

Game Jam: The Movie

Uno dei concetti alla base della game theory, e del gioco sin dai primordi, è quello di **sfida**: che ci sia o meno dello storytelling dietro un'attività ludica, è la volontà di superamento dell'ostacolo a muovere l'engagement. La motivazione generata dalla gara e da una meta da raggiungere incrementa il potenziale creativo e l'ingegno, ed è per questo che oggi metodi come la **gamification** trovano considerevole spazio anche in ambienti business, per assolvere a finalità che con il puro entertainment non hanno nulla a che fare.

Un altro concetto non meno importante alla base del gioco è quello di **cooperazione**: seppur meno irrinunciabile rispetto al primo (giocare in single player è un'attività nata ben prima dei solitari con le carte), l'attività in co-op è alla base delle attività ludiche di gruppo, degli sport di squadra e di buona parte del gaming moderno, e oggi ne sono studiati i benefici in termini di **team building** soprattutto nei contesti aziendali.

Non deve stupire, quindi, se uno dei momenti di maggior creatività nella produzione videoludica odierna sia rintracciabile nelle **Game Jam**. Nate come forma specialistica degli **hackaton** (dall'unione dei termini "hack" e "maraton", maratone dedicate in cui vari sviluppatori univano le forze per trovare soluzioni comuni e innovative, come fu il primo caso di hackaton che unì vari sviluppatori in ambiente OpenBSD), le Game Jam sono sessioni collettive di professionisti o appassionati dotati di capacità tecniche e creative che, richiamando il concetto musicale di jam session, si trovano a mettere insieme le proprie competenze per creare un videogame in un lasso determinato di tempo.

Negli anni, queste manifestazioni che hanno raccolto team di sviluppo in ogni dove sono cresciute al punto da richiamare migliaia di partecipanti, aspiranti developer con idee alla base o semplicemente gente che voleva mettersi alla prova. Nelle Game Jam si sono alternati grandi fallimenti e idee geniali, sviluppatori che riuscivano a concretizzare idee straordinarie in un tempo brevissimo e altri che invece non riuscivano a finire il progetto iniziato. Spesso i team hanno già una coesione di base, ma non è raro trovare gente che unisca le forze in vista di una singola jam senza aver mai lavorato assieme, solo perché ci sono le giuste competenze da unire e provare può valerne la pena.

Le game jam hanno prodotto veri e propri obbrobri accanto a giochi interessanti fino a titoli che poi sono approdati sui principali store mondiali: non si può non pensare a **SuperHot**, la cui idea vide luce durante la **7 Day First Person Shooter Game Jam** (7DFPS) prima di approdare su Greenlight e diventare il gioco straordinario che è oggi, vantando anche una versione VR su tutte le principali piattaforme di gioco.

Le Game Jam sono state anche culla di idee bizzarre come **Surgeon Simulator**, creato durante la **Global Game Jam 2013**, o **Goat Simulator**, ideato invece durante una jam interna di **Coffee Stain Studios**, che avevano appena finito lo sviluppo di **Sanctum 2**: lo avrebbero mai detto che simulare la vita di una capra gli avrebbe fruttato 12 milioni di dollari contro gli appena 2 entrati con ogni capitolo di *Sanctum*? Non è strano che quindi appuntamenti come la **Global Game Jam**, **Indie Game Jam**, **Ludum Dare** e **Nordic Game Jam** siano diventati importanti banchi di prova per sviluppatori indipendenti, ma anche momenti interessanti per i grossi publisher.



Piccoli universi con una vita limitata, nei quali si concentrano ogni volta storie, idee, creatività e sinergie che vale la pena raccontare.

A farlo sono stati **Scott Conditt e Jeremy Tremp**, registi, e anche produttori con la loro [CineForge Media](#), di [Game Jam: The Movie](#), documentario che narra in meno di un'ora il lavoro di **12 team** in gara per un premio durante i due giorni di una Game Jam.

Uscito nel marzo 2018, il documentario distribuito da **Devolver Digital Films** è diviso in due parti: la **prima** si concentra sulla vera e propria Game Jam, con interviste agli sviluppatori e un focus sul loro lavoro. Emerge quel senso della sfida che mette in moto la creatività durante queste manifestazioni, l'ansia di non farcela, la paura di non finire in tempo. Ma è anche il momento in cui il brainstorming produce il massimo, dove le varie competenze si fondono e dove, dall'intersezione di concetti di game design a concept di visual art e intelligenti soluzioni di coding, arrivano le idee dalle quali nascono i giochi. I team si mettono a nudo e non nascondono timori e a volte un senso di inadeguatezza, ma esce fuori inevitabilmente anche il narcisismo di ognuno, il compiacimento riguardo un'idea di base che sembra azzeccata e su cui è possibile fare del proprio meglio, la volontà di puntare sulle proprie abilità migliori, chi in quella di creare efficaci ambienti in VR chi invece nell'abilità nel sound design.

La **seconda** parte segue invece i soli **team vincitori** della Game Jam, i due che si sono meritati il passaggio all'**IndieCade**. Si tratta di un percorso interessante per chi non abbia mai visto come funziona la long road di un videogame verso la pubblicazione, emerge l'importanza di aver un buon publisher perché il gioco emerga dal mare magnum degli indie game quotidianamente rilasciati sul mercato e quindi è messo in luce il peso di un buon pitch con chi dovrebbe comprare l'idea: gli sviluppatori, tutti giovanissimi e spesso non forti di grandi doti comunicative o di marketing, hanno l'occasione di esporre i propri lavori ad aziende del calibro **Sony** e **Oculus**, e devono farlo **in soli 5 minuti. 300 secondi**, una media che si ripete ovunque, di certo non solo all'IndieCade, chi frequenta questi eventi lo sa bene. I grossi publisher sono in cerca di prodotti di loro interesse, ma sanno che ne troveranno ogni volta 1 su 500, bene che vada: vale la regola della prima pagina che attuava **Aldo Busi** quando selezionava i romanzi per Mondadori, se la prima pagina non funzionava il testo veniva scartato. Il metodo non era forse efficace, ma di certo risulta e risultava efficiente e, piaccia o meno, è così che funziona il mercato, al punto che l'incaricato di **Cartoon Network** spiega

che incontrare gli sviluppatori è importante al pari del gioco: su un prodotto, del resto, il publisher vuole sempre avere una voce in capitolo, e avere a che fare con lavoratori affidabili, elastici e disponibili a effettuare variazioni per la miglior riuscita del prodotto sul mercato diventa fondamentale. Probabilmente per questo il team di **Terrasect** è riuscito poi a pubblicare il proprio **Wizards: 1984**, prodotto VR ancora presente sugli store mobile: il gioco era inizialmente concepito in maniera diversa, sono state necessarie varie modifiche sostanziali perché il publisher accettasse di distribuirlo.

In entrambe le fasi, il Virgilio d'eccezione è **Jess Conditt**, sorella di uno dei registi e Senior Editor di **Engadget**, che ha il compito di spiegare i retroscena dell'indie development e di chiarire alcuni aspetti che altrimenti risulterebbero meno intellegibili ai non addetti ai lavori.

Un documentario breve ma di certo interesse nel suo raccontare un percorso che oggi riguarda tutti gli sviluppatori non affermati, e che in questi anni è diventato rilevante nell'industry, dato il crescente peso degli indie game sul mercato videoludico.

E che non dà spazio soltanto ai vincitori: alcuni lavori che trovano voce solo nella prima parte del film andrebbero tenuti d'occhio e con loro alcuni giovanissimi developer che dimostrano di avere un a buona base di idee. Del resto, la storia del settore ci ricorda che anche quando i risultati non sono immediati, in certi casi si può intravedere già del talento su cui investire.

A tal proposito, mi pare utile ricordare in chiusura quel che fecero **Edmund McMillen** e **Tyler Glaiel** alla **Global Game Jam Creators** del **2009**. I creatori di **Super Meat Boy** all'epoca si limitarono a creare un idle clicker dal titolo **AVGM (Abusive Video Game Manipulation)**, gioco che oggi può essere recuperato nella [The Basement Collection](#) che raccoglie i lavori del primo McMillen e il cui gameplay consiste soltanto nel premere un interruttore per spegnere e accendere la luce in una stanza vuota, con l'obiettivo di ottenere ogni volta nuovi oggetti dopo un certo numero di click. Il gioco è semplicissimo ma, come ha spiegato lo stesso McMillen, nasceva da un'esigenza di risposta a un certo tipo di prodotti quelli che creano nel giocatore l'esigenza della ripetizione di determinati comportamenti, che si traducono in tempo investito per ottenere degli item digitali, in una "manipolazione della volontà" che induce, infine, a spendere denaro per risparmiare quel tempo e ottenere gli stessi vantaggi.

Vi ricorda qualcosa? McMillen analizzava questo fenomeno già quasi un decennio fa, e ha definito infatti AVGM come «a commentary on the formula that's used in most massively multiplayer RPGs and a lot of online games that are on Facebook and stuff like that like **Pet Society** and **Farmville** - especially **Farmville** - where you are basically rewarded with digital items for time spent and clicks». Una realizzazione semplice di un'idea intelligente e reazionaria, insomma, ideale per i tempi brevi di una Game Jam, e non è un caso, infatti, che gli oggetti che appaiono su schermo siano sempre raccapriccianti.

E un simile esempio di creatività, libera, riottosa e provocatoria, ci pare già abbastanza per poter auspicare che il mondo delle Game Jam continui a crescere e proliferare, portando sempre più autori indipendenti all'attenzione dei moderni videogiocatori.

[Toy-Con Garage: una modalità "extra"](#)

creativa per i kit di Nintendo Labo

Siamo ormai agli sgoccioli dal lancio sul mercato di **Nintendo Labo** ed è la stessa casa nipponica che ha da pochissimo rilasciato una clip in cui viene mostrata una modalità extra, chiamata **Toy-Con Garage**, che sarà presente in tutti i kit, ma accessibile solamente dopo diverse ore di gioco. Tale modalità, adatta ai giocatori più creativi, permetterà di far pratica sui concetti della programmazione base di “**input-output**” o per meglio dire di “**causa-effetto**”, lasciando quindi la libertà, per esempio, di poter decidere quale sia il comando da dare per una determinata azione da svolgere. In questo modo i giocatori, potranno progettare e sperimentare nuovi modi del tutto personalizzati per giocare.

Negli esempi forniti si può vedere la rielaborazione di una canna da pesca e persino di un simpatico dispenser di caramelle a gettoni realmente funzionante.

I kit saranno disponibili dal **27 Aprile 2018**.