

# FRANCESCO TONIOLO, **Dante, i videogiochi indie e i mondi videoludici: osservazioni e ipotesi**

## **Da Dante's Inferno alle nicchie indie**

Il presente articolo è suddiviso in due parti, con due diversi obiettivi, seppur fra loro collegati dall'essere differenti declinazioni di uno stesso rapporto, quello fra l'opera di Dante Alighieri e il settore videoludico. In questa prima parte l'attenzione è rivolta verso la scoperta dei videogiochi che si sono ispirati alla *Commedia*<sup>1</sup>, prendendo in considerazione non solo i prodotti maggiormente noti (e già largamente discussi), ma andando anche a compiere una ricognizione sui videogiochi indipendenti. Quanto emerso – come è possibile vedere in questo paragrafo – è un numero piuttosto consistente di prodotti, provenienti da tutto il mondo, il che lascia intendere che ci sia perlomeno un certo interesse, nel mondo videoludico, per l'opera di Dante Alighieri. Alla luce di questa considerazione si apre poi la seconda parte dell'articolo, in cui ci si interroga su possibili influenze più generali, legate al *gameplay*<sup>2</sup> e al *level design*<sup>3</sup> dei videogiochi.

---

<sup>1</sup> Per le citazioni dell'opera si è seguita la lezione stabilita da Petrocchi (1994).

<sup>2</sup> Definibile in termini generali come «il modo in cui si sviluppa [l']azione di gioco; l'esperienza di gioco di un videogame, la giocabilità; il *gameplay* è l'insieme delle caratteristiche che compongono il modo in cui un gioco è giocato». Barbieri (2019), p. 95

<sup>3</sup> In senso stretto, il termine riguarda la progettazione dei 'livelli' e compongono alcuni videogiochi. Si tende, tuttavia, a utilizzare '*level design*' in una accezione più ampia, per riferirsi in generale alla progettazione degli spazi videoludici, per avere un termine ombrello che vada a coprire anche il *world design* e tutta un'altra serie di specifiche suddivisioni spaziali, sebbene possa talvolta essere un termine confusivo (Shahrani, 2006), visto che alcuni videogiochi presentano tutt'ora delle effettive strutture a livelli, mentre molti altri sono strutturati in modo differente. Nell'articolo, comunque, il termine viene inteso nella sua accezione più ampia e comprensiva. A

Un gran numero di ricerche si sono focalizzate su *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010), preso in considerazione talvolta come unico e talvolta come prioritario studio di caso all'interno dei contributi. Ci sono analisi narratologiche<sup>4</sup>, semiotiche<sup>5</sup>, religiose<sup>6</sup>, comparazioni fra traduzioni<sup>7</sup>, riflessioni su possibili utilizzi educativi di questo videogioco<sup>8</sup> o sulla rappresentazione dell'aldilà che propone<sup>9</sup> e contributi che osservano più in generale l'operazione di adattamento e le sue problematiche<sup>10</sup>. Non mancano infine i richiami a *Dante's Inferno* nei contributi che analizzano i recuperi di Dante nel panorama contemporaneo in generale<sup>11</sup>. Questo continuo ritornare a *Dante's Inferno* è del resto più che comprensibile, considerando che è l'unico videogioco mainstream, prodotto da una grande *software house*, che ha riadattato la *Commedia* dantesca. Ciò non significa che l'unica presenza dantesca nel panorama videoludico si trovi qui. Al contrario, esistono numerosi altri videogiochi che citano la *Commedia*, partendo dallo storico *Dante's Inferno* (Denton Designs, 1986) per Commodore 64, anche solo tramite il semplice recupero di alcuni nomi<sup>12</sup>, o che si ispirano in

---

proposito di spazialità, si segnala a margine la riflessione di D'Adamo sullo spazio dantesco: «the narrative space which we call Dantean space since, we will argue, it was largely invented by Dante Alighieri in his *Divine Comedy*. In this aesthetic form a character is both *within* a place but is in a dramatic sense also *within herself*» (2018), p. 19. D'Adamo include anche alcuni videogiochi, all'interno del suo discorso, come *Ni No Kuni: La minaccia della Strega Cinerea* (Level-5, 2011). Nel testo non vengono approfonditi gli spazi di cui parla D'Adamo perché sono correlabili a una tradizione troppo ampia e variegata, per cui risulterebbero poco 'parlanti' nel riflettere su possibili recuperi danteschi all'interno dei videogiochi.

<sup>4</sup> Barbosa Junior, Chauvin (2014).

<sup>5</sup> Silveira (2019).

<sup>6</sup> È per esempio citato da diversi contributi in Campbell, Grieve (2014).

<sup>7</sup> Pettini (2017).

<sup>8</sup> Essary (2019).

<sup>9</sup> Recher (2015).

<sup>10</sup> Chadwick (2014), Weisl, Stevens (2014), Servitje (2014), Bombara (2019), Portelli (2020), Ringot (2020).

<sup>11</sup> Come Bombara (2015), Rossi (2016) e Canova (2019).

<sup>12</sup> A titolo d'esempio, Rossi ricorda che «fra i nemici dei giocatori di *Final Fantasy IV* (1991), c'erano alcuni esponenti delle Malebranche: la bambola assassina Calcabrina e i quattro demoni Barbariccia, Cagnazzo, Rubicante e Scarmiglione» (2019), p. 150 mentre Jara e Torner (2018), p.

qualche modo alla sua rappresentazione dei Tre Regni e dell'Inferno in particolare<sup>13</sup>.

Ci sono, per prima cosa, diversi videogiochi che dichiarano esplicitamente di aver preso ispirazione, in modo più o meno generico, dalla *Commedia*. Fra questi ci sono soprattutto come *Painkiller: Resurrection* (HomeGrown Games, 2009), *Shadows of the Damned* (Grasshopper Manufacture, 2011) e *ULTRAKILL* (Arsi "Hakita" Patala, 2020), platform come *Power of The Void* (SVGames, 2017), avventure grafiche come *Enter the Story: Volume 2 – Dante's Divine Comedy* (Chris Tolworthy, 2009), degli hack n' slash come la serie *Devil May Cry* e avventure come *Metonymy* (Joseph Bramlett, 2017) e *Malebolgia* (DascuMaru, 2015). Già prendendo in considerazione questo primo, piccolo gruppo di esempi, è possibile fare alcune considerazioni. La prima è che, al fianco di produzioni realizzate da *software house* strutturate e con una lunga tradizione alle spalle, già emergono anche numerosi progetti più piccoli, portati avanti da *team* indipendenti<sup>14</sup>, che spesso non hanno realizzato altro. La seconda è che, delle tre cantiche, *l'Inferno* è onnipresente, mentre *Purgatorio* e *Paradiso* vanno al più ad affiancarlo, e solo in alcune occasioni<sup>15</sup>. La terza considerazione, infine, è che questi videogiochi sono

---

272 sottolineano la presenza di citazioni dantesche in *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) al fianco di riferimenti ad altre opere letterarie.

<sup>13</sup> Rossignoli (2019) indica alcuni esempi in tal senso. Dedicava in particolare un certo spazio all'horror *Agony* (Madmind studio, 2018).

<sup>14</sup> È utile ricordare che definire con precisione cosa sia un videogioco indipendente (*indie*) è un'operazione difficoltosa. C'è sempre una certa approssimazione nel definire questi videogiochi (Ruffino, 2013) e pertanto c'è chi propone di considerare *l'indie* videoludico come un gradiente, come fa Paolo Pedercini (2012), piuttosto che come una condizione che o è presente o non lo è, piuttosto che puntare su uno sfuggente 'spirito indie' (Diver, 2016). Per una recente panoramica sui videogiochi indipendenti si rimanda a Juul (2019) e Ruffino (2020). Per comodità, in questo articolo il termine viene utilizzato nella sua generica accezione d'uso comune, in cui viene definito indipendente «un gioco sviluppato da una casa produttrice indipendente (senza il supporto di una grossa azienda), o da un piccolo gruppo di programmatori indipendenti da qualunque publisher». Barbieri (2019), p. 111.

<sup>15</sup> Una delle poche eccezioni sembrerebbe essere *Purgatory Guardian* (Gamut team, tba), che dovrebbe essere tutto ambientato in un mondo che trae ispirazione dal *Purgatorio* dantesco, ma

fra loro diversissimi. In *Shadows of the Damned*, per esempio, è anche molto forte la presenza del mito di Orfeo<sup>16</sup>, calato però in un oltretomba contemporaneo e con un protagonista che spara ai demoni e fa continue allusioni sessuali. *Malebolgia* invece è ambientato in un oscuro castello circondato da una tormenta di neve; un castello pieno di demoni e collocato nelle profondità degli inferi, nel quale farsi strada armati di torcia e alabarda.

Altri videogiochi dichiarano di recuperare la *Commedia* o il suo autore in modalità piuttosto atipiche. È innanzitutto il caso di *Paperbound* (Dissident Logic 2015)<sup>17</sup>, un *battle arena* ambientato in alcuni grandi classici della letteratura mondiale, compresa l'opera di Dante. La *Commedia* come oggetto libro potrebbe anche potenzialmente tornare in *Inkulinati* (Yaza Games, tba), un videogioco non ancora disponibile sul mercato, che si propone come una battaglia fra miniature medievali all'interno di un manoscritto. *Writers* (Evgeny Apel, Pavel Rodionov, Ivan Ilchenko, 2017) invece inserisce Dante Alighieri come personaggio giocabile in una competizione basata sulla scrittura. C'è poi *Red and the Deadly Sins* (Diantong Intelligence Tech. Shanghai Co., Ltd., 2019), una rilettura del viaggio di Dante con la lente della filosofia cinese. E, ancora, si segnalano lo sparattutto a scorrimento *Dantes Bullet Inferno* (Red Pentagon Studios, 2020) e l'action/runner *Duck's Inferno* (GROm Games, 2018). Sono tutti, seppur con gradi differenti, progetti piuttosto contenuti, non particolarmente celebri (alcuni, anzi,

---

poiché il videogioco non è ancora disponibile non è possibile far molte altre considerazioni, almeno per il momento.

<sup>16</sup> La discesa agli inferi per salvare la propria amata è del resto presente in diversi videogiochi che dichiarano ispirazioni dantesche. Nello stesso *Dante's Inferno*, Dante discende agli inferi per salvare l'anima di Beatrice, che è stata rapita da Lucifero. In *Shadows of the Damned* il richiamo a Orfeo è accentuato dal fatto che il protagonista del videogioco è un musicista, ma il salvataggio dell'amata prigioniera nell'Inferno si ritrova anche in *Hellscape: Two Brothers* (B100 Games) e in *Apocalipsis: Harry at the End of the World* (Punch Punk Games, 2018), che a loro volta dichiarano esplicitamente l'ispirazione dantesca. Vale la pena ricordare anche *Don't Look Back* (Terry Cavanagh, 2009), in cui l'influenza sembra essere stata solo quella del mito di Orfeo ed Euridice.

<sup>17</sup> Del quale, nel 2019, è uscita una versione aggiornata intitolata *Paperbound Brawlers*.

semisconosciuti) e alle volte la presenza dantesca è alquanto marginale. Si può tuttavia fare un passo ulteriore, nel mondo delle produzioni indipendenti videoludiche, per identificare un altro – considerevole – numero di titoli in qualche modo collegati alla *Commedia*. Una simile operazione, va detto, non apre a particolari nuovi spunti sugli adattamenti, salvo qualche caso particolare, ma ha la funzione di mostrare come Dante sia, per tanti sviluppatori indipendenti non solo italiani, un riferimento interessante di cui tener conto. Alcuni dei videogiochi citati di seguito sono progetti non commerciali, più che amatoriali, talvolta afflitti da bug che impediscono il funzionamento stesso del gioco, e potrebbero non essere più disponibili in un futuro prossimo, per cui si segnala che il periodo del campionamento è stato inizio dicembre 2020. Sono stati passati in rassegna siti come Itch.io e Gamejolt, oltre alle pagine dedicate a specifiche *game jams*.

Ciò che emerge, in primo luogo, è l'alto riuso di meccaniche e talvolta anche di contenuti presenti altrove. *Dante's Inferno* (Blakey, senza data) riutilizza eventi e immagini del film d'animazione legato al *Dante's Inferno* di Visceral Games, mentre il protagonista di *RoboDante* (Strani Anelli, 2019) è il Dante Alighieri disegnato da Marcello Toninelli per i suoi fumetti sulla *Commedia*. Per fare un esempio in termini di meccaniche, invece, *Dante's Infernal Dig* (TwinSides, senza data) presenta la classica impostazione dei clicker/idle in stile *Cookie Clicker* (Orteil, 2013), applicandola però a Dante che – per raggiungere gli inferi – prende una pala e comincia a scavare.

In diversi casi, inoltre, ci si sofferma solo su una piccolissima parte dell'opera dantesca, un minimale segmento da cui viene estrapolata una azione videoludica. In *Dantes Desperate Dash* (MoeG, senza data), Dante si trova sul

fiume Stige e deve raccogliere delle monete per proseguire nel suo cammino<sup>18</sup>. Il brevissimo *Dante Game* (Svemilio, senza data) è invece dedicato all'incontro con l'anima di Casella, che Dante non riesce ad abbracciare mentre in *A Forest Dark* (theholychicken, 2017) si può camminare all'infinito in una foresta, accompagnati dai celeberrimi versi dell'*Inferno* sullo smarrimento nella selva oscura.

Ci sono poi videogiochi che inseriscono i politici contemporanei nell'*Inferno* dantesco (*Trump2020 Video Game – The Inferno*, TWCDC, 2020), altri che trasformano il viaggio di Dante in un percorso psicanalitico (*Dante's Interno*, Borderandry, 2020), mescolanze con *Inferno* di Dan Brown che utilizzano gli *sprite* dei videogiochi Nintendo del Game Boy Advance (*GBA: Inferno's of Dante Alighieri*, InfernoHistoria, 2019), un *bullet hell* filippino (*Good Knight. A filipino metal one button bullet hell*, alexevaldez, senza data) e molti altri, fra cui: *Dante's Frogferno* (SCR183, senza data) e *Dante's Frogferno Reloaded* (SCR183, tba), *Inferno – All Nine Circles* (RWdesenv Studio, 2019), *Enjoy Hell* (ducc\_devs, 2020), *Dante's Descent* (Wolverine Soft, senza data), *Final Inferno* (Fellowship of the Game, 2020), *Divine Comedy* (Lukascompizza, senza data), *Trinus ad Infernum* (JoSP, senza data), *Purgatory* (hairbearr, senza data), *The Divine Tragedy: Diana's Inferno* (Aeerenthian, senza data), *Alighieri* (Aaronar gd, 2018), *Dantes Inferno Canto 1* (pengscape, senza data), *Dante's Doom* (Moga, senza data).

Merita, infine, una menzione a parte il breve videogioco *Da che Pulpito* (Luca Imbriani, Salvatore Liotta, Matteo Pozzi, 2016), trattandosi di uno dei pochissimi esempi in cui la fonte non è la *Commedia*, ma la *Vita Nova* (l'episodio della donna dello schermo, per l'esattezza). Per il resto, come intuibile anche solo dai titoli, la stragrande maggioranza delle ispirazioni proviene dall'*Inferno*.

---

<sup>18</sup> Come ovvio, le monete come obolo da consegnare a Caronte per il passaggio implicherebbero che Dante non sia ancora sul fiume (sul quale si sposta fra dei tronchi trascinati dalla corrente), ma questo avrebbe annullato la meccanica di gioco, che consiste nel collezionare queste monete senza essere trascinati dall'acqua.

## Dante, il gameplay e il level design

Alla luce di quanto visto dalla breve ricognizione compiuta, si può concludere che diversi creatori di videogiochi hanno attinto in vario modo alla *Commedia* di Dante. Viene allora da domandarsi se questo interesse abbia un riscontro anche in forme più specifiche e profonde, rispetto alla semplice ispirazione e al citazionismo. Di seguito, pertanto, vengono discusse alcune ipotesi su possibili influenze e somiglianze fra alcuni elementi videoludici e la *Commedia*.

Si può partire con una osservazione di carattere generale: diversi videogiochi, soprattutto del passato, sono strutturati secondo una progressione a livelli che può in qualche modo ricordare la struttura dei Regni danteschi. Giusto per fare un esempio, si pensi ai livelli presenti in molti videogiochi di *Super Mario*. Sono, per di più, dei livelli tematici<sup>19</sup> (la spiaggia, la montagna innevata, il vulcano, ecc.), in cui è facile trovare meccaniche, nemici ed enigmi ambientali collegati a quel tema. per cui, per fare un esempio banale, in un livello legato al fuoco saranno presenti pozze di lava che devono essere evitate, o fiamme che bloccano il passaggio e devono essere spente. Similmente, nell'*Inferno* – essendo il più considerato dagli sviluppatori, come visto in precedenza, per il momento ci si sofferma su di esso – ogni luogo presenta delle caratteristiche fisiche e dei tormenti legati a una certa tipologia di peccatori. Non è mancato chi si è spinto anche oltre, nella comparazione:

*Super Mario, però, ha rappresentato anche la prima metafora  
elettronica della Commedia: ha introdotto la progressione per*

---

<sup>19</sup> « A *themed video game level* is a video game level themed to a particular subject matter or physical location. It helps to think of them as the genres of movies (drama, horror, western, etc.) but skewed toward subject matter appealing to the game developer and the game player». Rogers (2017), p. 103.

*livelli e quadri – leggi: per “canti” e per “cerchie” –, caratterizzati da peculiari vesti grafiche e difficoltà crescente; ma, soprattutto, ha rappresentato le peregrinazioni di un uomo disperso in un ambiente fantastico (cosa ci fa lui in mezzo a tutti quei mostri?) di cui esplora il sottosuolo, attraversa alcuni fiumi (anche infuocati), entra in una fortezza, schiva palle infuocate, si fa beffe di un demonio, muta dimensioni o acquista superpoteri e, infine, incontra una ragazza; dalla selva oscura a Dite, passando per lo Stige e il Flegetonte, fino all’incontro con Beatrice dopo aver imparato a «trasumanar» (Par. I, 70) per superare belve e diavoli d’ogni sorta<sup>20</sup>.*

I videogiochi di Mario non sono stati i primi a introdurre una «progressione per livelli e quadri». A parte questo, è una comparazione affascinante, ma piuttosto generica. Ottima finché si parla di «metafora elettronica», ma insufficiente per poter considerare Dante l’effettivo ispiratore di videogiochi come la serie *Super Mario*<sup>21</sup>. Ma anche ipotizzando che, per qualche ragione, Shigeru Miyamoto e il suo *team* avessero in mente Dante Alighieri, mentre pensavano al Mushroom Kingdom di Mario, si tratterebbe di una ispirazione specifica, legata a un determinato prodotto. L’interrogativo che alcuni si pongono è invece decisamente più ambizioso, cioè se Dante abbia influenzato il level design dei videogiochi in generale; o, perlomeno, che abbia avuto un forte impatto sui livelli tematici e sui boss che si possono trovare al loro interno:

*Dante describes locations later found in abundance in video games: ice bolgia, fire bolgia, and forest bolgia. We can theorize that this compartmentalization inspired Western game designers (and possibly even with Eastern developers in the case of G’nG [Ghosts ‘n Goblins, 1985]) into organizing their worlds by thematic categories. [...] Dante’s final (and inadvertent) contribution to video games is the concept of the boss. In video games, a boss or boss monster is traditionally a gigantic monster that is encountered at the end of the game and is themed to its location. Due to early code and creative restrictions, boss*

---

<sup>20</sup> Rossi (2016), p. 149.

<sup>21</sup> Sulle fonti, sicure e ipotizzate, che ispirarono Shigeru Miyamoto si vedano Babich (2004) e Audureau (2012).



*monsters tended to dominate a central stationary location in the level, attacking the player with projectile attacks or grasping limbs*<sup>22</sup>.

In questi termini generali, di nuovo, la suggestione è decisamente interessante, ma non sembra così specifica. Se uno considerasse, per esempio, la «geografia mitologica» dei miti nordici<sup>23</sup>, troverebbe altrettanti mondi dominati dal fuoco, dal ghiaccio e da altri elementi, con rispettivi 'boss', come i giganti della brina, del fuoco e del mare o le gigantesse della foresta di ferro<sup>24</sup>. Oppure, spostandosi più a oriente, tenendo conto che molte ormai storiche serie videoludiche sono nate in Giappone, si potrebbe osservare il «topocosmo giapponese» con le sue «suddivisioni orizzontali e verticali a tre stadi»<sup>25</sup>: una grande varietà di ambienti e territori, con specifici *yōkai* come potenziali 'boss'<sup>26</sup>. In termini di parallelismo, di metafora esplicativa, il ricorso all'*Inferno* rimane comunque una tentazione molto forte, però:

*each circle below Limbo is inhabited or guarded by a monster. More precisely, monsters dwell on the edges, at notable thresholds on the pilgrim's journey. Thus, in addition to marking the transition from one level to another, they help define the entrance to the mouth of Hell and to Hell proper, the gates of the city of Dis, and the exit from the eternally dark realm. Most significantly, monsters appear at difficult junctures in the journey, places where the terrain is impossible to traverse without their intervention*<sup>27</sup>.

---

<sup>22</sup> Rogers (2017), pp. 106-107.

<sup>23</sup> Isnardi (2018), pp. 473-490.

<sup>24</sup> Isnardi (2018), pp. 317-330.

<sup>25</sup> Arduini (2010), pp. 131-132.

<sup>26</sup> È sufficiente, del resto, sfogliare un testo come Toriyama (2016) per rendersi conto di quanti degli *yōkai* lì raffigurati siano stati utilizzati come fonte di ispirazione per diversi videogiochi.

<sup>27</sup> Jewiss (2001), p. 184.

Leggere parole come queste porta facilmente a immaginarsi i boss di un videogioco. Ma, in effetti, aiuta in generale a immaginarsi dei guardiani della soglia<sup>28</sup>, per cui non è sufficiente.

Per non fermarsi all'*Inferno* come (pur molto interessante) metafora dei livelli videoludici e provare a ipotizzare una qualche influenza effettiva, seppur mediata, si può fare un passo ulteriore, partendo dall'elemento del ghiaccio. Così come il lago Cocito si trova sul fondo dell'*Inferno*, i livelli e le ambientazioni tematicamente legate al ghiaccio non compaiono spesso all'inizio di un videogioco, ma si trovano molto più in là nel corso dell'avventura, o comunque non come primo luogo in cui ci si trova. Alle volte questi ambienti non sono nemmeno presenti nel videogioco di base, ma giungono solo con un DLC (*Downloadable Content*) o una espansione. Quest'ultimo caso si trova sia in videogiochi recenti come *Dark Souls II* (FromSoftware, 2014) con il DLC *Crown of the Ivory King* o *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) con il DLC *The Frozen Wilds*, sia in videogiochi di qualche anno fa, come *Hexen II* (Raven Software, 1997) con l'espansione *Portal of Praevus*, *Unreal* (Epic Games, 1998) con l'espansione *Return to Na Pali*, *Diablo II* (Blizzard North, 2000) con l'espansione *Lord of Destruction*, le mappe innevate di *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) inserite solo con l'espansione *The Conquerors* e molti altri.

Escludendo i contenuti aggiuntivi, per fare almeno una veloce esemplificazione si possono considerare alcuni capitoli di due fra le più note e longeve serie platform, quelle cioè di Mario e Sonic. In *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988) il mondo di ghiaccio è uno degli ultimi, in *Super Mario Bros. 2* (Nintendo, 1988) è il quarto su sette, mentre in *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) arrivava un po' prima (livello 3-1, su otto mondi). In *New Super Mario Bros.*

---

<sup>28</sup> Vogler (2010), pp. 53-55.

(Nintendo, 2006) è il quinto mondo su otto, in *New Super Mario Bros. Wii* (Nintendo, 2009) è il terzo di nove, in *New Super Mario Bros. 2* (Nintendo, 2012) è il quarto di sei (o di nove, contando i mondi speciali), in *New Super Mario Bros. U* (Nintendo, 2012) è il quarto di nove. In *Sonic the Hedgehog 3* (SEGA, 1994) è verso la fine del gioco, mentre in *Sonic Adventure* (Sonic Team, 1998) arriva prima, in *Sonic Advance* (Sonic Team, 2001) e *Sonic Advance 2* (Sonic Team, 2002) è il quarto ambiente su nove.

Si potrebbe anche aggiungere una considerazione sul 'mondo di ghiaccio' in un'ottica di serie, con casi come *Dead Space*, che dopo due episodi su astronavi e stazioni spaziali vede *Dead Space 3* (Visceral Games, 2013) in larga parte ambientato sul pianeta ghiacciato Tau Volantis, o la serie *Uncharted*, con *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009) ambientato in Tibet, dopo un primo capitolo in un'isola del Pacifico.

Non si tratta ovviamente di una legge generale e, per comprendere l'effettiva ampiezza del fenomeno, occorrerebbe uno studio sistematico<sup>29</sup>, applicato al maggior numero possibile di generi e serie. In generale, però, affermare che il 'livello di ghiaccio' compaia con molta meno frequenza di altri all'inizio di un videogioco è piuttosto pacifico. Lo è decisamente meno l'ipotesi che ci sia l'influsso del lago Cocito, dietro a tutto ciò. In molti casi queste scelte potrebbero semplicemente derivare dalle possibilità di gameplay: l'elemento del ghiaccio introdurrebbe meccaniche più elaborate (il congelamento, la possibilità di scivolare su di esso...) rispetto al fuoco e pertanto tende a presentarsi in una fase più avanzata del videogioco, quando l'utente ha già familiarità con le meccaniche di base. Oppure, ragionando in termini di influssi culturali, un'altra ipotesi potrebbe essere che questi mondi siano esplorabili solo verso la fine del gioco

---

<sup>29</sup> Shafer (2019) ha compiuto un primo passo in questa direzione.

perché richiamano alla lunga ossessione per la conquista dei ghiacci e dei loro segreti<sup>30</sup>, dalle cime innevate ai poli, fino alla ricerca delle leggendarie Thule e Iperborea.

Probabilmente non ci sono influssi diretti – salvo forse qualche specifico caso – ma potrebbe comunque riecheggiare una eco dantesca in queste e altre scelte attraverso alcune mediazioni. Il medioevo fantastico sovrabbonda in alcuni generi videoludici, come i videogiochi di ruolo, eredi dei giochi di ruolo come *Dungeons & Dragons*<sup>31</sup> e, per loro tramite, del fantasy letterario tolkieniano<sup>32</sup>. È un universo fantasy molto legato alle tradizioni scandinave e anglosassoni<sup>33</sup>, ma l'eco della *Commedia* dantesca è comunque presente<sup>34</sup>, per esempio tramite i mostri che Dante aveva inserito nell'opera<sup>35</sup>, i quali ritornano anche in diversi di questi giochi di ruolo. Almeno qualche nome di *Dungeons & Dragons*, inoltre, sembra essere stato direttamente recuperato dalla *Commedia*<sup>36</sup>. Se la struttura dell'Inferno dantesco avesse avuto una certa influenza sulle mappe dei romanzi e dei giochi di ruolo fantasy, allora si potrebbe ipotizzare il passaggio successivo, ma – di nuovo – non sembrerebbe esserci un recupero così diffuso<sup>37</sup>.

Qualche caso specifico si può ovviamente identificare, come fa Rossignoli<sup>38</sup> con la *ringed city* di *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016) con i due demoni a guardia

---

<sup>30</sup> Gopnik (2016), pp. 63-105.

<sup>31</sup> Mackay (2001), Cover (2010) e Lucas (2014).

<sup>32</sup> Sebbene il creatore del gioco abbia espresso posizioni differenti, nel corso degli anni, sugli influssi tolkieniani (Gygax 1985, 2000), almeno in una certa misura ci sono sicuramente stati, sebbene affiancati da suggestioni provenienti da altri autori. Si veda inoltre Peterson (2018) e, per un sunto essenziale sul passaggio dai giochi di ruolo ai videogiochi, Holleman (2019), pp. 1-16, oltre a Messner (2017) per i primissimi GDR giapponesi.

<sup>33</sup> Dal Lago (2017).

<sup>34</sup> Pugh, Weisl (2013), pp. 12-29 e Rossignoli (2019).

<sup>35</sup> Canova (2019).

<sup>36</sup> DeVarque (s.d.).

<sup>37</sup> Ekman (2013), per esempio, cita pochissimo Dante Alighieri nel suo studio sulle ambientazioni e le mappe del fantasy, e lo fa in modo piuttosto generico.

<sup>38</sup> Rossignoli (2019), p. 828.

del suo ingresso, che può facilmente ricordare la circolare città di Dite con i suoi guardiani infernali. Ma in termini più ampi si potrebbe parlare forse di qualche eco lontana e nulla più. Tolkien – che ha avuto un considerevole impatto su un gran numero di produzioni fantasy – doveva avere una certa familiarità con l'opera di Dante Alighieri<sup>39</sup>, ma questo non rende la *Commedia* una fonte de *Il Signore degli Anelli*, né tantomeno comporta che, attraverso quest'opera, Dante abbia influenzato mappe e ambienti del fantasy successivo.

Posto che identificare delle ispirazioni sicure e generalizzate sia alquanto difficoltoso è comunque emersa una certa vicinanza, almeno in termini di parallelismi e accostamenti. Alla luce di tutto ciò, pertanto, si può provare a compiere un passo ulteriore in questa direzione, aggiungendo altre ipotesi di somiglianze fra eventi e dinamiche della *Commedia* ed elementi videoludici.

1) *Lo svenimento di Dante*. «E caddi come corpo morto cade» (*Inf. V*, 142) è il celebre verso che sottolinea il primo e più noto svenimento del poeta nella *Commedia*. Dante sviene davanti a Paolo e Francesca, ma quando si risveglia il paesaggio intorno a lui è cambiato: «novi tormenti e novi tormentati / mi veggio intorno, come ch'io mi mova / e ch'io mi volga, e come che io guati. // Io sono al terzo cerchio, de la piovra / eterna, maladetta, fredda e greve» (*Inf. VI*, 4-8). Immaginando l'Inferno come se fosse il mondo di un videogioco, questo potrebbe essere un buon corrispettivo per indicare il passaggio fra un livello e l'altro. Il caricamento del livello successivo è sempre un momento in cui, anche solo per pochi secondi, il videogiocatore perde il controllo del proprio avatar. Capita, in alcuni videogiochi, che alcuni momenti in cui il giocatore non sta controllando il proprio personaggio vengano posti in risalto dal sonno del personaggio. È quel che succede per esempio in alcuni videogiochi di *Super Mario*

---

<sup>39</sup> Cilli (2016), pp. 37-48.

se non si toccano per un po' i tasti (Mario si addormenta)<sup>40</sup> e in più di un capitolo di *The Legend of Zelda* il protagonista, Link, all'inizio del gioco sta dormendo (si sveglia un attimo prima del momento in cui si assume il suo controllo). La perdita di coscienza, il sonno, in corrispondenza del passaggio fra un livello e l'altro, potrebbero quindi essere piuttosto sensati. Volendo una 'prova del nove', la sensatezza del parallelismo è provata dal fatto che, quando Linaweaver e ab Hugh realizzarono un romanzo<sup>41</sup> tratto da *DOOM* (id Software, 1993), utilizzarono un espediente simile per i momenti in cui il protagonista si trovava a cambiare 'livello'.

2) *Virgilio e Beatrice*. Le due guide di Dante (si potrebbe aggiungere anche la terza, San Bernardo, ma l'indicazione è sufficiente perché ci si capisca), in termini videoludici sarebbero la fusione fra un codex e un indicatore di percorso. In diversi videogiochi è presente un personaggio, un oggetto o una funzione che consentono di ottenere informazioni su determinati ambienti e nemici. In *Metroid Prime* (Retro Studios, 2002), per esempio, è presente il Visore Scan: lo si punta in direzione di un certo oggetto o avversario ed esso rivela tutta una serie di informazioni, mescolando narrazione e utilità pratica (punti deboli dei nemici, elementi anomali dell'ambiente, ecc.). In maniera non così dissimile, Dante vede intorno a sé un gran numero di cose che lo incuriosiscono, e fa numerose domande per saperne di più in merito. Ma Virgilio e Beatrice gli indicano anche la strada, a volte con la precisione di quegli indicatori a schermo che segnalano la direzione (le numerose varianti di frecce, scie luminose e puntatori presenti in diversi videogiochi), a volte con maggiori incertezze, come Virgilio nel

---

<sup>40</sup> Questo sonno, peraltro, ha ispirato l'artista Miltos Manetas nella realizzazione di alcuni embrionali *machinima* verso la fine degli anni '90, nei quali «coglieva i suoi soggetti in momenti di sospensione, di non gioco – o meglio, di non vita: a sottolineare l'unità indissolubile, nel gioco, di giocatore e personaggio, l'impossibilità totale, per quest'ultimo, di vivere senza il primo». Quaranta (2011), p. 18.

<sup>41</sup> L'edizione italiana è Linaweaver, ab Hugh (2012).

Purgatorio, più vicino a quei casi in cui vengono forniti suggerimenti ma non indicazioni precise (come fa, per esempio, la fatina Navi in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo, 1998).

3) *L'alto colle*. «Ma poi ch'i fui al piè d'un colle giunto, / là dove terminava quella valle che m'avea di paura il cor compunto» (*Inf.* I, 13-15). Dante, all'inizio del suo viaggio, si trova ai piedi di un colle, la cui sommità è illuminata dal sole, e cerca di scolarlo, trovandosi però bloccato dalle tre fiere. Il sole «medievalmente è metafora della luce di Dio che rischiarà il cammino degli uomini»<sup>42</sup> e il colle è una anticipazione del monte del Purgatorio, che Dante ancora non è in grado di raggiungere, perché si sta muovendo con le sue sole forze. Il colle, in termini videoludici, si potrebbe intendere in due modi. Uno sarebbe quello di considerarlo alla stregua di un tutorial, cioè di un allenamento in vista di qualcosa che arriverà in seguito, una sfida simile a quelle future ma più contenuta. Anche senza il raggiungimento della vetta, il colle-tutorial trasmette almeno due informazioni rilevanti, cui il Dante-giocatore va pertanto ad abituarsi: bisognerà muoversi verticalmente e superare dei guardiani. Il fallimento di Dante nella salita del colle, inoltre, potrebbe servire a collegare l'episodio a un gruppo molto più ristretto di videogiochi, in cui la fase di tutorial si conclude con una sfida che non può essere vinta, ma che – di nuovo – aiuta il giocatore a capire cosa dovrà affrontare più avanti, quando sarà diventato sufficientemente forte e consapevole. Per fare due esempi, è quel che avviene in *Demon's Souls* (FromSoftware, 2009) e *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019): in entrambi i casi il tutorial esplicito<sup>43</sup> si conclude con una battaglia

---

<sup>42</sup> Capelli (1994), p. 50.

<sup>43</sup> Questi e altri videogiochi FromSoftware presentano sia un iniziale tutorial esplicito (in cui è possibile vedere i comandi di gioco) sia uno implicito subito dopo, composto dal primo 'livello' che bisogna affrontare. Qui non vengono più fornite indicazioni esplicite su quel che bisogna fare, ma gli ambienti e le sfide al loro interno sono costruiti in modo da mettere alla prova i giocatori

estremamente difficile, che almeno alla prima partita conduce a una sconfitta quasi sicura (una sconfitta che però non blocca la progressione del gioco)<sup>44</sup>. Insomma, Dante sarebbe destinato a ‘perdere’ contro le tre fiere così come i protagonisti di *Demon’s Souls* e *Sekiro: Shadows Die Twice* perdono contro i loro avversari. Vale anche la pena aggiungere che tutti e tre, subito dopo questa ‘sconfitta’, incontrano una figura che farà loro da guida e da mentore. C’è, infine, un caso ancor più specifico che merita di essere ricordato: *Journey* (thatgamecompany, 2012). All’inizio di questo gioco il misterioso protagonista, che si trova in un deserto, si inerpica su un colle illuminato dal sole e, da lassù, vede in lontananza l’immensa montagna che sarà la sua meta finale. C’è pertanto il colle, illuminato «de’ raggi del pianeta» (*Inf.* I, 17), la cui cima deve essere raggiunta percorrendo la «piaggia diserta» (*Inf.* I, 29) che conduce alla sua sommità, e tutto ciò preannuncia il vero e proprio viaggio che ci si appresta a compiere, verso un monte ben più alto.

Francesco Toniolo

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

[francesco.toniolo@unicatt.it](mailto:francesco.toniolo@unicatt.it)

---

con delle situazioni simili a quelle con cui dovranno confrontarsi più avanti. Toniolo (2019), p. 176.

<sup>44</sup> Anche in presenza di un giocatore particolarmente abile, capace di portare a termine la sfida, il personaggio viene poi ugualmente sconfitto poco dopo, in una *cutscene* sulla quale non è possibile intervenire.



## Riferimenti bibliografici

Arduini (2010)

Giorgio Arduini, *Le vette oltre la soglia: divinità, demoni e uomini straordinari dei monti giapponesi*, in A. Grossato (a cura di), *La montagna cosmica*, Milano, Edizioni Medusa, 2010, pp. 127-150.

Audureau (2012)

William Audureau, *La storia di Mario. 1981-1991: la nascita di un'icona, tra mito e realtà*, trad. it. di V. Busarello, Terni, Multiplayer Edizioni, 2012.

Babich (2004)

Andrea Babich, *I mondi di Super Mario. Azioni. Interazioni. Esplorazioni*, Milano, Edizioni Unicopli, 2004.

Barbieri (2019)

Simone Barbieri, *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Milano, Edizioni Unicopli, 2019.

Barbosa Junior, Chauvin (2014)

Washington Guilherme Barbosa Junior, Jean Pierre Chauvin, *A Adaptação da Literatura para Jogos Digitais: um estudo sobre a jornada do herói em game, a partir da obra literária*, in «Rehutec. Revista de Humanidades, Tecnologia e Cultura», vol. IV, n. 1, 2014, pp. 41-63.

Bombara (2015)

Daniela Bombara, *Dante tecnologico dai videogiochi ai social network: manipolazioni e rivisitazioni di Dante autore e personaggio*, in *La funzione Dante e i paradigmi della*

modernità, *Atti del XVI Convegno MOD, Lumsa/ Roma 10- 13 giugno 2014*, Pisa, ETS, 2015, pp. 785-791.

Bombara (2019)

Daniela Bombara, *La letteratura in gioco tra Inferni danteschi, feuilleton, Boiardo, Ariosto, Pitre*, in Laura Brignoli (a cura di), *Interartes. Diegesi migranti*, Milano-Udine, Mimesis, 2019, pp. 277-288.

Campbell, Grieve (2014)

Heidi A. Campbell, Gregory Price Grieve (edited by), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington, Indiana University Press, 2014.

Canova (2019)

Leonardo Canova, *Old monsters and new masters: i mostri dell'Inferno dantesco nella cultura pop contemporanea*, in Marco Malvestio e Valentina Sturli (a cura di), *Vecchi maestri e nuovi mostri. Tendenze e prospettive della narrativa horror all'inizio del nuovo millennio*, Milano-Udine, Mimesis, 2019, pp. 173-188.

Capelli (1994)

Valeria Capelli, *La Divina Commedia. Percorsi e metafore*, Milano, Jaca Book, 1994.

Chadwick (2014)

Oliver Chadwick, *Courtly Violence, Digital Play: Adapting Medieval Courtly Masculinities in Dante's Inferno*, in Daniel T. Kline (edited by), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, New York, Routledge, 2014, pp. 148-161.

Cilli (2016)

Oronzo Cilli, *Tolkien e l'Italia*, Rimini, Il Cerchio, 2016.

Cover (2010)

Jennifer Grouling Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland, 2010.

D'Adamo (2018)

Amedeo D'Adamo, *Empathetic Space on Screen. Constructing Powerful Place and Setting*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.

Dal Lago (2017)

Alessandro Dal Lago, *Eroi e mostri. Il fantasy come macchina mitologica*, Bologna, il Mulino, 2017.

DeVarque (s.d.)

Aardy R. DeVarque, *Literary Sources of D&D*, «Hahnlibrary», senza data, <<http://www.hahnlibrary.net/rpgs/sources.html>> (ultima consultazione: 01/01/2021).

Diver (2016)

Mike Diver, *Indie Games. The Complete Introduction to Indie Gaming*, London, LOM Art, 2016.

Ekman (2013)

Stefan Ekman, *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*, Middletown, Wesleyan University Press, 2013.

Essary (2019)

Brandon K. Essary, *Dante's "Inferno", Video Games, And Pop Pedagogy*, in «Parole rubate. Rivista internazionale di studi sulla citazione», vol. 20, 2019, pp. 59-82.

Gygax (1985)

Gary Gygax, *The influence of J. R. R. Tolkien on the D&D® and AD&D® games - Why Middle Earth is not part of the game world*, «Dragon», vol. 95, 1985, pp. 12-13.

Gygax (2000)

Gary Gygax, *Interview*, «The One Ring», 30 maggio 2000 <[http://archives.theonering.net/features/interviews/gary\\_gygax.html](http://archives.theonering.net/features/interviews/gary_gygax.html)>.

Gopnik (2016)

Adam Gopnik, *L'invenzione dell'inverno*, trad. it. di I.C. Blum, Milano, Guanda, 2016.

Holleman (2019)

Patrick Holleman, *Reverse Design. Final Fantasy VII*, CRC Press, Boca Raton 2019, pp. 1-16.

Isnardi (2018)

Gianna Chiesa Isnardi, *I miti nordici*, Milano, Longanesi, 2018 [1991].

Jara, Torner (2018)

David Jara, Evan Torner, *Literary Studies and Role-Playing Games*, in J.P. Zagal, S. Deterding (eds.), *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, New York-London, Routledge, 2018, pp. 265-282.

Jewiss (2001)

Virginia Jewiss, *Monstrous Movements and Metaphors in Dante's Divine Comedy*, in K. Jewell (ed.), *Monsters in the Italian Literary Imagination*, Detroit, Wayne State University Press, 2001, pp. 179-190.

Juul (2019)

Jesper Juul, *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*, Cambridge (MA), MIT Press, 2019.

Linaweaver, ab Hugh (2012)

Brad Linaweaver, Dafy ab Hugh, *DOOM. Knee-Deep in the Dead*, trad. it. F. Noto, Terni, Multiplayer Edizioni, 2012.

Lucas (2014)

Raphael Lucas, *L'histoire du RPG. Passés, présents et futurs*, Toulouse, Pix'n Love, 2014.

Mackay (2001)

Daniel Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson, McFarland, 2001.

Messner (2017)

Steven Messner, *The forgotten origins of JRPGs on the PC*, «PC Gamer», 25 aprile 2017, <<https://www.pcgamer.com/the-forgotten-origins-of-jrpgs-on-the-pc/>> (ultima consultazione: 01/01/2021).

Quaranta (2011)

Domenico Quaranta, *Italians Do It Better!!*, in D. Ferrari, L. Traini (a cura di), *Arte e videogames. Neoludica*, Milano, Skira, 2011, pp. 16-37.

Pedercini (2012)

Paolo Pedercini, *Toward Independence – Indiecade 2012*, «Molleindustria», 23 ottobre 2012, <<http://www.molleindustria.org/blog/towardindependence-indiecade-2012-microtalk/>>.

Peterson (2018)

Jon Peterson, *Precursors*, in J.P. Zagal, S. Deterding (eds.), *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, New York-London, Routledge, 2018, pp. 55-62.

Petrocchi (1994)

Giorgio Petrocchi (a cura di), *La Commedia secondo l'antica vulgata*, Società Dantesca Italiana, Firenze, Le Lettere, 1994 [1966].

Pettini (2017)

Silvia Pettini, *Translating literature into playability. The case of Dante's Inferno*, in «The Journal of Internationalization and Localization», vol. IV, n. 2, 2017, pp. 100-119.

Portelli (2020)

Sergio Portelli, *L'inferno adattato: Dante e La commedia nel film e nel videogioco Dante's inferno*, in Sergio Portelli e Karl Chircop (a cura di), *Percorsi del testo Adattamento e appropriazione della letteratura italiana*, Firenze, Franco Cesati Editore, 2020, pp. 11-19.

Pugh, Weisl (2013)

Tison Pugh, Angela Jane Weisl, *Medievalism: Making the Past in the Present*, New York-London, Routledge, 2013.

Recher (2015)

Kevin Recher, *Game Over... and then? The Representation of Death and the Afterlife in Videogames*, in «Disputatio philosophica: International journal on philosophy and religion», vol. XVII, n. 1, 2015, pp. 81-88.

Ringot (2020)

Martin Ringot, *Le jeu vidéo Dante's Inferno est-il une parodie?*, «Cahiers d'études romanes», vol. XL, 2020, pp. 255-272.

Rogers (2017)

Scott Rogers, *Hell, Hyboria, and Disneyland: The Origins and Inspirations of Themed Video Game Level Design*, in C.W. Totten (ed.), *Level Design. Processes and Experiences*, Boca Raton, Crc Press, 2017, pp. 101-120.

Rossi (2016)

Oswaldo Duilio Rossi, *Dante pop. La Commedia in film, fumetti e videogiochi*, in «Lingua italiana d'oggi», vol. XIII, 2016, pp. 143-161.

Rossignoli (2019)

Claudia Rossignoli, *Playing the Afterlife: Dante's Otherworlds in the Gaming Age*, «Games and Culture», vol. XV, n. 7, 2019, pp. 825-849.

Ruffino (2013)

Paolo Ruffino, *Narratives of independent production in video game culture*, «Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association», vol. VII, n. 11, 2013, pp. 106–121.

Ruffino (2020)

Paolo Ruffino (edited by), *Independent Videogames Cultures, Networks, Techniques And Politics*, New York, Routledge, 2020.

Servitje (2014)

Lorenzo Servitje, *Digital Mortification of Literary Flesh: Computational Logistics and Violences of Remediation in Visceral Games' Dante's Inferno*, in «Games and Culture», vol. IX, n. 5, 2014, pp. 368-388.

Shafer (2019)

Nathan Shafer, *Circumpolar Gamifications in the Age of Global Warming: Ice Levels, Anxiety and the Anthropocene*, in V. Geroimenko (ed.) *Augmented Reality Games II*, Cham, Springer, 2019, pp. 275-304.

Shahrani (2006)

Sam Shahrani, *Educational Feature: A History and Analysis of Level Design in 3D Computer Games - Pt. 1*, «Gamasutra», 25 aprile 2006, [https://www.gamasutra.com/view/feature/131083/educational\\_feature\\_a\\_history\\_and\\_php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131083/educational_feature_a_history_and_php) > (ultima consultazione: 01/01/2021).

Silveira (2019)



Ana Paula Pinheiro da Silveira, *Ler e jogar no Inferno de Dante*, in «Estudos semióticos», vol. XV, n. 2, 2019, pp. 218-239.

Toniolo (2019)

Francesco Toniolo, *“Long ago, in a walled off land”*: architettura tra concept e level design nei videogiochi FromSoftware, «Piano B. Arti e culture visive», vol. IV, n. 2, pp. 171-194.

Toriyama (2016)

Sekien Toriyama, *Japandemonium Illustrated. The Yokai Encyclopedias of Toriyama Sekien*, translated by Y. Hiroko e M. Alt, Mineola, Dover Publications, 2016.

Vogler (2010)

Christopher Vogler, *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*, trad. it. J. Loreti, Roma, Dino Audino, 2010.

Weisl, Stevens (2014)

Angela Jane Weisl, Kevin Stevens, *The Middle Ages in the Depths of Hell: Pedagogical Possibility and the Past in Dante's Inferno*, in Daniel T. Kline (edited by), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, New York, Routledge, 2014, pp. 175-188.

*The present paper investigates the relationship between Dante Alighieri's work and video games. The first part of the article shows several examples of video games (mainly indie) inspired by Dante. The conspicuous number of these products shows an interest in Divina Commedia that goes beyond the well-known video game Dante's Inferno by*

*Electronic Arts, already analysed by scholars from different fields. In the second part, the article questions about some possible structural influences of the Divina Commedia on the gameplay and the level design of video games. Although it is not possible to identify direct and widespread relationships, at least some similarities can be presented.*

*Parole-chiave:* Dante; videogiochi; inferno; level design; indie