

Intervista Francesco Ficarelli (Heartbit Interactive) 26 Aprile 2025 a Cura di Andrea Alfonsi

QUESTIONS

26/04/2025

Tutte le risposte sono fornite da Francesco Ficarelli, nato nel 1986.

1: Presentati brevemente e descrivi il tuo lavoro.

Sono Francesco Ficarelli, mi considero un game designer specializzato in narrative e level design, ma ufficialmente sono co-fondatore ed amministratore di Heartbit Interactive SRL insieme a Matteo Nicolotti.

Lo studio nasce ufficialmente nel 2015, ma la vita da game developer inizia già nel 2010, quando, insieme a Matteo, decidemmo di sviluppare e pubblicare su Xbox 360 il prototipo del gioco di ruolo che avevo creato con RPG Maker negli anni precedenti: Doom & Destiny.

2: In che modo il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?

Dal mio punto di vista, l'environment è parte integrante della narrativa di un gioco ed è in grado di veicolare storie senza appesantire il giocatore con testi e messaggi ridondanti. "Show, don't tell", recita il famoso detto anglosassone.

Un ambiente ben costruito può stimolare la creatività del giocatore tanto sul piano emotivo, al pari di un buon dialogo o di una cutscene, quanto sul piano del problem solving, soprattutto se progettato in modo da favorire soluzioni logiche ai puzzle, ambientali e non.

Un esempio semplice potrebbe essere un cancello chiuso elettricamente: il giocatore, per aprirlo, potrebbe dover seguire i cavi elettrici fino a individuare la leva di apertura.

3: Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

È una domanda a cui è difficile dare una risposta semplice.

Personalmente, ritengo che un gioco si avvicini all'arte quando riesce a comunicare emozioni e concetti che vanno oltre il semplice intrattenimento.

Quando un gioco stimola la curiosità, il senso di meraviglia e invita alla riflessione, allora, secondo me, ci si avvicina a un'opera d'arte: qualcosa che vive di vita propria, senza dover continuamente giustificare la propria esistenza come "solo un gioco".

4: Qual è la tua opinione sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo del giocatore attraverso le esperienze videoludiche?

Ritengo che il videogioco non debba sostituirsi ai metodi di apprendimento tradizionali, ma possa rappresentare un prezioso strumento di integrazione e scoperta.

Un videogioco ha la capacità di trasmettere messaggi e conoscenze in modo naturale, integrandoli all'interno della propria struttura narrativa e ludica. Può raccontare eventi storici, miti, nozioni scientifiche, ma anche tematiche sociali ed emotive, offrendo un'esperienza coinvolgente e significativa.

5: In che modo il tuo gioco incoraggia la risoluzione di problemi e lo sviluppo delle capacità cognitive dei giocatori?

È nella natura stessa del gioco offrire strumenti che incoraggiano il problem solving. Il gioco propone costantemente sfide che richiedono soluzioni, spesso con un riscontro immediato sull'efficacia delle proprie azioni.

Nel caso del videogioco, la sfida viene veicolata attraverso immagini e suoni, a cui il giocatore risponde tramite input che devono essere coerenti con il contesto per avere successo.

Naturalmente, il livello di stimolazione e sviluppo delle abilità cognitive varia a seconda del tipo di videogioco e delle sue meccaniche.

6: Puoi fornire esempi di giochi che hanno avuto un impatto positivo sulla creatività o sulle capacità di problem-solving dei giocatori?

Qualunque gioco che non sia un semplice loop di dopamina, tipico di certe “trappole free-to-play mobile”, può avere un impatto positivo sulla creatività e sul problem solving.

Giochi come Minecraft, per la libertà creativa che offre, o titoli gestionali come Civilization, che richiedono pianificazione strategica, così come puzzle game complessi come The Talos Principle, sono esempi evidenti di questo potenziale educativo e stimolante.

Ma anche un gioco apparentemente più caotico e istintivo come Hotline Miami, grazie alla sua combinazione di musica travolgente, grafica aggressiva e gameplay frenetico, può sollecitare in modo efficace creatività e pensiero rapido in fase di problem solving.

7: Come gestisci le dinamiche sociali all'interno dei tuoi giochi e come pensi possano influenzare lo sviluppo delle abilità sociali dei giocatori?

La serie di giochi che abbiamo realizzato, Doom & Destiny, racconta le disavventure di un gruppo di quattro amici “nerd” che, per una serie di circostanze fortuite, si ritrova catapultato in un mondo fantastico e costretto a vivere avventure assurde e imprevedibili.

I protagonisti della serie sono la trasposizione fedele (quasi 1:1) di quattro nostri amici reali. Molti dei dialoghi e delle battute sono ispirati a esperienze dirette, vissute nell'arco di quasi trent'anni di amicizia.

Ci piace pensare che, se i nostri amici si trovassero davvero nelle situazioni surreali in cui li abbiamo messi, reagirebbero più o meno allo stesso modo. Non tanto armati di incantesimi e spade magiche, ma con la stessa grinta, determinazione e, soprattutto, buon cuore.

Con questi giochi, speriamo di essere riusciti a trasmettere, oltre alla superficie fatta di gag e battute, il forte legame di amicizia che unisce questi quattro improbabili eroi.

8: In che modo tieni conto delle diverse fasce d'età nella progettazione dei tuoi giochi e come questo influisce sull'apprendimento e sullo sviluppo dei giocatori?

Non effettuiamo un vero e proprio controllo dei contenuti in fase di sviluppo. L'unico aspetto su cui riflettiamo seriamente è il rating d'età, principalmente per motivi commerciali: una classificazione troppo alta può limitare l'accesso a promozioni organizzate dai platform holders come Sony, Microsoft o Nintendo.

Il nostro primo titolo, Doom & Destiny, ha ricevuto un rating 18+, non per la presenza di contenuti violenti o temi controversi, ma semplicemente per parolacce e battute a sfondo sessuale.

Questo ha portato, in alcuni casi, a reazioni sorprese da parte di genitori che, ignorando il rating nella descrizione del prodotto, hanno iniziato a giocare con i propri figli piccoli, per poi rimanere sconcertati dal tono del gioco.

9: Secondo te, come possono i videogiochi essere utilizzati come strumento per stimolare l'interesse dei giovani verso temi o settori specifici?

Se il focus di un videogioco è quello di stimolare l'interesse verso un argomento o un settore specifico, allora il prodotto perde parte della sua natura ludica per avvicinarsi a quella di uno strumento divulgativo.

Non c'è nulla di sbagliato in questo, sia chiaro. Tuttavia, è importante essere consapevoli del fatto che realizzare un videogioco di qualità comporta costi elevati.

Quando si decide di renderlo “meno gioco” e “più strumento”, è fondamentale che esistano finanziamenti solidi in grado di sostenere lo sviluppo.

Il vero problema, quindi, non è se un gioco possa veicolare certe tematiche, ma se ci siano le risorse economiche per farlo nel modo giusto.

10: Quali esperienze educative ritieni che gli utenti possano acquisire all'interno del mondo dei tuoi videogiochi?

Se volessimo attribuire un valore educativo alla serie Doom & Destiny, potremmo dire che il gioco trasmette il valore dell'amicizia e l'importanza di combattere tirannie e ingiustizie con coraggio e senza compromessi.

Doom & Destiny Worlds, grazie alla sua forte componente open-world, con meccaniche di crafting e building, stimola la ricerca di soluzioni creative a problemi legati alla gestione e allo stoccaggio delle risorse.

Più in generale, l'intera serie Doom & Destiny strizza l'occhio a miti, leggende e tematiche scientifiche, facendo uso di terminologie e riferimenti presi dal mondo reale, piuttosto che da un immaginario totalmente inventato, stimolando così la curiosità e fornendo "pillole di cultura".

11: Quali sono le principali sfide che il tuo team artistico affronta nel processo di sviluppo di un videogioco?

Forse la sfida più grande nello sviluppo di un videogioco è conciliare la visione artistica con la sua concreta implementazione nel gioco. Spesso ci si scontra con la realtà: alcune scelte estetiche o dettagli raffinati diventano irrealizzabili, non tanto per limiti tecnici, quanto per vincoli di tempo e budget.

Nel nostro caso, un'ulteriore difficoltà è data dai lunghi tempi di sviluppo. Siamo un piccolo team indipendente che lavora in autonomia, e questo ha significato impiegare anni per portare a termine ogni progetto. Nel frattempo, gli artisti che collaborano con noi crescono, si evolvono, cambiano stile, e ciò rende difficile mantenere una coerenza visiva lungo tutto il ciclo di sviluppo. Spesso ci troviamo a dover rivedere e aggiornare lavori più vecchi per allinearli con gli standard attuali del progetto, ed è sempre stata una sfida significativa per un team delle nostre dimensioni.

12: In che modo il progresso tecnologico ha influenzato la tua capacità di esprimere la tua visione artistica nei videogiochi?

L'accesso a strumenti nuovi, più accessibili sia dal punto di vista tecnologico che economico, ha sempre avuto un impatto positivo sul nostro lavoro. Tuttavia, l'adozione di nuovi tool durante lo sviluppo comporta inevitabilmente complicazioni, sia di natura tecnologica che legate al tempo necessario per l'adattamento.

Integrare nuovi strumenti in un progetto già avviato non è mai un'operazione banale e richiede sempre una gestione attenta delle risorse e delle priorità.

13: Vorrei conoscere la tua opinione sulla conservazione del patrimonio videoludico. Cosa pensi dell'open source?

Ho opinioni contrastanti sull'argomento.

Da un lato, sono un fervente sostenitore della conservazione della storia dei videogiochi: non solo perché raccontano l'evoluzione del medium, ma anche perché molti titoli rappresentano grandi sforzi di ingegno e possono ancora oggi essere una fonte di ispirazione.

Dall'altro lato, da developer, credo che gli sforzi creativi e produttivi, anche a distanza di decenni, dovrebbero sempre essere riconosciuti e ripagati.

Non condivido del tutto certe correnti di pensiero che giustificano la pirateria o la condivisione gratuita dei titoli storici.

È un discorso complesso, in cui a volte mi sembra che l'attenzione sia posta più sul diritto del consumatore di accedere al prodotto, piuttosto che sui sacrifici e sul lavoro che quel prodotto ha richiesto ai suoi creatori.

Durata totale dell' intervista: 77 minuti

Interview with Francesco Ficarelli (Heartbit Interactive)
Quickly translated edited by Francesco Ficarelli using ChatGPT

04/26/2025

All answers are provided by Francesco Ficarelli, born in 1986

1: Briefly introduce yourself and your work.

I am Francesco Ficarelli, and I consider myself a game designer specialized in narrative and level design, although officially I am the co-founder and administrator of Heartbit Interactive SRL together with Matteo Nicolotti.

The studio was officially founded in 2015, but my journey as a game developer began back in 2010, when Matteo and I decided to develop and publish on Xbox 360 the prototype of a role-playing game I had created with RPG Maker in previous years: *Doom & Destiny*.

2: How can the design of gaming environments influence players' creativity and promote creative problem-solving?

From my point of view, the environment is an integral part of a game's narrative and can convey stories without burdening the player with redundant text and messages. "Show, don't tell," as the famous English saying goes.

A well-designed environment can stimulate the player's creativity emotionally—just like a good dialogue or a cutscene—and also in terms of problem-solving, especially when designed to encourage logical solutions to puzzles, environmental or otherwise.

A simple example could be an electrically locked gate: to open it, the player might have to follow the electric cables until they find the switch.

3: What elements and characteristics of video games bring them closer to the concept of art?

This is a difficult question to answer simply.

Personally, I believe a game comes closer to art when it manages to convey emotions and concepts that go beyond mere entertainment.

When a game stimulates curiosity, a sense of wonder, and invites reflection, then, in my view, it approaches a work of art: something that lives on its own, without having to constantly justify its existence as “just a game.”

4: What is your perspective on the importance of player learning and development through gaming experiences?

I believe video games shouldn't replace traditional learning methods but can be a valuable tool for integration and discovery.

A video game has the ability to convey messages and knowledge naturally, integrating them into its narrative and gameplay structure. It can tell stories about historical events, myths, scientific concepts, and even social and emotional topics, offering an engaging and meaningful experience.

5: How does your game encourage problem-solving and the development of players' cognitive skills?

It's in the very nature of games to offer tools that encourage problem-solving. Games constantly present challenges that require solutions, often with immediate feedback on the effectiveness of the player's actions.

In video games, these challenges are conveyed through images and sounds, and the player responds with inputs that must be consistent with the context to succeed.

Naturally, the level of stimulation and development of cognitive skills varies depending on the type of game and its mechanics.

6: Can you provide examples of games that have had a positive impact on players' creativity or problem-solving abilities?

Any game that isn't just a dopamine loop, typical of some “free-to-play mobile traps,” can

positively impact creativity and problem-solving.

Games like *Minecraft*, for the creative freedom it offers, or management games like *Civilization*, which require strategic planning, as well as complex puzzle games like *The Talos Principle*, are clear examples of this educational and stimulating potential.

Even a seemingly chaotic and instinct-driven game like *Hotline Miami*, thanks to its overwhelming music, aggressive visuals, and frenetic gameplay, can effectively stimulate creativity and quick thinking during problem-solving.

7: How do you manage social dynamics within your games, and how do you believe they can influence the development of players' social skills?

The *Doom & Destiny* series tells the misadventures of a group of four “nerdy” friends who, due to a series of fortunate circumstances, find themselves thrown into a fantasy world and forced to live out absurd and unpredictable adventures.

The protagonists are almost a 1:1 transposition of four real-life friends of ours. Many dialogues and jokes are inspired by direct experiences spanning nearly thirty years of friendship.

We like to think that if our friends really found themselves in the surreal situations we placed them in, they would react more or less the same way—not so much armed with spells and magic swords, but with the same grit, determination, and above all, big-heartedness.

With these games, we hope we managed to convey, beyond the surface of jokes and gags, the strong bond of friendship that unites these four unlikely heroes.

8: How do you take players' age groups into account in the design of your games, and how does it impact their learning and development?

We don't really perform specific content control during development. The only aspect we seriously reflect on is the age rating, mainly for commercial reasons: a rating that's too high can limit access to promotions organized by platform holders like Sony, Microsoft, or Nintendo.

Our first title, *Doom & Destiny*, received an 18+ rating—not because of violent content or controversial themes, but simply because of profanity and sexually suggestive jokes.

This occasionally led to surprised reactions from parents who, ignoring the rating listed in the product description, started playing with their young children, only to be shocked by the game's tone.

9: How do you think games can be used as a tool to stimulate interest in specific topics or industries among young people?

If a video game's focus is to stimulate interest in a specific subject or sector, then the product partially loses its playful nature and approaches that of an educational tool.

There's nothing wrong with this, of course. However, it's important to be aware that making a quality video game involves high costs.

When you decide to make it "less of a game" and "more of a tool," it's crucial to have solid funding to support development.

So the real issue isn't whether a game can convey certain themes, but whether there are enough financial resources to do it properly.

10: What educational experiences do you believe users can gain within the world of your video games?

If we wanted to assign an educational value to the *Doom & Destiny* series, we could say the games convey the value of friendship and the importance of fighting tyranny and injustice with courage and without compromise.

Doom & Destiny Worlds, with its strong open-world component and crafting and building mechanics, encourages creative solutions to problems related to resource management and storage.

More generally, the entire *Doom & Destiny* series winks at myths, legends, and scientific themes, using real-world terminology and references rather than a fully invented fantasy, stimulating curiosity and providing "nuggets of knowledge."

11: What are the main challenges your artistic team faces in the game development process?

Perhaps the biggest challenge in developing a video game is reconciling the artistic vision with its actual implementation in the game. Often, you clash with reality: some aesthetic choices or refined details become unfeasible, not so much due to technical limits but due to time and budget constraints.

In our case, another difficulty stems from the long development times. We are a small independent team working autonomously, meaning it takes years to complete each project. Meanwhile, the artists collaborating with us grow, evolve, and change their style, making it difficult to maintain visual consistency throughout the entire development cycle. We often have to revisit and update older work to align it with the current project standards, which has always been a significant challenge for a team our size.

12: How has technological progress influenced your ability to express your artistic vision in games?

Access to new, more affordable tools—both technologically and economically—has always had a positive impact on our work. However, adopting new tools during development inevitably leads to complications, both technological and related to the time needed for adaptation. Integrating new tools into an ongoing project is never a trivial task and always requires careful resource and priority management.

13: I would like to hear your opinion on the preservation of this video game heritage. What do you think about open source?

I have mixed feelings about this topic.

On one hand, I'm a strong supporter of preserving video game history—not just because it tells the evolution of the medium, but because many titles represent great feats of creativity and can still serve as sources of inspiration today.

On the other hand, as a developer, I believe that creative and productive efforts—even after decades—should always be recognized and rewarded.

I don't fully agree with certain schools of thought that justify piracy or the free sharing of historic titles.

It's a complex issue, where sometimes it feels like the focus is more on the consumer's right to access a product than on the sacrifices and work that product required from its creators.

Total Interview duration 77 minutes