

Storie inconsuete

Ivan Venturi

Facciamo un videogioco!

Illustrazioni di Francesco Mattioli



© 2009 gradoZero edizioni

Tutti i diritti sono riservati
1^a edizione: novembre 2009

Consulenza grafica copertina: Leonardo Torchi
Immagini 3D dei cyborg: Devis Buttazzoni

ISBN 978-88-96505-02-1



1

A mia madre e a mio fratello

Addio Novocastro!

– Non ci vedremo mai più – disse con tono triste Roberto, mentre lanciava un sasso nel fiume. – Domani traslochiamo.

Adesso era il turno di Elena. Aveva scelto un sasso bello piatto, e gli fece fare cinque rimbalzi sull'acqua, fino all'altra sponda.

– Sei il solito tragico! – commentò chinandosi per cercarne un altro. – Mica andate ad abitare su Marte! Andate a stare in città! Dovresti essere contento, avrai un sacco di cose da fare... vedrai, mi dimenticherai in fretta.

– Non è vero, io non ti dimenticherò mai – disse Roberto con un sospiro, mentre contemplava il sole che stava tramontando dietro il monte. – Tu sei la mia migliore amica. Supermega. E poi dalla città al paese ci vuole solo un'ora. Tua sorella fa questo viaggio ogni giorno per andare a scuola. Tra una settimana cominciamo le medie, presto saremo grandi abbastanza per prendere la corriera da soli.

Elena lo guardò sorridendo, ma un filo di malinconia traspariva dal suo sguardo.

– Già... siamo supermega-amici e lo rimarremo sempre. Qua la zampa, socio!



L'amica gli porse il palmo, sul quale lui diede un doppio cinque. Un cinque supermega.

– È ora di tornare a casa, presto farà buio. Le giornate si sono già accorciate. L'estate sta proprio finendo...

Roberto sospirò e abbracciò con lo sguardo il loro angolo segreto, sotto la supermega-roccia, come la chiamavano i due supermega-amici. Da quel punto si dominava tutta la valle, il monte, la rocca e il fitto bosco sotto di essa. Un angolo degno de *Il Signore degli Anelli*.

– Mando un messaggio a mia madre, le dico che stiamo tornando – bofonchiò con un po' di imbarazzo Elena. Roberto strabuzzò gli occhi. – E quello chi te l'ha dato? – chiese con tono quasi accusatorio, indicando il telefonino.

– Ehm... mia sorella, lei non lo usava più, la mamma e il babbo dopo un po' hanno detto sì... e insomma, eccomi qua con il cellulare.

– Il mondo è proprio cambiato – osservò Roberto ancora sbigottito, mentre Elena, veloce, armeggiava sui tasti per inviare l'SMS.

– Be', così sarà ancora più facile tenersi in contatto... voglio dire, quando anche tu ne avrai uno! – Poi selezionò *Invia* e il messaggio partì.

– Io ti scriverò delle lettere. Vabbè... andiamo, supermegamica con il cellulare! – disse Roberto canzonandola, e s'incamminarono per lo stretto sentiero che, snodandosi attraverso il bosco, li avrebbe ricondotti al paese.





7

Il Conte

Luca Mariani era un anno più grande di tutti loro, perché ripetente. L'anno prima era stato investito sulle strisce pedonali da un pirata della strada e aveva perso più di sei mesi di scuola a letto per le gravi fratture. I suoi genitori quindi, e lui d'accordo, avevano deciso di fargli ripetere l'anno. Era alto e grosso e aveva anche un po' di baffetti.

Luca, Elia, Roberto ed Enrico usciti da scuola si avviarono insieme a casa Mariani, che era poco distante, in una stretta via porticata del centro.

Una volta arrivati, Elia, che già conosceva i coniugi Mariani, fu accolto con grande familiarità, che lui ricambiò con la sua naturale simpatia. Enrico era praticamente ammutolito, mentre Roberto riusciva a spicciare quel minimo di parole necessarie alla cortesia. Offrì il pacchetto che aveva conservato accuratamente per tutta la mattina alla madre di Mariani. – È una torta di mele, signora. Da parte di mia mamma.

Rosa, la madre di Mariani, una donna minuta dall'espressione sorridente, lo ringraziò con tenerezza, poi esclamò: – E ora tutti a tavola!

– È pronto? – si sentì un vocione provenire dall'altra stanza.

– Sì, papà, manchi solo tu – rispose Luca in amichevole tono di rimprovero.

– Allora sarà meglio fare in fretta, altrimenti mi rimarranno solo le briciole, mangioni che non siete altro! – rispose il padre di Mariani, entrando nella cucina.

Roberto non riuscì a nascondere il suo stupore, quando vide quell'omone che per varcare la soglia doveva abbassare la testa, tanto era alto. Aveva una chioma di riccioli neri, così come la barba foltissima, e un pancione degno della sua stazza, che era immensa. Le braccia erano grosse come tronchi d'albero e le mani ricordavano le pinze giganti che usano le ruspe per demolire le case. Grosso come un armadio e con un vocione così forte e profondo che quando parlava tutto sembrava tremare.

– Buongiorno Elia, vedo che hai la solita faccia da delinquente – apostrofò, mentre si sedeva a capotavola. Poi si rivolse a Enrico: – Piacere, sono Franco, il padre di Luca.

Enrico lo guardò con un sorriso un po' imbambolato. Era il suo timido modo di rispondere al saluto. Roberto, davanti a quell'uomo che gli ricordava un troll, lo anticipò, tendendo la mano: – Io sono Roberto, piacere.

Franco sorrise e gli strinse la mano: – Il piacere è tutto mio, ragazzo.

Roberto, mentre ritirava la mano indolenzita (papà Mariani gliel'aveva praticamente stritolata), esibì un sorriso da orecchio a orecchio.

– Buon appetito, signori e signora – sentenziò Franco, sporgendosi verso Rosa e schioccandole un bacio sonoro sulla guancia.



Le piadine erano eccezionali. Tutti erano intenti a riempirsi la pancia, con l'unica eccezione di Franco che tra un boccone e l'altro riportava aneddoti divertenti sul lavoro della mattina. Era un idraulico, esperto e stimato. Da come parlava si capiva che il suo lavoro gli piaceva molto.

– Dovevate vedere la faccia del signor Pizzoli – raccontava alla moglie e al figlio. – Quando ho finito il lavoro e ho tirato l'acqua per fargli vedere che il water funzionava, sembrava che sentisse le trombe del paradiso!

Poi rise fragorosamente, di gusto. Fu impossibile, per tutti, non unirsi a quel buonumore contagioso in una grandissima risata.

In quell'atmosfera anche Enrico riuscì a superare la propria timidezza. Le risate di Franco facevano tremare i muri, e a tratti i quattro ragazzi non riuscivano a parlare da quanto stavano ridendo. Rosa rimbrottò amorevolmente il marito: – Basta, altrimenti fai andare a tutti il cibo di traverso! –. Ma ottenne solo una risata ancor più fragorosa.

Capitò un paio di volte che Roberto fu sul punto di strozzarsi con un misto di piadina e risate.

– Papà, dopo possiamo usare il computer, che faccio vedere ai miei amici *Il Conte*? – disse Luca, mentre i genitori stavano per prendere il caffè.

– Gran gioco, grande avventura! – si entusiasmò Franco. – Io vent'anni fa giocavo la versione per Commodore Vic20. Questa qui ha la grafica tridimensionale e una caterva di fronzoli, ma la trama è rimasta pressoché identica! Gran gioco, davvero!

Poi continuò: – Fate pure, basta che poi ritrovo tutto a posto com'era, che stasera ho la battaglia, altrimenti vi prendo e vi arrostisco, chiaro?

– Tranquillo, papà. Quando finiamo prendo il tuo PC e lo metto in lavatrice con la candeggina – replicò Luca, evidentemente non molto terrorizzato da quella minaccia.

– Va bene, ragazzi, è stato un piacere! Fate i bravi e non rintronatevi troppo davanti al computer! – disse il padre. Poi abbracciò la moglie, prese la cassetta degli attrezzi dal corridoio e uscì di casa per tornare al lavoro.

– Tuo padre è incredibile – disse Roberto mentre entravano in salotto, dove su un tavolo in angolo troneggiava un PC di ultima generazione. – Ma a che cosa si riferiva quando diceva che stasera aveva la battaglia?

– Be', lui è appassionato di giochi di ruolo, specialmente di *Dungeons & Dragons*. Pensate che lui e i suoi amici si trovano ogni martedì sera per giocare la stessa partita da tre anni!

Elia chiese sorpreso: – Che cosa? Una partita che dura da tre anni? Ma com'è possibile?

Luca rispose che era possibile, eccome: – Ogni giocatore ha il suo personaggio, che si trasforma nel tempo. A turno ognuno di loro, compreso mio padre, ricopre il ruolo di *Dungeon Master*, che è quello che conduce la partita e che è in grado, con il suo buon senso e la sua fantasia, di creare avventure sempre nuove e avvincenti.

Roberto ammirava le miniature sugli scaffali. Troll, orchi, carri, nani, mostri e draghi metallici, grandi e piccoli e di ottima fattura, tutti dipinti a mano.



In un angolo del tavolo c'era una tazza piena di pennellini e colori e una lente d'ingrandimento, a testimoniare il fatto che a Franco piaceva molto anche il modellismo. Un uomo così grande che lavora minuziosamente su cose così piccole, pensò Roberto, prima di incalzare nuovamente Luca con la sua domanda di prima: – Sì, ok, ma a che battaglia si riferiva?

– Mio padre è iscritto a *World of Warzones*, un MMORPG che raccoglie più di dieci milioni di abbonati in tutto il mondo.

Roberto lo guardò interrogativo: – Eh? Un *UMORPGI*? Ma che cos'è?

Intervenire Enrico: – Non umorpgi, sacrilego! M-M-O-R-P-G, che sta per *Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing*

Game, cioè un supermega-gioco di ruolo online dove ogni abbonato, e stiamo parlando di milioni di persone, ha il proprio personaggio e si muove indipendente in questo immenso mondo fantasy, pieno di città, insidie, alleati, nemici, oggetti magici eccetera. Capita che tanti giocatori in rete si mettano d'accordo per vedersi nel mondo virtuale a una certa ora, schierati in due o più schieramenti, per darsi battaglia.

Elia lo guardò canzonatorio: – Ne sai a pacchi, Frabboni! Mi sa che se i tuoi ti comprano il PC non esci più di casa e smetti di dormire... dovremo tirarti i toast dalla finestra per farti mangiare!

Intanto Luca aveva acceso il PC, che si stava avviando: – Qualche settimana fa ho finito l'adventure *Secret Files of Antartika*. Gli enigmi sono fantastici. Peccato che la trama sia un po' stupida. Cioè, non è male, ma le cose che devi fare per andare avanti spesso sono assurde, non c'entrano niente con l'ambientazione!

Roberto era davvero curioso di capire meglio che cosa fossero questi adventure.

– Ma ora basta chiacchiere! Ecco a voi *Il Conte!* – esclamò Mariani, mentre sullo schermo appariva un ambiente tridimensionale: una stanza in penombra, con un sepolcro di marmo nell'angolo e una finestra piena di ragnatele, dalla quale entrava la luce purpurea del tramonto. In mezzo alla scena, due personaggi: un uomo vestito con uno sdrucito abito di antica foggia e, seduto su un trono, un vecchio intonacato immerso nell'oscurità. In fondo alla parete centrale, una porta malandata, chiusa. Lateralmente, un'armatura i cui guanti cingevano un grosso spadone.



– Quello siamo noi – disse Mariani, indicando il protagonista in mezzo alla stanza. – Qui in alto nello schermo ci sono tutti gli oggetti che abbiamo nell'*inventario*, per ora solo un picchetto di legno e una chiave. Man mano che raccoglieremo altri oggetti, appariranno lì e potremo scorrerli cliccando questi pulsanti laterali!

Luca mosse il mouse e la freccia si spostò nella parte bassa dello schermo, su un'icona a forma di libro: – Questo è il *diario*, qui appariranno tutte le cose che scopriremo nel corso dell'avventura. E cliccando qui a destra... – mosse il mouse-freccia su un'icona raffigurante un computer, anch'esso coperto di ragnatele, – ...entriamo nel *menu di servizio*, dal quale



possiamo salvare la situazione al punto in cui siamo arrivati, e ricaricarla in seguito. Poi possiamo anche modificare le opzioni di gioco...

Con dei rapidi click, Luca aumentò la risoluzione dello schermo (l'immagine diventò molto più nitida) e il volume della musica e degli effetti sonori. Un inquietante suono di vento misto a ululati iniziò a diffondersi nel salotto di casa Mariani. Tornò allo schermo di gioco, di nuovo la stanza in penombra, e mosse la freccia sul sepolcro. Sul lato, apparvero due icone, un occhio e una scatola che si apriva.

Enrico intervenne: – Queste sono le azioni possibili, giusto? Se clicchiamo l'icona dell'occhio possiamo esaminare il sepolcro, cioè vederlo da vicino o magari avere una descrizione più dettagliata. Oppure possiamo aprirlo, se clicchiamo l'icona APRI, quella della scatola che si apre.

– Cavoli, Frabboni, sei un'aquila! – disse ironicamente Elia, che già conosceva i videogiochi di tipo adventure. – Dai, Luca, prova ad aprire quella cassa da morto, vediamo che cosa c'è dentro. O chi c'è dentro!

Mariani cliccò l'icona APRI. Il protagonista, dal centro dello schermo si mosse verso il sepolcro e cercò invano di aprirlo. Dopodiché si sentì la sua voce dire: – Non posso farlo, il sepolcro del Conte è chiuso da un sortilegio!





Roberto, silenzioso fino a quel momento, disse a Luca: – Esamina il sepolcro, vediamo se ci dà qualche indizio per eliminare il sortilegio.

Mariani cliccò di nuovo il sepolcro e poi l'icona dell'occhio, corrispondente all'azione ESAMINA. Apparve una vista ravvicinata della pietra tombale che copriva il sepolcro. Su di essa, quattro simboli magici e altrettanti simboli, fessure e fori di forme diverse.

– Scommetto la mia spada laser che lì si deve inserire una serie di oggetti che vanno trovati in giro per il castello! – disse Elia, e Luca rispose: – Infatti! Questo è un enigma. Negli adventure ce ne sono moltissimi e servono per procedere nella trama. Questo qui permette ovviamente di aprire la tomba! Ma procediamo, vediamo che cos'ha da dire il nonno nell'ombra!

Poi mosse la freccia sul vecchio e cliccò. Il protagonista si mosse verso di lui e gli si piazzò davanti, dicendo: – Il sole sta per tramontare, Van Helsing. Rispondi alle mie domande!

In fondo allo schermo apparvero tre icone rotonde, sfumate sui bordi: nella prima si vedeva il sepolcro, nella seconda vi era un primo piano del vecchio, la terza, invece, era una freccia curva. Mariani spiegò: – Questi sono gli argomenti che possiamo usare durante il dialogo con il personaggio di Van Helsing. Anche i dialoghi sono fondamentali, sia per risolvere la trama, sia per il *pathos* del gioco.

Frabboni lo interruppe: – *Pattos*? Mai sentito, che vuol dire?

Gli rispose Roberto: – *Pathos*, non *pattos*. È una parola greca, significa la carica emotiva che si crea... se la trama è avvincente vuol dire che è ricca di *pathos*, cioè che ci coinvolge e che ci fa entrare nella storia!

Elia tirò indietro la testa e guardò Roberto e Luca con aria sospettosa: – Voi oggi parlate un po' troppo difficile per i miei gusti. Vabbè, clicca un po' l'argomento del sepolcro, così vediamo che cosa ci dice il vecchio!

Mariani cliccò l'icona e il protagonista chiese: – So che lì dentro c'è il Conte... come faccio ad aprire il sepolcro per piantargli il paletto nel cuore?

Il vecchio rispose: – Devi trovare i quattro talismani degli elementi alchemici... ma ognuno di essi è protetto da una creatura della notte... sta' in guardia!

Mariani cliccò l'icona-argomento con il volto del vecchio e il dialogo proseguì: – Che cosa ci fai qui, Van Helsing? Hai già perso la tua battaglia una volta... sei qui per aiutarmi?



Il vecchio rispose: – Ho fallito la mia missione, lo so... e il Conte ancora domina queste terre... tu sei l'eletto, puoi sconfiggerlo. Io ti aiuterò, a costo di pagare con quel poco che mi resta da vivere!

In fondo allo schermo rimase solo l'icona della freccia. Mariani la cliccò e il dialogo terminò.

– Bene, cerchiamo di uscire da questa stanza! – disse allegramente, cliccando la porta malandata nella parete di fronte. Il protagonista si avvicinò a essa, cercò di aprirla, ma non ci riuscì.

– Diavolo! – esclamò Frabboni. – Siamo chiusi dentro e tra poco il Conte si sveglierà e ci mangerà per colazione!



Mariani lo fissò con sguardo eroico: – Niente paura, socio. Qui c'è Luca, il campione degli adventure. Guarda come ti tiro fuori da questo guaio!

Cliccò il paletto nel pannello inventario, e la freccia si trasformò nell'oggetto appena cliccato. Poi spostò la freccia-paletto sulla spada stretta tra i guanti dell'armatura. Il protagonista ci si avvicinò e la colpì con il paletto di legno. Si sentì l'effetto sonoro del colpo, e l'armatura cadde in pezzi, con un fragore metallico che invase la stanza.

– Ecco, vedete? Con le buone maniere si ottiene tutto! Ora recuperiamo la spada! – disse Mariani, mentre cliccava l'arma ormai libera dalla stretta dell'armatura. La spada sparì dall'ambiente e apparve come icona nell'inventario. Poi la cliccò nuovamente nel pannello inventario, e la freccia-paletto divenne una freccia-spada. Mariani commentò: – E ora usiamo l'oggetto-inventario “spada” sull'elemento-ambiente “porta”!

Spostò la freccia-spada sopra a una larga fessura sul lato della porta. Il protagonista si avvicinò, ficcò la spada nella fessura e, usandola come leva, scardinò la porta.

– Signori, la via d'uscita è servita! Accomodatevi!

Poi, passò il mouse a Roberto, che emozionato cliccò e varcò la soglia, iniziando un percorso che non avrebbe mai più abbandonato.



9

Cappuccetto Rosso... al bivio

L'ultima lezione di educazione tecnica prima delle vacanze si sarebbe tenuta nell'aula multimediale della scuola. Tutti i ragazzi erano curiosi, dato che nessuno l'aveva mai vista.

L'aula multimediale era un grande stanzone nel seminterrato; al posto dei banchi c'erano tre isole, cioè larghi tavoli quadrati, su ognuno dei quali si trovavano quattro monitor, uno per lato. Sotto il piano dei tavoli, altrettanti computer PC erano appoggiati su dei sostegni. Attorno a essi, c'erano otto sedie, due per lato. Tre isole, dodici computer, ventiquattro posti in totale. In un angolo c'era una scrivania, e un monitor su di essa: la postazione del professore. Alla parete uno schermo fisso e un proiettore, appeso al soffitto.

– Mettetevi a coppie per ogni postazione – disse Zani.
– Estraeate il ripiano sotto il tavolo e prendete la tastiera e il mouse. Poi accendete i computer, premendo il bottone grigio.

Con ordine, tutti si sedettero davanti ai computer. Roberto si trovò immancabilmente di fianco a Frabboni. Al loro stesso tavolo c'erano Isotta Tosi e Rossella Menegatti, le più diligenti (e secchione) della classe, Rashid Karoui e Michele Latronico, Yi Bao e Bai Xiang, due ragazzine cinesi.



Bai piaceva tanto a Mariani, che però era nell'altro tavolo (affiancato da Dario Gavioli), ma praticamente con la sedia appiccicata a quella di lei. Elia, dal canto suo, si era trasformato nell'incredibile Hulk e aveva sbaragliato sedie, ostacoli e nemici, pur di riuscire a sedersi di fianco a Barbara Renzi. Mira era seduta vicino a Martina Giusti, di fronte a Elia. Roberto riusciva a vederla sbirciando tra i monitor.

Il ronzio dei computer riempì l'aula, con un bip dopo l'altro al momento dell'accensione.

– Bene, ragazzi! – esordì Zani quando fu sicuro che tutti fossero pronti. – Oggi vi spiegherò come realizzeremo il nostro videogioco. Anzi, i nostri videogiochi, dato che ogni gruppo ne progetterà uno. Ah, giusto... i gruppi sono quelli che attualmente formano i vari tavoli. Quindi i vostri compagni di tavolo sono anche i vostri compagni di gruppo!

Roberto osservò preoccupato Isotta Tosi che squadrava con un po' di arroganza tutti quelli al suo tavolo. «Addio divertimento» pensò Roberto.

Nel frattempo Zani si era spostato davanti allo schermo alla parete, su cui appariva l'immagine del desktop. Poi cominciò: – Fare videogiochi dall'A alla Z è molto difficile. Per questo noi useremo un *authoring system*, cioè un sistema-autore, che ci consentirà di non programmare nulla e di inserire i vari media facilmente nel nostro videogioco. Cercheremo di realizzare dei semplici adventure, come quelli che vi ho spiegato la volta scorsa.

Roberto, che aveva saltato quella lezione, lanciò un'occhiata a Mariani ringraziandolo mentalmente per averlo fatto giocare al *Conte*, un ottimo modo per capire il funzionamento di quel genere di gioco.

– Oggi vi farò vedere l'*authoring system* che useremo – continuò Zani. – Si chiama *Inventastorie*. Vedremo anche un esempio di videogioco realizzato con questo sistema.

Poi toccò con il dito un'icona sullo schermo e il menu iniziale dell'*Inventastorie* apparve.

– Visto? Questa è una lavagna interattiva multimediale! Se tocco un punto dello schermo è come se lo cliccassi con il mouse. Come un *touchscreen*, cioè quegli schermi che consentono di interagire con il computer toccandoli con il dito o con una penna apposita; però questo è grande come una lavagna!

Nessuno fiatò, tutti erano un po' intimiditi dalle tante novità.

Il professore continuò: – Ci sono tanti *authoring system*. Noi useremo questo perché è molto semplice e perché contiene diversi elementi grafici nella libreria compresa nel programma.

Accorgendosi degli sguardi interrogativi, approfondì la spiegazione: – Si dice *libreria* un insieme omogeneo di file dello stesso tipo. Provate a pensare a una libreria vera e propria, piena di libri; ecco, negli scaffali di questa libreria virtuale al posto dei libri ci sono tanti elementi grafici, per esempio un bambino, un albero o un'automobile che possiamo scegliere di utilizzare per costruire il nostro videogioco.

Un aeroplano di carta attraversò maldestramente tutta l'aula e andò a schiantarsi proprio contro la lavagna interattiva.

– Bene bene, vedo che ci siamo dati all'ingegneria aeronautica! – disse Zani. – ...Con pessimi risultati, a quanto pare. Non sei migliorato molto, vero, Mascitelli?

– Non molto, prof – rispose con il suo vocione rauco il ragazzo.



– Ti piace così tanto la scuola che vedo che fai di tutto per ripetere nuovamente l'anno. Vieni qui di fianco alla lavagna!

Mascitelli, sbuffando e un po' sogghignando, si alzò e attraversò con passo ballonzolante l'aula, i pantaloni *oversize* che sembravano presi in prestito a Obelix e il cappello calcato sugli occhi. L'anno prima era in classe con Mariani, che aveva ripetuto l'anno a causa dell'incidente. Mascitelli invece era stato bocciato per i pessimi voti e per la condotta: aveva quasi allagato la scuola, lasciando aperti tutti i rubinetti del bagno dei maschi.


– Mascitelli, racconta la favola di Cappuccetto Rosso! – gli intimò Zani. Qualche risatina si sollevò in classe, subito zittita dallo sguardo severo del professore.

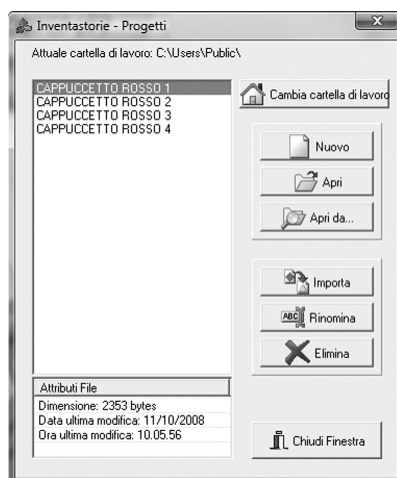
– Cappuccetto Rosso? Perché non mi manda fuori in corridoio e basta?

– Sì, certo, per farti di nuovo allagare la scuola. Il preside non ha ancora acquistato le scialuppe di salvataggio! – La classe scoppiò a ridere fragorosamente.

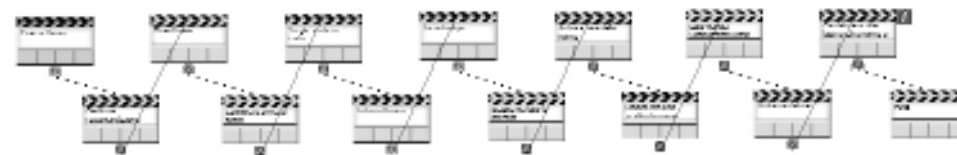
– Allora, racconta. E distingui bene i passaggi della storia.

Zani toccò lo schermo.

– Cliccate l'icona con tre cubetti colorati  e avviate l'Inventastorie sul vostro PC – continuò mentre compiva la stessa operazione sulla lavagna. – Poi cliccate APRI PROGETTO e selezionate CAPPUCETTO ROSSO 1 dalla lista. Quindi cliccate OK.



Tutti eseguirono. Roberto usava il mouse mentre Frabboni prendeva un sacco di appunti sul quaderno. Sui vari monitor apparve una schermata con dei rettangoli a forma di ciak cinematografico, disposti in orizzontale e collegati tra loro da linee.



– Poi cliccate l'icona in basso a destra VEDI STORIA – disse Zani. Sullo schermo apparve l'immagine di una casa in mezzo al bosco. – Quella che avete caricato sui PC è una storia interattiva su Cappuccetto Rosso, realizzata con l'Inventastorie. Ci serve per capire come una fiaba che conoscete tutti può essere tradotta in storia interattiva, appunto. Cioè in un semplice videogioco.

Zani si assicurò che tutti avessero caricato sul video la storia interattiva, poi continuò: – Mascitelli, è il tuo momento! Inizia a raccontare la storia di Cappuccetto Rosso, che immagino tu conosca come le tue tasche. E togliti il cappello! – disse Zani.





Mascitelli di malavoglia ubbidì, dopo aver soppesato attentamente la determinazione (un po' divertita) nello sguardo del professore, che continuò: – Voialtri, ogni volta che Mascitelli racconta una nuova scena, cliccate il bottone in fondo allo schermo con scritto AVANTI. Così potrete seguire la favola che Mascitelli è pronto a raccontarci.

Il ragazzone si ravvivò i capelli scuri schiacciati dal cappello.

– Prima scena: presentazione – lo incalzò Zani.

– Allora... – attaccò Mascitelli. – C'era una volta una marmocchia che si chiamava Cappuccetto Rosso che abitava con sua madre single, in questa casa allucinante in affitto ai bordi di un bosco. Cappuccetto Rosso non è che aveva un gran guardaroba, infatti si metteva sempre 'sta mantellina rossa con il cappuccio. Rosso. Dalla quale deriva il suo *nickname*.

Sui propri schermi i ragazzi, cliccando AVANTI, videro l'immagine della casa.

– Seconda scena: obiettivo – sollecitò Zani.

– La madre rifila a Cappuccetto Rosso un cesto zeppo di spesa fatta al discount e gli dice di smollarlo alla nonna dall'altra parte del bosco, che lei ha da fare, deve vedere *Uomini e donne* in tv. E le dice anche di fare la strada lunga, che quella corta passa in mezzo ai bassifondi del bosco e quindi rischia di essere scippata dal lupo, che è un tamarro di prima categoria.

Sugli schermi apparve l'immagine di una ragazzina con una mantellina rossa alla quale la madre consegna un cesto.

– Terza scena: inizia il viaggio – scandì ancora il professore.

– Cappuccetto Rosso se ne va con il cesto, ma si è mangiata un chilo di gnocchi al ragù a pranzo e quindi quando vede un bel prato verde pensa bene di farsi una bella pennica.

Immagine di Cappuccetto Rosso che cammina su un prato.

– Quarta scena: entra nel bosco – proseguì Mascitelli prendendo l'iniziativa, visto che ormai aveva capito come poteva essere suddivisa la storia. – Cappuccetto Rosso si sveglia, si accorge di aver ronfato come un trombone e di aver perso un sacco di tempo. Perciò se ne impipa delle raccomandazioni della madre e prende il sentiero corto che passa attraverso il bosco.

Immagine di Cappuccetto Rosso che entra nel bosco.

– Continua – lo sollecitò Zani – continua.

– Quinta scena: c'è l'incontro con il lupo. Salta fuori quel gran ganzo del lupo, ma Cappuccetto Rosso con una mossa di kung-fu rotea il cesto e glielo pianta dove non batte il sole, allora il lupo scappa ululando verso casa della nonna.

Immagine di Cappuccetto Rosso che incontra il lupo.

– Mascitelli! Apprezzo la tua libera interpretazione, ma cerca di moderare i termini e di attenerti alla favola classica! – lo rimproverò Zani.

– Ok, prof... tranquillo. Sesta scena. Il lupo va dalla nonna. Allora... il lupo parte a razzo e va a casa della nonna, che è sorda come una campana e non lo sente arrivare. Quindi il lupo entra e se la mangia tutta intera.

Immagine del lupo che ingoia la nonna.

– Settima scena: lupo travestito da nonna. Arriva Cappuccetto Rosso, che entra, vede la nonna che è un po' strana, allora gli dice ma che nasone che hai e il lupo risponde è per annusarti meglio, e lei gli dice ma che piedoni puzzolenti che hai e il lupo risponde ma pensa ai tuoi, di piedi fetenti, e lei zuccona continua ma che dentoni che hai, e lui risponde è per papparti meglio. Ottava scena: il lupo se la mangia.



Immagine di Cappuccetto Rosso davanti al letto, con il lupo vestito da nonna. Click su AVANTI. Immagine del lupo che si mangia Cappuccetto Rosso.

– Nona scena: arriva il cacciatore. Fortuna sfacciata, passa proprio in quel momento un cacciatore munito di fucile a pompa, sega elettrica e bombe a mano che capisce tutto. Decima scena: il cacciatore riempie di mazzate il lupo e gli apre la pancia e tira fuori Cappuccetto Rosso e la nonna. Fine.

Immagine del cacciatore che imprigiona il lupo, click su AVANTI, immagine del cacciatore che libera nonna e bambina.

Nonostante l'esilarante esposizione del compagno, Roberto era un po' deluso. Frabboni quasi gli lesse nel pensiero: – Certo che se è questo il videogioco che faremo, siamo messi male...

Mira, nell'altro tavolo, sembrava un po' annoiata. Elia invece si era goduto lo spettacolo di Mascitelli e faticava a smettere di ridacchiare.

Zani riprese a spiegare: – Allora, ragazzi. Quella che abbiamo appena visto non è altro che una sequenza lineare di scene. Cioè una scena dopo l'altra, come le vignette di un fumetto!

Isotta Tosi alzò fulmineamente la mano.

– Parla pure, Tosi – la invitò Zani.

– Le scene sono quei rettangoli a forma di ciak che si vedono sullo schermo, giusto?

– Proprio così. Quei ciak sono le scene delle quali sto parlando. Tutte in fila, una dopo l'altra, senza interattività.

Isotta si mostrò soddisfatta.

Zani continuò: – Adesso invece proviamo a inserire un po' di interattività!

– Posso andare a posto, prof? – chiese Mascitelli.

– No no, rimani pure qui in piedi – rispose il professore.

– Anzi, inseriamo un bivio nella storia, cioè un punto dove il giocatore può scegliere che cosa fare! Tu dove lo metteresti, per esempio, Mascitelli?

– Ok... be', direi nel punto dove Cappuccetto Rosso decide di entrare nel bosco.

– Esatto, Mascitelli, vedo che hai capito. Ora torna al tuo posto e vedi di stare buono e muto come una tomba. Altrimenti ti faccio recitare Cappuccetto Rosso dieci volte di fila, chiaro?

Mascitelli tornò silenziosamente al proprio tavolo.

– Caricate il progetto CAPPUCETTO ROSSO 2 – disse Zani. Sugli schermi apparve la stessa fila di rettangoli-ciak disposti in orizzontale, ma stavolta con una differenza: dalla quarta scena partivano due segmenti, non più uno solo. Il primo segmento portava, come prima, alla quinta scena, quella dell'incontro con il lupo. Ma il secondo segmento portava a un'altra scena, posizionata sotto le altre. Da quella scena ne seguivano, in maniera lineare, altre tre, sempre collegate tra loro da un segmento.





– Ecco il bivio! – disse Zani indicando la quarta scena, nel punto in cui nascevano i due segmenti. – In CAPPUCETTO ROSSO 1, i link erano singoli. Il *link* è la connessione tra una scena e l'altra. Ogni volta che premevamo il bottone AVANTI, attivavamo un solo link, con l'unica possibilità di andare avanti e basta. In CAPPUCETTO ROSSO 2, invece, c'è una differenza rispetto a prima.

In basso, infatti, non appariva più il bottone AVANTI, ma ce n'erano altri due. Il primo era PERCORRI IL SENTIERO CORTO ED ENTRA NEL BOSCO, il secondo era PERCORRI IL SENTIERO LUNGO ED EVITA IL BOSCO, che proponeva un percorso alternativo nella storia. Il bivio, appunto.

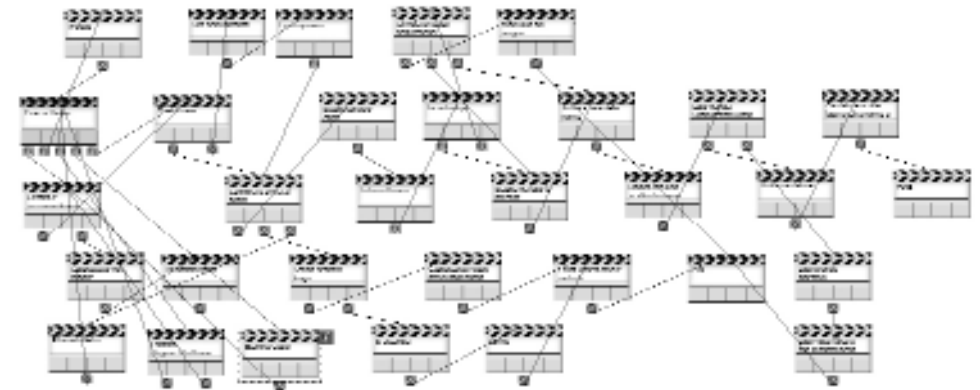


Zani cliccò il secondo bottone: sullo schermo apparve l'immagine di Cappuccetto Rosso che percorreva il sentiero lungo. Poi, nella scena successiva, l'incontro con la nonna ovviamente senza il lupo e infine le due che si mangiano tutte le leccornie.

Frabboni disse a Roberto: – È proprio come nel librogame che ti ho prestato! A fine pagina ti dice di saltare alla pagina X o a quella Y a seconda di che cosa vuoi fare!

Zani continuò: – Visto? La storia è diventata interattiva! Certo, in modo ancora estremamente semplice. Ora caricate CAPPUCETTO ROSSO 3!

Sullo schermo apparve lo schema delle scene di prima, compreso il bivio, ma ulteriormente arricchito da altri bivi in molti punti della storia. Addirittura da alcune scene partivano tre segmenti. Cioè dei trivi. Lo schema che prima era stato lineare ora era diventato una matassa ingarbugliata, talmente ampia che non entrava nello schermo e bisognava, per vederla tutta, usare le barre di scorrimento della finestra.



Zani osservò orgogliosamente l'entusiasmo che tornava a rifiorire sui volti di tutti: – Questo schema si chiama flusso, o meglio diagramma di flusso, che in inglese si dice *flow chart*. Qui nell'Inventastorie è chiamato *storyboard*. Vediamo com'è diventata la storia interattiva adesso.



Già nella prima scena, apparivano vari bottoni: ESAMINA CAPPUCETTO ROSSO, ESAMINA CESTO, PRENDI CESTO, ESCI DI CASA.



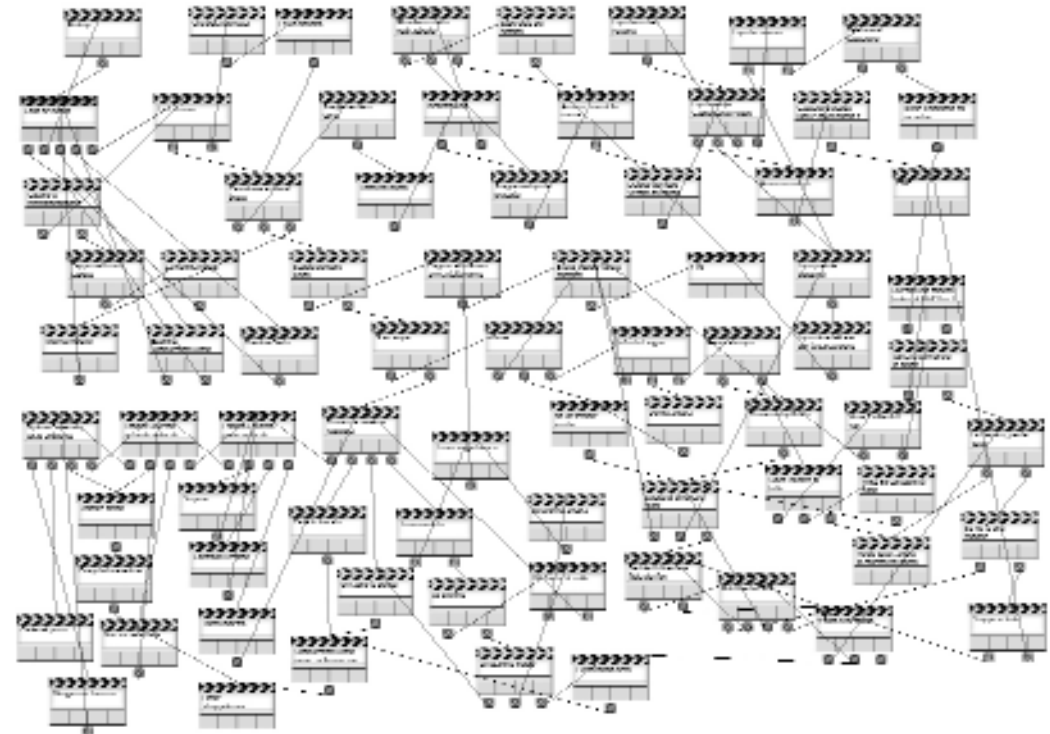
Mariani si girò verso Roberto e commentò: – Be’, comincia a sembrare un adventure!

Era vero: nonostante la grafica fosse rimasta la stessa, cioè fatta di immagini piuttosto grezze e mal rifinite, le possibilità di scelta per il giocatore erano largamente aumentate! Certo, *Il Conte* ne offriva molte di più, però era comunque un inizio. Roberto sentiva crescere dentro di sé, a ogni scena e bivio che apparivano, una sensazione di scoperta.

La storia interattiva era diventata molto complessa: Cappuccetto Rosso poteva tornare indietro, scegliere più strade nel bosco, dialogare con il lupo, usando svariati argomenti. Peccato che l’interazione fosse composta solo dai bottoni (ognuno corrispondente a un link) nella parte inferiore dello schermo.

– Bene, ragazzi – disse Zani. – Ora caricate CAPPUCETTO ROSSO 4.

Uno schema ancora più complesso apparve sullo schermo. Le linee dei link questa volta erano anche blu, oltre che nere.



Il professore cliccò VEDI STORIA. Apparve la solita scena iniziale, ma con una differenza: non c’erano più bottoni sullo schermo. In compenso, muovendo la freccia, essa si trasformava in una manina, ogni volta che sorvolava un elemento dello schermo.



Per esempio, quando andava sopra Cappuccetto Rosso, appariva la manina e una piccola scritta ESAMINA CAPPUCETTO ROSSO, che nel progetto precedente appariva come bottone. Allo stesso modo, la manina trascinata sulla porta indicava ESCI DI CASA, e così via.



– Tutti i bottoni sono stati trasformati in *aree attive*. Vedete? Per selezionare un'azione (e il link relativo) ora possiamo direttamente cliccare l'oggetto sullo schermo. Non male, eh?

Inoltre c'era una musicchetta di sottofondo, e cliccando i vari elementi si sentivano degli effetti sonori, come il cigolio della porta quando si usciva di casa, oppure il suono del vento sul prato.

Roberto si accorse di avere un sorriso stupido sulle labbra, mentre osservava lo storyboard ed esplorava l'ambiente della casa di Cappuccetto Rosso 4. E non solo: Cappuccetto Rosso si muoveva, ogni tanto girava la testa. Anche la madre era animata, seduta su una sedia mentre gesticolava.



Zani, gironzolando tra i tavoli, vide Roberto che si era soffermato su quel particolare e gli spiegò: – Sia Cappuccetto Rosso sia la madre, ora, sono degli *sprite*. Ovvero delle immagini ritagliate e sovrapposte all'ambiente che fa da sfondo. Come vedi l'immagine è animata. È un piccolo file grafico, molto semplice, ma composto da vari fotogrammi, o *frame*, come quelli di un cartone animato: sono tante immagini che in rapida sequenza danno l'impressione dell'animazione. E bisogna disegnarle una per una!

Roberto annuì e chiese: – Ma questi frame si possono disegnare e animare con l'Inventastorie?

– No – rispose il professore. – Si deve usare un altro programma, molto semplice. Anche per gli effetti sonori bisogna far ricorso a un programma esterno.





Frabboni, con sguardo interrogativo, domandò: – Ma quanti programmi diversi bisogna usare per fare un videogioco?

Zani rispose che ne servivano pochi se si faceva qualcosa di semplice, molti se si voleva fare qualcosa di simile a quelli con cui giocavano solitamente loro.

– Ma è complicatissimo! – esordì Martina Giusti dal tavolo di fianco.

Judicael Senghor, seduto all'altro lato, continuò: – Ma dovremo imparare tutti questi programmi? Mio fratello mi ha un po' insegnato a usare IperVideo, che serve a montare i video. E ci ho messo quasi un mese a imparare da solo! Ehi prof, è sicuro che avremo il tempo di fare tutte queste cose?

Judicael era senegalese e, oltre a essere imbattibile in qualsiasi sport e a correre al doppio della velocità di tutti gli altri, era anche bravissimo in educazione artistica, avendo un talento innato per le arti visive.

Zani sorrise e disse: – Hai perfettamente ragione, Judi. Infatti useremo l'Inventastorie che consente di fare qualcosa di completo senza dover ricorrere ad altri programmi. Poi, chi se la sente e chi ne è già un po' capace, potrà utilizzare anche altri programmi per elaborare ulteriormente i vari media.

Il professore tornò alla cattedra e disse: – Bene, avete visto quello che si può fare con l'Inventastorie. Ora posso darvi finalmente il compito per le vacanze!

Un mugolio sommesso si alzò da tutta la classe, poco entusiasta all'idea.

– Dovrete pensare al progetto che ognuno di voi, con il suo gruppo, realizzerà. Fatevi venire in mente una storia. Siete liberi di ideare quello che volete. Poi dovrete pensare alla grafica.

Potrete fare disegni su carta e poi scannerizzarli. Oppure disegnare direttamente a computer usando programmi come Photopaint. Se preferite utilizzare le foto, potrete farle con una macchina digitale e poi usarle come immagini per le scene. Ma se non siete in grado di fare nessuna di queste cose non c'è problema, potrete sempre usare vari materiali già pronti contenuti nell'Inventastorie.

Tutta la classe prendeva appunti rapidamente.

– Potrete inserire dei file musicali – continuò il professore. – E anche effetti sonori, per esempio il beep di un clacson o il din don di una campana. Ma non solo. Quelli tra voi più arditi potranno dare voce ai vari personaggi, tramite i doppiaggi. È facile: basta registrare la vostra voce allo stesso modo degli effetti sonori.

Suonò la campanella.

– Bene, ragazzi! – disse il professore. – Buone vacanze, riposatevi e pensate a quale videogioco farete. Ci rivediamo a gennaio.

Roberto era esaltato. Si poteva fare davvero un videogioco! E lui l'avrebbe fatto.

Nel buio della notte, Roberto fissava il soffitto della sua camera. A pochi metri da lui, suo fratello Lorenzo, che era appena rientrato dopo una serata con gli amici, ronfava rumorosamente.

Il pomeriggio dopo l'ultimo giorno di scuola era trascorso lento. Roberto non vedeva l'ora di ritornare a Novocastro. La famiglia Stanzani sarebbe stata ospite per tutte le vacanze nella grande casa dei nonni materni.



Erano passati ormai quattro mesi da quando si erano trasferiti in città, ma a Roberto sembravano quattro anni. Erano successe tante cose.

Vincenzo, suo babbo, si era ben inserito al lavoro e arrivava sempre poco prima di cena, lavorando fino a tardi. Mamma Carla aveva iniziato a lavorare come impiegata part-time. Lorenzo, quando non era a scuola, passava quasi tutto il suo tempo con i nuovi amici del liceo.

Roberto non riusciva a dormire. Pensava ai suoi compagni di scuola, a Mira, con la quale dalla festa di Elia praticamente aveva parlato pochissimo, anche se non perdeva occasione di guardarla quando lei non se ne accorgeva.

Ma soprattutto pensava ai videogiochi. Altro che fumetti! Altro che supermega-quaderni delle mappe! Aveva trovato una nuova dimensione, il modo per dare corpo, finalmente, a tutti i mondi immaginari che sentiva dentro di sé. Ah, se solo avesse avuto un computer tutto suo! Ma era ormai lontano il tempo in cui scriveva le lettere a Babbo Natale.



11

Caronte

La mattina dopo, alle 8 e 59 minuti, Roberto arrivò davanti a casa di Elena, che già lo stava aspettando in strada, con un sorriso splendente come il sole appena sorto dietro le colline.

– Sei pronta? – chiese Roberto.

– Sono supermega-pronta! – rispose Elena con entusiasmo.

– Ho inserito nella macchina fotografica la memoria da due gigabyte! Così potremo fare tutte le foto che vogliamo!

– Io invece ho portato il supermega-quaderno delle mappe! Se ci vengono in mente delle idee per il progetto, ce le potremo annotare subito!

– Direi che non ci manca proprio niente! – esclamò Elena.

– Andiamo allora! – disse Roberto. – La rocca ci aspetta!

Novocastro era un borgo di origini medioevali, sorto intorno al castello della nobile famiglia locale: la rocca, appunto, costruita sulla vetta di una collina e circondata da massicce mura. Per accedervi si passava sopra un ponte di mattoni che conduceva al portale principale, dentro al quale vi era la portineria, presidiata dal bigliettaio-guardiano-guida-carpentiere-elettricista-custode, insomma il tuttofare Caronte.



La rocca, che dominava il paese, durante le feste natalizie non aveva molti visitatori. A quell'ora, praticamente nessuno. Nonostante ciò, Caronte era al suo posto dietro al vetro.

– Dobbiamo entrare senza farci vedere! Solo così potremo fare le foto indisturbati! – disse Elena, acquattata al riparo del muraglione insieme a Roberto, che aggiunse: – Camminiamo radenti al muro, silenziosamente passiamo chini davanti alla portineria. Poi, da lì, giriamo l'angolo e attraversiamo il piazzale come razzi. Ok?

– Ok, supermega-socio. Andiamo!

I due si mossero rapidi lungo il muro, fino a passare sotto l'apertura di vetro della portineria. Si sentiva un respiro pesante, che unito a un misterioso ronzio diventava cavernoso, ultraterreno. Roberto ricordava Caronte, questo anziano signore, dal carattere solitario e con la voce profonda intrisa di un ruvido accento montanaro. Da piccolo gli faceva anche un po' paura, con quello sguardo incendiario e l'espressione di chi ti sta esaminando più di quanto vorresti.

Elena, accovacciata proprio sotto alla finestra con le orecchie tese, continuando a udire invariato il suono regolare del pesante respiro di Caronte fece a Roberto il segno di seguirla. Sgattaiolarono dietro l'angolo e lesti come volpi attraversarono il piazzale, fino a nascondersi dietro le colonne dell'edificio centrale.

Era giunta l'ora di espugnare la rocca. Quella sì che era un'avventura!

I vari saloni erano poco illuminati, ma Roberto ed Elena si muovevano scattando foto, da un angolo all'altro, rapidamente. Roberto era un po' inquieto. Decise di fermarsi un momen-

to per riguardare gli scatti e si accorse che la maggior parte di essi erano mossi. In più c'era questa sensazione di disordine, di mancanza di progetto, che turbava Roberto.

– Così non va, con queste foto non ci potremo mai fare niente! Sono tutte sfocate. E poi abbiamo fatto tanti particolari... gli affreschi, le armature, gli arazzi, i pavimenti. Ma non si capisce nulla... come potranno mai essere usate per ricreare un ambiente esplorabile?

Elena soppesò le parole di Roberto, e poi si arrese: – Uhm... mi sa che hai supermega-ragione. Qui non ci caviamo un ragno dal buco... –. E poi, dopo una piccola pausa di riflessione, disse: – Senti, facciamo così. Andiamo nei sotterranei passando dalla scala interna della cappella. Una volta arrivati là sotto fotografiamo tutto il percorso dall'inizio alla fine, cercando di immaginarci come potrebbe venire nel videogioco. Che cosa ne dici?

Roberto era convinto a metà, ma si dichiarò d'accordo.

Infilarono quindi la scala ripida. A ogni gradino, l'ambiente si faceva più buio. Gelidi spifferi generavano strani suoni che sembravano voci provenienti dall'oltretomba. Elena e Roberto sentivano montare un certo timore inconscio. Una paura pazzesca, per dirla in altri termini. Ma, nonostante questo, continuarono a scendere fino ad arrivare ai sotterranei. Fu necessario accendere la torcia elettrica, che provvidenzialmente Roberto aveva portato con sé.

Proseguirono nella quasi oscurità per qualche metro, finché non si trovarono in uno stretto atrio illuminato da una strana luce proveniente dall'alto. Sopra di loro, un pozzo dalle cui pareti spuntavano chiodi e lame.



– Il pozzo dei rasoi! – rantolò Roberto con la voce strozzata. – Siamo finiti sotto il pozzo dove nel Medioevo buttavano i condannati a morte... qui è dove si accumulavano i cadaveri fatti a pezzi!

Mentre diceva questo, vide davanti a sé, sporgenti dal muro, dei teschi frantumati che lo fissavano minacciosi. Urlò, subito imitato da Elena che girò sui tacchi veloce come una trottola per tornare indietro. Ma la via d'uscita era chiusa. Una sagoma minacciosa gli si parava davanti, brandendo nell'ombra una catena piena di artigli metallici.

– Ma che cosa ci fate qua sotto al buio, voi due? – disse Caronte, mentre infilava in un interruttore a parete una delle tante chiavi appese alla catenella che teneva sempre attaccata ai pantaloni. Il sotterraneo si illuminò di una luce calda proveniente da faretti nascosti dietro alcune pietre, quelli che un attimo prima sembravano teschi frantumati.

Roberto, avendo capito di non essersi imbattuto nella Sentinella delle Tenebre ma solamente nel guardiano della rocca, tirò un sospiro di sollievo, anche perché Caronte tutto sembra tranne una persona cattiva e pericolosa. La sua voce profonda era calma e benevola, e lo sguardo attento raccontava una grande saggezza e un cuore pieno di buoni sentimenti.

Caronte proseguì: – Mi sembrava di aver sentito qualcosa all'entrata. Infatti sono venuto a fare un giro apposta.

Roberto, che si sentiva già tranquillizzato, rispose: – Ecco... vede, avevamo bisogno di fare alcune foto per la scuola...

– Ma perché non siete semplicemente venuti a chiederme-
lo? In questi giorni non c'è un'anima che viene a visitare la rocca, sono sempre solo. Non ci sarebbero stati problemi...

– Avevamo paura che fosse vietato – rispose Elena.

Caronte la guardò come si guarda un marziano: – Vietato? Mah! Su, ora venite con me, così mi potrete raccontare bene quello che vi serve!

Una volta arrivati nella portineria, Roberto raccontò la sua idea. Incredibilmente, Caronte ne fu entusiasta. Li fece sedere, proprio dove lui stava quasi tutto il tempo ad attendere i rari visitatori, e aprì un computer portatile. Ecco che cosa faceva quel ronzio! Il computer di Caronte, non i suoi polmoni cavernosi!





– Questo PC è la mia salvezza, con tutto il tempo che passo qui da solo... E ora vi faccio vedere una cosa... –. Premette qualche pulsante sulla tastiera e sullo schermo apparvero alcune bellissime foto della rocca, scattate sia all'esterno sia nell'interno. La luce era perfetta e la definizione ottima. Altro che le loro foto mosse!

– Io mi diverto moltissimo a fare tutte queste foto, che poi uso per aggiornare il sito della rocca. Chi viene a visitarla, spesso e volentieri è perché ha visto il mio sito!

Roberto era doppiamente contento. Prima di tutto perché la situazione si era risolta e il guardiano non li aveva sgridati. Poi perché stava vedendo le foto che lui stesso avrebbe voluto scattare. Si mise quindi a tempestare di domande il vecchio Caronte: – Ma come ha fatto a fare delle foto così belle? Noi ci abbiamo provato ma sono venute tutte mosse!

– Be', prima di tutto voi le avete fatte con il flash, senza che io vi accendessi le luci – disse, rimproverandoli bonariamente. – Inoltre, perché uso una macchina fotografica semiprofessionale montata su un treppiede, così se ne sta bella ferma e gli scatti non vengono mossi!

Vedendo le facce deluse dei due ragazzi, aggiunse: – Anche la vostra macchina va benissimo, però è più adatta ad altre ambientazioni. Meno luce c'è, più dovrete stare immobili. Quindi inevitabilmente qui vi saltano fuori foto un po' mosse, dato che nella rocca la luce è poca. Specialmente se io non accendo le luci... Ma ora spiegatemi meglio il vostro progetto!

Roberto questa volta glielo descrisse per filo e per segno, mostrando anche le mappe sul supermega-quaderno, con Elena che interveniva per suggerire le idee che avevano avuto

e che ancora non avevano trascritto. Caronte ascoltava attentamente e osservava i disegni. Infine, raccolse la borsa con la macchina fotografica e il treppiede e disse: – Bene, andiamo.

– Andiamo... dove? – chiese Roberto.

– A fotografare il Castello dell'Ade, naturalmente!

Caronte posizionava il treppiede e accendeva le luci giuste, per ottenere il massimo effetto scenografico. Elena perlustrava ogni angolo in cerca di dettagli utilizzabili nel gioco, mentre Roberto diligentemente abbozzava gli ambienti e ne disegnava velocemente i particolari.

Caronte aprì molte stanze generalmente inaccessibili al pubblico, che Elena e Roberto esploravano per suggerire i migliori scatti.

Era quasi ora di pranzo, quando i tre si trovarono di nuovo in portineria davanti al computer di Caronte.

– Ecco fatto – disse l'anziano custode. – Le foto sono tutte scaricate sul PC.

Le scorsero rapidamente, dato che era già tardi e i ragazzi sarebbero dovuti ritornare alle rispettive case per il pranzo. Roberto era entusiasta. Caronte aveva fatto delle foto magnifiche. Anche Elena era fuori di sé dalla contentezza: non le sembrava vero di aver partecipato alla produzione di materiale di così alta qualità. Professionale. Roba seria!

Caronte estrasse il DVD-ROM che aveva masterizzato, in cui aveva caricato tutte le foto fatte durante quella mattina. Poi lo consegnò ai ragazzi.

– Ecco qui. Fatene buon uso, e quando avrete finito il videogioco, spero passiate a farmelo vedere.



Roberto prese il disco argentato dalle mani dell'anziano uomo come se fosse un dono divino. Infine Caronte aggiunse: – Ora andate, altrimenti si raffredderà il pranzo! Ah, un'ultima cosa. Il mio vero nome è Alfredo – e diede un paterno buffetto sulla guancia di Roberto.

I ragazzi, sorridendo, si incamminarono sul ponte di mattoni e intanto l'imponente figura di Alfredo-Caronte era ormai tornata dietro il vetro.

I giorni a Novocastro trascorsero rapidamente, e così le vacanze natalizie. A Roberto però sembrò passato tantissimo tempo, considerando quanto era riuscito ad avanzare nel suo progetto. Ora aveva un pensiero, anzi due. Entrambi legati al ritorno a scuola e al laboratorio sui videogiochi del professor Zani. Il primo riguardava direttamente il progetto. Sentiva di avere chiare tante cose, tanti dettagli, ma ancora gli sfuggiva la struttura completa del gioco. Certo, aveva disegnato mille mappe, che però non riusciva a valutare nella loro complessità. E da qui arrivava il secondo pensiero: poteva essere sicuro che il Castello dell'Ade andasse bene a tutti quelli del suo gruppo? Lo preoccupava specialmente l'idea di dover lavorare con Isotta Tosi, abituata a essere la prima della classe e a dirigere tutti gli altri a bacchetta. Questo perlomeno succedeva con la sua compagna di banco, praticamente la sua assistente, Rossella Menegatti. Se non fosse stata d'accordo?

Speriamo bene, pensò Roberto.



Il supermega-autore: Ivan Venturi

Sono nato a Bologna nel 1970, quando ancora i videogiochi non esistevano o quasi. Da piccolo volevo fare l'inventore ma poi, dopo aver conosciuto i cartoni animati giapponesi come *Goldrake* e *Mazinga*, decisi di diventare disegnatore di fumetti e il mio hobby diventò, appunto, fare fumetti. Riempivo quaderni su quaderni con le storie dei miei personaggi, con mostri e astronavi proprio come il protagonista del libro, Roberto, realizza i suoi supermega-quaderni.

Poi verso la fine degli anni Settanta cominciarono ad apparire nelle sale giochi italiane i primi veri videogiochi, come *Space Invaders*, *Asteroids*, poi *Pac-Man* e *Donkey Kong*. E poi, andavo alle scuole medie, quando ebbi l'occasione di giocare il mio primo adventure, *Il Conte* di Scott Addams, totalmente "scritto", cioè tutto testo, senza neanche un piccolo disegno. A quel punto, scoprii un mondo. Capii che la mia missione di vita sarebbero stati i videogiochi. Ma non giocarli. Farli. Solo con i videogiochi avrei avuto la possibilità di creare mondi "vivi", "interattivi", dove realmente ci si poteva immergere e vivere nuove avventure.

Alla fine della terza media vinsi una borsa di studio e finalmente riuscii a comperare il mio primo computer, un Commodore 64, sul quale iniziai subito a programmare videogiochi: *adventure*, naturalmente!

Era un divertimento nel quale spendevo praticamente tutto il mio tempo libero. Ebbene sì: ero un *nerd* con i fiocchi!

Però, grazie a un amico comune, fu proprio con quei videogiochi che mi presentai a Francesco Carlà, giovane giornalista che aveva idee decisamente interessanti sul futuro dei videogiochi italiani.

Potendo sempre contare sull'aiuto tecnico di mio fratello maggiore Mirko, dopo un paio di anni, in cui realizzai un po' di videogiochi sempre migliori ma ancora acerbi per una pubblicazione, scrissi *Bowls* (Bocce!) il primo videogioco di quella che sarebbe diventata la prima software house italiana, la Simulmondo.

Realizzai vari videogiochi, tra i quali *Italy 90 Soccer* e *F1 Manager*, che qualcuno ancora ricorda, fino a diventare direttore di produzione dell'azienda.

Producemmo tantissimi videogiochi, tra i quali gli arcade-adventure di Dylan Dog e Diabolik, finché nel 1994, con l'instimabile supporto di mia madre, mi misi in proprio fondando una mia azienda attraverso la quale mi avvicinai sempre di più a un utilizzo "non convenzionale" dei videogiochi. Cioè: videogiochi da edicola, videogiochi promozionali, infine videogiochi educativi. Lavorai come consulente e produttore esecutivo di tantissimi tipi di videogiochi diversi finché, nel 2003, fondai insieme a Max Di Fraia la mia società attuale, Koala Games, con la quale mi sono specializzato in simulatori di guida, educazione stradale, educazione ambientale e tanto altro. E anche, ma questa è storia recente, *adventure*.

Ora sono sposato, ho due bellissimi bambini e continuo imperterrito a FARE VIDEOGIOCHI!



Inventastorie

L'*Inventastorie*, ideato e prodotto da Koala Games, è un semplice ma potente software che consente di costruire storie interattive, utilizzando i materiali grafici interni al programma oppure inserendone di nuovi (foto, audio, disegni, filmati ecc).

Una *storia interattiva* è una serie di *scene* contenenti suoni, immagini o video, collegati tra di loro da link, che possono essere visualizzati come *bottoni* oppure come *aree attive*. I link creano l'interattività della storia e danno anche la possibilità di scegliere quale azione compiere in una determinata scena.

Lo *storyboard* è il flusso della storia dove si definiscono le scene e i loro link, e dove si può associare un *testo*, un'*immagine* esterna, un *collage*, un file *audio*, un file *video* a ogni scena.

Alla fine del lavoro, è possibile pubblicare la propria storia interattiva (generando il *player*), e poi copiarla su una chiavetta USB o masterizzarla su un CD-ROM, per poterla eseguire autonomamente sul PC senza l'*Inventastorie*.

Una storia interattiva può essere usata per creare un semplice adventure. Provate a caricare dall'*Inventastorie* il gioco d'esempio *Il Mistero della Rocca Oscura*. Curiosate nello storyboard, cliccando le varie scene per vederne le proprietà. Vedrete cosa si può fare con i semplici strumenti a disposizione!

Sul CD-ROM trovate il file del manuale in formato PDF. Vi consigliamo di leggerlo! È molto chiaro e vi metterà rapidamente in condizione di realizzare i vostri videogiochi!

Magari saranno videogiochi semplici e piccoli. Però li avrete fatti voi. E questo cambia tutto.

Buon lavoro!



Indice

1. Addio Novocastro!	p. 5
2. La nuova scuola	p. 8
3. A casa di Frabboni	p. 19
4. Mi sa che mi piace una ragazza...	p. 23
5. Galactic Androids	p. 30
6. Un lavoro molto complicato	p. 41
7. Il Conte	p. 50
8. Un'avventura al Museo della Scienza	p. 61
9. Cappuccetto Rosso... al bivio	p. 67
10. Il Supermega-Quiz della supermega-amica	p. 85
11. Caronte	p. 97
12. Inventiamo un videogioco!	p. 105
13. È ora di scegliere	p. 115
14. Ogni cosa ha il suo nome	p. 124
15. Lo storyboard	p. 130
16. Una specie di magico libro	p. 140
17. I magnifici otto	p. 147
18. Da grande devi fare videogiochi!	p. 155
19. Le apparenze ingannano	p. 158
20. Il lavoro è finito	p. 164
21. Un lucchetto in gola	p. 168
22. Una sorpresa supermega	p. 175
<i>Glossario</i>	p. 183
<i>Il supermega-autore Ivan Venturi</i>	p. 188
<i>Inventastorie</i>	p. 190

Finito di stampare
nel mese di novembre 2009
presso Gruppo Manservigi, Monsano (AN)
Fotolito: MGP s.r.l., Bologna

gradoZero edizioni
via Broccaindosso 2/2, 40125 Bologna, Italia
tel. 051 8553831
e-mail: info@gradozeroedizioni.com
www.gradozeroedizioni.com