gesuita P. Paolo Antonio Appiani, nella prima decade del '300, Cecco si sarebbe trovato a Firenze, ed è qui che sarebbe avvenuto l'incontro con Dante, esponente di spicco dei Fedeli D'amore, una setta iniziatica di matrice templare, di cui facevano parte anche altri stilnovisti italiani come Cavalcanti e Petrarca. Dopo questo episodio Cecco e Dante iniziarono un rapporto epistolare durante il quale si scambiavano sonetti endecasillabi, che suggerisce un'adesione all'ordine iniziatico. E' sempre al gesuita Appiani che attribuiamo la leggenda che vede Cecco e Dante impegnati in un dibattito sul potere dell'istinto e dell'abitudine. Si narra che Dante avesse addestrato un gatto a reggere una candela accesa durante i suoi studi per dimostrare il controllo dell'educazione sugli istinti. In risposta a questa dimostrazione, Cecco si presentò a casa di Dante con una gabbia piena di topi; liberarlandoli davanti al gatto , dimostrando come l'istinto prevalesses sulla ragione.

Il rapporto tra Cecco d'Ascoli e Dante Alighieri è caratterizzato da una complessa alternanza di ammirazione e divergenze ideologiche, che riflettono le tensioni all'interno del movimento dei Fedeli d'Amore. Sebbene entrambi i poeti trattino l'amore come tema centrale delle loro opere, le loro visioni differivano notevolmente. Dante, nella Divina Commedia, presenta un'idea di amore che trascende la dimensione terrena, incarnata nella figura di Beatrice, che guida il poeta attraverso i regni dell'aldilà. La sua visione è profondamente spirituale e idealizzata ponendo l'amore come una forza divina che eleva l'anima verso la salvezza. Al contrario Cecco d'Ascoli pur riconoscendo la natura

divina dell'amore nell'Acerba, adotta un approccio più critico e pragmatico. La sua concezione dell'amore è radicata nella realtà umana, dove l'amore è visto come principio universale che si manifesta attraverso la bellezza e la virtù. Cecco afferma che l'amore conduce alla "Donna sapienza", una figura che incarna la conoscenza e la verità, evidenziando come l'amore possa essere un percorso verso l'illuminazione spirituale ma anche un'esperienza terrena.

In un passaggio significativo Cecco scrive:

*"De' qua' già ne trattò quel Fiorentino  
che li lui se condusse Beatrice;  
tal corpo umano mai non fo divino,  
né po' sì come 'l perso essere bianco,  
perché se renova sicomo fenice  
in quel disio che li ponge el fianco.  
Ne li altri regni ov'andò col duca,  
fondando li soi pedi en basso centro'  
là lo condusse la sua fede poca;  
e so ch'a noi non fe' mai ritorno"*



**Fig.116:** Monumento di Cecco d'Ascoli, Piazza Giacomo Matteotti, Ascoli Piceno



**Fig.117:** Dipinto, Tempera su tela, Ritratto di Dante, Sandro Botticelli, 1495

In questi versi, Cecco d'Ascoli critica Dante per aver affermato di aver visitato il Paradiso con Beatrice. Secondo lui Dante non avrebbe mai realmente raggiunto una condizione divina o sperimentato una trasformazione autentica. Per Cecco, ciò che è "perso" (imperfetto o opaco) non può diventare "bianco" (puro o divino), e la Sapienza vera è immutabile, non soggetta alle rielaborazioni personali.

Inoltre Cecco critica aspramente l'approccio allegorico e la sua visione della realtà. Egli afferma :

*“Qui non se canta al modo de le rane;  
Qui non se canta al modo del poeta,  
Che finge, imaginando, cose vane.  
Ma qui resplende e luce onne natura,  
Che a chi intende fa la mente lieta.  
Qui non se gira per la selva obscura;*

Cecco d'Ascoli esprime una critica severa alla poetica di Dante, accusandolo di usare un linguaggio troppo allegorico che distorce la verità e complica la comprensione. Per Cecco, la poesia dovrebbe rivelare la natura in modo diretto e trasparente, senza artifici. Questi versi mettono in luce due visioni opposte: Cecco privilegia una realtà pragmatica e accessibile, mentre Dante eleva la poesia verso dimensioni simboliche e trascendenti.

# L'Acerba

L'Acerba rappresenta l'opera più importante e ambiziosa di Cecco d'Ascoli, pur essendo rimasta incompiuta a causa della sua condanna al rogo per eresia. Il titolo, "L'Acerba", è soggetto a diverse interpretazioni critiche che ne amplificano il significato simbolico: alcuni studiosi vi leggono un richiamo all'asprezza dello stile o all'impetuosità giovanile dell'autore, mentre altri vedono nel titolo un riferimento alla "cerva" (simile foneticamente al termine "acerba"), animale caro alla simbologia medievale e spesso associato a scienza e conoscenza. Quest'ultima interpretazione rispecchia l'intento dell'opera, che non si limita a una trattazione poetica ma si presenta come un'enciclopedia del sapere. Composto in sestine endecasillabe, il poema si articola in quattro libri, ciascuno dedicato a un tema specifico e caratterizzato da un'impronta scientifica e filosofica. Il primo libro indaga la natura umana, esplorando le inclinazioni e le caratteristiche dell'essere umano in un contesto che affianca la scienza alla riflessione morale. Il secondo libro si concentra sulle scienze fisiche e morali, proponendo un'analisi delle leggi naturali



Fig.118: "L'Acerba" di Cecco d'Ascoli

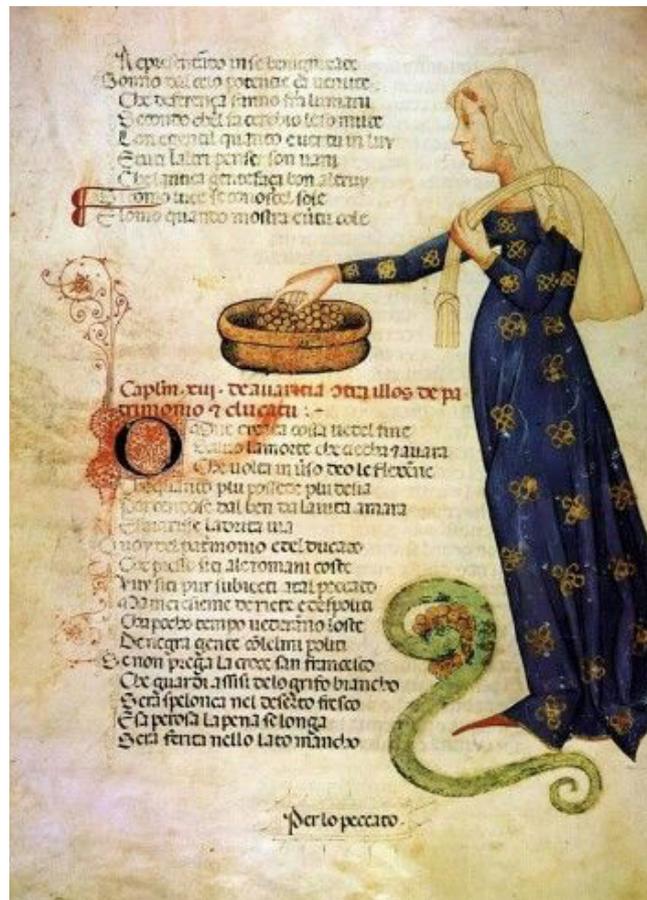


**Fig.119:** Prompt:Crea un'immagine ispirata a L'Acerba di Cecco d'Ascoli, un'opera intrisa di scienza, filosofia e misticismo.Rappresenta un vecchio astrologo, Cecco d'ascoli, mentre scrive l'Acerba, osserva il cielo stellato proiettato su un'immensa volta celeste. Costellazioni e complessi simboli astrologici brillano nel cielo, mentre figure allegoriche che rappresentano i temi del poema si animano intorno a lui. Il tutto è avvolto in un'atmosfera mistica e

e dei principi che regolano l'universo. Il terzo libro si dedica all'astrologia e alla cosmologia, discipline centrali nella visione di Cecco, che considera gli astri come forze influenti sulla vita e sul destino umano. Infine, il quarto libro affronta questioni filosofiche e teologiche, in un dialogo critico con le credenze religiose e le interpretazioni simboliche del tempo. Il carattere enciclopedico de L'Acerba evidenzia l'intento di Cecco di costruire un sapere sistematico e pragmatico, fondato su osservazioni concrete del mondo piuttosto che su simbolismi e allegorie. Questo approccio innovativo si discosta in modo netto dalla tradizione poetica del tempo, incarnata in particolare da Dante Alighieri, che Cecco critica apertamente. Nel poema, infatti, l'autore rivolge numerose invettive contro le convenzioni letterarie e religiose dell'epoca, opponendosi alla visione mistica e trascendente del suo tempo per privilegiare un metodo di indagine basato sulla scienza e sull'esperienza diretta.

L'Acerba esprime così una tensione tra la ricerca della verità attraverso le conoscenze naturali e l'adesione ai dogmi ecclesiastici. In particolare, la predilezione per l'astrologia e l'occultismo riflette la convinzione di Cecco che l'universo sia regolato da forze cosmiche in grado di influenzare le vicende umane e naturali, un concetto che entra in aperto contrasto con l'idea cristiana di libero arbitrio e con la stessa visione teologica di Dante. La scelta di Cecco di affidarsi alla scienza come mezzo per interpretare la realtà lo porta a criticare la "Commedia" di Dante, considerandola un'opera di visioni simboliche che, secondo Cecco, devia dalla verità scientifica per affidarsi alla fede. In sintesi, L'Acerba non è solo un'opera poetica, ma un progetto intellettuale che mira a stabilire una conoscenza rigorosa e interdisciplinare. La sua incompletezza non ne limita l'impatto: L'Acerba resta una testimonianza dell'approccio critico e innovativo di Cecco d'Ascoli, che sfida le credenze del suo tempo in nome di una comprensione più profonda e autentica del mondo naturale.

**Fig.120-121:**  
L'Acerba" di Cecco  
d'Ascoli



## Il Dolcestilnovo

Il Dolce Stil Novo è una delle correnti più influenti della letteratura italiana medievale, caratterizzata da un linguaggio raffinato e da una concezione spirituale dell'amore. Sorta tra il 1280 e il 1310, trova il suo manifesto nel sonetto **“Al cor gentile rempaira sempre amore”** di Guido Guinizzelli, che introduce una visione poetica innovativa, che si distingue sia dalla Scuola Siciliana che dalla tradizione cortese. Mentre la poesia cortese celebra la devozione per una dama di rango elevato, il Dolce Stil Novo propone una nuova interpretazione dell'amore, concependolo come un'esperienza accessibile a chiunque possieda un'anima nobile e sensibile, indipendentemente dal ceto sociale. Questa corrente, sviluppatasi principalmente a Bologna e Firenze, annovera tra i suoi esponenti principali **Dante Alighieri, Guido Cavalcanti, Francesco Petrarca** e **Cecco d'Ascoli**. La vera innovazione del Dolce Stil Novo consiste nella ridefinizione della nobiltà, intesa non più come privilegio di nascita, ma come qualità fondata sulla purezza e sulla bontà d'animo. In questa prospettiva, il “cuore gentile” diven-



**Fig 122:** Dipinto, Olio su tela, First Meeting of Dante and Beatrice, Henry Holiday, 1877



**Fig.123:** Dipinto, Tempera su tela, Domenico di Michelino, Dante, Firenze e la Divina Commedia, 1465

ta il simbolo di una nobiltà d'animo che trascende le barriere sociali, rendendo l'amore uno strumento di elevazione morale e intellettuale. Questo approccio non rimase esente da critiche. Autori della Scuola Siciliana come Bonagiunta Orbicciani, Guittone d'Arezzo e Dino Compagni contestarono Guinizzelli e i suoi seguaci per l'utilizzo di un linguaggio considerato eccessivamente ermetico e allegorico, paragonato per complessità ai testi sacri. Bonagiunta, con l'espressione "Voi, che avete mutata la maniera," rimproverava Guinizzelli di essersi allontanato dalla semplicità della lirica cortese, introducendo dei simboli e concetti ardui da comprendere. Tuttavia, è proprio questa complessità il tratto distintivo del Dolce Stil Novo, che propone una concezione dell'amore più elevata e universale, ridefinendo così i canoni della poesia italiana medievale e influenzando profondamente le generazioni successive.

## Il significato del Dolce Stil Novo e i Fedeli d'Amore

Per comprendere pienamente la natura del Dolce Stil Novo, è fondamentale esplorare le radici storiche della poesia d'amore, che attraversa culture antiche e si evolve in forme poetiche diverse. Le origini di questa tradizione poetica risalgono al **Cantico dei Cantici**, una delle prime espressioni poetiche di amore mistico, in cui si intrecciano passione fisica e sacrificio spirituale. Questo testo descrive il rapporto tra lo sposo divino, che rappresenta Dio, e la sposa, simbolo del popolo di Israele, in un'unione spirituale che comprende tanto il piacere, anche sessuale, quanto il sacrificio, evidenziando un legame tra amore e morte. Il simbolismo del Cantico dei Cantici ha esercitato un'influenza profonda sulla lirica amorosa delle culture semitiche, mesopotamiche, persiane ed ellenistiche.

Con l'avvento del cristianesimo, la tradizione riprende dal Cantico dei Cantici i concetti di amore e sacrificio, riconoscendo nella crocifissione di Cristo un gesto di amore puro e assoluto. Questo tema diviene fondamentale per la dottrina cristiana, in cui il sacrificio di Cristo viene interpretato come un atto d'amore che trascende il dolore per il bene dell'umanità. Origene fu tra i primi a reinterpretare il Cantico dei Cantici in chiave cristiana, sostituendo la figura dello sposo con Cristo e quella della sposa con l'anima del fedele, trasformando il legame descritto in una metafora della relazione personale tra il divino e l'essere umano. Pensatori come Sant'Agostino e San Bernardo di Chiaravalle ampliarono ulteriormente questa visione, proponendo che l'amore per Dio fosse simile a quello umano, ma orientato a un cammino di elevazione spirituale.

Durante il Medioevo, in particolare nel periodo delle Crociate, gli scambi culturali tra il mondo cristiano e quello islamico portarono l'Europa a confrontarsi con le tradizioni mistiche islamiche, specialmente quelle persiane., in particolare la lirica persiana, in cui l'amore per Dio

**Fig 124:** Dipinto,  
Olio su tela, di Marc  
Chagall



si esprime in una forma ermetica e simbolica, celebrando l'amore come un'esperienza di anelito irraggiungibile. Questa poetica influenzò profondamente la cultura europea e contribuì alla formazione dell'amor cortese nella Provenza, dove l'amore veniva considerato un mezzo per l'elevazione spirituale, pur mantenendo ostacoli di natura sociale, come l'appartenenza della donna amata alla nobiltà. L'amor cortese si diffuse rapidamente nelle corti europee, e in Italia produsse una derivazione, la corrente del Dolce Stil Novo. I poeti stilnovisti, ispirati da questi ideali, concepirono l'amore non solo come sentimento cortese ma come un mezzo di elevazione spirituale. Tuttavia, l'ermetismo delle loro opere ha portato numerosi studiosi a interrogarsi sul significato profondo dell'amore da essi cantato. Sin dal XIX secolo, intellettuali come Ugo Foscolo notarono nella poesia di Dante Alighieri e dei suoi contemporanei un messaggio nascosto, un linguaggio simbolico che invitava alla lettura allegorica. Foscolo fu tra i primi a vedere nei versi danteschi una stratificazione di significati che richiedeva interpretazioni oltre il letterale, avviando così il dibattito sul valore iniziatico del Dolce Stil Novo. Questa intuizione di Foscolo ispirò successivamente Giovanni Pascoli, che dedicò gli

ultimi anni della sua vita a un'indagine dettagliata sull'opera di Dante, dedicando al poeta tre volumi: *Minerva Oscura*, *Sotto il velame* e *Mirabile visione*. Pascoli cercò di decifrare il linguaggio criptico dei poeti stilnovisti, sostenendo che l'amore da loro cantato fosse molto più di un semplice sentimento cortese, bensì una via per avvicinarsi al divino. Questo suo lavoro non fu ben accolto dalla critica causandogli un malessere che, secondo il suo allievo e amico Luigi Valli, avrebbe poi causato la morte del poeta. Tuttavia, Pascoli riuscì a trasmettere il suo interesse per il simbolismo stilnovista al suo studente. Quest'ultimo proseguì e ampliò le ricerche del maestro, rivelando nuovi livelli di significato nei testi danteschi.

Valli integrò nelle sue tesi quelle di Gabriele Rossetti, che ipotizzava un legame tra Dante e la dottrina templare. Secondo Rossetti, Dante e altri poeti stilnovisti facevano parte di una confraternita segreta, ispirata ai Templari, che utilizzava la poesia per veicolare conoscenze arcane e messaggi occulti. Rossetti ipotizzava inoltre che Dante avesse acquisito le sue conoscenze esoteriche durante un presunto soggiorno a Malta, dove sarebbe entrato in contatto con i Cavalieri di Malta, considerati eredi della tradizione templare e custodi di un sapere mistico. In questo contesto, Dante non sarebbe stato solo un poeta, ma un iniziato alla dottrina segreta trasmessa dai Templari. La sua poesia diventerebbe così un mezzo per comunicare simbolicamente questa dottrina di cui sarebbe divenuto depositario.

Valli sosteneva che il linguaggio criptico dei poeti stilnovisti fosse una



**Fig.125:** Dipinto, Olio su tela, *Dante's Dream at the Time of the Death of Beatrice* di Dante Gabriel Rossetti, 1856

forma di comunicazione tra iniziati, un modo per divulgare i contenuti mistici dei sonetti a chi possedesse una chiave di lettura specifica. Nelle sue analisi dei testi danteschi, Valli trovò nella Vita Nuova il termine **“Fedeli d’Amore”**, con cui Dante si riferisce a coloro che sono in grado di comprendere i livelli più profondi della sua poesia. Per Valli, i Fedeli d’Amore rappresentavano non solo un gruppo poetico, ma una vera e propria comunità esoterica che utilizzava l’amore come veicolo di sapienza mistica e spirituale.

I poeti del Dolce Stil Novo e i Fedeli d’Amore concepiscono quindi l’amore come un **percorso di rivelazione e crescita spirituale**, in cui la donna amata rappresenta un simbolo della Sapienza divina e una guida verso il trascendente. Questo amore è inteso non solo come venerazione, ma come un mezzo per accedere a una conoscenza superiore, custodita e trasmessa attraverso un linguaggio criptico. Tale scelta stilistica riservava i significati più profondi ai soli iniziati e offriva una protezione contro l’autorità ecclesiastica. Infatti, la concezione di un rapporto diretto con il divino, coltivata dagli stilnovisti, poteva apparire come una minaccia alla Chiesa, che si considerava l’unica istituzione autorizzata a mediare tra l’uomo e Dio.

# Project



## Sinossi

Il giocatore si risveglia in un prato situato all'interno di una foresta avvolta nella nebbia al tramonto. In questa solitudine, appare la figura di un cervo luminescente tra gli alberi, che guida il giocatore fino alla Corte d'Amore: una grotta che custodisce un cimitero, dove riposano le spoglie dei poeti stilnovisti. La luce lunare pervade lo spazio da una grande apertura nella roccia e conferisce all'intero scenario un'atmosfera solenne e sacrale, illuminando un chiostro situato al centro dell'area. Qui si erge la statua di una donna, emblema della Sapienza divina, la cui presenza esorta il giocatore alla contemplazione e alla riflessione interiore.

All'interno di questo ambiente evocativo, il giocatore è guidato attraverso i versi dei poeti stilnovisti e, in particolare, dell'opera "L'Acerba" di Cecco d'Ascoli, intraprendendo così un viaggio ascetico che lo porta a riflettere sulla tematica dell'amore nelle sue dimensioni terrena e ultraterrena. Questo cammino culmina all'alba, con l'attraversamento dello storico Ponte di Cecco, simbolo di transizione tra la dimensione fisica e quella spirituale, fino a giungere ai piedi del maestoso Forte Malatesta. Qui riappare lo spirito del cervo, che il giocatore riconosce come incarnazione di Cecco stesso. In questo incontro finale, Cecco svela il ruolo della donna come emblema di amore inteso come sapienza divina, completando il viaggio interiore del giocatore e conferendo alla sua esperienza un significato trascendente.

## Workflow : Game Design

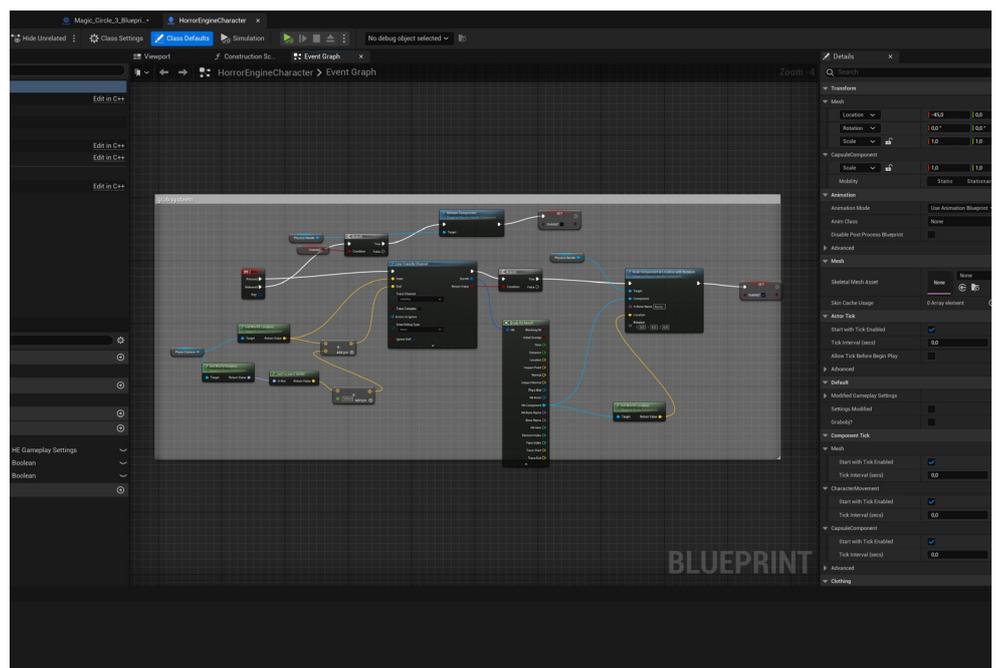
Il progetto videoludico è stato sviluppato utilizzando Unreal Engine 5, uno dei software più avanzati nel settore della creazione di ambienti 3D interattivi. La scelta di questo motore è motivata dalla sua capacità di supportare ambienti estremamente realistici e immersivi, grazie a tecnologie come **Lumen**, per l'illuminazione globale dinamica, e **Nanite**, per la gestione di geometrie complesse in tempo reale. Questi strumenti consentono una rappresentazione visiva dettagliata e fluida, particolarmente adatta alla ricreazione degli spazi storici e simbolici che caratterizzano il gioco. La qualità visiva offerta da Unreal Engine 5 non solo aumenta il coinvolgimento del giocatore, ma favorisce un'esperienza immersiva che valorizza il contesto culturale e tematico esplorato nel progetto.

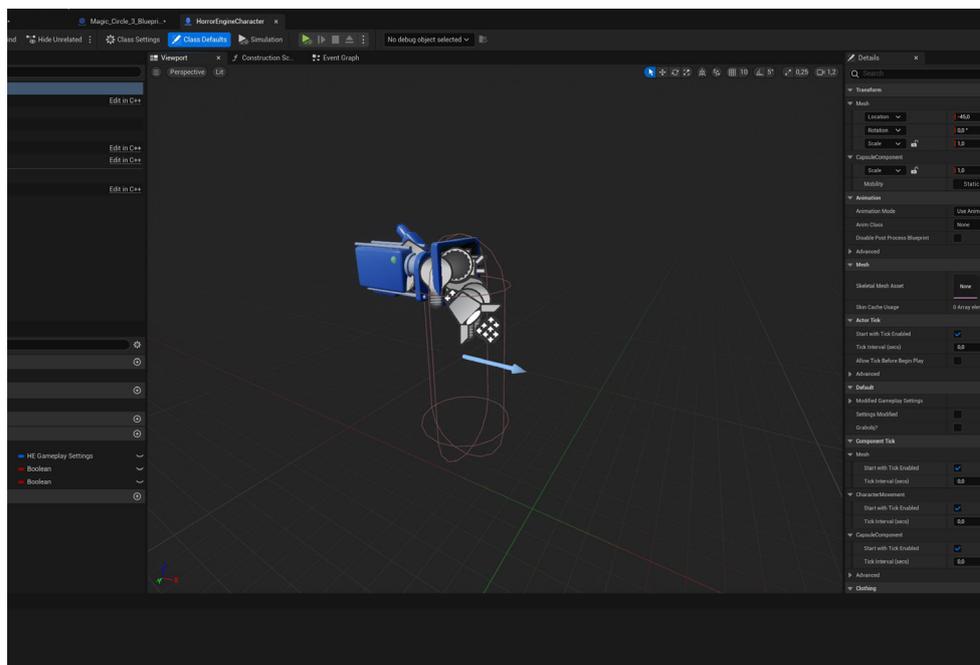
Prima di addentrarci nell'argomento, è utile introdurre due concetti chiave che saranno utilizzati nel corso della descrizione: **attori e blueprint**. In Unreal Engine, un attore è qualsiasi oggetto che può essere collocato in una scena. Gli attori rappresentano tutto ciò che compone il mondo di gioco, dagli elementi statici come luci, oggetti e vegetazione, fino agli elementi dinamici come personaggi e sistemi di particelle. Ogni attore può essere configurato con proprietà specifiche, che ne determinano l'aspetto, il comportamento e le interazioni all'interno dell'ambiente di gioco. Le blueprint, invece, sono uno strumento di programmazione visiva che consente di definire e controllare il comportamento degli attori. Attraverso un'interfaccia grafica, è possibile creare logiche complesse senza la necessità di scrivere codice, permettendo di gestire dinamiche come interazioni, eventi o animazioni. Le blueprint sono fondamentali per collegare gli attori tra loro, creando un ambiente di gioco dinamico e interattivo.

Per la gestione delle dinamiche di gioco, è stata implementata una **Game Mode Blueprint**, utilizzata per definire le regole generali del gameplay. La Game Mode Blueprint stabilisce i parametri essenzia-

li, come il numero di giocatori (in questo caso singolo) e la struttura delle aree esplorabili. Inoltre, questa blueprint è responsabile della comunicazione tra il **Game Controller Blueprint**, che gestisce i movimenti e le interazioni del giocatore, e la **Character Blueprint**, che determina le caratteristiche specifiche del personaggio in prima persona, comprese le modalità di interazione con l'ambiente e gli oggetti. La Character Blueprint è impostata per garantire una visuale in prima persona, una scelta progettuale che massimizza l'immersione del giocatore all'interno del mondo di gioco. Questa modalità permette una connessione diretta con l'ambiente circostante, consentendo una navigazione fluida e intuitiva attraverso lo spazio tridimensionale. Il giocatore può muoversi liberamente, correre, camminare, saltare e interagire con gli oggetti e gli elementi ambientali grazie all'assegnazione di comandi al mouse (o al pad). Due azioni principali sono associate ai tasti del mouse: una per l'interazione diretta con gli oggetti ("use") e l'altra per azioni alternative ("alternative use"), permettendo una maggiore varietà di interazioni all'interno del gioco. L'interazione con gli oggetti è consentita dalla classe **Blueprint Use**, che permette al giocatore di raccogliere, posizionare o lanciare oggetti, garantendo una gestione dinamica delle risorse e una costante connessione con l'ambiente. Inoltre, il giocatore ha la possibilità di zoomare per leggere documenti o osservare dettagli importanti. Per quanto riguarda l'interfaccia utente (**HUD**), si è scelto di mantenerla estremamente minimale. L'unico elemento visibile è un puntatore, che si

**Fig.126:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Character Blueprint, impostazione dei movimenti del personaggio





**Fig.127:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Character Blueprint, impostazione della visuale

espande quando il giocatore può interagire con un oggetto o un elemento specifico dell'ambiente. Questa decisione di design è volta a ridurre al minimo le distrazioni e a garantire una totale immersione nel mondo di gioco. La narrazione è volutamente implicita, priva di spiegazioni dirette. L'esplorazione e la risoluzione di enigmi richiedono al giocatore di interpretare gli indizi disseminati nell'ambiente, nonché i versi dell'“A-cerba”, recitati dal narratore, che offrono indizi criptici per proseguire. Questo approccio si ispira a titoli come Elden Ring e Dark Souls, dove il giocatore non riceve una trama esplicita, ma è chiamato a costruire il proprio percorso interpretativo attraverso il mondo di gioco. L'obiettivo finale è creare un equilibrio tra esplorazione, narrazione implicita e risoluzione di enigmi. Attraverso una progettazione che incoraggia l'interpretazione attiva da parte del giocatore, il gioco stimola la curiosità e invita a una riflessione più profonda sui temi trattati, come l'elevazione spirituale e l'amore filosofico stilnovista. Il coinvolgimento emotivo del giocatore è raggiunto attraverso l'atmosfera visiva, i suoni ambientali e i versi poetici, che agiscono come segnali narrativi senza interrompere il flusso naturale del gameplay.

## Workflow : Level Design

Il progetto è stato concepito per offrire un'avventura esplorativa che combina elementi simbolici e narrativi all'interno di ambienti ispirati alla cultura e alla storia di Ascoli Piceno.

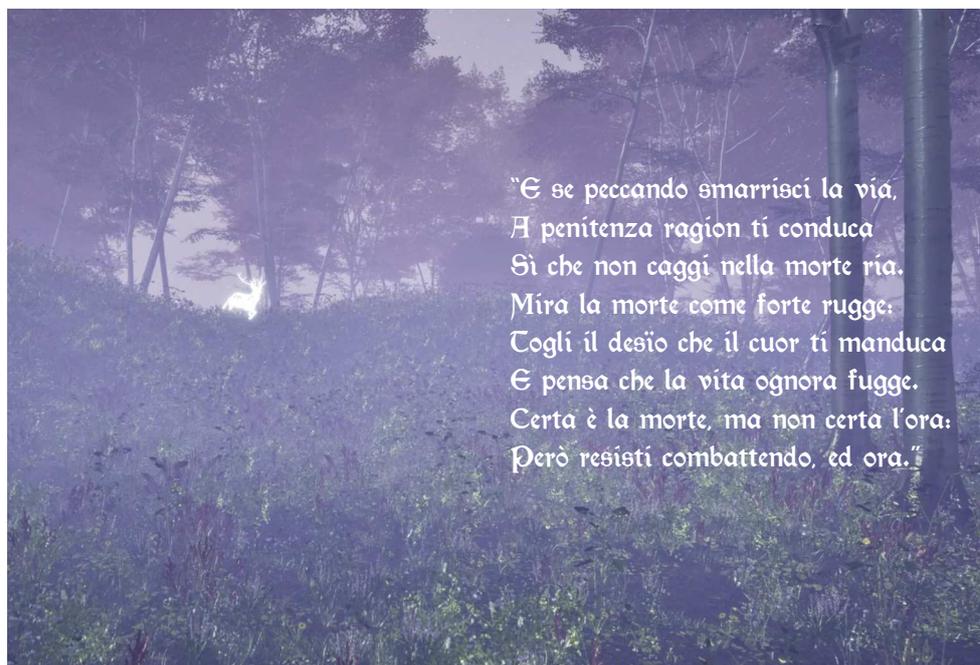
Il gioco si sviluppa su tre livelli principali, ciascuno progettato per rappresentare momenti specifici di un viaggio interiore e ascetico che tratta le tematiche centrali legate a Cecco d'Ascoli, il Dolce Stilnovo e il folklore locale. Ogni livello è caratterizzato da una precisa identità visiva e narrativa, offrendo al giocatore una continua scoperta, sia in termini di gameplay che di significati nascosti. I versi dell'“Acerba” di Cecco d'Ascoli, recitati dal narratore nei momenti chiave non solo arricchiscono il racconto, ma invitano il giocatore a riflettere su tematiche universali come l'amore, la conoscenza e il destino.

La trama del gioco si sviluppa in modo implicito, intrecciando la narrazione con l'esplorazione e la risoluzione degli enigmi. La narrazione così articolata ha lo scopo di stimolare il giocatore a una lettura profonda e interpretativa. Non si tratta di una storia esplicitamente lineare,



**Fig.128:** Schermata di Gameplay di Unreal Engine 5, Livello I, Selva, Incontro con il cervo

**Fig.129:** Schermata di Gameplay di Unreal Engine 5, Livello I, Selva, Inseguimento del cervo



ma di un'esperienza che incoraggia **l'interazione attiva con i testi poetici** e con l'ambiente di gioco. Gli enigmi, basati sui versi dell'Acerba, richiedono al giocatore non solo abilità di risoluzione, ma anche una comprensione più ampia dei concetti filosofici e morali che Cecco d'Ascoli trattò nelle sue opere. Questo approccio offre un coinvolgimento intellettuale che si spinge oltre il semplice intrattenimento, proponendo un'**esperienza riflessiva** sui valori culturali e letterari dell'epoca medievale.

All'inizio dell'avventura, il giocatore si risveglia smarrito, immerso in una foresta avvolta dalla nebbia e illuminata da una luce soffusa e crepuscolare.

Il primo livello, **La Selva**, è ambientato in una foresta al tramonto. Qui, il giocatore si trova immerso in un ambiente limitato, avvolto dalla nebbia e illuminato da una luce soffusa e crepuscolare. Questo scenario rappresenta lo smarrimento interiore, un tema comune nella letteratura medievale e un chiaro riferimento all'inizio della Divina Commedia. Lo smarrimento fisico nella selva si fonde con il disorientamento spirituale evocato dai versi, amplificando questa sensazione nel giocatore.

In questo momento di incertezza, emerge dalla nebbia un cervo luminescente, figura simbolica che rappresenta lo spirito di Cecco d'Ascoli. Il cervo non è solo un elemento narrativo, ma funge da guida spirituale, invitando il giocatore a seguirlo lungo un percorso che lo condurrà alla **Corte d'Amore**, luogo centrale dell'esperienza di gioco. La scelta del cervo come guida non è casuale: essa si ricollega a uno

dei significati alternativi attribuiti al titolo dell'opera del poeta ascolano "L'Acerba", che secondo alcuni studiosi potrebbe fare riferimento alla "cerva." La figura della cerva richiama l'iconografia medievale e il tema dell'illuminazione spirituale, conferendo al cervo una dimensione mistica che arricchisce il level design di simbolismo. Mentre il giocatore segue il cervo, la voce del narratore risuona nella foresta, declamando i versi dell'Acerba:

*"E se peccando smarrisci la via,  
A penitenza ragion ti conduca  
Sì che non caggi nella morte ria.  
Mira la morte come forte ruggie:  
Togli il desio che il cuor ti manduca  
E pensa che la vita ognora fugge.  
Certa è la morte, ma non certa l'ora:  
Però resisti combattendo, ed ora."*

*Libro III cap XV vv(25-32)*

Questi versi richiamano il concetto della penitenza come mezzo di salvezza e invitano il giocatore a intraprendere un percorso di riflessione e ricerca spirituale per trovare una via che porti fuori dall'oscurità. Il livello termina con il raggiungimento di un portone, con il quale interagendo si accede al prossimo livello. Il secondo livello si distingue per la sua complessità strutturale, poiché contiene tre aree bloccate che il giocatore deve sbloccare per prose-

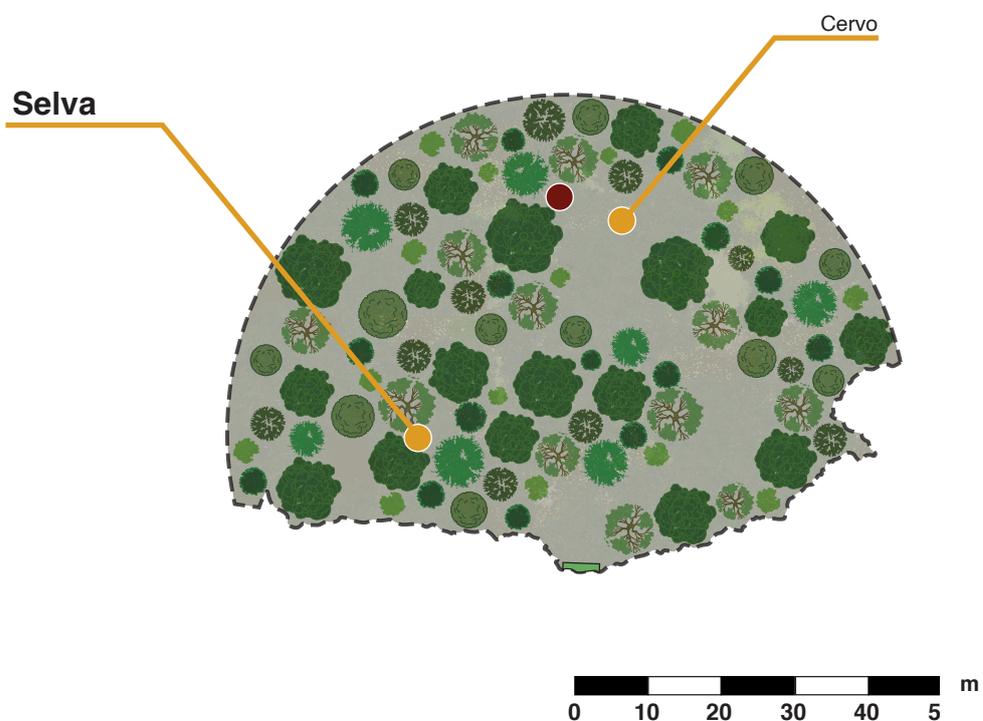
**Fig.130:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello I, Selva, Ingresso al Livello II, La Corte d'Amore



guire: la **chiesa**, l'**area di Dante Alighieri** e l'**area di Cecco d'Ascoli**. Questo zona, denominata Corte d'Amore, simboleggia l'intimo della nostra anima, un luogo di riflessione e di ricerca interiore. Ambientato di notte in una grotta, questo spazio sotterraneo evoca un'atmosfera sacra e misteriosa, accentuata dalla presenza di un cimitero, dove riposano le spoglie di alcuni esponenti della poesia stilnovista. La luce lunare che filtra attraverso la grande apertura nella roccia illumina un altare al centro della grotta, dove si erge una statua raffigurante una figura femminile, incarnazione della conoscenza e dell'illuminazione spirituale, simbolo della Santa Sapienza, tema centrale del Dolce Stilnovo e dei Fedeli d'Amore. Questo simbolo della Santa Sapienza, rappresenta il mezzo per avvicinarsi a Dio attraverso la contemplazione dell'amore. Nella calma solenne di questo spazio, i versi dell'Acerba esaltano le

## Legenda

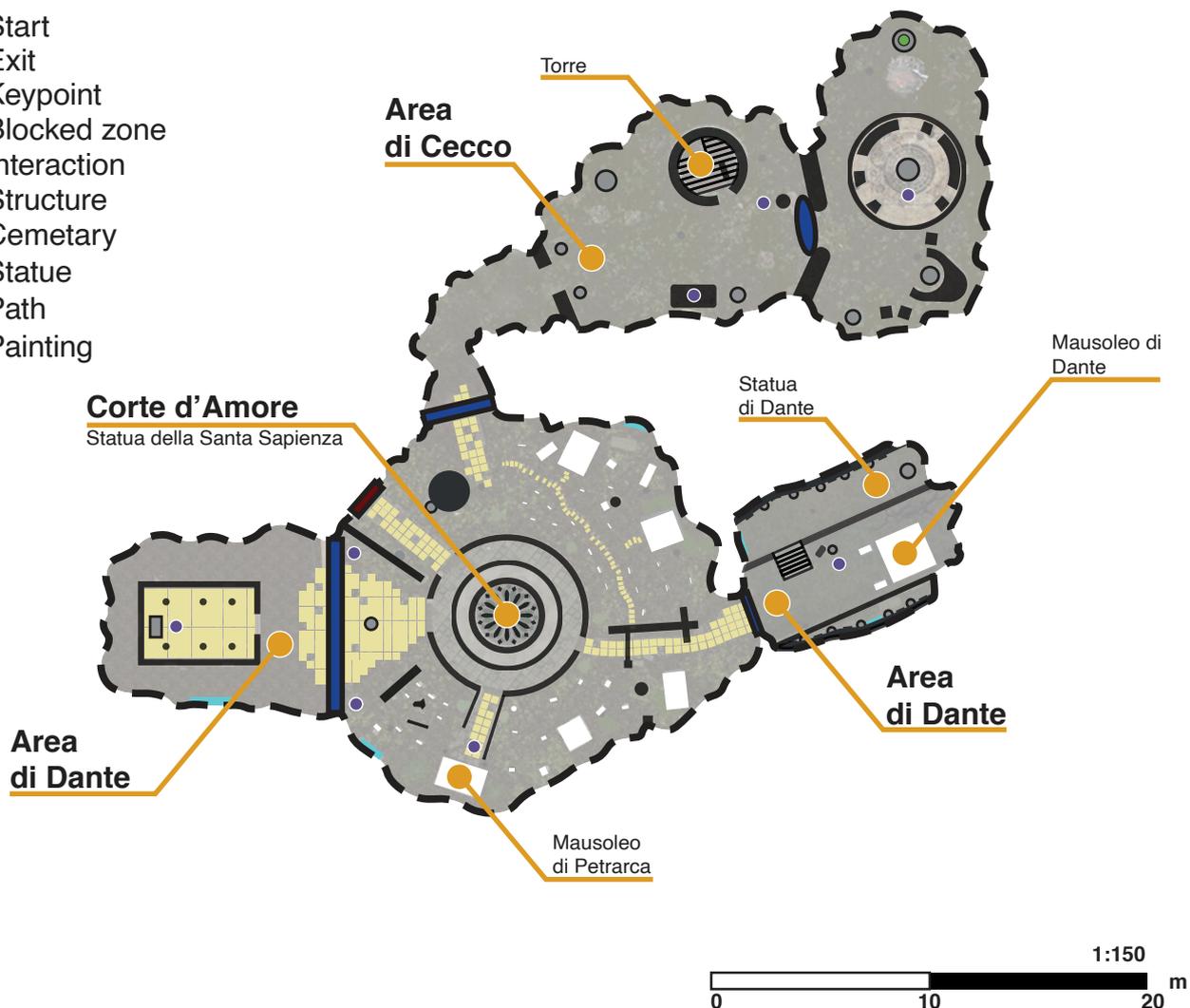
- Start
- Exit
- Keypoint
- Blocked zone
- Interaction
- Structure
- Cemetary
- Statue
- Path
- Painting



**Fig.131:** Mappa del Livello I, Selva,

## Legenda

- Start
- Exit
- Keypoint
- Blocked zone
- Interaction
- Structure
- Cemetary
- Statue
- Path
- Painting



**Fig.132:** Mappa del Livello II, La Corte d'Amore

virtù della donna:

*“Questa è la donna qual mai non coverse  
Spera alcuna d’umana qualitate,  
Avvegna che nel mondo qui converse  
Fu innanzi il tempo e innanzi il ciel sua vista;  
Qui fa beata nostra umanitate  
Seguendo il bene che per lei s’acquista.”*

*Libro III, cap.II vv(19-24)*

Attraverso queste parole poetiche, il giocatore comprende che la donna non è semplicemente una figura fisica, ma l’incarnazione della saggezza suprema. In questo spazio, la poesia guida il giocatore in una

riflessione sull'amore come via di illuminazione, un tema centrale della tradizione stilnovista e della filosofia di Cecco d'Ascoli. Ogni area è legata a un enigma, che richiede l'interpretazione dei versi poetici narrati. Questi enigmi veicolano significati simbolici e richiedono al giocatore di riflettere sui temi dell'amore, della conoscenza e del destino. Il primo enigma si svolge nei pressi di una parete d'edera, dove, interagendo con una statua, il giocatore potrà leggere e interpretare i versi dell'Acerba legati al tema del fuoco:

*“O quanto è forte l'amorosa fiamma  
Che vien da immaginar di cosa bella  
Che per disio tutto il cor s'infiamma!  
Ben è più casto, ben è più beato  
Se amor che nasce da simile stella  
Non rompe l'uomo poi che è innamorato.”*

*Libro II, cap XI, vv. (13-18)*

Solo accendendo i due bracieri posti dietro la statua, il giocatore potrà bruciare la parete d'edera e sbloccare l'accesso all'area della chiesa. Tuttavia, i bracieri non si accendono se il giocatore non ha ancora recuperato la torcia dal mausoleo di Petrarca. Se la torcia non è stata ancora presa, un messaggio indicherà al giocatore di procurarsela. La torcia, simbolo di illuminazione e rivelazione, non è solo un oggetto



**Fig.133:** Schermata di gameplay di Unreal Engine 5 , Livello II, Corte d'Amore, Indizio primo enigma

**Fig.134:** Schermata di gameplay di Unreal Engine 5 , Livello II, Corte d'Amore, Mausoleo di Petrarca, Torcìa



utile al gameplay, ma si riferisce alla capacità di vedere oltre, quindi di andare oltre l'apparenza.

Una volta sbloccata l'area della chiesa, il giocatore dovrà esplorare l'interno, dove troverà un roseto e la tomba di una donna senza nome. Qui, un altro trigger attiverà il narratore, che reciterà ulteriori versi criptici dell'Acerba,:

*“Nell'uomo secco con le chine spalle  
Non s'affatica la virtù del cielo,  
E raggio di salute non gli falle.  
Nel vile sterpo si mostra bel fiore, E se la vista di ciò ti fa velo,  
Guarda nel cerchio che muove splendore.”*

*Libro IV, cap X, vv. (25-30)*

Questi versi suggeriranno al giocatore di offrire la rosa alla statua centrale come simbolo di sacrificio e devozione. La rosa, simbolo dell'amore e della bellezza, rappresenta anche la purificazione dell'anima attraverso il gesto dell'offerta. Questo enigma, apparentemente semplice, porta con sé un carico simbolico significativo, legato alla tradizione poetica e alla filosofia dei Fedeli d'Amore, di cui abbiamo parlato nei capitoli precedenti. Dopo aver esplorato la Corte d'Amore e risolto l'ultimo enigma relativo alla rosa, l'offerta di quest'ultima diventa un atto simbolico, che segna



**Fig.135:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5 , Livello II, Chiesa



**Fig.136:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5 , Livello II, Chiesa

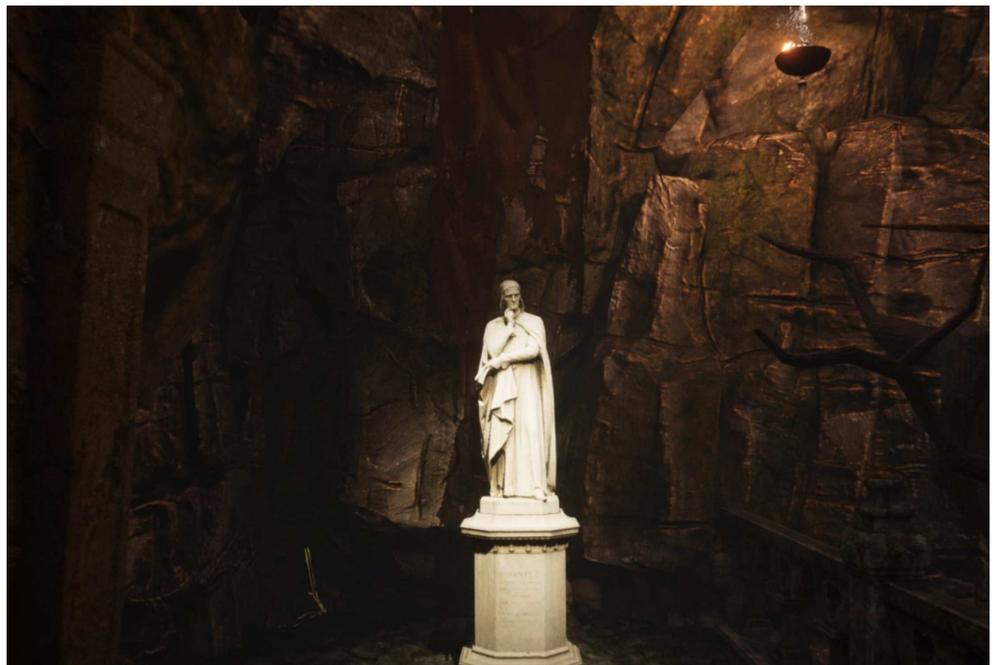
l'ingresso del giocatore come iniziato nella setta dei Fedeli d'Amore. Questo atto permette al giocatore di accedere a due nuove aree. La prossima area che il giocatore può esplorare è dedicata a Dante Alighieri. Questo ambiente presenta una ricostruzione del mausoleo di Dante, fedele a quello di Ferrara, ed è arricchito da simbolismi legati alla dottrina templare e ai Fedeli d'Amore. Le pareti sono decorate con affreschi preraffaelliti, che evocano momenti significativi della vita e dell'opera di Dante. Questi dettagli, oltre a creare un impatto visivo suggestivo, suggeriscono connessioni tra la poetica di Dante e l'ordine dei Templari. L'area, presenta uno stile neoclassico che caratterizza uno spazio più monumentale che celebra la grandezza e la centralità di Dante nella corrente stilnovista, accentuata dalla presenza di una statua del poeta che recita i versi:

*O voi ch'avete li intelletti sani,  
Mirate la dottrina che s'asconde  
Sotto 'l velame de li versi strani."*

*Purgatorio, VIII, vv. (19-21)*

Questi versi richiamano l'importanza di non fermarsi alla superficie e di cercare un significato più profondo nelle parole e negli eventi. La narrazione suggerisce al giocatore che ogni dettaglio, ogni simbolo e ogni verso poetico nascondono un significato che va oltre la loro

**Fig.137:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5 , Livello II, Area di Dante, Statua di Dante





**Fig.138:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5 , Livello II, Area di Dante, Mausoleo

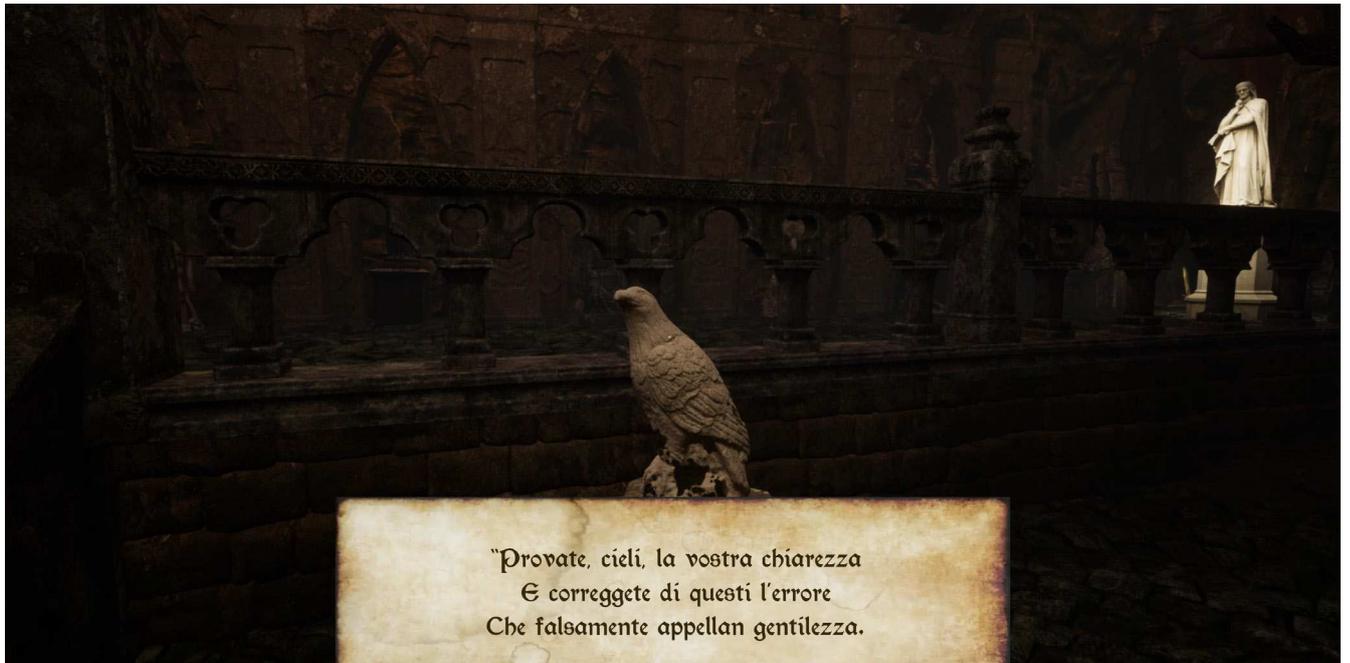
apparenza. Sebbene l'esplorazione di quest'area sia facoltativa, essa consente al giocatore di approfondire il legame tra Dante e Cecco d'Ascoli e di comprendere meglio l'eredità culturale e filosofica del Dolce Stilnovo.

Avvicinandosi alla statua dell'aquila, il giocatore ascolta le parole di Cecco, declamate con una chiara nota di critica:

*“Provate, cieli, la vostra chiarezza  
E correggete di questi l'errore  
Che falsamente appellan gentilezza.  
Fu già trattato con le dolci rime  
E definito il nobile valore  
Dal Fiorentino con l'antiche lime.”*

*Libro II, cap.XII, vv.(1-6)*

Questi versi mettono in discussione la visione dantesca della gentilezza e dell'amore, proponendo una prospettiva più realistica e meno romantica.



**Fig.139:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5 , Livello II, Area di Dante, Interazione con la statua dell'aquila

Dopo aver esplorato l'area dedicata a Dante Alighieri, ricca di riferimenti simbolici e artistici che rivelano i legami tra il sommo poeta, i Fedeli d'Amore e la dottrina templare, il giocatore è invitato a proseguire verso un'altra sezione altrettanto significativa: l'area di Cecco d'Ascoli. Questa sezione del gioco non solo esplora il lato esoterico e alchemico della vita di Cecco, ma intende anche mettere in luce il suo contributo intellettuale nel campo dell'astronomia e della scienza medievale.

L'area di Cecco si distingue per la sua complessità simbolica, mirata a valorizzare ulteriormente il patrimonio culturale di Ascoli Piceno, rendendo omaggio alla vita e all'opera di uno dei suoi più enigmatici cittadini. Questa zona si sviluppa in due parti distinte, ciascuna caratterizzata da enigmi che riflettono i temi centrali della vita e dell'opera di Cecco, fondendo elementi di simbolismo esoterico con riferimenti al suo ruolo di studioso e astrologo.

Nella prima parte, il giocatore si troverà di fronte a un tavolo con libri e strumenti alchemici, che rappresentano la vasta conoscenza di Cecco nel campo della scienza e dell'alchimia. Interagendo con il libro posto sul tavolo, si rivelano due note poetiche che mettono in luce le

differenze ideologiche tra Cecco e Dante, attraverso la declamazione dei seguenti versi:

*“Non intendo trattar d’amor divino  
Come dell’alma nostra è somma vita,  
Ché qui di lui parlar non posso a plino.  
D’amor che nasce per virtù di sangue  
Che per natura nelli nati alita  
Io lasso, e dico come lo cor langue.”*

*Libro III, cap. I, vv.(85-90)*

*“Del quale già trattò quel Fiorentino  
Che li lui si condusse Beatrice.  
Ma il corpo umano non fu mai divino,  
Né il puo’, sì come il perso essere bianco,  
Ché si rinnova sì come fenice  
In quel disio che gli punge il fianco.”*

*Libro I, cap. II, vv. (67-72)*

Questi versi mostrano chiaramente la visione di Cecco sull’amore e la natura umana, in contrasto con quella di Dante. Nel primo estratto, Cecco rifiuta l’elevazione dell’amore a una dimensione divina, concentrandosi invece sull’amore come una forza naturale e corporea, radicata nella carne e nel sangue. Al contrario, nel secondo gruppo di versi, egli critica Dante per l’idealizzazione dell’amore rappresentato da Beatrice, sostenendo che il corpo umano non può essere divino. Sulla torre adiacente, oggetti come strumenti astronomici e carte stellari evidenziano l’importanza che l’astronomia aveva nella sua vita e nel suo lavoro, sottolineando la sua reputazione come astrologo nel medioevo. Esplorando la torre, il giocatore troverà un baule che contiene un oggetto cruciale per proseguire: **la cornucopia**, simbolo di fortuna e abbondanza. Questo oggetto, che rappresenta l’influsso benevolo degli astri, deve essere collocato su un piedistallo per sbloccare il passaggio ostruito da un masso, permettendo l’accesso alla seconda parte dell’area.

Avvicinandosi al masso che blocca il passaggio, viene attivato un



**Fig.140:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5, Livello II, Area di Cecco, Tavolo dell'alchimista



**Fig.141:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5, Livello II, Area di Cecco, Entrata

overlap event che innesca la narrazione del narratore, il quale recita i versi dell'Acerba:

*“E levi la virtù intelletiva  
Veggendo che peonia vien da Luna  
E da Saturno vien la sempreviva,  
E dodici erbe da cotanti signi.  
Ciascuna, quando regna la Fortuna,  
Rimuove e stringe tutti umor maligni.”*

*Libro III, cap. XVIII, (vv. 71-76)*

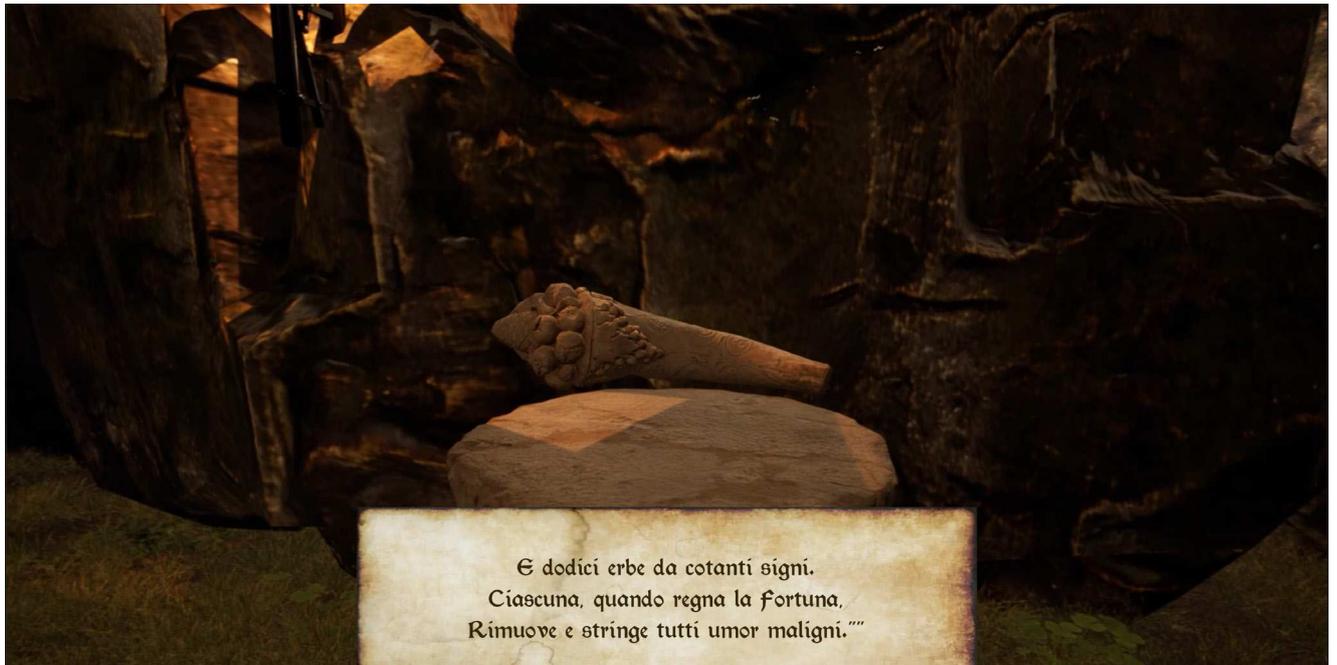
Questi versi evocano il potere degli astri e l'importanza della fortuna, fornendo al giocatore un indizio cruciale per risolvere l'enigma. Comprendendo il legame tra il concetto di fortuna e l'influsso favorevole degli astri, il giocatore capisce che deve collocare la cornucopia sul piedistallo vicino per far rotolare via il masso e sbloccare l'accesso alla seconda parte dell'area.

Nella seconda parte, il giocatore entra in un ambiente più mistico e sacrale, dominato da un altare alchemico. Avvicinandosi all'altare, si innesca un trigger che fa recitare al narratore i seguenti versi tratti dall'Acerba :

*“La pietra asbesto, se in fuoco s'accende,  
Per cosa natural non sarà morta  
Ma sempre come stella lì risplende.  
È come ferro in vista il suo colore.  
Altra virtù in sé, dico, non porta,  
Ma alcun vuol dire che vaglia ad amore.”*

*Libro III, cap. XIII, (vv. 7-12 )*

L'enigma richiede al giocatore di offrire questa pietra sull'altare per completare un rito magico. Quando la pietra viene offerta, una pira si accende ai piedi di una statua demoniaca, evocando un cerchio alchemico. La pira e la statua demoniaca rappresentano la condanna per eresia di Cecco d'Ascoli, rievocando l'evento drammatico della sua esecuzione sul rogo. Questo momento culminante non solo segna

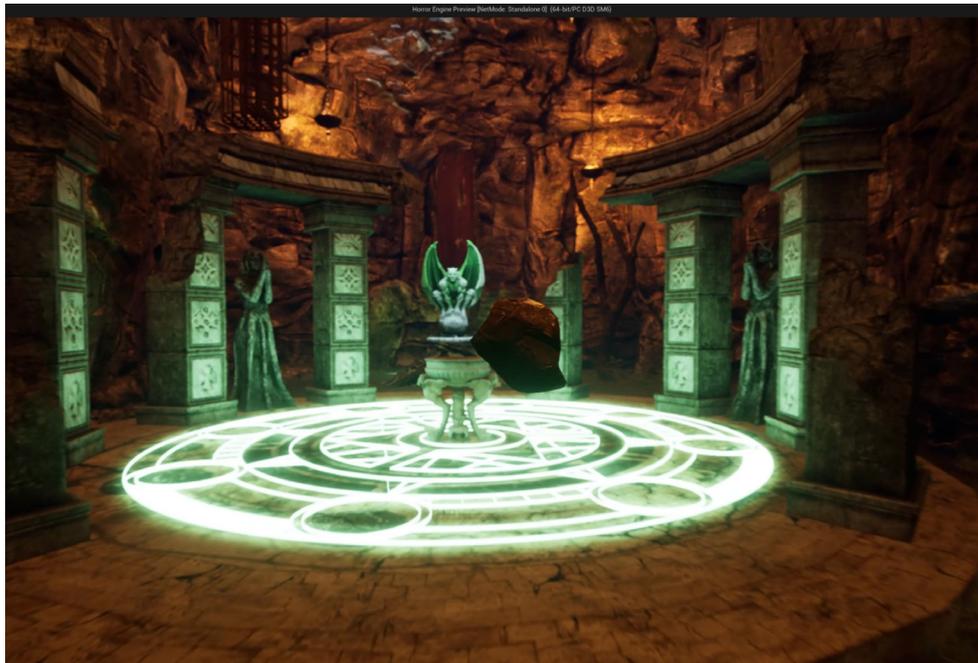


**Fig.143:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5, Livello II, Area di Cecco, Sblocco della porta



**Fig.144:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5, Livello II, Area di Cecco, Enigma della pietra

**Fig.145:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5, Livello II, Area di Cecco



un punto di svolta nell'esperienza di gioco, ma collega il giocatore al tragico destino di Cecco, sottolineando il conflitto tra le sue ricerche scientifiche e le accuse di eresia che lo portarono alla condanna a morte.

A seguito di questa intensa esperienza, il giocatore viene proiettato nel terzo livello: **il Ponte di Cecco**, una riproduzione accurata del ponte storico situato ad Ascoli Piceno, che simboleggia il passaggio dalla vita alla morte, fungendo da collegamento tra la dimensione terrena e quella spirituale. In questo scenario onirico e surreale, il paesaggio è immerso in una tempesta e dei detriti fluttuano in cielo, un chiaro riferimento alla leggenda secondo cui Cecco avrebbe costruito il ponte con l'aiuto del diavolo. Questa atmosfera caotica e inquietante amplifica il senso di smarrimento e incertezza. Il giocatore percorre un cammino lineare lungo il ponte, prestando attenzione ai bordi per evitare di cadere nelle acque sottostanti, che porterebbero alla sua morte.

Il giocatore è costretto a percorrere un cammino lineare lungo il ponte, prestando attenzione agli ostacoli fisici che potrebbero farlo precipitare nelle acque sottostanti, portandolo alla morte. Il Ponte di Cecco, rappresenta il viaggio verso l'ignoto e la trasformazione spirituale finale. Una volta attraversato, il giocatore giunge a un prato fiorito, ai piedi del **Forte Malatesta**, un altro elemento chiave del patrimonio culturale ascolano. Qui, il cervo riappare, chiudendo simbolicamente il cerchio narrativo e concludendo il percorso iniziatico del gioco attraverso i versi cantati dal narratore, che svela il significato ultimo del

viaggio spirituale, rivelando la trasformazione interiore e la nuova consapevolezza raggiunta:

*“Io son dal terzo cielo trasformato  
In questa donna, ch’io non son chi fui,  
Per cui mi sento ognora più beato.  
Da lei prese forma lo mio intelletto  
Mostrandomi salute gli occhi suoi,  
Mirando la virtù nel suo cospetto.”*

*Libro III, cap. I, vv. (133-138)”*

*Il nostro fine è di vedere Osanna.  
Per nostra santa fede a lui si sale,  
E senza fede l’opera si dann.  
Al santo regno dell’eterna pace  
Convienci di salir per le tre scale,  
Ove l’umana salute non tace,*

*Libro IV, cap. XII, vv. (63-68)*

Questi versi dell’Acerba di Cecco d’Ascoli esplorano l’elevazione spirituale e intellettuale dell’uomo attraverso conoscenza e fede. La “donna sapienza” diventa simbolo di trasformazione interiore, arricchendo



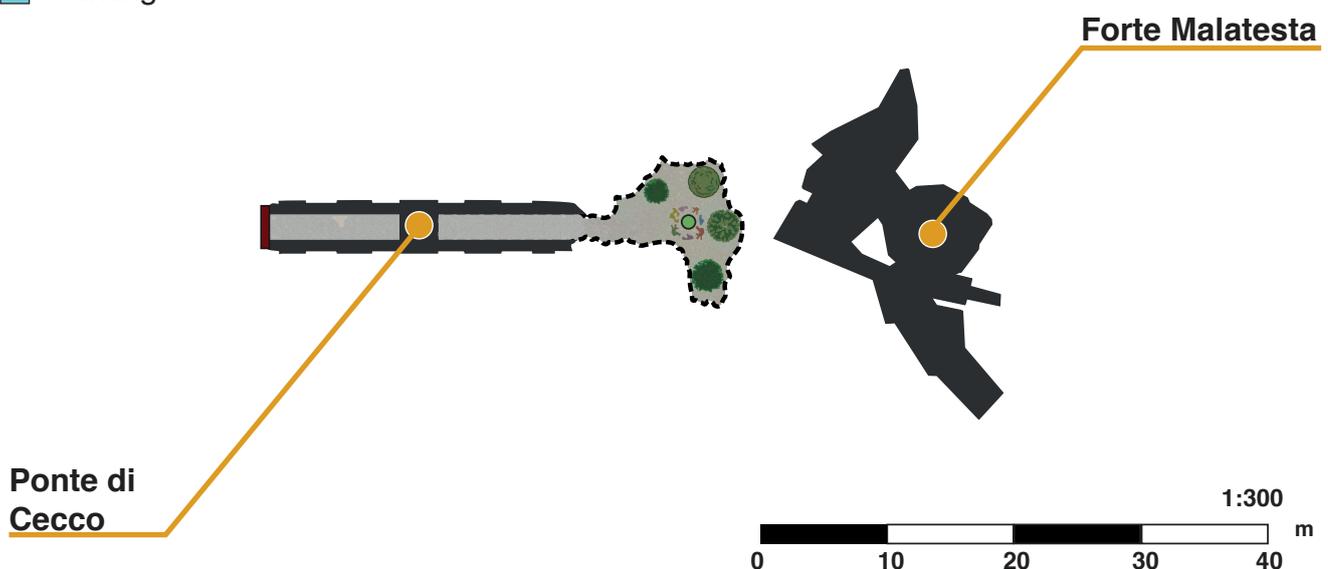
**Fig.146:** Schermata tratta da Unreal Engine 5, Livello III, Ponte di Cecco

l'anima e l'intelletto e conducendo l'uomo a uno stato di beatitudine e illuminazione spirituale. Questa figura rappresenta un sapere superiore che non solo educa ma eleva.

Cecco evidenzia il ruolo essenziale della fede per il cammino verso la salvezza, raggiungibile solo attraverso le "tre scale", che simboleggiano il percorso interiore di crescita spirituale, rappresentate dai livelli di gioco. In questo contesto, conoscenza e fede si completano, guidando l'uomo verso la verità ultima e l'unione con il divino.

## Legenda

- Start
- Exit
- Keypoint
- Blocked zone
- Interaction
- Structure
- Cemetary
- Statue
- Path
- Painting



**Fig.147:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5, Livello III, Ponte di Cecco



**Fig.148:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5, Livello III, Ponte di Cecco



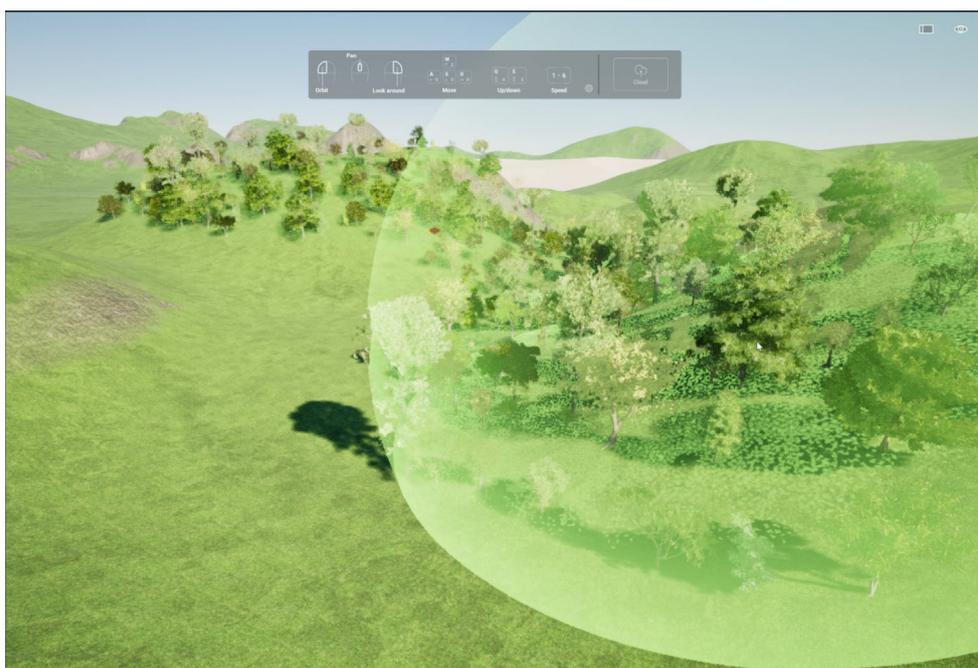
**Fig.149:** Schermata di gameplay da Unreal Engine 5, Livello III, Ponte di Cecco

## Workflow : Landscape

La modellazione del paesaggio all'interno del progetto videoludico si è svolta in due fasi distinte e complementari. La fase preliminare ha visto l'uso di Twinmotion per definire la struttura generale degli ambienti, con attenzione alla collocazione dei principali elementi paesaggistici. Successivamente, il lavoro è stato rifinito su Unreal Engine 5, dove ho sfruttato strumenti avanzati per una modellazione più precisa e dettagliata del landscape, creando ambienti che rispondono a specifiche esigenze narrative del gioco.

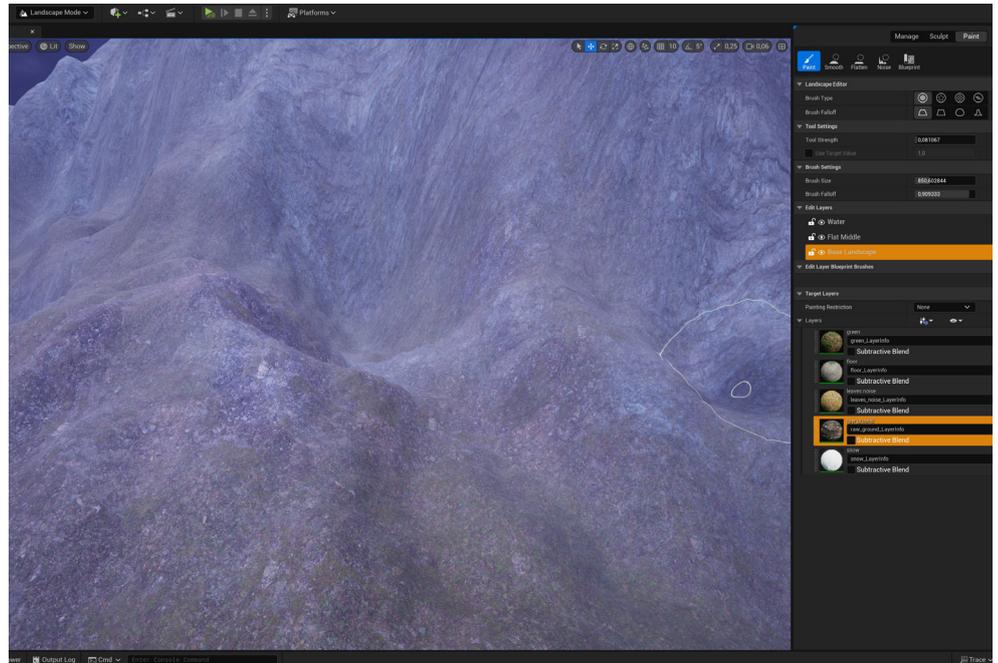
Per il primo livello, ambientato in una foresta, ho utilizzato la **funzione Landscape** di Unreal Engine per scolpire un terreno collinare, sfruttando vari strumenti di sculpting per ottenere rilievi e avvallamenti naturali. La vegetazione è stata aggiunta con lo strumento **Foliage**, utilizzando diverse mesh di piante per il sottobosco e distribuendo gli alberi tramite lo strumento pennello, in modo da creare una disposizione organica e spontanea.

La realizzazione del secondo livello è iniziata assemblando diverse

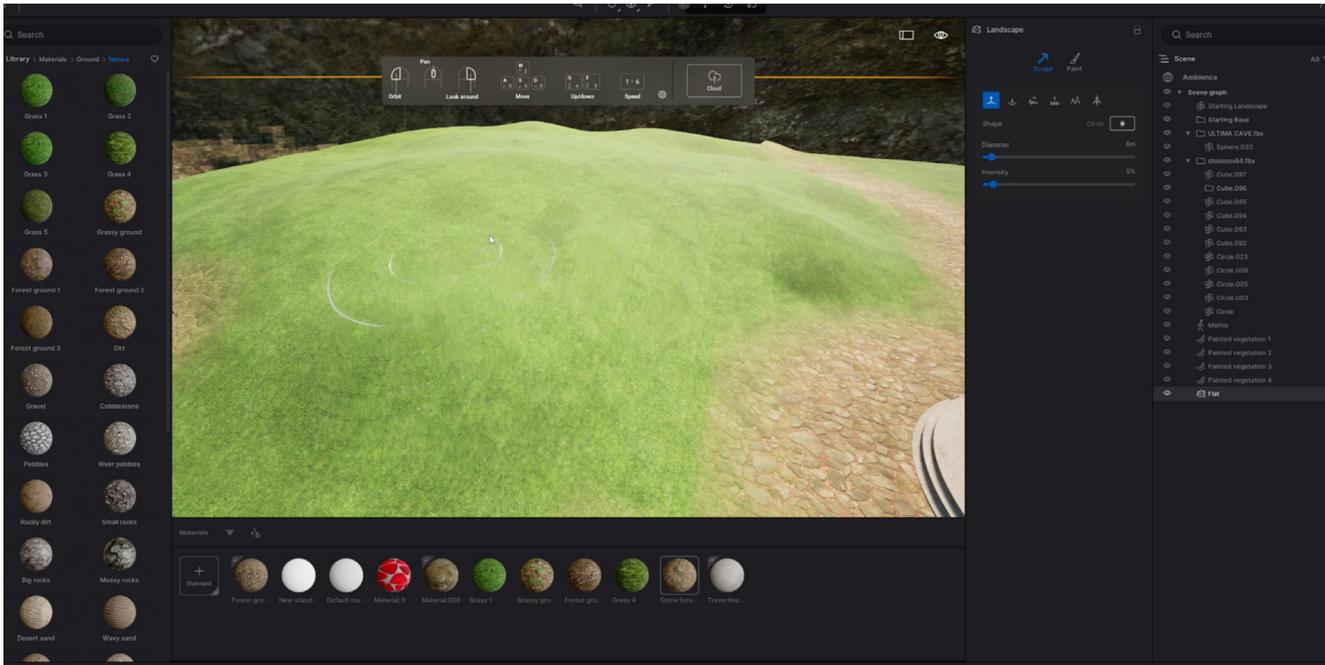


**Fig.150:** Schermata di Twinmotion, Painting Foliage

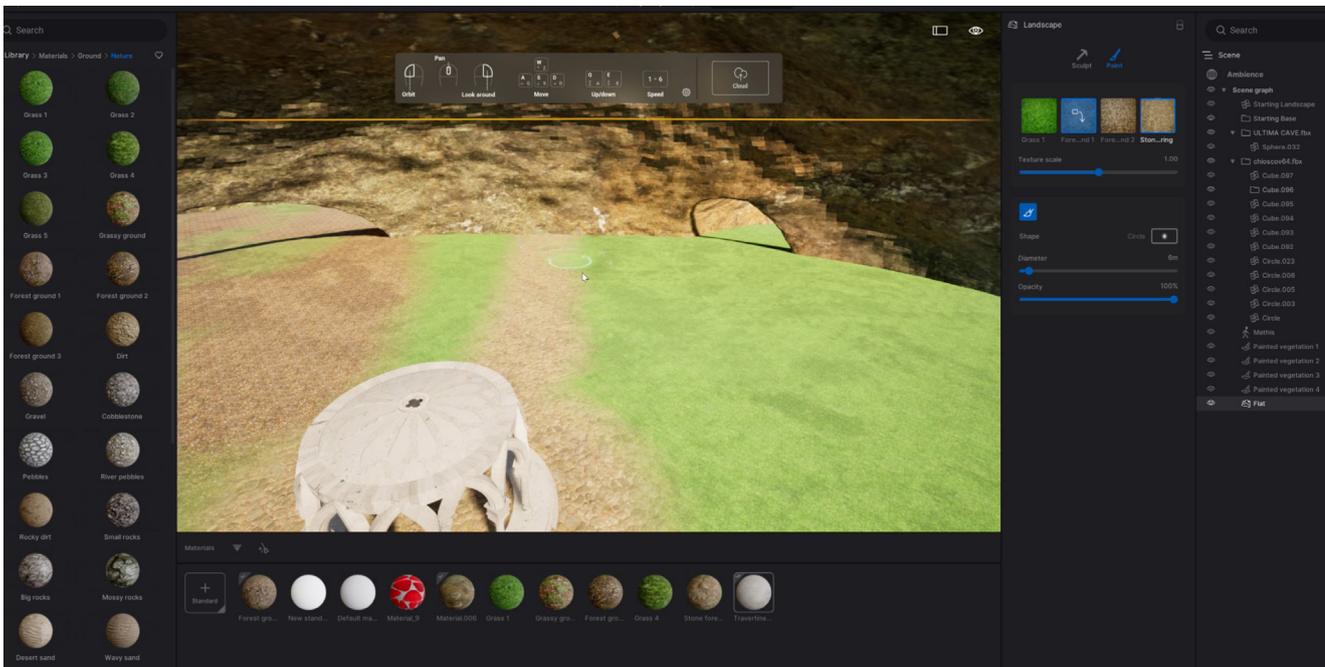
**Fig.151:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Landscape painting



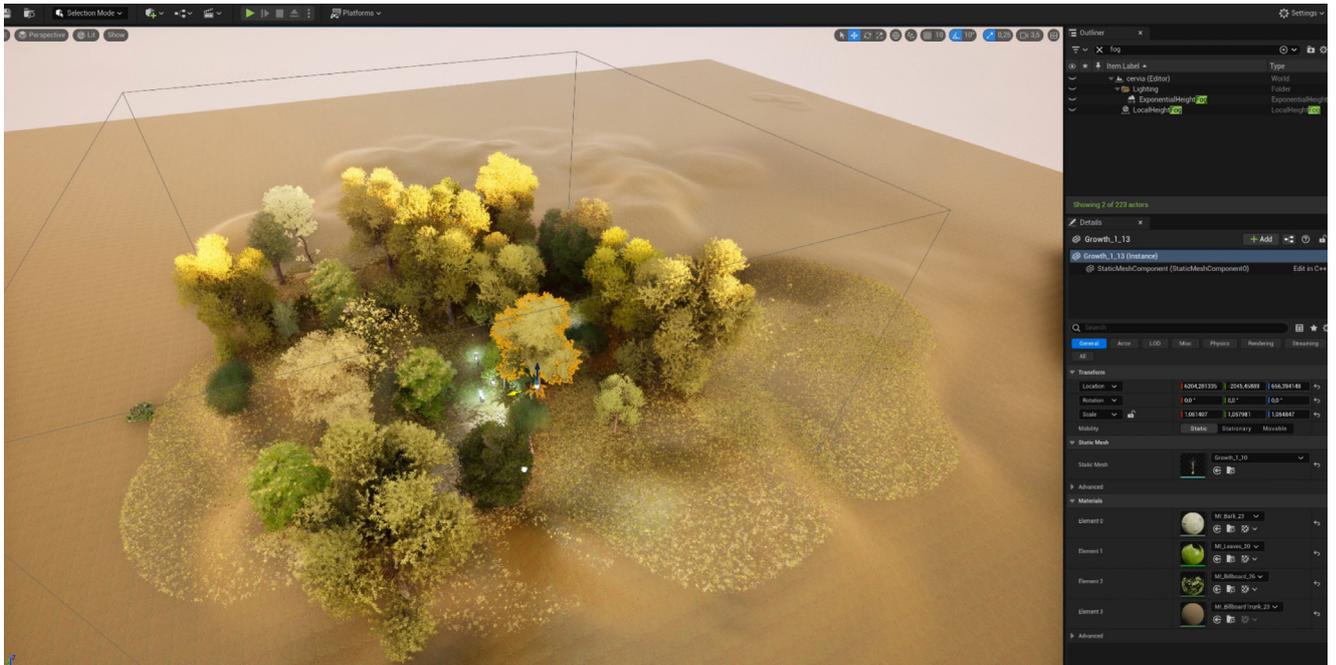
forme primitive per definire la struttura di base della grotta. Successivamente, questa base è stata importata in Unreal Engine 5, dove ho iniziato il lavoro di rifinitura aggiungendo asset di rocce singolarmente per creare una conformazione complessa e organica. Questo approccio ha permesso di ottenere un livello di dettaglio più realistico rispetto all'applicazione di una semplice texture. Per mantenere continuità visiva, ho alternato asset e texture differenti, provenienti da librerie come Quixel. Una volta definita la struttura della grotta, ho proceduto alla rifinitura del terreno e dei percorsi con lo strumento **Paint** della funzione Landscape di Unreal, aggiungendo della vegetazione adatta all'ambiente, come cipressi che circondano l'area. Il risultato finale è un paesaggio che unisce elementi naturali e architettonici, progettato per rispondere alle esigenze narrative del gioco e per immergere il giocatore in un'atmosfera coerente e simbolicamente ricca. Nel terzo livello, ho cercato di ricreare il paesaggio ascolano del XIV secolo, con elementi che richiamassero il contesto storico e culturale dell'epoca. In assenza di riferimenti visivi dettagliati del periodo, ho modellato l'ambiente basandomi sulla mia immaginazione. Grazie alla funzione Landscape di Unreal Engine 5, ho creato il letto del fiume, le colline e le montagne. La scogliera, invece, è stata costruita disponendo manualmente asset di conformazioni rocciose per ottenere una struttura dettagliata e naturale. Successivamente, ho caratterizzato il terreno applicando texture differenti per aggiungere realismo al paesaggio. Un elemento di rilievo di questo livello è la rappresentazione



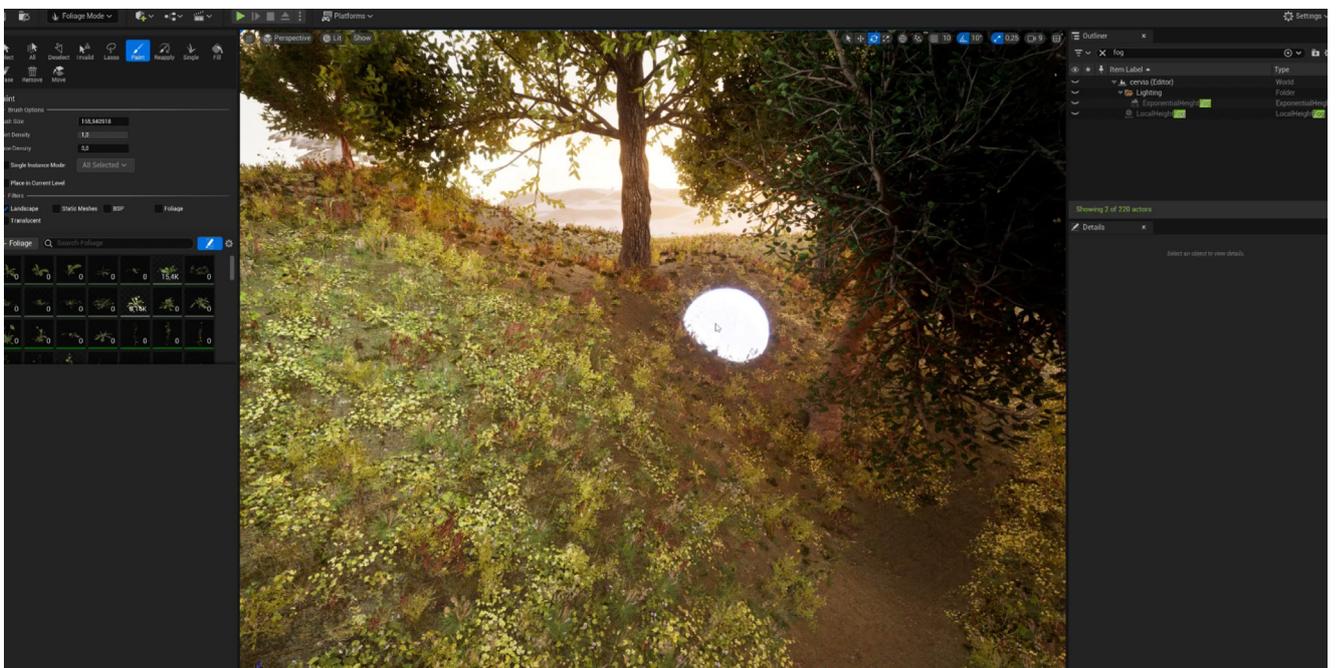
**Fig.152:**Schermata di Twinmotion, Landscape sculpting



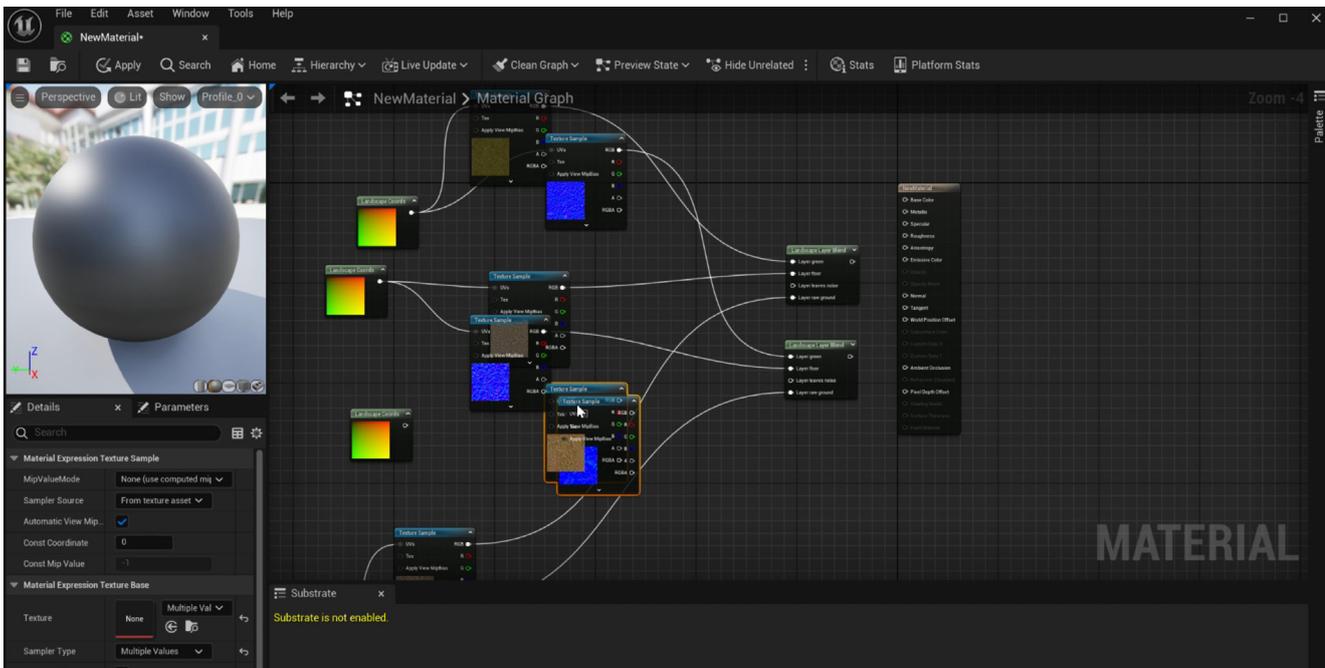
**Fig.153:** Schermata di Twinmotion, Landscape painting



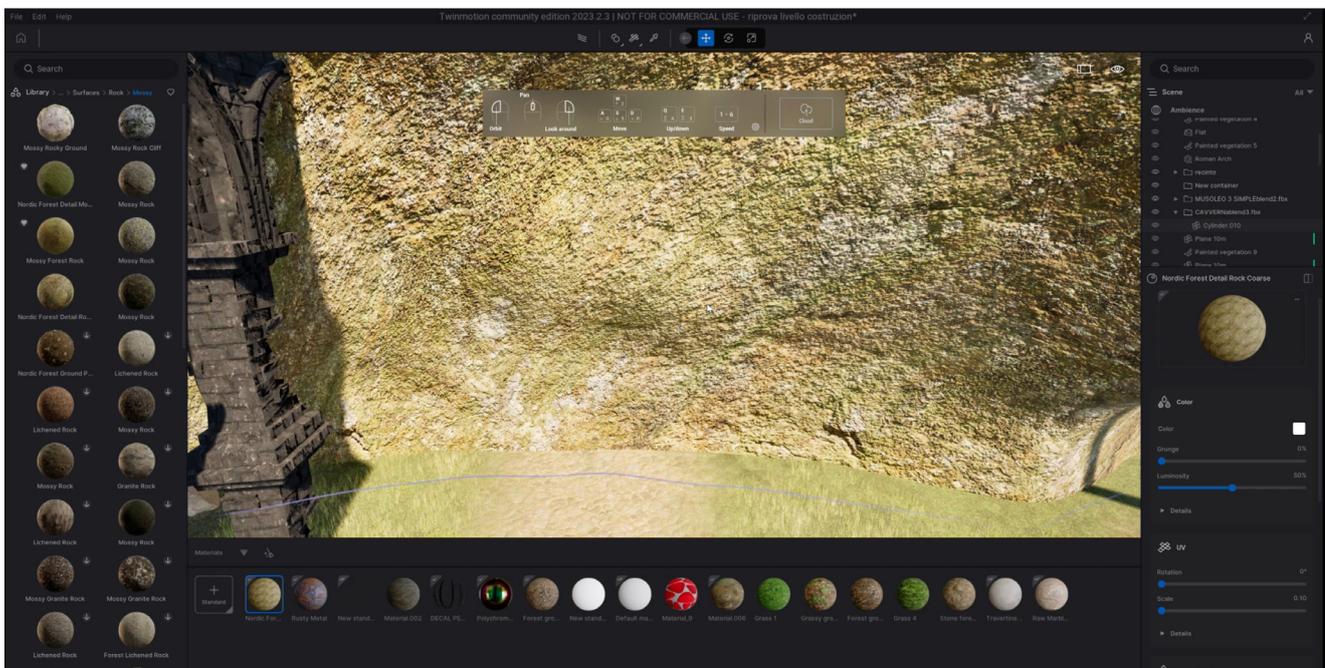
**Fig.154:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Panting Foliage



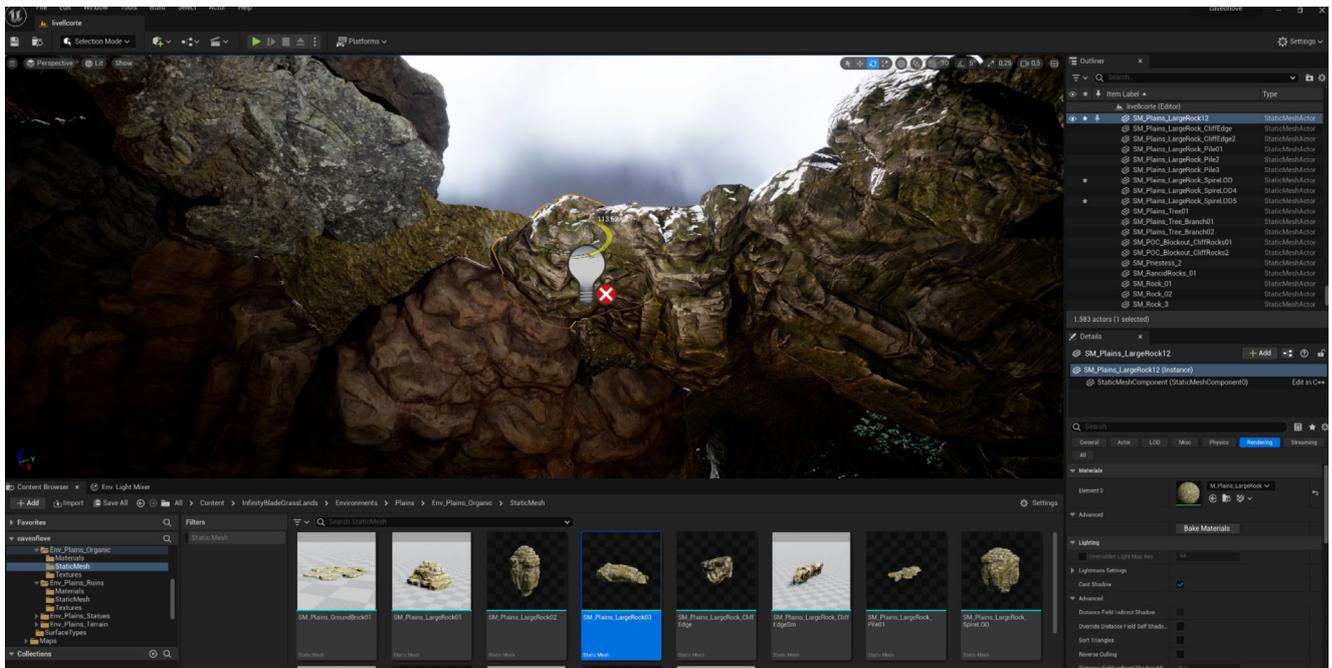
**Fig.155:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Panting Foliage



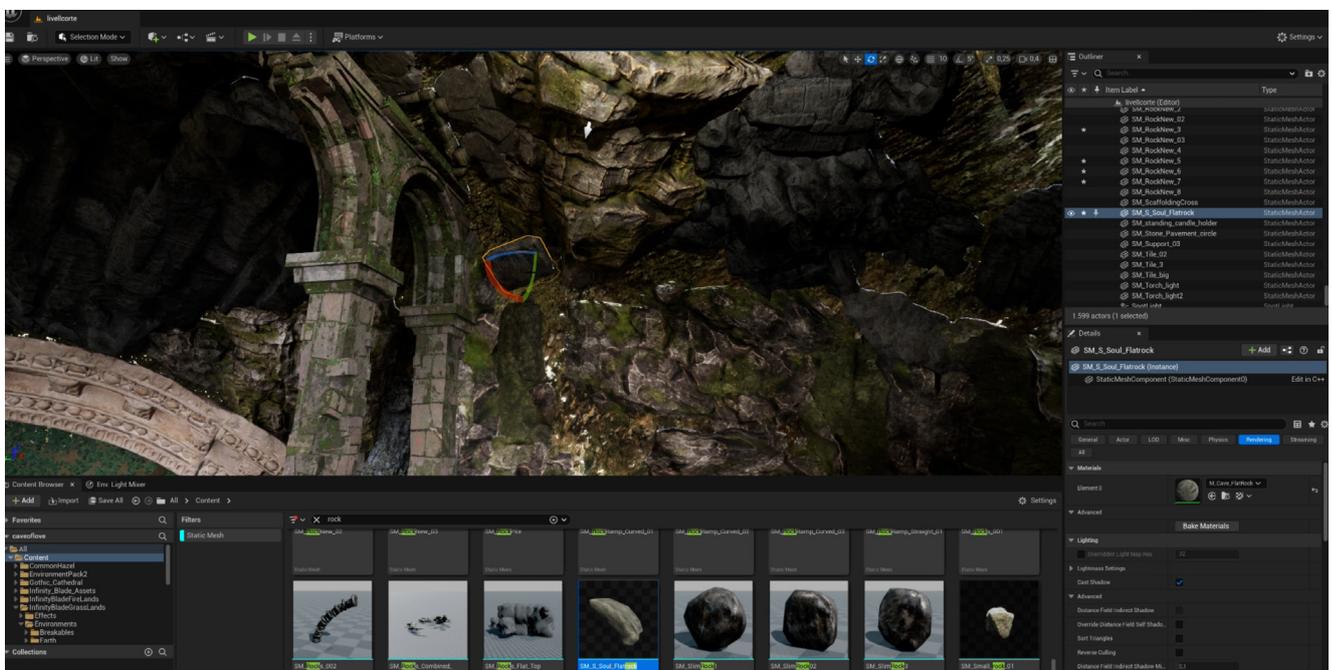
**Fig.156:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Event Graph, Applicazione texture al terreno



**Fig.157:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II , Costruzione della grotta, Applicazione texture



**Fig.158:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Costruzione della grotta, posizionamento degli asset



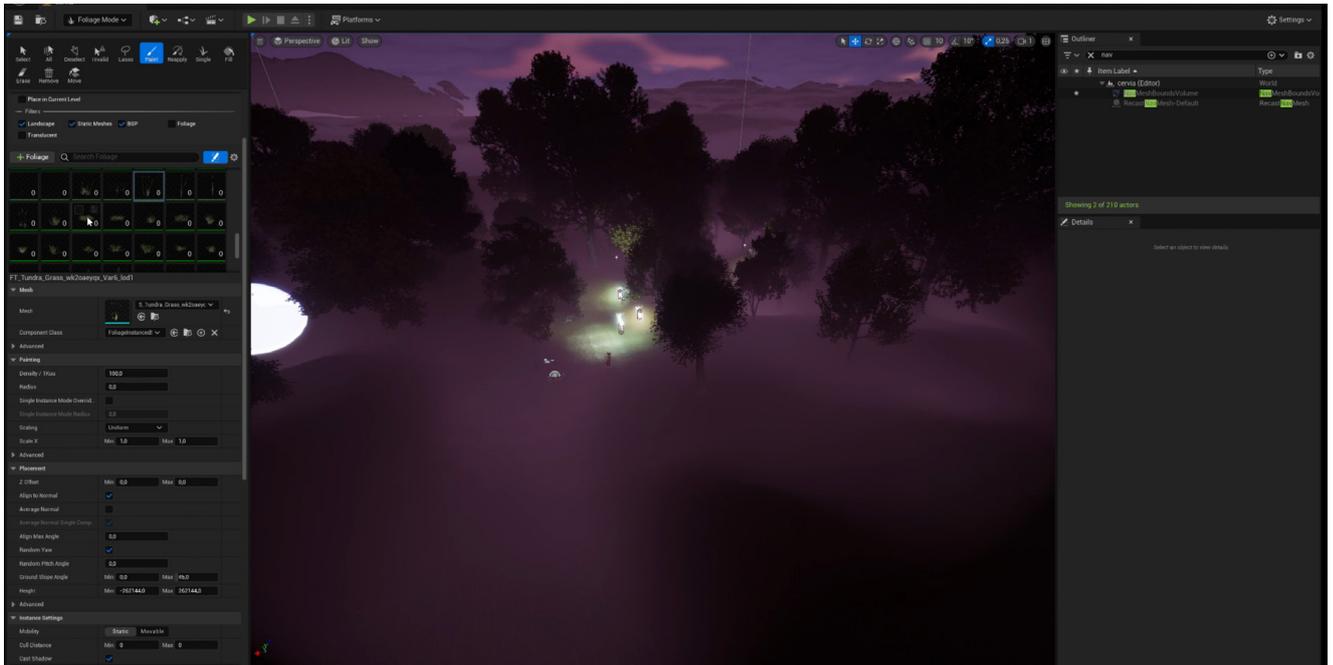
**Fig.159:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Costruzione della grotta, posizionamento degli asset

del fiume Castellano, che scorre sotto il ponte di Cecco. Per simulare questo corso d'acqua, ho utilizzato un materiale personalizzato, calibrando parametri di riflessione, trasparenza e movimento per ottenere un effetto realistico. La normal map è stata modificata per riprodurre increspature naturali, dando così al fiume un aspetto dinamico.

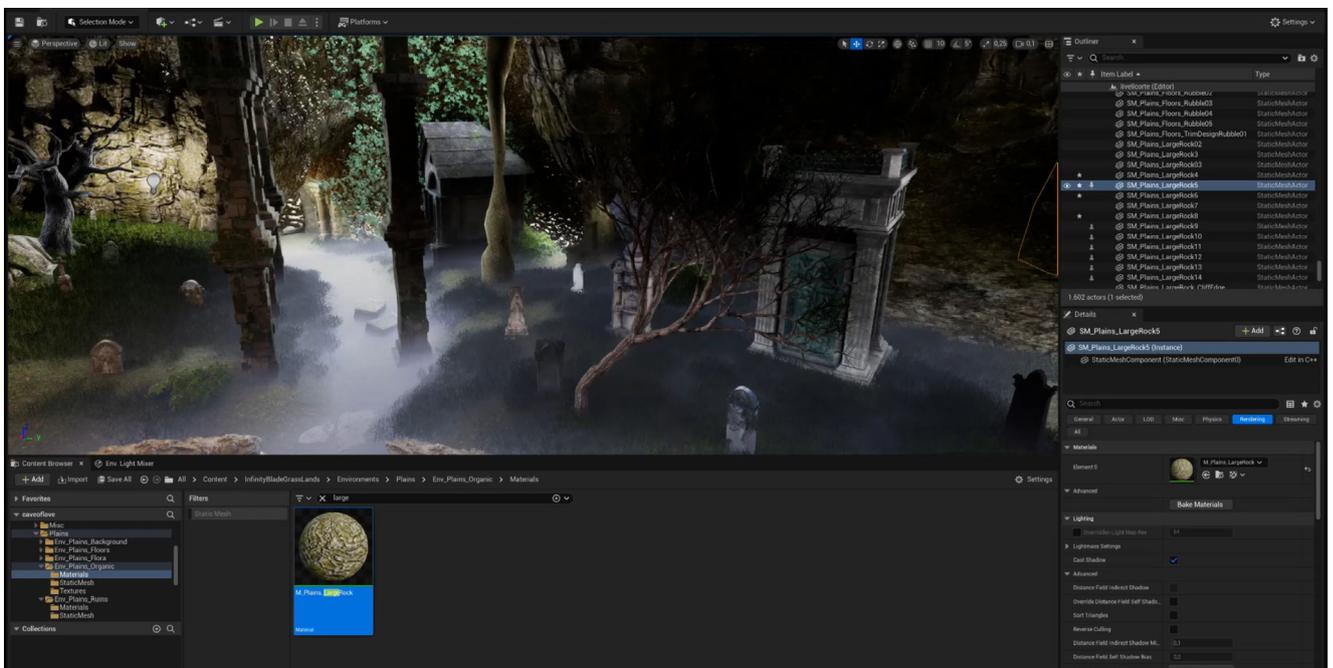
## Level design : Illuminazione

L'illuminazione rappresenta un elemento fondamentale nella creazione di ambienti virtuali, poiché contribuisce a definire la profondità, l'atmosfera e l'impatto emotivo della scena. Nel caso del progetto in esame, il primo livello è ambientato in una foresta al tramonto. Per riprodurre questo scenario, è stato innanzitutto configurato un cielo realistico tramite l'utilizzo di uno **Skylight**, un **Volumetric Clouds Actor** e un **Directional Light Actor**, simulando la luce caratteristica del tramonto. Per accentuare il senso di smarrimento nel giocatore, è stata aggiunta una densa coltre di nebbia mediante un **Exponential HeightFog Actor**, colorato per riprodurre accuratamente le tonalità crepuscolari. Per perfezionare l'atmosfera generale, ho manipolato i parametri dello **SkyAtmosphere** e introdotto un altro attore fondamentale, il **PostProcess Volume**, che mi ha consentito di gestire l'illuminazione globale della scena.

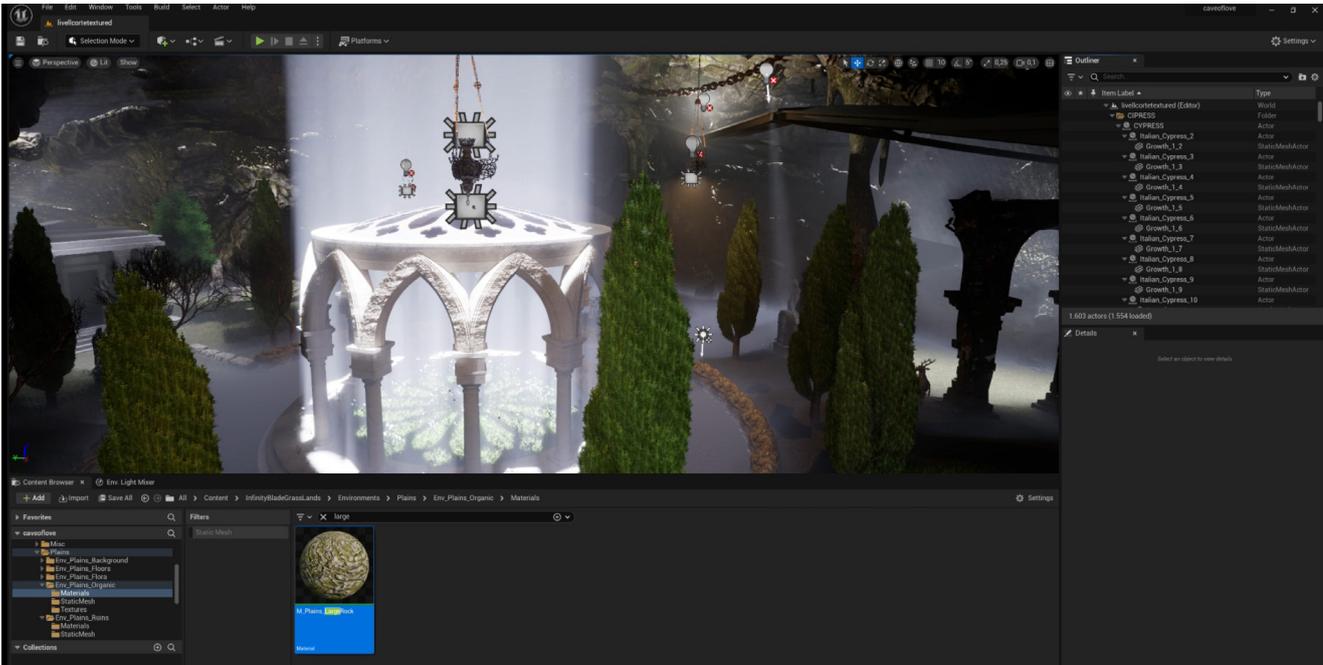
Nel secondo livello, ambientato in una grotta sotterranea, l'illuminazione svolge un ruolo centrale nella definizione dell'atmosfera e nella resa visiva complessiva. Per creare un effetto di luce naturale che penetri dall'alto, ho impostato un **Directional Light Actor** in modo che la luce giunga perpendicolarmente attraverso un'ampia apertura nel soffitto della grotta. Per aumentare l'effetto scenografico, ho creato della nebbia applicando un **Exponential Fog Actor**, in questa maniera la luce forma fasci di luce ben visibili conferendo una sensazione di solennità e misticismo. Ho poi distribuito delle **Point Light** in corrispondenza di aree specifiche, replicando l'illuminazione di lanterne sospese, creando un contrasto tra zone illuminate e aree in



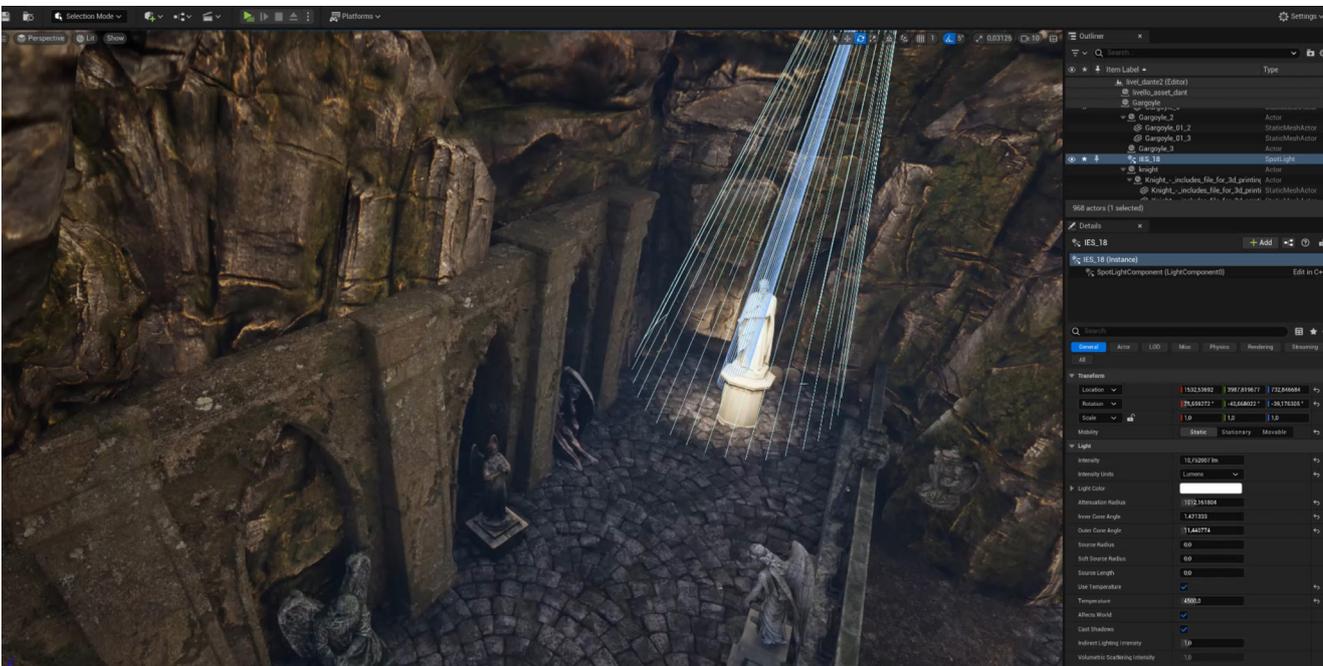
**Fig.160:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello I, impostazione del Exponential Heightfog Actor



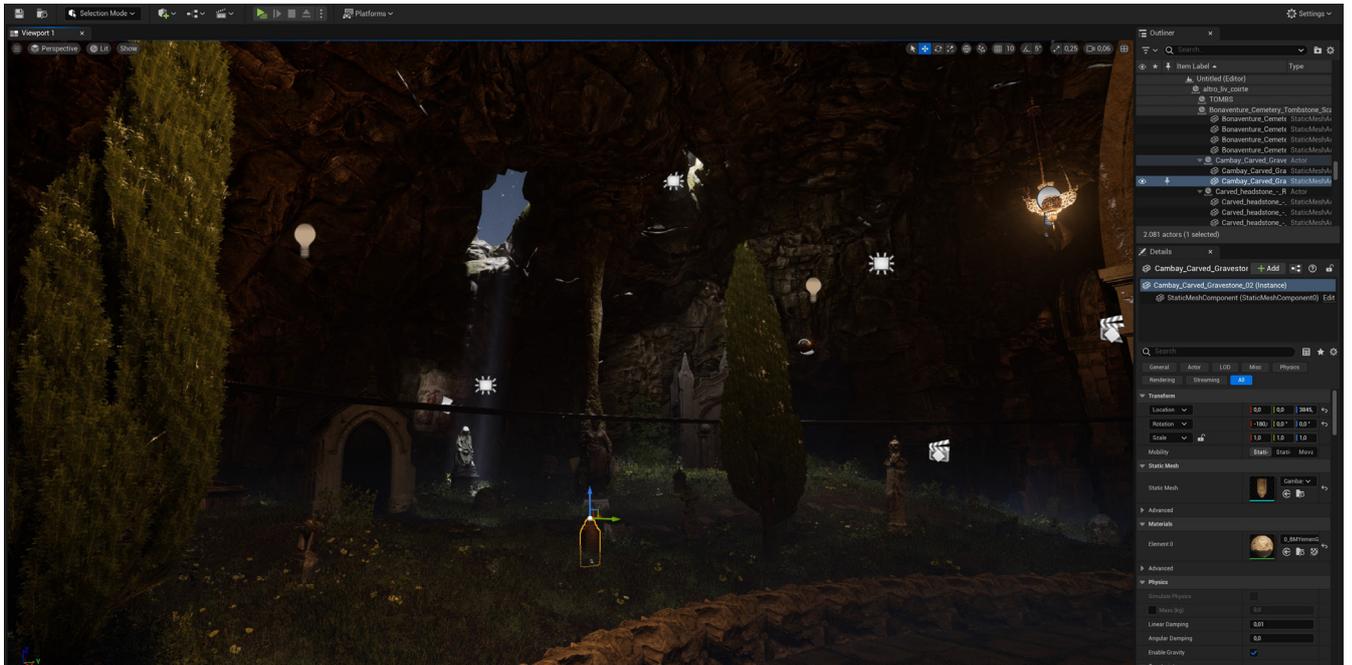
**Fig.161:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, impostazione del Localfog Actor



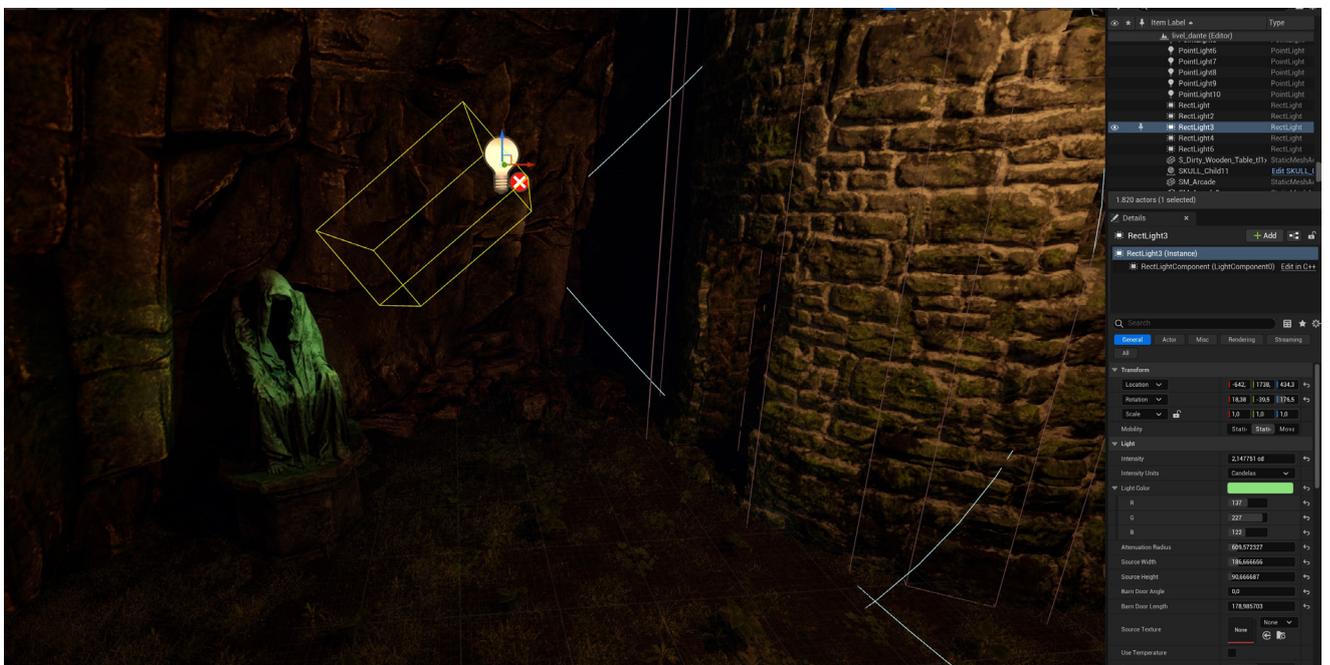
**Fig.162:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Corte d'Amore, Impostazione del Heightfog Actor



**Fig.163:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Area di Dante, Posizionamento della SpotLight



**Fig.164:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Corte d'Amore, Livello II, Distribuzione delle Point e Rectangular Light



**Fig.165:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Corte d'Amore, Livello II, Rectangular Light

ombra, rafforzando l'atmosfera di mistero. Inoltre, l'uso di **Rectangular Light** e **Spotlight** è stato fondamentale per focalizzare l'attenzione su elementi chiave del livello, guidando così lo sguardo del giocatore e amplificando l'enfasi sui punti di interesse principali. L'illuminazione diventa non solo un elemento estetico, ma anche uno strumento narrativo, essenziale per definire il carattere mistico e sacrale dell'ambiente. Per il terzo livello, dedicato al ponte di Cecco, l'intento era quello di ricreare un ambiente sospeso nel tempo, appartenente a una dimensione ultraterrena, e per ottenere questo effetto, ho scelto un cielo temporalesco, realizzato grazie al plugin GoodSky. L'illuminazione è stata poi ulteriormente affinata tramite l'utilizzo degli attori **Directional Light**, **Sky Atmosphere**, **Skylight** e **PostProcess Volume**, che hanno permesso di perfezionare l'effetto finale e garantire la coerenza visiva del livello.

## Level design : Asset

La creazione degli ambienti di gioco ha richiesto un'attenta selezione e integrazione degli asset, bilanciando coerenza estetica e funzionalità narrativa. Nel primo livello, ambientato in una foresta, il lavoro si è concentrato sull'aggiunta di pochi elementi essenziali, come rocce e alberi, posizionati manualmente per arricchire il paesaggio naturale. Nei pressi dell'entrata della grotta, sono state collocate alcune rovine, insieme a una parete rocciosa che ospita un portone che conduce al prossimo livello. Il secondo livello, ambientato in una grotta sotterranea, ha richiesto una maggiore complessità. La progettazione è iniziata con bozzetti preparatori che hanno definito una disposizione generale dell'ambiente, caratterizzato da un altare centrale circondato dai mausolei dei poeti stilnovisti. Partendo da questi schizzi, ho modellato i principali asset necessari, ovvero **l'Altare centrale**, alcune lapidi e il **Mausoleo di Petrarca**, ispirato al monumento situato ad Arqua Petrarca in provincia di Padova, utilizzando Blender ed esportandoli poi come file FBX. Questi modelli sono stati inizialmente inseriti in



**Fig.166:** Schermata di Blender, Asset dell'Altare centrale



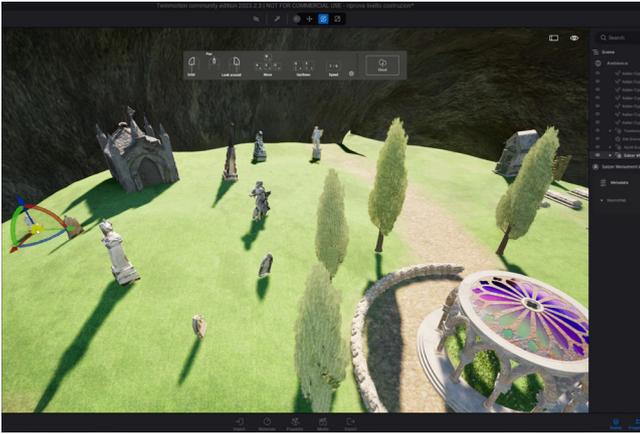
**Fig.167:** Schermata di Unreal Engine 5, Livello II, Corte d'Amore, Asset dell'Altare



**Fig.168:** Schermata di Blender, Asset del Monumento funebre di Petrarca



**Fig.169:** Schermata di Unreal Engine 5, Livello II, Corte d'Amore, Asset del Monumento funebre di Petrarca



**Fig.170:** Schermata di Twinmotion, Distribuzione degli asset

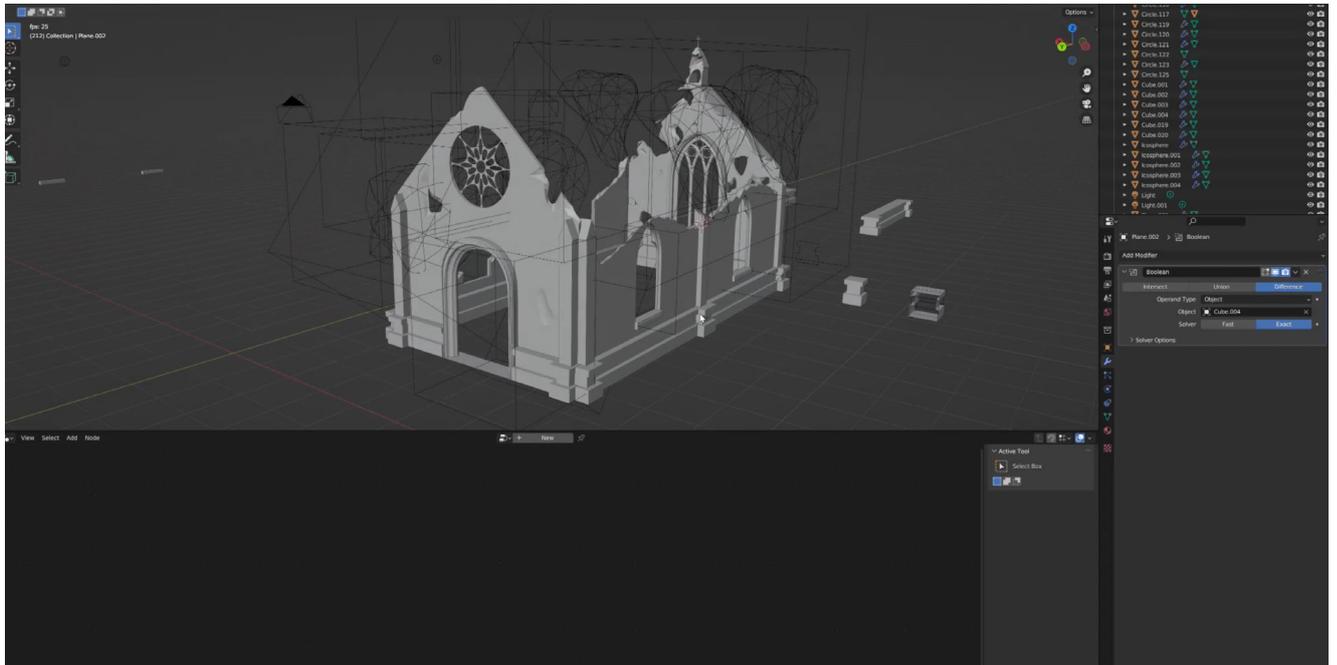


**Fig.171:** Schermata di Twinmotion, Distribuzione degli asset

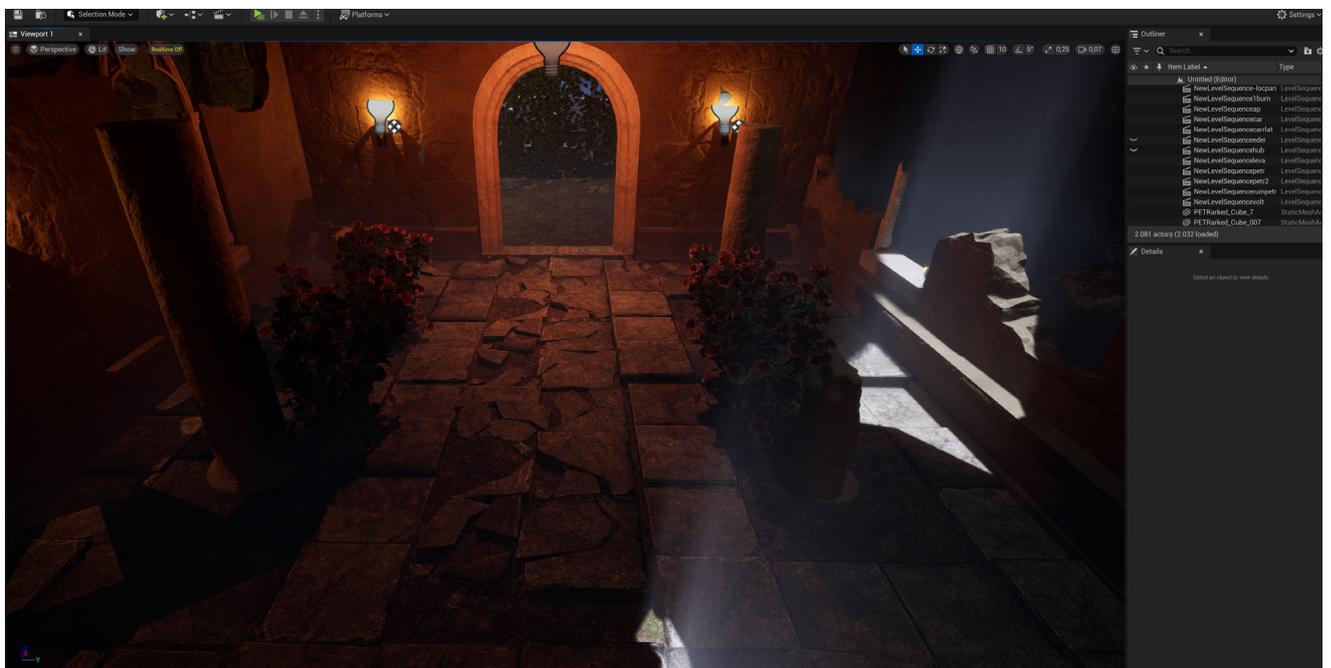
**Twinmotion** per valutare le proporzioni e lo spazio di gioco attraverso volumi basici, stabilendo così la grandezza degli spazi e il tracciato dei percorsi.

Una volta impostata la base, ho esportato il progetto come file Data-smith per continuare il lavoro in **Unreal Engine 5**. Qui ho arricchito l'ambiente con ulteriori elementi architettonici che evocano antiche rovine, utilizzando asset ottenuti da librerie online come Sketchfab e dal launcher di Unreal Engine. Il cimitero è stato costruito integrando asset da me realizzati con altri asset provenienti da librerie, tra cui lapidi, mausolei e statue femminili, inclusa quella dedicata alla Santa Sapienza, creando un ambiente coerente con l'estetica stilnovista e allegorica del gioco.

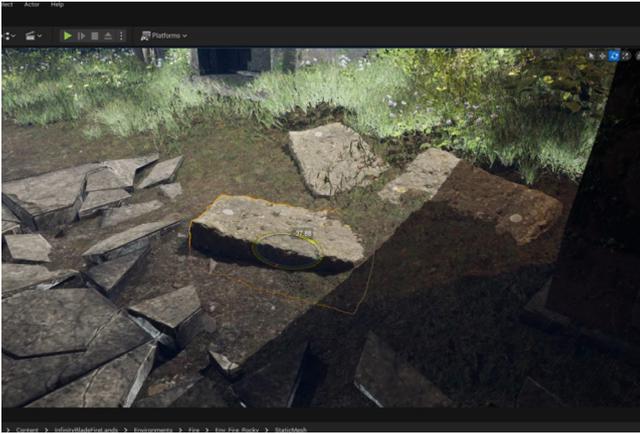
In seguito ho rimosso una parte delle rocce per inserire un arco romano e ho posizionato una parete di edera, realizzata tramite la funzione Foliage applicata su una forma primitiva. Questa soluzione, grazie alle modifiche al nodo opacity nelle proprietà del materiale che funge da supporto, ha creato una barriera scenica funzionale al gameplay che nasconde la prossima area. Ho poi proseguito costruendo una nuova porzione della grotta. Poiché non ho trovato asset adatti nelle librerie, ho dovuto modellare la **chiesa** direttamente in Blender, settando le mappe UV, e successivamente importarla in Unreal, dove ho aggiunto delle colonne adornate da piante di rosa e la tomba di una donna con il modello di una rosa recuperata online. Infine mi sono dedicato alla creazione della pavimentazione e dei sentieri, lavorando e modifican-



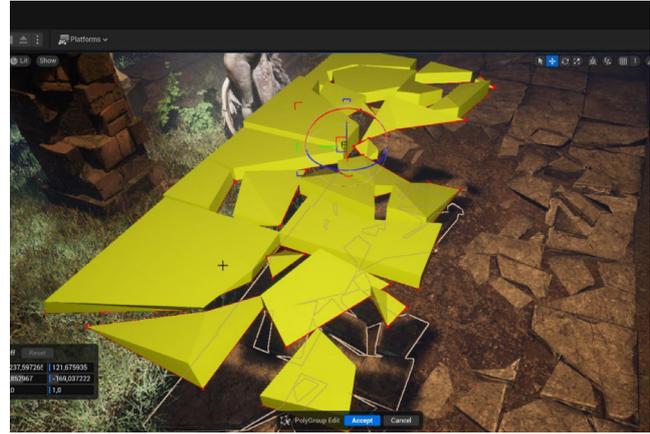
**Fig.172:** Schermata di Blender, Distribuzione degli asset, Asset della Chiesa



**Fig.173:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Corte d'Amore, Asset della Chiesa



**Fig.174:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Corte d'Amore, Disposizione pavimentazione



**Fig.175:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Corte d'Amore, Funzione model, Modifica degli asset

do asset da librerie grazie alla funzione Model di Unreal Engine 5. Per quanto riguarda l'area dedicata a Dante Alighieri, trattandosi di un ambiente facoltativo, ho scelto di mantenerlo di un'ampiezza più modesta. L'area di Dante è caratterizzata da un'estetica classica, con un **mausoleo**, che ho realizzato su Blender, ispirandomi alla sua tomba a Ferrara. L'ambiente circostante è stato modellato creando un'ulteriore porzione di grotta, e inserendo porticati ai bordi come elementi architettonici. Sotto le volte dei porticati, ho posizionato statue di cavalieri templari da un lato e figure angeliche dall'altro, creando una dicotomia simbolica tra il lato militare e spirituale della personalità dantesca. Gli asset, tra cui la statua di Dante e quella dell'aquila posta di fronte al mausoleo, sono stati selezionati da librerie online, mentre gli affreschi che decorano la zona sono stati creati con l'impiego di materiali appositi, a cui sono state applicate le immagini dei quadri preraffaelliti, tramite l'uso di decal.

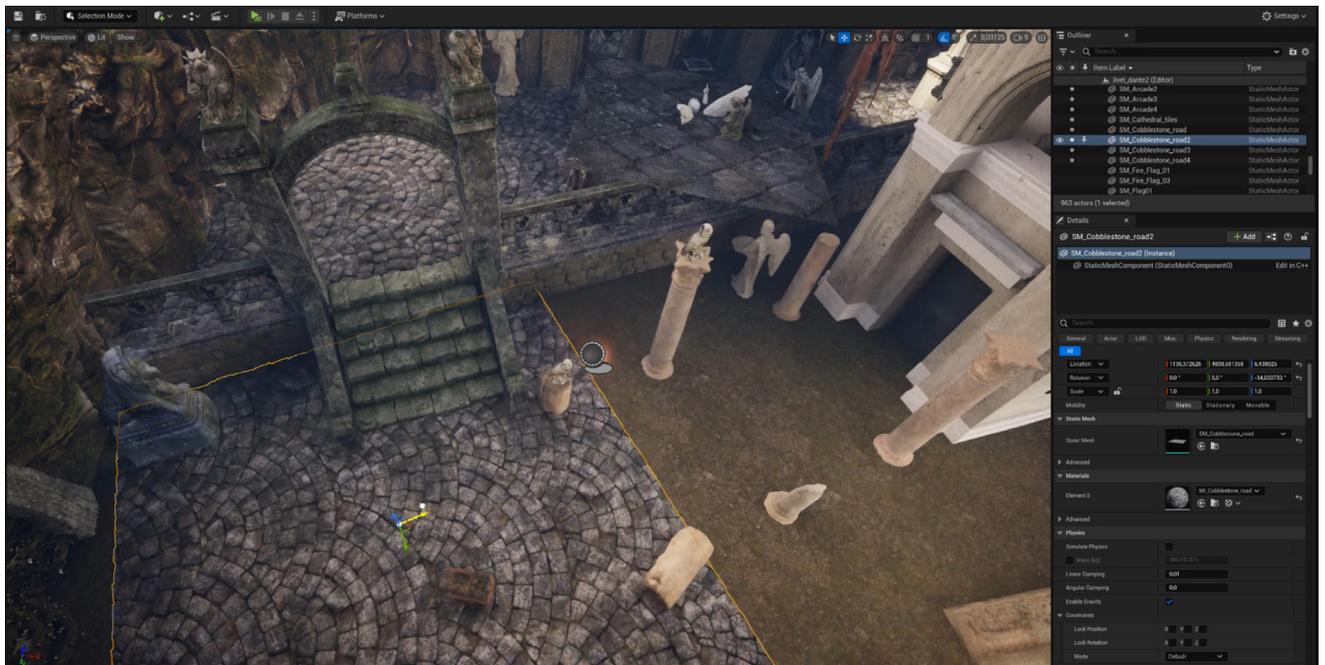
Per la realizzazione dell'area di Cecco d'Ascoli, ho suddiviso lo spazio in due sezioni. Nella prima parte, ho posizionato un tavolo con elementi alchemici e inserito una torre vicino a un'apertura nella roccia, arredata con elementi che consentono lo studio del cielo richiamando il legame di Cecco con l'astronomia. Per la seconda parte, dedicata all'aspetto mistico, ho inserito una statua demoniaca, un cumulo di legna e un altare alchemico, anch'essi scaricati da Sketchfab e selezionati per rappresentare l'essenza esoterica di Cecco. La disposizione degli elementi mira a mettere in evidenza le diverse sfaccettature



**Fig.176:** Schermata di Unreal Engine 5, Livello II, Area di Dante, Mausoleo di Dante



**Fig.177:** Schermata di Blender, Asset del mausoleo di Dante

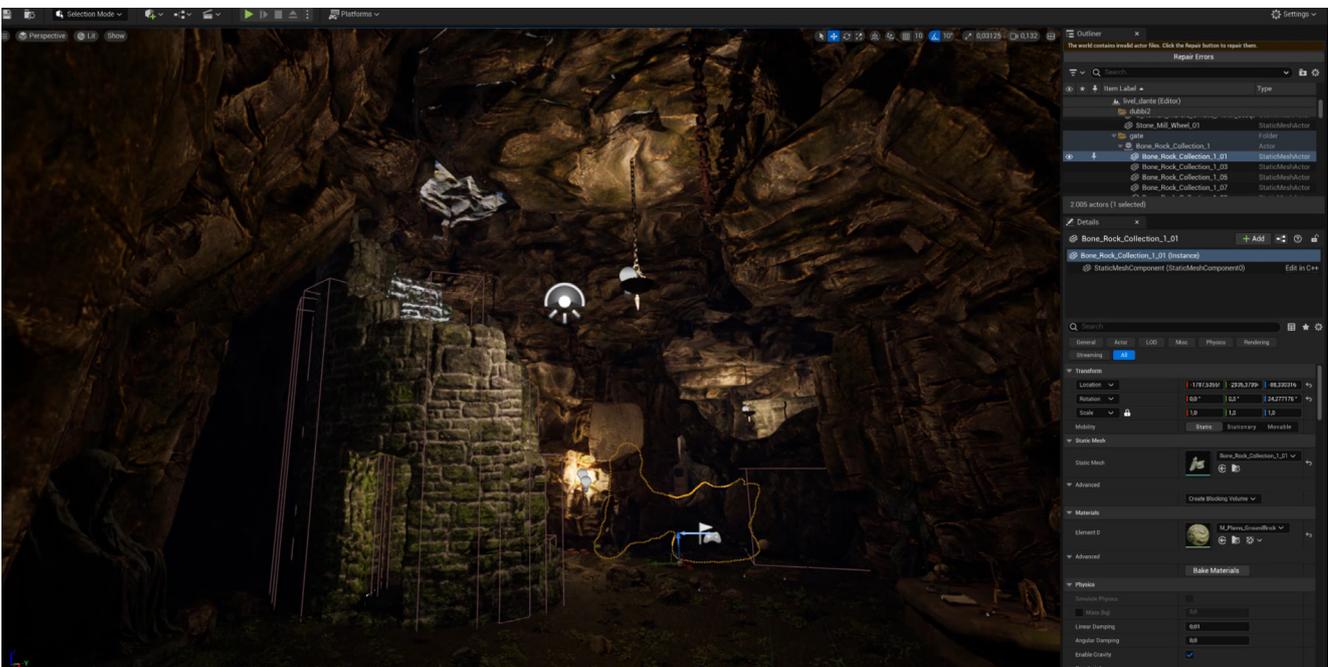


**Fig.178:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Area di Dante

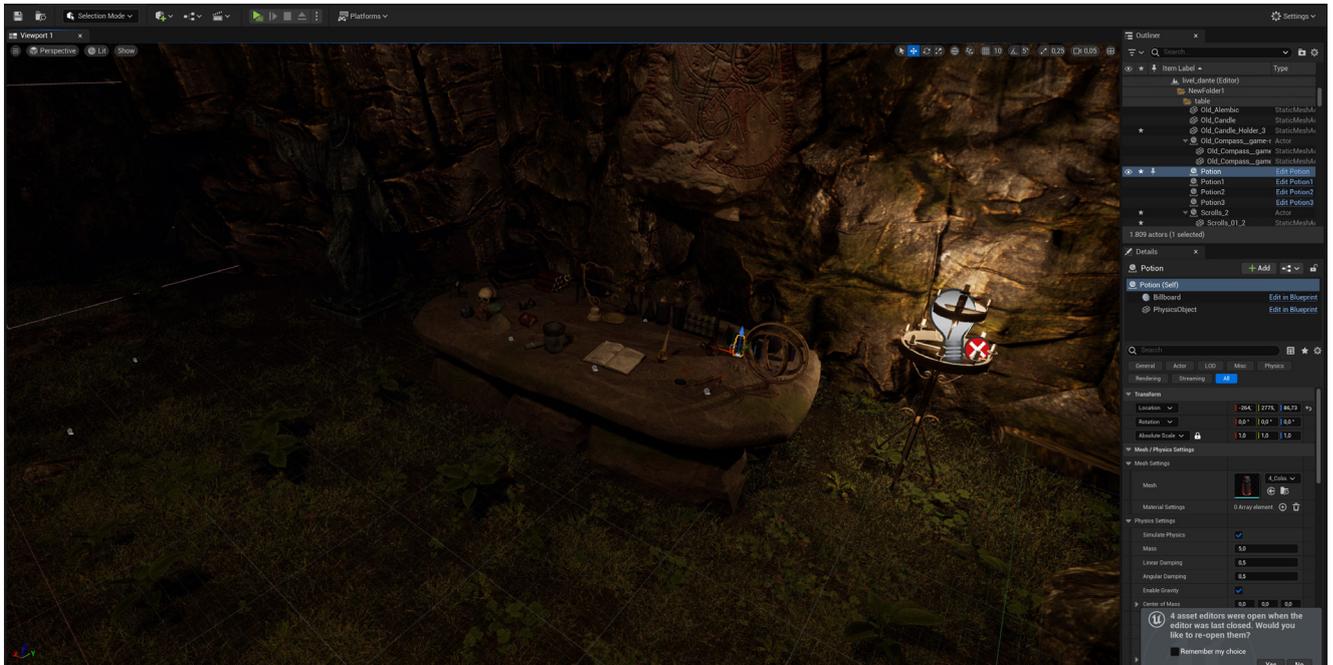
della figura di Cecco d'Ascoli e il suo rapporto sia con la conoscenza scientifica che con l'occulto.

Il terzo livello del gioco, vede come protagonisti due elementi simbolici della città di Ascoli Piceno: il **Ponte di Cecco** e il **Forte Malatesta**. Non essendo disponibili riferimenti visivi del paesaggio medievale del XIV secolo, l'intero ambiente è stato modellato utilizzando la mia immaginazione, cercando di ricreare uno scenario che fosse in linea con il contesto storico.

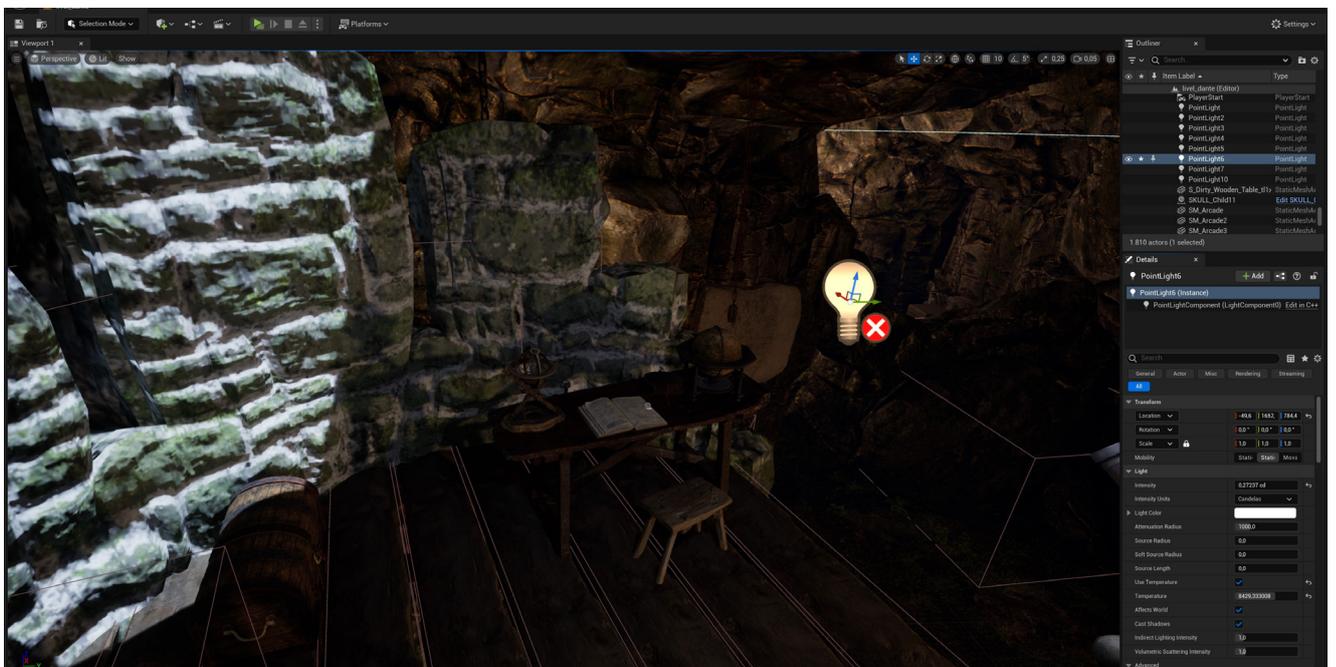
Per definire le forme principali, ho inizialmente utilizzato volumi primitivi, per poi procedere alla modellazione dettagliata degli asset principali su Blender. Dopo aver completato la modellazione degli asset in Blender, ho ottimizzato le mesh e settato le mappe UV per una corretta esportazione dei file in formato FBX e successivamente ho importato i modelli in Unreal Engine. Qui, ho applicato le texture provenienti dalle librerie Quixel, utilizzando la funzione model per adattare le mappe UV alle mesh. Gli asset sono stati disposti in modo tale da riprodurre la stessa visuale che si può osservare dal vero ponte di Cecco ad Ascoli Piceno. Oltre alla modellazione degli elementi principali, ho arricchito l'ambiente con una serie di torri, castelli e rovine. Particolare attenzio-



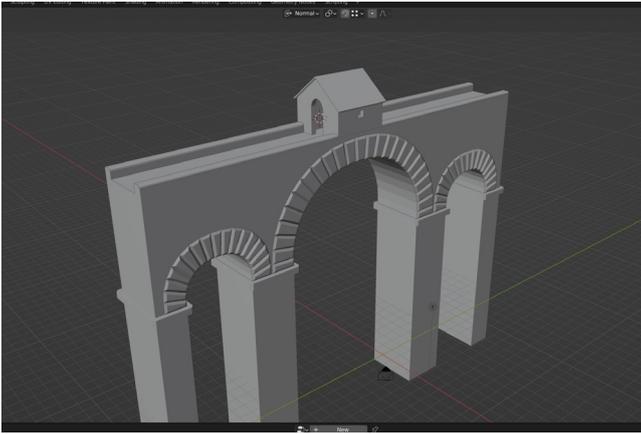
**Fig.179:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Area di Cecco



**Fig.180** : Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Area di Dante, Tavolo dell'alchimista



**Fig.181**: Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello II, Area di Dante, Torre



**Fig.182:** Schermata di Blender, Asset del ponte di Cecco



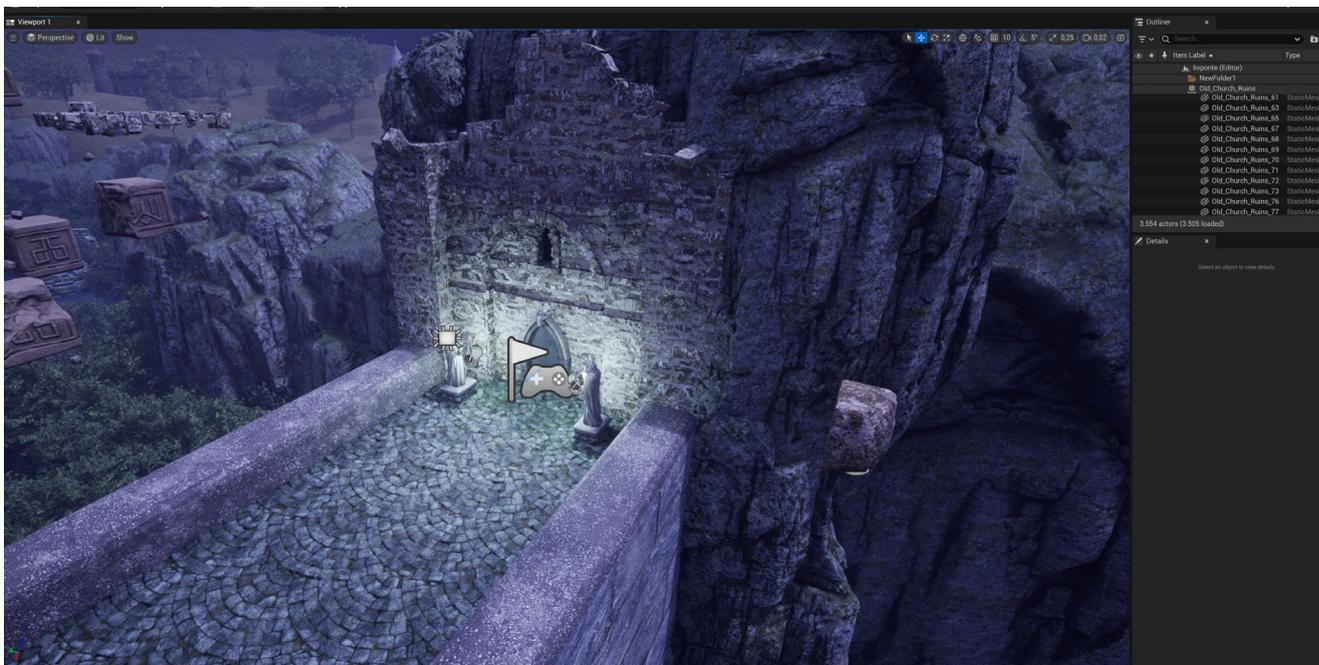
**Fig.183:** Schermata di Unreal Engine 5, Livello III, Ponte di Cecco

ne è stata dedicata anche alla creazione dell'acqua. Per simulare il torrente Castellano sottostante al ponte, ho creato un materiale apposito, lavorando sui parametri di riflessione, trasparenza e movimento per ottenere un effetto realistico. Inoltre, ho modificato la normal map per ottenere increspature e dettagli più coerenti con l'aspetto naturale dell'acqua. ho posizionato detriti sospesi nel cielo come citazione alla leggenda secondo cui Cecco avrebbe costruito il ponte con l'aiuto del diavolo. Questi elementi combinati contribuiscono a creare un'atmosfera caotica e mistica che avvolge l'intera area, accentuando la tensione narrativa del gioco.

A conclusione del percorso, ho creato un giardino in fiore, simbolo di beatitudine, che rappresenta l'ultima tappa del viaggio del giocatore. Qui è stata posizionata una statua di Cecco, recuperata da librerie online, a segnare simbolicamente il compimento del percorso spirituale del giocatore.



**Fig.184:** Schermata di Unreal Engine 5, Livello III, Ponte di Cecco



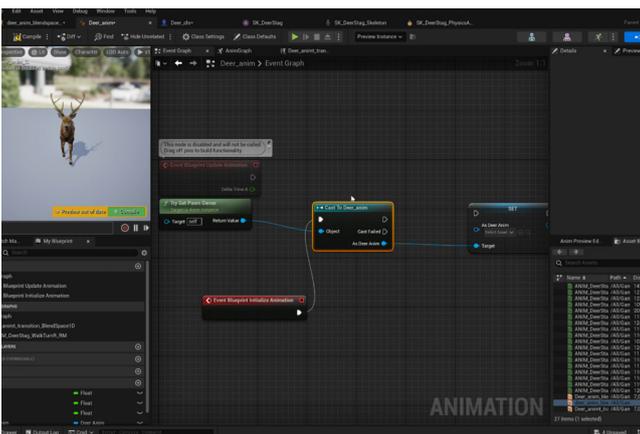
**Fig.185:** Schermata di Unreal Engine 5, Livello III, Ponte di Cecco

# Animazioni

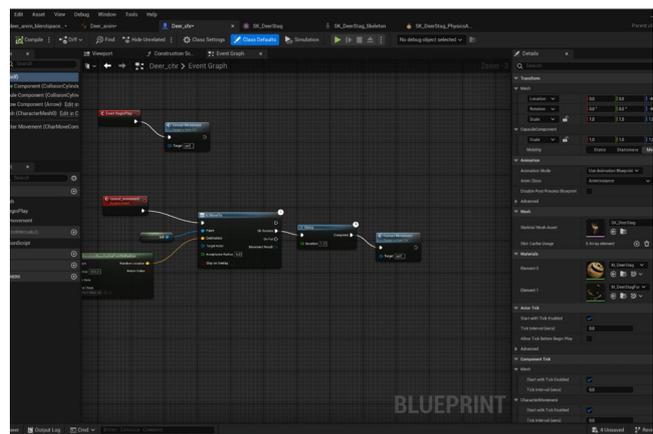
Nel progetto le animazioni e le interazioni tra il giocatore e l'ambiente circostante svolgono un ruolo fondamentale e sono state realizzate interamente su Unreal Engine 5, sfruttando le avanzate capacità del motore per modellare interazioni realistiche e coinvolgenti.

Tra gli elementi animati più significativi vi è il cervo, uno dei personaggi chiave del gioco. Per questo, è stata creata una character blueprint associata a una skeletal mesh sottoposta a un processo di rigging utilizzando Inverse Kinematics (IK) per garantire movimenti fluidi e naturali. Le diverse animazioni del cervo sono state combinate tramite l'uso delle **Blend Spaces Animation**, che permettono di fondere vari stati di animazione in base alle condizioni di gioco. L'area di movimento del cervo è stata gestita con l'utilizzo del **NavMesh Bounds Volume**, che definisce lo spazio in cui l'IA può muoversi in modo autonomo all'interno del mondo di gioco.

La parete d'edera rappresenta un elemento animato importante nel percorso del giocatore. Per ottenere l'effetto del fuoco che brucia l'e-



**Fig.187:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello I, Animation Blueprint: selezione e sincronizzazione delle animazioni del character

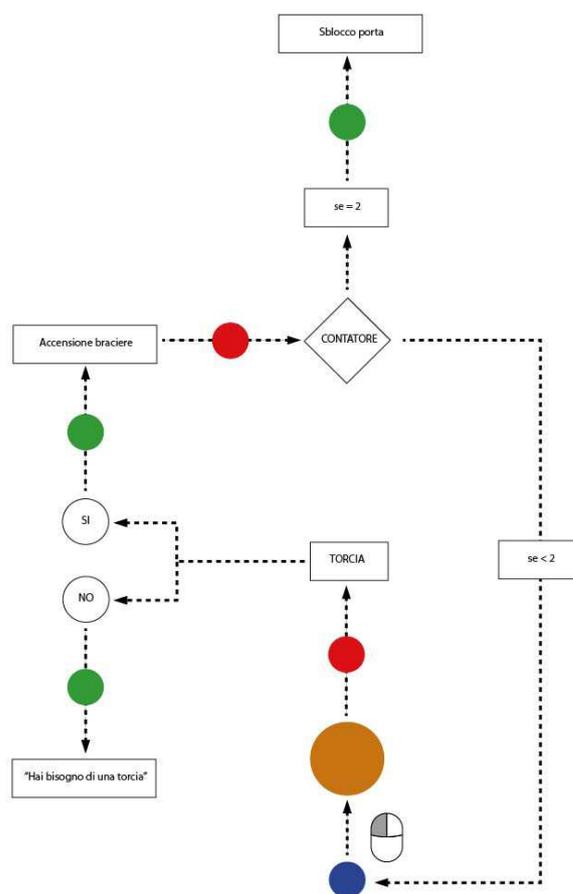


**Fig.188:** Schermata di Editor di Unreal Engine 5, Livello I Character Blueprint: impostazione del movimento del character

dera, è stato creato un **Material Function** che gestisce la transizione della texture, simulando la propagazione delle fiamme. Questa animazione è controllata da una blueprint associata alla parete, che rileva se tutti i bracieri sono stati accesi dal giocatore e, una volta attivati, l'animazione del fuoco rivela una zona precedentemente nascosta, rendendo l'interazione con l'ambiente una componente chiave per il progresso. Il fuoco nei bracieri e nelle torce è stato realizzato tramite il sistema particellare **Niagara**, che genera fiamme dinamiche e reattive. L'accesso all'area di Cecco è regolato da un portone la cui apertura e chiusura sono gestite da una blueprint associata ad una leva che consente al giocatore di alzare o abbassare la grata tramite l'interazione diretta con essa. In questa zona, l'animazione del masso che sblocca il passaggio è gestita da una blueprint che rileva la presenza di oggetti specifici tra-

## Legenda

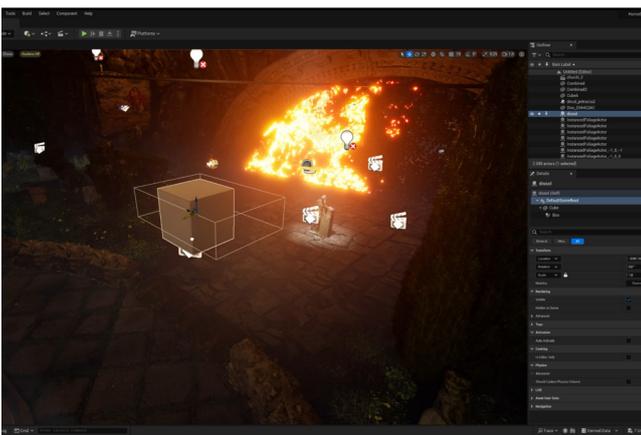
- Trigger
- Output
- Object
- Utente



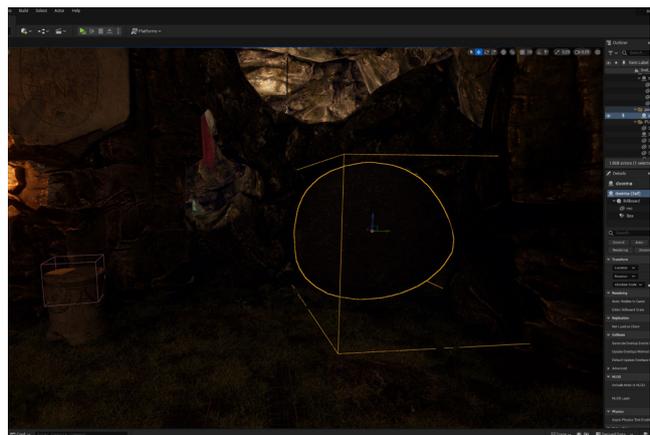
**Fig.189:** Mappa concettuale dell'interazione con la parete d'edera

mite un componente rappresentato da una box collision posizionata sul piedistallo. Quando la cornucopia viene collocata correttamente, la blueprint attiva l'animazione, facendo rotolare via il masso e liberando il percorso. Questo sistema di interazione non si basa unicamente sul posizionamento degli oggetti, ma utilizza condizioni logiche all'interno della blueprint per verificare (fattori booleani) la sequenza corretta delle azioni necessarie ad attivare l'evento.

Un'altra animazione significativa riguarda l'altare alchemico, che si attiva quando il giocatore posiziona una pietra corretta all'interno di una box collision associata alla blueprint. L'azione avvia una sequenza di eventi che include la rotazione del cerchio alchemico, l'accensione delle fiamme tramite il sistema Niagara, e un effetto visivo in cui l'altare si riempie di sangue, simulando la trasformazione della pietra da solida a liquida. Questo complesso sistema di interazioni e animazioni sottolinea la dimensione mistica del gioco, offrendo al giocatore un'esperienza immersiva in cui le azioni producono conseguenze visive e narrative.

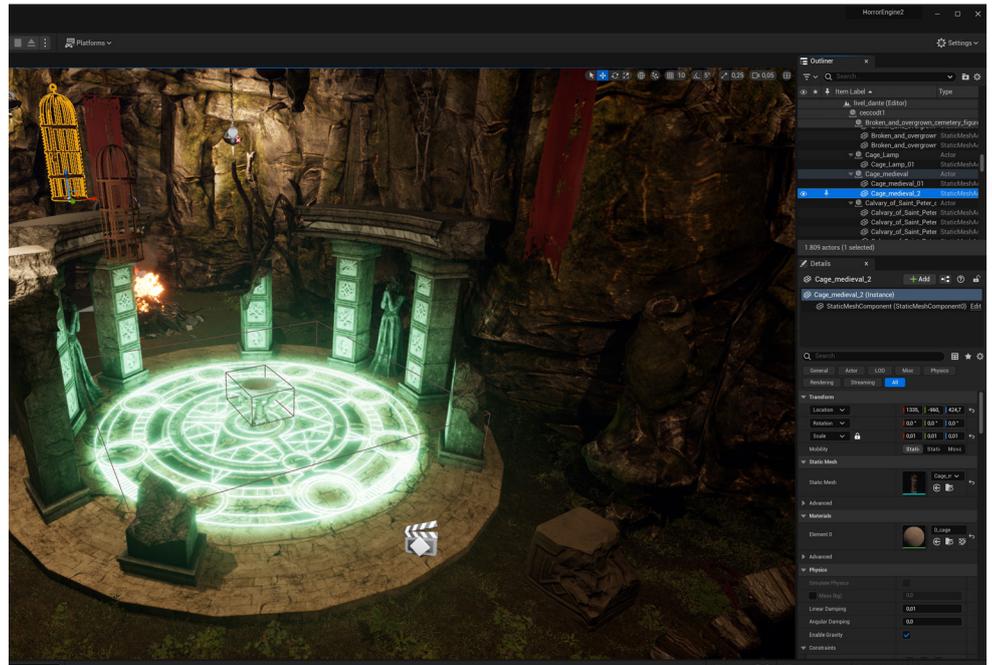


**Fig.191:** Schermata di Editor Unreal Engine 5, Livello II, Corte d'Amore, Blueprint per controllare la dissolvenza della parete



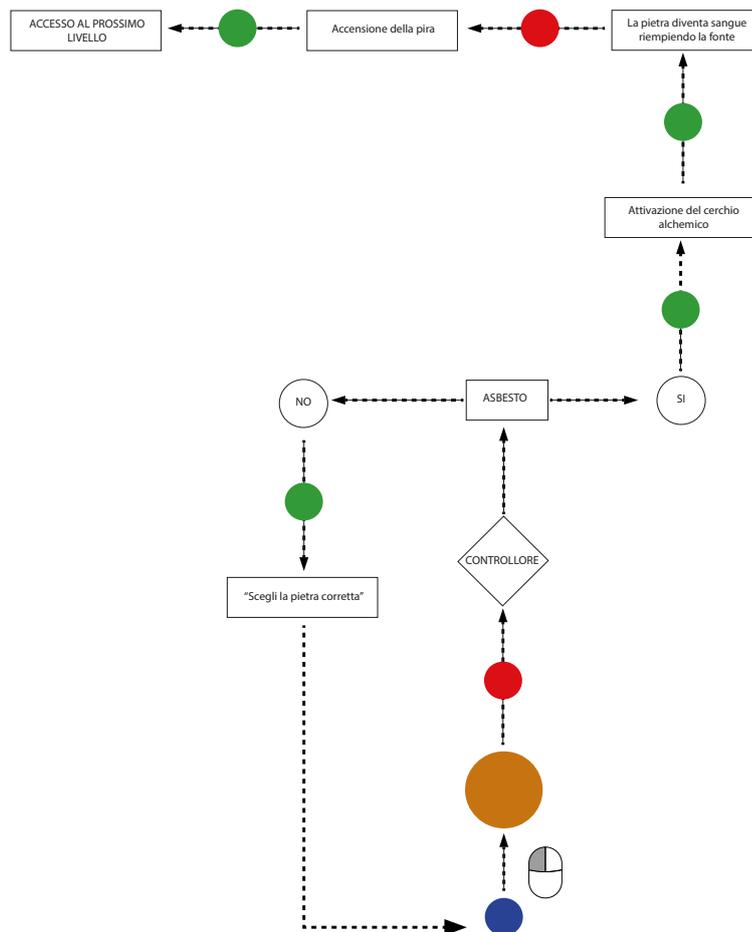
**Fig.192:** Schermata di Unreal Engine 5, Livello II, Area di Cecco, Blueprint che controlla l'apertura della porta

**Fig.193:** Schermata di Unreal Engine 5, Livello II, Area di Cecco, Blueprint che controlla l'animazione nell'ambiente dell'altare



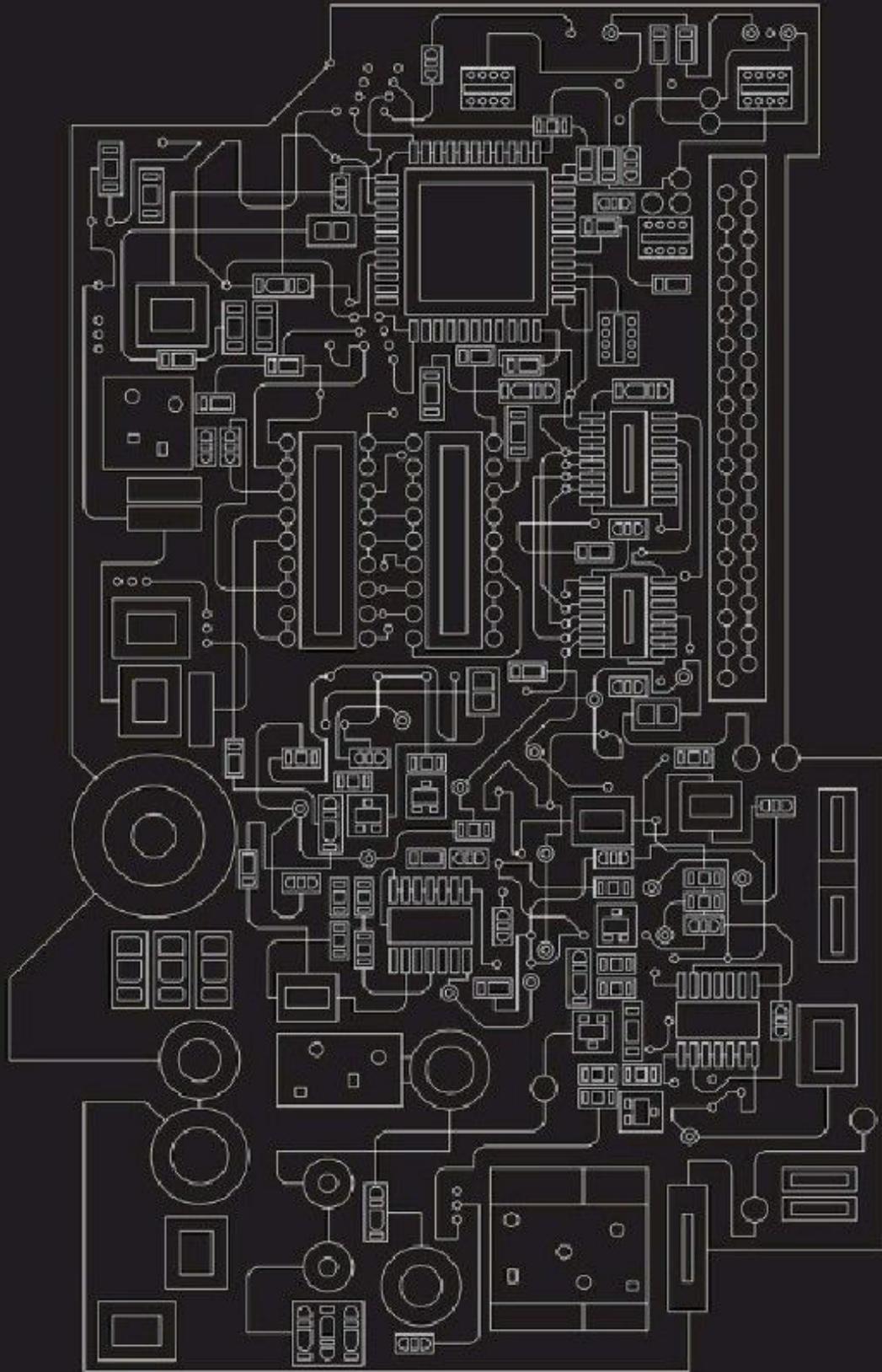
**Legenda**

- Trigger
- Output
- Object
- Utente



**Fig.194:** Mappa concettuale dell'interazione con l'altare alchemico

# Programmi



# Programmi



## Photoshop

Photoshop è un software di editing grafico e di fotoritocco sviluppato dalla Adobe Inc., è considerato ormai un fedele compagno da professionisti e appassionati per modificare, migliorare immagini o creare vere e proprie opere grafiche da zero. La vastissima gamma di strumenti che mette a disposizione Photoshop lo ha reso nel tempo un vero e proprio standard nel settore della fotografia, nel design grafico, nell'illustrazione digitali e persino nel web design.

### Caratteristiche principali:

- **Strumenti di fotoritocco:** offre strumenti di foto ritocco avanzati che consentono un'elevata libertà espressiva ed un controllo totale dell'immagine
- **Gestione dei livelli:** i livelli sono strumenti fondamentali dei progetti sviluppati su Photoshop poiché consentono di lavorare su diverse porzioni dell'immagine in maniera indipendente e permette inoltre di modificare le immagini senza alterarle definitivamente.
- **Filtri ed effetti:** il software offre una gamma
- **Strumenti di selezione:** Grazie a questi strumenti particolarmente precisi è possibile rimuovere o spostare porzioni di immagini in totale libertà
- **Illustrazione e disegno:** Oltre al fotoritocco, questo programma è utilizzato anche per disegnare o illustrare grazie alla sua funzione di creare qualsiasi tipo di pennello virtuale capace di simulare la pittura tradizionale

Adobe Photoshop è stato utilizzato per la creazione di decal personalizzate, fondamentali per arricchire il livello di dettaglio visivo degli ambienti. Sono stati realizzati texture e elementi decorativi come crepe, segni di usura e graffiti, successivamente esportati in formati compatibili con Unreal Engine. Queste decal sono state applicate su superfici come muri e pavimenti, contribuendo a rendere gli spazi più realistici e immersivi, migliorando l'atmosfera complessiva del gioco.

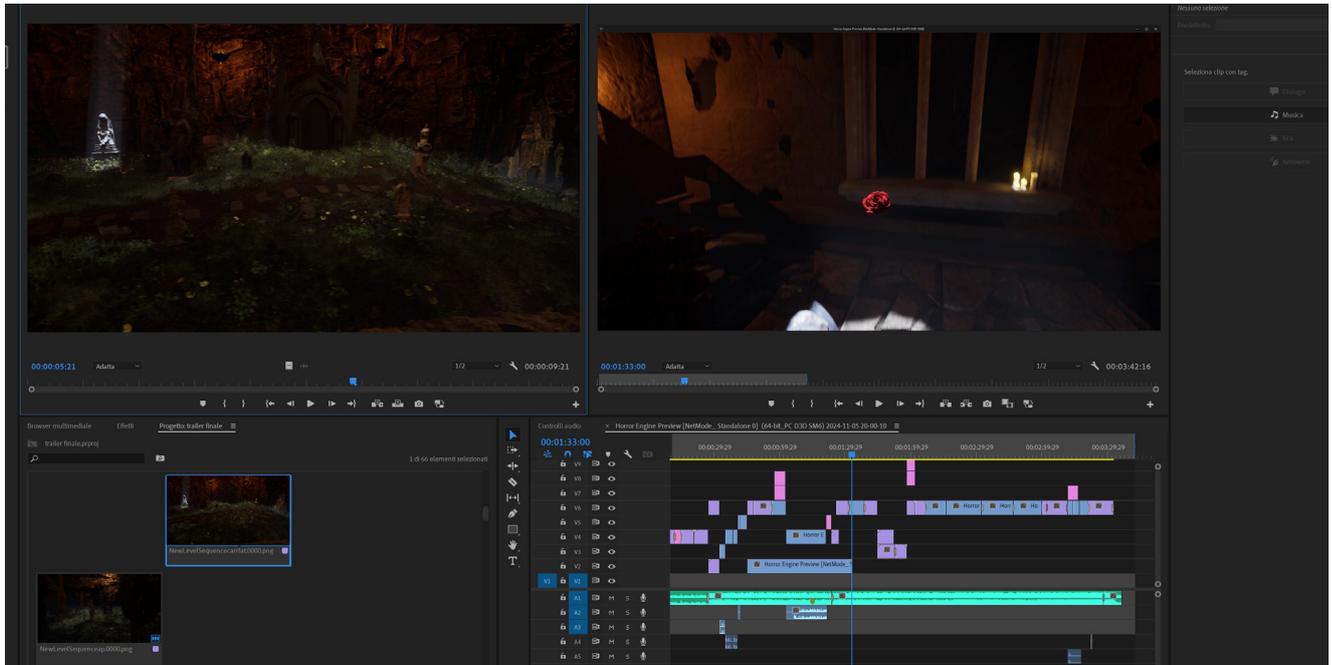


## Premiere

Adobe Premiere Pro è uno dei software di editing video più avanzati e utilizzati a livello professionale, sviluppato per consentire la creazione, l'editing e la post-produzione di video di alta qualità. Grazie alla sua interfaccia intuitiva e alla vasta gamma di strumenti, Premiere Pro supporta il montaggio, consentendo agli utenti di lavorare direttamente sui filmati senza alterarne i file originali.

### Caratteristiche principali:

- **Timeline Multitraccia:** consente di lavorare su più tracce video e audio simultaneamente, facilitando l'organizzazione dei contenuti e il montaggio di sequenze complesse.
- **Effetti e Transizioni:** il software mette a disposizione una vasta libreria di effetti visivi e transizioni, che possono essere applicati per arricchire la narrazione visiva e creare dinamismo tra le scene.
- **Editing avanzato:** Premiere Pro offre strumenti per taglio preciso, effetti video, transizioni personalizzate e regolazione della velocità, utili per costruire video dinamici e accattivanti.



**Fig.195:** Schermata di Editor di Adobe Premiere

- **Color Correction e Color Grading:** grazie ai pannelli Lumetri Color, è possibile applicare correzioni cromatiche avanzate e grade cinematografici, migliorando l'aspetto visivo del video.

Adobe Premiere Pro è stato utilizzato per la creazione di trailer promozionali e video di presentazione del videogioco. Dopo la cattura delle scene di gameplay in Unreal Engine, le clip sono state importate in Premiere e montate con tagli mirati per enfatizzare i momenti chiave del gioco, come le scene più immersive e gli enigmi principali. È stata poi applicata una color correction per intensificare le ombre e aumentare il contrasto, ottenendo un'atmosfera più cupa e misteriosa. Inoltre, alcuni versi significativi sono stati aggiunti conferendo profondità letteraria alle sequenze. Per intensificare l'impatto emotivo, è stata inserita e adattata una colonna sonora selezionata, tagliata per armonizzarsi con le scene chiave e creare un'atmosfera coinvolgente.

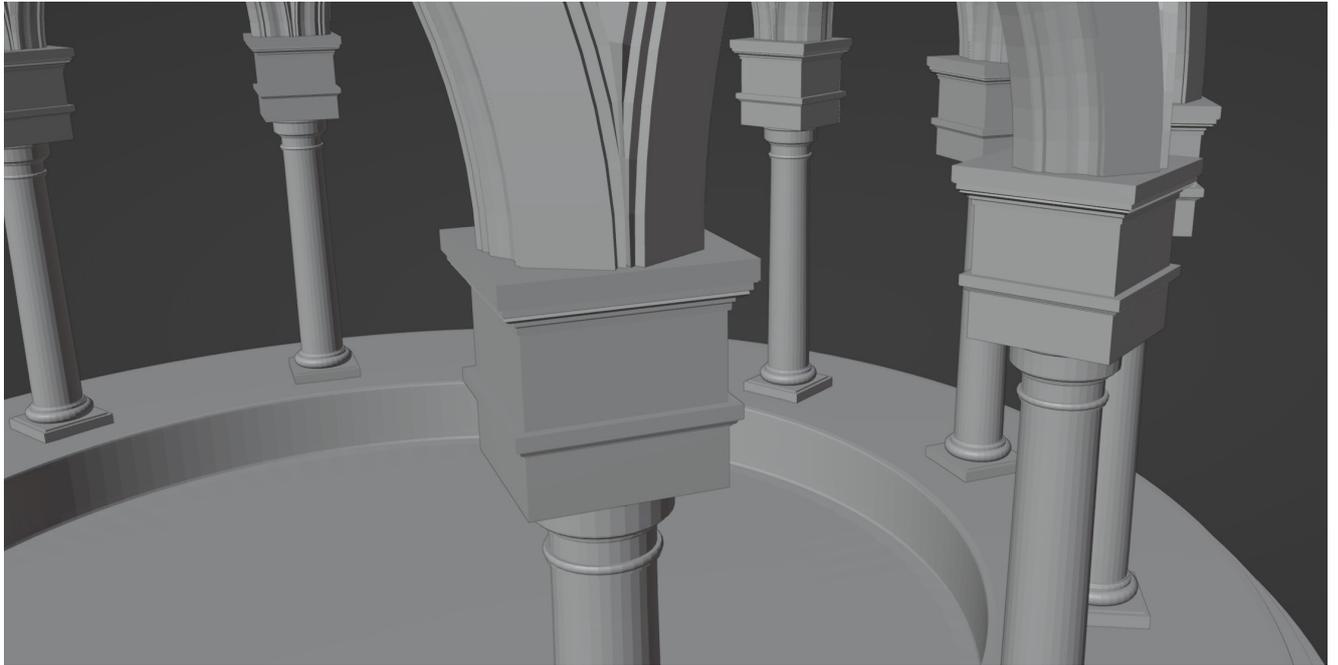


# Blender

Blender è un software di modellazione 3D open-source ed è largamente utilizzato in molteplici settori, dalla produzione cinematografica al game design, Blender si distingue per la sua flessibilità e la capacità di generare contenuti di alta qualità, rendendo il processo di modellazione 3D particolarmente veloce e versatile, diventando uno strumento essenziale per artisti e designer.

## Caratteristiche principali:

- **Modellazione 3D e Scultura Digitale:** Blender include strumenti avanzati per la modellazione e la scultura, che consentono agli utenti di modellare geometrie complesse, mantenendo il controllo su ogni aspetto della geometria del modello.
- **Texturing e Materiali:** Permette l'applicazione di texture e materiali ad alta risoluzione, con shader personalizzabili per ottenere superfici realistiche
- **Animazione e Rigging:** Include strumenti per animazione fluida e rigging avanzato, con supporto per Inverse Kinematics (IK) e movimenti complessi.
- **Effetti Visivi (VFX):** Blender consente la creazione di particelle, fumo e liquidi, migliorando dinamismo e profondità visiva.
- **Rendering:** I motori Cycles ed Eevee permettono di vedere luci e materiali in tempo reale, oltre a render finali di alta qualità.
- **Compatibilità ed Esportazione:** Supporta formati come FBX e OBJ, facilitando l'integrazione con altri software e motori grafici.



**Fig.196:** Schermata di Blender

In questo progetto, Blender è stato utilizzato per la modellazione e texturizzazione di numerosi asset ambientali chiave, tra cui il ponte del Forte Malatesta e i mausolei di Dante e Petrarca e l'altare che ospita la statua della Santa Sapienza. Oltre a questi elementi principali, Blender è stato impiegato per creare dettagli decorativi e ambientali, come lapidi, colonne e conformazioni rocciose, che contribuiscono a costruire un'atmosfera storica e suggestiva. Gli asset sono stati modellati con un'attenzione particolare ai dettagli, per garantire una resa visiva accurata e realistica una volta importati in Unreal Engine tramite formato FBX, mantenendo così continuità e coerenza stilistica all'interno del gioco.



# Twinmotion

Twinmotion è un software di visualizzazione 3D in tempo reale, sviluppato dalla Epic Games, per rispondere alle esigenze di architetti, designer, urbanisti e professionisti della progettazione paesaggistica. Basato sulla potenza del motore Unreal Engine, combina un'interfaccia intuitiva con strumenti avanzati, rendendo possibile la creazione di rendering fotorealistici, animazioni interattive e contenuti immersivi in pochi e semplici passaggi.

## Caratteristiche principali:

- **Rendering:** creazione rapida di immagini, video e panorami VR con qualità fotorealistica.
- **Illuminazione e atmosfera:** simulazione avanzata di cicli giorno/notte, condizioni meteorologiche e stagioni per rappresentazioni realistiche.
- **Librerie di asset:** ampia gamma di oggetti predefiniti (persone, piante, materiali, veicoli) per arricchire i progetti.
- **Compatibilità:** integrazione diretta con software CAD/BIM come Revit, SketchUp e Archicad tramite Direct Link.
- **Esportazione:** trasferimento diretto dei progetti in Unreal Engine tramite Datasmith per un'elaborazione più dettagliata.
- **Supporto VR:** esportazione di contenuti compatibili con visori VR per esperienze immersive.



**Fig.197:** Schermata di Twinmotion

Twinmotion è stato impiegato per sviluppare la fase di concept design degli ambienti di gioco, con particolare attenzione alla disposizione degli spazi e alla creazione di un'atmosfera visiva coerente. Grazie alla sua semplicità e velocità, è stato possibile definire rapidamente le caratteristiche principali degli scenari, dai materiali agli elementi di contorno come vegetazione e illuminazione. L'uso della libreria di asset Sketchfab ha permesso di arricchire visivamente i modelli, garantendo una rappresentazione preliminare completa e realistica. La sua interoperabilità con Unreal Engine ha rappresentato un valore aggiunto significativo, garantendo un workflow fluido attraverso l'esportazione Datasmith consentendo di trasferire i modelli mantenendo intatte le impostazioni di materiali e luci, riducendo notevolmente i tempi di transizione tra i due software.



## Unreal Engine 5

Unreal Engine è uno dei motori grafici più avanzati e versatili nel settore dello sviluppo di videogiochi e applicazioni interattive. Nato per la creazione di videogiochi, ha ampliato le sue applicazioni includendo architettura, design, cinema e realtà virtuale/aumentata. Grazie al suo rendering in tempo reale, Unreal Engine è in grado di produrre ambienti visivamente impressionanti, combinando una qualità cinematografica con un elevato livello di ottimizzazione per diverse piattaforme.

Uno degli aspetti più innovativi del motore è il sistema Blueprints, uno strumento di scripting visivo che consente di sviluppare logiche di gioco e interazioni complesse senza la necessità di utilizzare codice tradizionale. Grazie a un'interfaccia intuitiva basata su nodi, Blueprints permette anche agli utenti meno esperti di creare meccaniche sofisticate in modo rapido ed efficiente. Il supporto per plugin e contenuti esterni ne amplifica ulteriormente le potenzialità, rendendolo una scelta ideale per chi cerca flessibilità e potenza..

### Caratteristiche principali:

- **Rendering:** grafica fotorealistica in tempo reale con qualità cinematografica in tempo reale.
- **Fisica:** Supporto per fisica avanzata e simulazioni dinamiche.
- **Illuminazione:** Gestione di illuminazione globale in tempo reale e precomputata.
- **VR/AR:** Integrazione con tecnologie VR e AR.
- **Scripting:** Compatibilità con linguaggi di programmazione come C++ e Blueprints (sistema visivo di scripting)
- **Librerie di asset:** integrate e supporto per plugin di terze parti.

## Plugin utilizzati:

- **GoodSky:** utilizzato per la creazione di cieli dinamici e realistici
- **Horror Engine:** implementato per inserire meccaniche specifiche dei giochi horror
- **Power IK:** impiegato per generare animazioni fluide e realistiche nei movimenti dei personaggi,
- **Customizable Interaction Plugin:** utilizzato per progettare interazioni altamente personalizzabili
- **Datasmith Twinmotion Content for Unreal Engine:** integrato per importare contenuti architettonici e ambientali da Twinmotion

Unreal Engine è stato il motore grafico principalmente utilizzato per lo sviluppo degli ambienti e delle dinamiche di gioco. Grazie ai suoi strumenti avanzati, è stato possibile creare scenari tridimensionali immersivi con un'attenzione particolare alla qualità visiva e alla coerenza narrativa. Le funzionalità di illuminazione globale, in combinazione con gli strumenti di gestione atmosferica, hanno consentito di realizzare ambienti realistici e suggestivi, essenziali per supportare l'immersione del giocatore. I plugin utilizzati hanno permesso di superare i limiti delle funzionalità di base del motore, aggiungendo dettagli e meccaniche specifiche che hanno arricchito l'esperienza finale. L'uso di plugin come Datasmith Twinmotion Content for Unreal Engine ha permesso l'importazione nel progetto di asset provenienti da Twinmotion, mentre strumenti come GoodSky ha permesso di creare atmosfere suggestive, mentre Horror Engine e il Customizable Interaction Plugin hanno migliorato l'interattività e Power IK ha aggiunto realismo alle animazioni.

# Gallery









































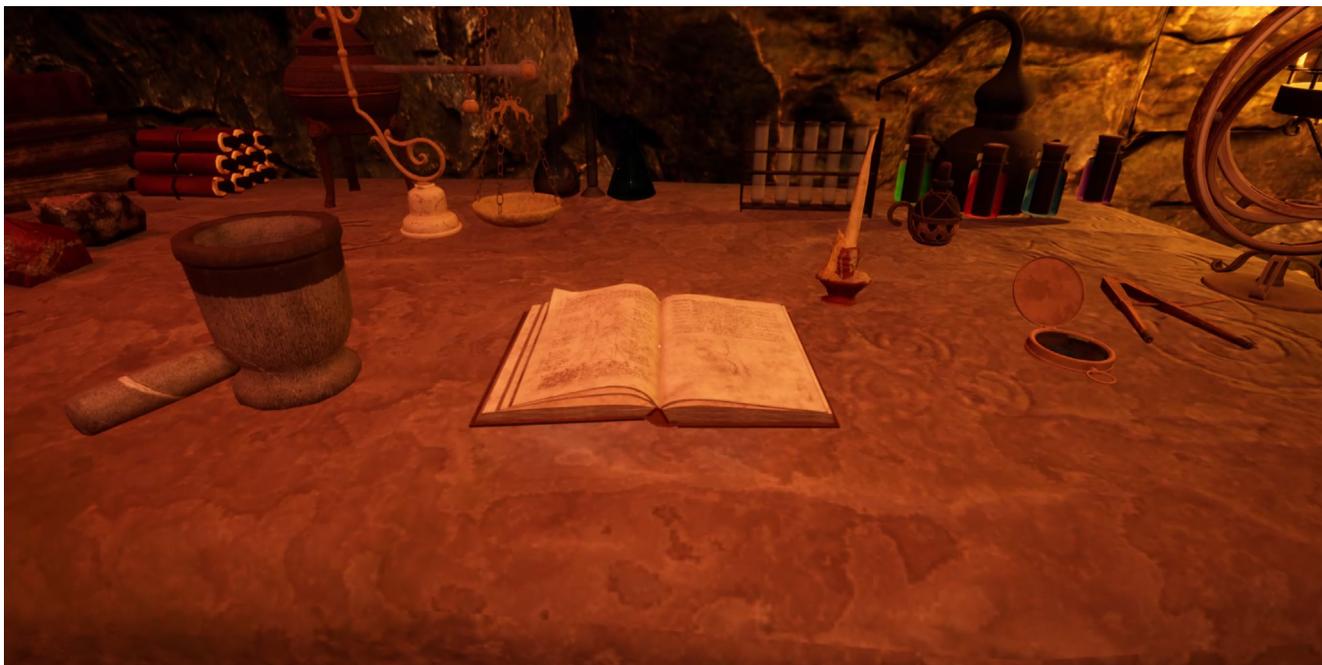


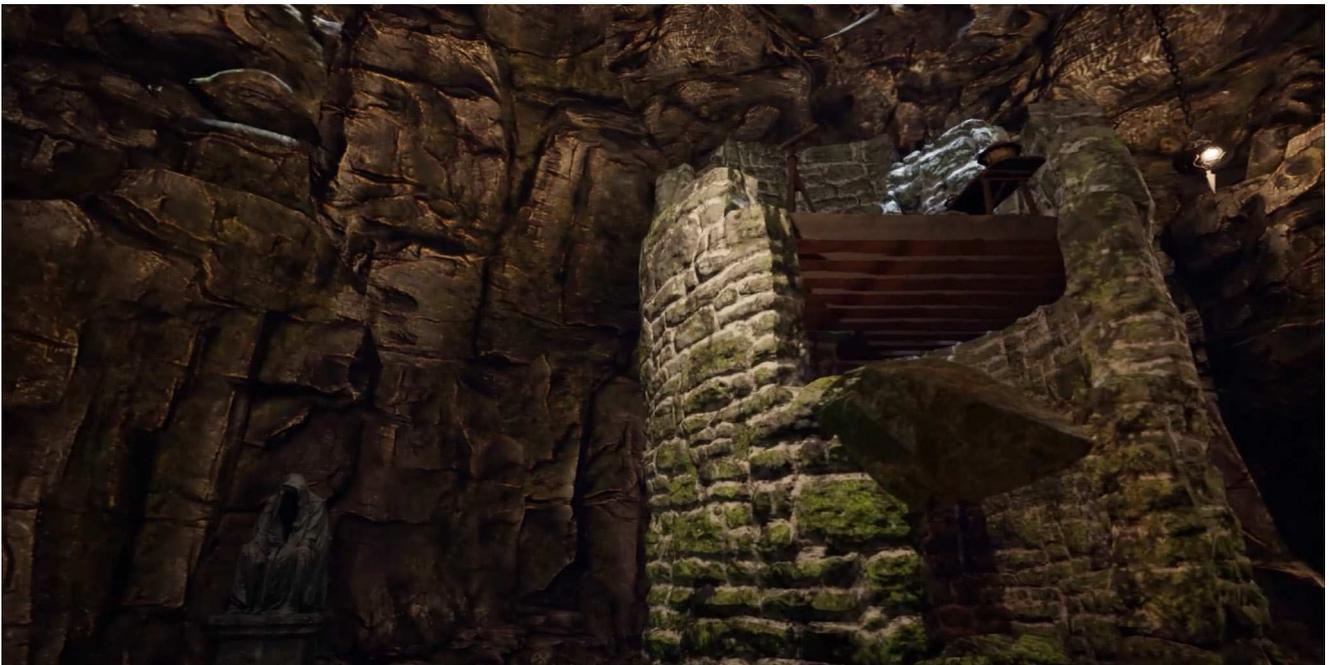


























# Bibliography

Basso, A. (2020). *Ambienti virtuali per nuove forme di comunicazione: Virtual environments for new media*. Aracne. <https://hdl.handle.net/11581/464837>

Bates, A.W. (2015) *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning* Vancouver BC: Tony Bates Associates Ltd.

Blumler, J. G. (1979). *The role of theory in uses and gratifications studies*. *Communication Research*, 6(1), 9-36. <https://doi.org/10.1177/009365027900600102>

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

Boot, W. R., Blakely, D. P., & Simons, D. J. (2011). *Do action video games improve perception and cognition?* *Frontiers in Psychology*, 2, 226. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00226>

Carnagey, N. L., & Anderson, C.A. (2005). *The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior*. *Psychological Science*, 16(11), 882-889. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x>

Charlton, J. P. (2002). *A factor-analytic investigation of computer 'addiction' and engagement*. *British Journal of Psychology*, 93(Pt 3), 329-344. <https://doi.org/10.1348/000712602760146242>

Ciziceno, M. (2023). *Dal gamebased learning ai serious games: alcune prospettive per l'apprendimento mediato dalla tecnologia digitale*. *Media Education*, 14(1), 73-82. <https://doi.org/10.36253/me-13294>

Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). *Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers*. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>

Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). *Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming*. *Pediatrics*, 126(6),

e1414-e1424. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>

Eveland, W. P., Jr. (2003). A “mix of attributes” approach to the study of media effects and new communication technologies. *Journal of Communication*, 53(3), 395–410. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2003.tb02598.x>

Ferrilli, S. (Ed.). (2022). «Per raggio di stella»: Cecco d’Ascoli e la cultura volgare tra Due e Trecento. Ravenna: Longo.

Ghaffour, M.T., & Sarnou, H.(2021). Investigating the potential of online video games in enhancing EFL learners’ communication skills. *Universal Journal of Educational Research*, 9(2).

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

Ivory, J.D.(2013). Video games as a multifaceted medium: A review of quantitative social science research on video games and a typology of video game research approaches. *Review of Communication Research*, 1(1), 31-68.

Ibañez-Etxeberria, A., Gómez-Carrasco, C.J., Fontal, O., & García-Ceballos, S.(2020). Virtual environments and augmented reality applied to heritage education: An evaluative study. *Applied Sciences*, 10(7), 2352.

Jenkins, H.(2003). *Game design as narrative architecture*.

Luigini, A., Fanini, B., Basso, A., & Basso, D.(2020). Heritage education through serious games: A web-based proposal for primary schools to cope with distance learning. *Vitruvio: International Journal of Architectural Technology and Sustainability*, 5(2), 73–85.

Luigini, A., Parricchi, M., Basso, A., & Basso, D.(2019). Immersive and participatory serious games for heritage education applied to the cultural heritage of South Tyrol. *IXD&A*, 43, 42-67.

Luigini, A., Tramelli, B., Condorelli, F., Nicastro, G., & Basso, A.(2023). Three experiences of imagin(g) heritage. In *IMG23: Atti del IV Convegno Internazionale e Interdisciplinare su Immagini e Immaginazione = Proceedings of the 4th International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination* (pp.490–497).

Poole, S.(2011). *Trigger happy: Videogames and the entertainment revolution*. Arcade Publishing.

Ruggiero, T.E.(2000). *Uses and gratifications theory in the 21st cen-*

*tury. Mass Communication and Society, 3(1), 3–37.*

Valli, L. (1928). *Il linguaggio segreto di Dante e dei Fedeli d'Amore*. Roma: Casa Editrice Optima L'Universale Tipografica Poliglotta.

Yee, N. (2014). *The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us—and how they don't*. Yale University Press.

Yee, N. (2006). *The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage*. In R. Schroeder & A. S. Axelsson (Eds.), *Avatars at work and play* (pp. 187–207). Springer. [https://doi.org/10.1007/1-4020-3898-4\\_9](https://doi.org/10.1007/1-4020-3898-4_9)

# Sitography

<https://aispes.net/biblioteca/il-giardino-dei-magi/dante-e-i-fedeli-damore/>

<https://aispes.net/biblioteca/il-giardino-dei-magi/la-donna-come-cifra-ne-lacerba-di-cecco-dascoli-alcune-considerazioni-prima-parte/>

<https://aispes.net/biblioteca/il-giardino-dei-magi/la-donna-come-cifra-ne-lacerba-di-cecco-dascoli-alcune-considerazioni-seconda-parte/>

<https://alzheimersresearchuk.org/research/for-researchers/resources-and-information/sea-hero-quest/>

[https://ariannaeditrice.it/articolo.php?id\\_articolo=27112](https://ariannaeditrice.it/articolo.php?id_articolo=27112)

<https://cantierebologna.com/2024/06/22/cecco-leretico-docente-allalma-mater-idolo-ad-ascoli-sul-rogo-a-firenze/>

<https://centrostudilaruna.it/i-rapporti-di-cecco-dascoli-con-dante-e-con-gli-altri-poeti-damore.html>

<https://education.minecraft.net/en-us>

<https://epale.ec.europa.eu/it/blog/videogiochi-e-serious-game>

<https://ereticopedia.org/cecco-d-ascoli>

<https://futuremarketinsights.com/reports/serious-game-market>

<https://gamification.it/senza-categoria/gamification-o-serious-game-punti-di-incontro-e-diversita/>

<https://georgefiorini.eu/hub-videogames.php>

<https://infodata.ilsole24ore.com/2024/01/17/cinquantanni-di-storia-dei-videogiochi-in-un-grafico/>

<https://interbooks.eu/poesia/trecento/ceccodascoli/acerbaetas.html>

[https://it.wikipedia.org/wiki/Cecco\\_d%27Ascoli](https://it.wikipedia.org/wiki/Cecco_d%27Ascoli)

<https://medium.com/ipg-media-lab/gaming-as-a-cultural-force-dc456f8a41ab>

<https://multiplayer.it/articoli/dipendenza-da-videogiochi-intervista-dottoressa-viola-nicolucci.html>

<https://multiplayer.it/notizie/giocare-ai-videogiochi-fa-bene-a-tutta-la-famiglia-per-uno-studio-di-horizon-psytech.html>

<https://projectfun.it/game-design/guida-introductiva/>

<https://projectfun.it/serious-game/guida/>

<https://rigenerazionevola.it/il-linguaggio-segreto-di-dante-e-dei-fedeli-damore/>

<https://rigenerazionevola.it/il-linguaggio-segreto-di-dante-e-dei-fedeli-damore-seconda-parte/>

<https://romefutureweek.it/gamification-e-serious-games-nel-futuro-del-lavoro/>

<https://sensoryguru.com/magic-carpet/>

<https://sgschallenge.org/game/variant-limits/>

<https://spaziogames.it/speciali/psicologia-e-videogioco-cosa-video-game-ci-dicono-di-noi>

<https://stateofmind.it/2024/02/serious-games-videogiochi/>

<https://wired.it/article/videogiochi-danni-bambini-capacita-cognitive-studio/>

