



Velocità Gli innovatori

Una vera «dipendenza»

Un game virale: tra febbraio e marzo di quest'anno è stata tra le app più scaricate al mondo, con oltre 30 milioni di download. Splashy Fish ha creato una dipendenza nei giocatori del globo che si sono sfidati alla media di 250 milioni di partite al giorno

Prendete una start up romana di ingegneri, un tredicenne americano patito di videogame e un «pesciolino alato», mettete assieme questo strano trio e otterrete una storia di successo, che potrebbe diventare la sceneggiatura di un film. Parliamo di «redBit Games» fondata da Massimo Guareschi, Francesco Comi, Gabriele Achler e Giordano Tomassorri. A caratterizzarla sono velocità e determinazione. La partenza avviene all'inizio del 2013, come laureati con «lavoro più che precario». Il successo planetario arriva nel 2014 dopo soli dodici mesi con «Splashy Fish». Un videogame made in Italy per smartphone e tablet. Con una grafica tanto semplice quanto contagiosa.

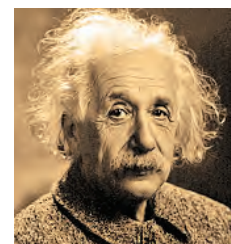
Parla di un pesciolino nervoso che si deve infilare nelle aperture di una serie infinita di colonne, ricevendo ogni volta piccoli bonus. Un game virale: tra febbraio e marzo di quest'anno è stata tra le app più scaricate al mondo, con oltre 30 milioni di download dall'Apple Store. Splashy Fish ha creato una vera e propria dipendenza nei giocatori del globo che si sono sfidati alla media sbalorditiva di 250 milioni di partite al giorno. Avete letto bene: duecentocinquanta milioni al giorno. Loro incarnano un felice esempio di una start up «anomala».

I quattro partono autofinanziati, con poche migliaia di euro, rinunciando a ferie, pizze e cinema serali. Adesso nella sede romana sono in 20 sviluppatori e li corteggiano aziende del calibro di Microsoft, Google e Amazon. Ma andiamo con ordine. Iniziamo dal nome completo del game: «Splashy Fish, the adventure of a tiny bird fish». Dunque l'avventura di un piccolo pesce alato. Spiega il trentacinquenne Massimo Guareschi, ideatore del gioco: «Ho dieci nipoti, da 2 a 16 anni, in particolare Marco di 13 è nato e vive negli Usa». Lo scorso anno imperversava l'applicazione per smartphone Flappy Bird, sviluppata dal programmatore vietnamita Dong Nguyen. I gossip della rete dicono che, grazie a questo gioco di un «uccellino colorato», guadagnasse 50 mila dollari al giorno. Poi, colpito da improvvisa nevrosi, lo ha ritirato dal mercato. Comunque, secondo il giovane Marco, risultava carente dal punto di vista grafico e degli obiettivi da raggiungere per i giocatori. «Così una sera ci siamo sentiti via Skype ed è nata l'idea di Splashy Fish, il pesciolino con nome onomatopoeico preso dal rumore di quando si tuffa nell'acqua». Il giorno successivo Massimo si confronta con i nipotini italiani. Anche loro sono entusiasti e suggeriscono migliorie. Obiettivo primario quello di attirare giocatori una partita dopo l'altra. Ma per farlo servono stimoli durante il gioco. «Alla fine abbiamo deciso che dopo 10 punti sarebbe stato bene dotare il pesciolino di un pinna dorata, dopo 20 di una coroncina sul capo e così via. Più punti, più gadget acquisiti, dunque più possibilità di concludere il gioco».

Splashy Fish prende forma nella testa di Massimo, i dettagli si fanno chiari. Ne parla con gli altri startupper e dopo un'ora erano già all'opera. Le regole da seguire sono quelle della «pixel art», cioè semplicità grafica che ricorda i giochi retrò degli anni '80, perché sanno che piace alle nuove generazioni dei mobile-gamer, ma riporta indietro nel tempo anche il pubblico adulto. «Tre giorni di lavoro ininterrotto. Ci siamo chiusi in una stanza chiedendo di non essere disturbati. Story board, musica e grafica. Abbiamo curato i particolari di Splashy Fish in maniera maniacale, con attenzione ai singoli pixel». In meno di una settimana il gioco del «pesciolino alato» è pronto. Non appena il titolo soddisfa il quartetto, preparano la lettera di «submission» per Apple: è la procedura con la quale si invia la documentazione. L'azienda californiana deve revisionare il prodotto, verificando che soddi-



“



Quando un uomo siede un'ora in compagnia di una bella ragazza, sembra sia passato un minuto. Ma fatelo sedere su una stufa per un minuto e gli sembrerà più lungo di qualsiasi ora. Questa è la relatività

Albert Einstein (1879-1955)

Felix Baumgartner, primo uomo a infrangere la barriera del suono, mentre si lancia da 39 mila metri

VIDEOGIOCHI

Meno di una settimana per creare il pesciolino alato

di Umberto Torelli

Solo nel primo giorno di lancio, negli Stati Uniti, oltre un milione di persone ha scaricato il gioco

sfi standard e severe regole imposte. Un'altra settimana di snervante attesa e poi arriva la risposta da Cupertino: «approvata». Dopo poche ore Splashy Fish era visibile nell'App Store. «Abbiamo visto arrivare i primi download. Dieci, cento, mille. Con un incredibile effetto virale, la sera del primo giorno eravamo primi in America con oltre un milione di download. Il nostro pesciolino è diventato tra i giochi più gettonati del web». Un fenomeno non nuovo per la

COME FUNZIONA



Splashy Fish è caratterizzato da una estrema semplicità di interazione sullo schermo, ma allo stesso tempo innesca un alto livello di competitività tra i giocatori. La trama racconta di un «pesciolino alato» che nuota tra i fondali marini in cerca di tesori. A semplificarci la vita sono i bonus acquisiti dopo ogni missione. Ma l'arma vincente è un tap (rubinetto), col quale far fluttuare il pesciolino, cercando di evitare gli ostacoli sul percorso. L'abilità consiste nel calibrare apertura e chiusura del tap, per consentire a Splashy Fish di percorrere distanze maggiori. (u. tor.)

Rete. Alla Apple lo avevano chiamato «imprevisto effetto collaterale» quando si erano accorti che circa un terzo delle applicazioni sviluppate per lo Store erano videogiochi. Percentuale immutata ancora oggi, dopo il superamento del milione di app disponibili. Senza contare le centinaia di migliaia di games per sistemi Android. Quando, nel 2007, Steve Jobs presentò al mondo l'iPhone non pensava certo ai videogiochi e l'azienda si affrettò a dichiarare che «non aveva intenzione di fare concorrenza all'industria del divertimento elettronico». Nel fare questa affermazione, probabilmente nessuno si era ricordato che uno dei videogiochi più gettonati del globo era il celebre serpente Snake, caricato nelle memorie di oltre 350 milioni di vecchi telefonini Nokia. Da giocare su schermo monocromatico, muovendo semplicemente i tasti numerici. Così il successo del pesciolino volante romano riporta il videogioco alle radici del passatempo collettivo. Semplice e alla portata di tutti. Basta ricordare i gloriosi PacMan e Space Invaders giocati a fine anni '80 su «suffanti computer da tavolo» e console da salotto.

@utorelli
© RIPRODUZIONE RISERVATA



Soci Da sinistra, Giordano Tomassorri, Francesco Comi, Gabriele Achler, Massimo Guareschi