



Il Team della Dedalomedia. A sinistra il grafico Enrico Grammatica, al centro il programmatore Alberto Cobre e infine Luigi Alberton, il "filosofo" del gruppo.

Un mistero tutto italiano

Una grande avventura tutta italiana per Macintosh è stata appena ultimata: *Evocation*. K è andata a scambiare quattro chiacchiere con i suoi eccentrici e poliedrici ideatori che sembrano avere le idee molto chiare sul prezzo che dovrebbero avere i videogiochi.

Cittadella. Immersa tra il verde dell'allegria campagna veneta, una graziosa villa circondata da giardino rivela, sulla facciata, una piccola insegna modernissima che poco ha a che vedere con il bucolico paesaggio circostante. Un grosso cane bianco abbaia allegro, segnalando il nostro arrivo a tutto il circondario.

Il suo nome è Mac! Un meraviglioso pastore maremmano, mascotte di *Evocation*. La Dedalomedia nasce tre anni fa come società multimediale per lo sviluppo di programmi applicativi dai contenuti più diversi. I suoi componenti si potrebbero definire in molti modi ma la parola più azzeccata potrebbe essere "eclettici". Dedalomedia è divisa in vari settori che, accumulando esperienza in campi d'indagine diversa, mettono il loro know how in un grosso serbatoio a completa fruibilità di tutte le loro molteplici iniziative.

Alla base di qualsiasi delle loro attività la parola chiave è l'IDEA. Ognuno di loro è libero di esternare tutta la sua creatività e ha la possibilità di realizzare con passione qualunque cosa gli possa balzare nella mente. Proprio così nasce *Evocation*, un gioco, una sfida che ha visto un manipolo di eroi raggiungere soddisfazioni insospettite. Il gruppo che ha programmato *Evocation* consta di tre persone: un filosofo salutista che cura l'influenza con intrugli degni di un alchimista (Luigi Alberton), un ex fumettaro (Enrico Grammatica) e, non poteva mancare, un allegrissimo programmatore (Alberto Cobre).

K: Com'è nata l'idea di programmare un gioco?

Alberto Cobre: Come nasce per tutti i programmatori. Siamo sempre stati dei grandi giocatori anche noi e l'idea di poter creare qualcosa di nostro ci aveva sempre allettato. *Evocation* nasce prima per gioco, inizialmente era

destinato a occupare solo ritagli del nostro tempo, poi, adagio adagio, ci ha impegnati allo stremo.

K: Avete avuto dei giochi trainanti che vi hanno ispirato nel vostro lavoro?

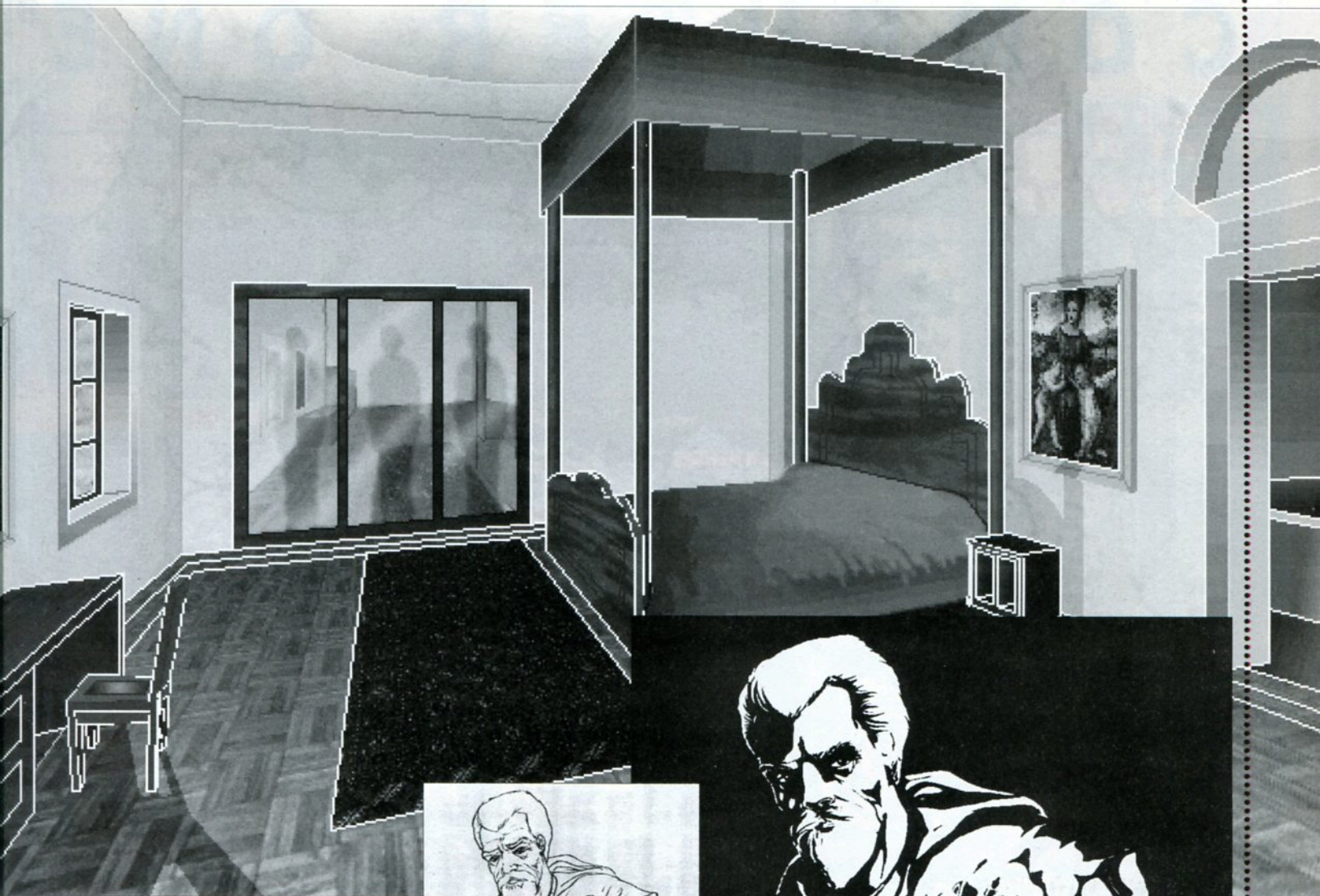
Alberto Cobre: Sì, la funzionalissima interfaccia a finestre dei vecchi giochi della ICOM Simulation, come *Deja vu* e *Shadowgate* per Mac che mi avevano tenuto incollato al monitor per tantissimo tempo. Poi non posso dimenticare le grandissime avventure testuali della Infocom in cui grande parte del divertimento era legato alla ricchissima trama.

K: La trama, elemento spesso sottovalutato nelle produzioni più recenti. Voi cosa ne pensate?

Luigi Alberton: Io sono laureato in filosofia e ho insegnato nelle scuole per parecchi anni. Poi la voglia di realizzare qualcosa, di dare sfogo alla creatività, mi ha spinto ad abbandonare questo lavoro e dedicarmi a ciò che sto attualmente facendo. Mi occupo delle sceneggiature di *Evocation* e ho cercato di creare una trama interessante e affascinante. Io penso che lo spessore della trama sia la cosa più importante per un giocatore di avventure.

Con *Evocation* ho inserito un sacco di riferimenti storici e culturali appartenenti alla nostra cultura. Storia Rinascimentale ed esoterismo si fondono in un gioco magico destinato a rivalutare il nostro passato.

Perché un gioco sia divertente non è necessario che sia a tutti i costi privo di contenuti.



In alto: la realizzazione degli ambienti è di buona qualità, soprattutto considerando le richieste hardware non esorbitanti. A lato: dallo schizzo qui sopra si è passati a questo piccolo capolavoro.



K: Perché avete scelto Macintosh per sviluppare il vostro gioco?

Alberto Cobre: Perché è una macchina che permette di sfogare la creatività in tutte le sue manifestazioni e in tempi relativamente brevi. I sistemi di programmazione esperti, aperti ed evoluti, che sono stati sviluppati per la piattaforma della Apple consentono di sviluppare risultati egregi in un tempo molto minore rispetto a quello che si dovrebbe investire programmando in C, senza per nulla tralasciare il fattore velocità. Comunque *Evocation* è già stato convertito per Windows e sarà in vendita a breve.

K: Che programmi avete usato per lo sviluppo di *Evocation*?

Alberto Cobre: Il sistema del gioco, il motore dell'interfaccia è stato SuperCard della Aldus, di cui ho riprogrammato alcune routine per disporre della velocità di cui avevo bisogno. Questo lavoro mi ha tenuto occupato per più di due mesi.

K: Quanto è durato l'intero sviluppo di *Evocation*?

Alberto Cobre: Circa tre mesi di lavoro continuo. Un tempo relativamente breve grazie ai sistemi evoluti di cui parlavo prima.

K: E per quanto riguarda la grafica?

Enrico Grammatica: Il gioco è stato interamente disegnato su computer a parte qualche schizzo su carta per le immagini statiche. Per la villa (l'avventura è ambientata in una splendida villa) ci

siamo ispirati ai disegni della Rotonda del Palladio a Vicenza. Con un CAD architettonico abbiamo disegnato la villa poi abbiamo estrapolato delle inquadrature precalcolate su Freehand e infine le abbiamo ritoccate con Adobe Photoshop per renderle "vive". All'interno della villa noterete un sacco di vere opere d'arte appese alle pareti: sono state interamente digitalizzate!

K: Avete preso in considerazione l'uso del CD ROM come supporto per i vostri giochi?

Alberto Cobre: Per il momento no. Prenderemo in considerazione questo supporto quando la base di lettori CD installata sarà molto diffusa. Noi vogliamo che tutti possano giocare: *Evocation* funziona sui vecchi Macintosh in bianco e nero come sui Quadra a colori.

K: Avete programmi per il futuro?

Luigi Alberton: *Evocation* sarà una trilogia. Prima

dell'estate vedrà la luce il secondo episodio. Il terzo...(Alberto lo zittisce ridendo).

K: A quanto sarà venduto *Evocation* e dove sarà possibile reperirlo?

Alberto Cobre: La nostra è sempre una sfida: *Evocation* sarà in vendita prima a 20.000 lire alle fiere e poi si assesterà a un costo di 28.000. Pensiamo che a un prezzo così contenuto tutti vorranno comprarlo e non copiarlo; avere tra le mani una bella scatola lucente con tanto di manuale di istruzioni a quel credo penso che possa diminuire il fenomeno pirateria. Sembra che anche i dati in nostro possesso ci diano ragione: ne abbiamo già venduti 1300 pezzi ancora prima di poterli spedire. Il gioco è disponibile solamente presso di noi, almeno sino a quando non avremo trovato un distributore come si deve.

Massimo Triulzi