

Roma misteriosa – La Pietra nascosta

di Pascal Antonio Maria Tora



“Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem”

Christian Rosenkreutz

M : Mostra il menù di aiuto
(SPAZIO) : Inizia la storia dall'inizio
R : Continua una storia salvata
Q : Esci

**PASCAL ANTONIO MARIA
TORA**

MATRICOLA
1549839

CORSO DI LAUREA
Disegno Industriale

FACOLTÀ
Architettura

ANNO ACCADEMICO
2014/15

TESI DI LAUREA
Roma misteriosa - Nuovi modelli
interattivi per l'heritage
culturale

RELATORE
Prof. Tommaso Empler

RELATORE AGGIUNTO
Prof. Ivan Paduano

**UNIVERSITÀ LA SAPIENZA
DI ROMA**

Facoltà di Architettura
C.d.L in Disegno Industriale
Anno Accademico 2014/15

CARATTERI TIPOGRAFICI

Courier New
Minion Pro

STAMPA E RILEGATURA

Lulu.com

1. PREFAZIONE	11
2. CONCEPT	15
2.1 Heritage culturale	17
2.2 Nuovi modelli interattivi	21
3. SVILUPPO	27
3.1 Sceneggiatura	29
3.2 Gallery dei luoghi	47
3.3 Character	69
3.4 Colonna sonora	83
4. REALIZZAZIONE	85
4.1 L'avventura testuale	87
4.2 Riferimenti	91
4.3 Software	99
4.4 Programmazione	101
5. CONCLUSIONE	107
6. FONTI	111
6.1 Bibliografia	113
6.2 Sitografia	115
7. RINGRAZIAMENTI	117

A chi
questa tesi l'ha scritta,
passando per i miei pensieri,
attraverso le mie mani.

Pascal

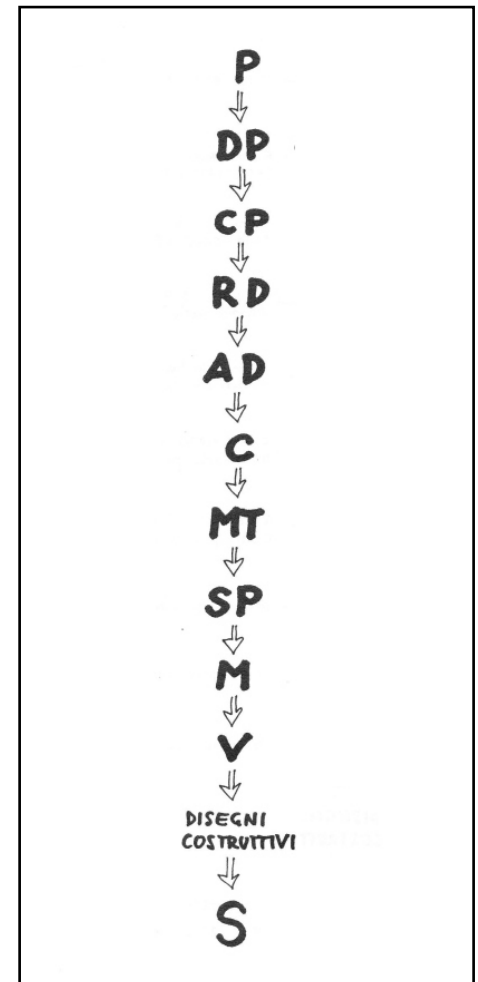
1. PREFAZIONE

La tesi *Roma misteriosa - Nuovi modelli interattivi per l'heritage culturale* è stata sviluppata per la prova finale del Corso di Laurea in Disegno Industriale.

Il prodotto sviluppato per il conseguimento della laurea è un videogioco, nello specifico un'avventura testuale: nelle prossime pagine, quindi, il *design process* illustrato sarà orientato prevalentemente verso il *game design*, sebbene tale processo non si discosti di molto da quelli finalizzati a ottenere un oggetto materiale o un allestimento.

Come per tutti i progetti, infatti, si comincerà l'esposizione del lavoro svolto partendo proprio dal concept, dall'idea che sta alla base del risultato finale, un'idea che in questo caso si può sintetizzare come l'unione dell'interattività permessa dalla tecnologia con il patrimonio culturale: partendo da una simile premessa i risultati possibili sono diversi e se si è giunti alla realizzazione di un videogioco i motivi sono da ricercare nella sensibilità, nell'inclinazione e nel background del progettista – nonché nel contesto in cui agisce – tutti elementi che influenzano il passaggio indicato come “creatività” nello schema a lato disegnato da Bruno Munari.

Dalle motivazioni, si passerà poi ad analizzare tutto il percorso che conduce alla realizzazione vera e propria del prodotto, un percorso composto da varie tappe come la trama, la sceneggiatura, la definizione dei personaggi e le musiche: determinare ognuno di questi elementi richiede un'attenta fase di ricerca e documentazione che serve sia a studiare quanto già prodotto nell'ambito in cui ci si muove, sia a trovare la giusta ispirazione per puntare alla realizzazione di un prodotto diverso, nuovo, capace di risultare innovativo offrendo un vero punto di vista alternativo e, nel contempo,



Design process di Bruno Munari: problema, definizione del problema, componenti del problema, raccolta dei dati, analisi dei dati, creatività, materiali e tecnologie, sperimentazione, modelli, verifica, disegni costruttivi, soluzione.

rimanendo familiare all'utente, come nel caso di alcuni videogiochi – che saranno trattati approfonditamente in quanto riferimenti principali per la realizzazione del videogioco *Roma misteriosa* – capaci di affermarsi come pietre miliari del genere pur conformandosi apparentemente al lungo filone videoludico in cui si inseriscono.

La sezione *Realizzazione*, infine, mostra come il concept e la parte creativa confluiscono verso la “soluzione” indicata dallo schema nella pagina precedente, passando attraverso i punti “modelli” e “verifica”: la fase di programmazione darà inizialmente vita a una versione di prova dell'avventura, la quale, dopo essere stata testata, avrà sicuramente bisogno di essere sistemata e curata sotto alcuni aspetti prima di poter essere considerata un prodotto valido.

Girando la prossima pagina si incomincerà a capire come l'intento di far conoscere e valorizzare il patrimonio culturale della Città di Roma possa portare alla nascita di una nuova storia, di tre personaggi e di un'organizzazione segreta, alla rielaborazione delle biografie di alcuni personaggi storici, alla composizione di sette brani musicali e alla realizzazione di un'opera multimediale: un viaggio lungo, impegnativo e scandito da vari step, proprio come quello che – scoprirete – intraprenderà Marcus, accompagnato da un certo Mario Netta e da un medium.

2. CONCEPT

Cos'è l'*heritage* culturale

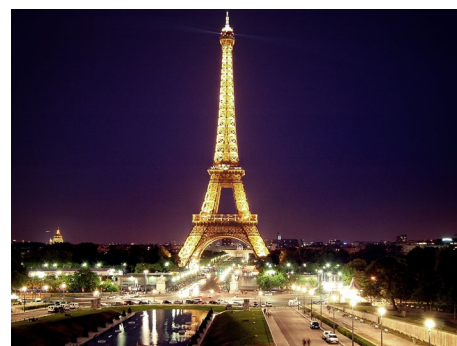
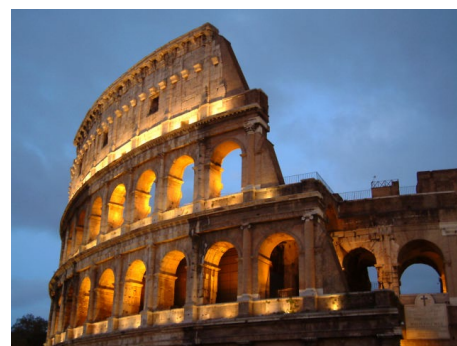
Spesso si sente parlare dell'importanza del patrimonio culturale (*cultural heritage*) e viene da chiedersi che cosa sia di preciso o a chi appartenga questo tipo di patrimonio.

Partendo dalle singole parole che compongono “patrimonio culturale”, si può dire che la prima indica una proprietà, qualcosa che si eredita, che viene tramandata dalle generazioni precedenti, e la seconda sottolinea come il tipo di lascito non sia denaro, bensì cultura, valori e tradizioni: il patrimonio culturale indica il legame, l'appartenenza a una comunità, ne rappresenta la storia e l'identità, è il legame con il passato e un ponte verso il futuro.

Patrimonio materiale e immateriale

In generale, la locuzione “patrimonio culturale” si riferisce a dipinti, disegni, stampe, mosaici, sculture, monumenti, edifici storici e siti archeologici. Però, questo concetto è anche più ampio e arriva a includere tutte le prove della creatività e dell'espressione degli esseri umani: fotografie, documenti, libri, manoscritti, strumenti, etc. Oggi fanno parte di questo tipo di patrimonio anche le città e l'ambiente naturale visto che le comunità si identificano con essi.

Oltre a quanto già detto, “*heritage* culturale” comprende anche una serie di elementi immateriali, tra i quali si fanno rientrare le tradizioni, la storia orale, le arti dello spettacolo, le pratiche sociali, le tradizioni artigianali, le rappresentazioni, i rituali, le conoscenze e le competenze che di generazione in



Colosseo, Tour Eiffel e Grande muraglia cinese: esempi di patrimonio culturale materiale.



Taranta, Carnevale di Rio e tango argentino: esempi di patrimonio culturale immateriale.

generazione vengono trasmesse all'interno delle comunità.

Tutela del patrimonio culturale

Il patrimonio culturale non è dato soltanto da elementi materiali e immateriali che vengono dal passato, ma anche da un processo proprio di tutte le società umane che, per motivi sia culturali che politici, selezionano cosa debba essere preservato per le generazioni future e cosa invece possa essere dimenticato.

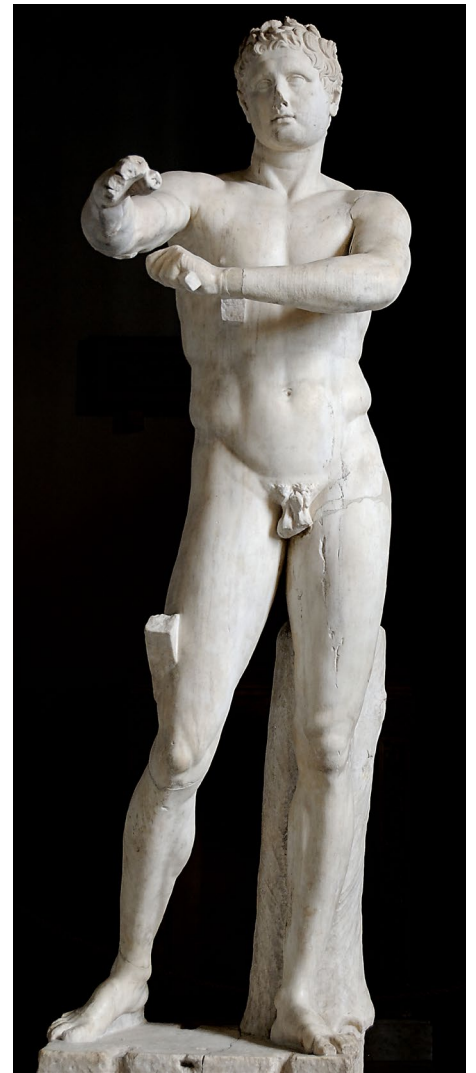
Ogni popolazione contribuisce a creare una cultura mondiale che è giusto rispettare e salvaguardare tramite leggi nazionali e internazionali. Il traffico illecito di artefatti e oggetti di rilevanza culturale, il saccheggio dei siti archeologici e la distruzione di edifici e monumenti storici causano danni irreparabili al patrimonio culturale di un Paese. Per tale motivo, l'UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) si batte dal 1954 per la protezione di questo particolare tipo di patrimonio, sottolineando l'importanza della cooperazione internazionale per raggiungere questo risultato.

Il prolema della protezione del patrimonio culturale è di vecchia data. Uno dei punti su cui si dibatte principalmente è la difficile relazione tra gli interessi del singolo e della comunità, tra i diritti privati e quelli pubblici.

Già gli antichi romani avevano stabilito che un'opera d'arte poteva essere considerata patrimonio dell'intera comunità, benché di proprietà di un singolo cittadino. Per esempio, alle sculture che decoravano le facciate degli edifici privati era

stato attribuito un grande valore artistico e per questo non potevano essere spostate, ma dovevano rimanere sotto gli occhi di tutti i cittadini

Nella sua *Naturalis Historia*, Plinio il Vecchio ha riferito che Agrippa, statista e generale romano, aveva posto l'*Apoxyomenos* di fronte ai suoi bagni termali. L'*Apoxyomenos* è una statua dello scultore greco Lisippo che rappresenta un atleta che deterge la polvere, il sudore e l'olio dal proprio corpo, con un particolare strumento ("strigile"). Quando l'imperatore Tiberio, che ammirava profondamente la scultura, ordinò che fosse rimossa dalla vista del pubblico e posta nel suo palazzo privato, il popolo romano si levò contro l'imperatore, obbligandolo a restituire l'*Apoxyomenos* alla sua posizione originaria, in modo che tutti potessero ammirarla. Oggi, il diritto di godere delle arti e di partecipare alla vita culturale della comunità è garantito dalla Dichiarazione universale dei diritti umani, documento la cui redazione fu promossa dalle Nazioni Unite, firmato a Parigi nel 1948.

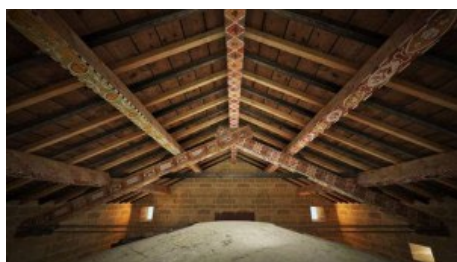


L'*Apoxyomenos* di Lisippo, copia romana di età claudia, Musei Vaticani, Roma.

La tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale è una missione che, con l'ausilio dell'informatica e delle diverse soluzioni che ne derivano, diventa sempre più dinamica e stimolante. I cambiamenti apportati dall'applicazione delle tecnologie digitali al mondo sconfinato dei beni culturali sono innumerevoli e diversi. Monumenti, opere d'arte, beni librari e addirittura edifici si trovano solo fisicamente confinati nei siti e negli istituti preposti alla loro conservazione permanente e sono invece in grado di rivivere ed essere rivissuti virtualmente nei non luoghi che il world wide web mette a disposizione di tutti gli amanti della cultura.

Oltre a questi archivi informatici, che dall'inizio del Duemila si sono evoluti nel concetto più attuale di biblioteca digitale – chiaro esempio del fenomeno sempre più diffuso della svolta informatica presa da parte delle istituzioni culturali, oggi identificate per brevità con l'acronimo ALM (Archives, libraries, museums) – esistono anche nuovi modelli interattivi per la diffusione e la valorizzazione di quanto finora è stato fatto rintrare sotto la locuzione di “heritage culturale”.

In questi ultimi anni, l'evoluzione costante delle tecnologie informatiche ha fatto sì che queste venissero coinvolte in molti settori tra i quali, come si è detto, non è mancato quello della conservazione del patrimonio culturale. Le tecnologie più recenti si sono mosse nel senso della Realtà Virtuale, attraverso la quale è possibile ricostruire ambienti immaginari o ambienti che non esistono più, come monumenti o città appartenenti a epoche passate. Grazie a essa è possibile un confronto tra quello che c'è e quello che c'era, percependo direttamente i cambiamenti causati dal tempo. Nell'ambito



In alto, Abbazia di Santa Maria di Cerrate (LE) in fase di realizzazione da parte del CETMA.

Al centro, travi lignee del XIV secolo a copertura della volta presbiteriale della Cattedrale della S.S. Assunta di Nardò (LE), lavoro del CETMA. Sopra, Cripta della Chiesa di Santa Lucia (Brindisi), lavoro del CETMA.

dei beni culturali permette di valorizzare e di rendere fruibile un ambiente di importanza storica descrivendone la sua evoluzione e mostrandone le sue caratteristiche. Quindi, le tecnologie relative alla Realtà Virtuale rappresentano un potente strumento che permette di creare e visualizzare ambienti e oggetti tridimensionali ad alta risoluzione, di interagire con gli stessi in tempo reale e di fornire una sensazione di immersione e di presenza nell'ambiente ricostruito.

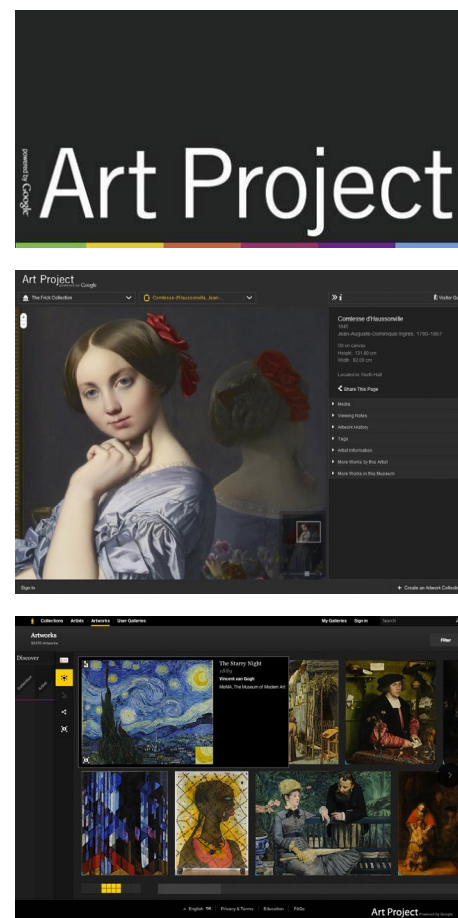
Un altro tipo di tecnologie utilizzate sono quelle di Realtà Aumentata, che consistono nel sovrapporre contenuti informativi virtuali ad uno scenario reale, arricchendo la percezione umana e consentendo l'interazione con i prototipi virtuali. Ogniqualvolta in uno scenario reale vengano introdotti contenuti informativi virtuali, dando a ciò che è virtuale la possibilità di interagire con i movimenti umani, siamo in presenza di ciò che viene definito Realtà Aumentata.

La differenza fra Realtà Virtuale e Realtà Aumentata è che, nel primo caso, ci si trova ad osservare e interagire tramite uno schermo con la proiezione di un mondo totalmente fittizio e costituito interamente da oggetti virtuali. Nel secondo caso, invece, non si è vincolati ad una visualizzazione su schermo, ma qualsiasi superficie può diventare un supporto per visualizzare il flusso video in Realtà Aumentata; ciò che viene ripreso, inoltre, è un'integrazione fra immagini reali ed oggetti virtuali.

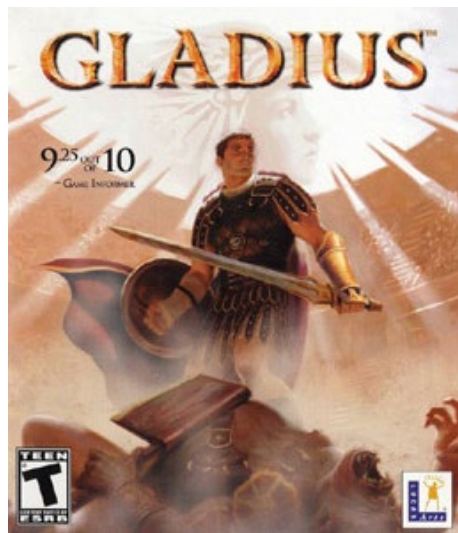
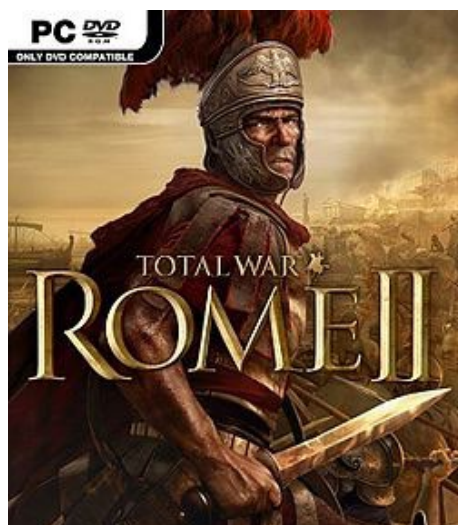
Un primo esempio di questi nuovi modelli interattivi può essere rappresentato dai risultati raggiunti dal Consorzio CETMA, capofila del progetto IT@CHA – “Tecnologie italiane per applicazioni avanzate nei Beni Culturali”. Le tecno-

logie sviluppate sono in grado di supportare tecnici, operatori ed Enti nel complesso processo di valorizzazione di un sito archeologico, di un bene museale, monumentale e culturale. Grazie ad una collaborazione sinergica tra ingegneri, architetti, informatici, modellatori 3D e professionalità accademiche, come storici ed archeologi, sono stati ricostruiti e resi fruibili molti beni pugliesi di particolare pregio storico-artistico come la Basilica di Santa Caterina D'Alessandria in Galatina (Lecce), la cripta della Chiesa della Santissima Trinità – Santa Lucia di Brindisi e la sala delle travi lignee del XIV secolo a copertura della volta presbiteriale della Cattedrale della S.S. Assunta di Nardò (LE); inoltre, l'Abbazia di Santa Maria di Cerrate a Lecce, è in corso di lavorazione. Il CETMA ha curato il rilievo e la fotogrammetria dei beni, la traduzione in geometria per la ricostruzione del modello 3D e la relativa fruizione in Real Time. Quindi, si può virtualmente navigare all'interno di questi edifici ricostruiti, esplorando affreschi, fregi, bassorilievi in 3D in modalità semi-immersiva ed interattiva.

Un secondo esempio è dato dal progetto che Google ha avviato il primo febbraio del 2011: usando la tecnologia di Street View (una caratteristica di Google Maps e Google Earth che fornisce viste panoramiche a 360° gradi in orizzontale e a 290° in verticale lungo le strade e permette agli utenti di vedere parti di varie città del mondo a livello del terreno) all'interno di musei e siti culturali di vario tipo, è nato Google Art Project, progetto che non si limita alla diffusione delle opere di interesse più “tradizionale” (pittura e scultura), ma che dà risalto anche ai repertori fotografici di maggior



In alto, logo di Google Art Project.
Al centro e sopra, schermate dell'interfaccia di Google Art Project.



Cover dei videogiochi *Total War: Rome II* e *Gladius*, entrambi ambientati a Roma.

interesse, nonché alla street-art.

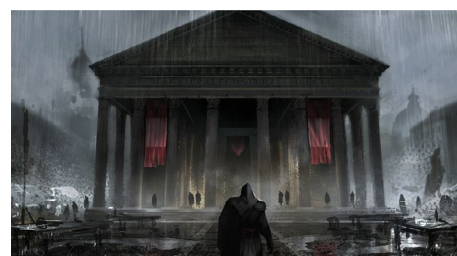
Google Art Project coinvolge numerosi fondazioni di spicco quali l'Istanbul Modern Art Museum, l'Art Gallery of South Australia, la Princeton University, il National Ballet of Canada, per citare esempi di respiro internazionale, ma non mancano all'appello musei nostrani, quali la Galleria degli Uffizi a Firenze e i romani Musei Capitolini, che si sono fatti promotori e sostenitori di un'iniziativa volta a cambiare radicalmente il nostro modo di fruire e concepire l'arte nell'era 2.0. Oltre alla digital collection stessa, quello che forse più conta sono le modalità con cui questa viene disseminata nel social-web: gli open hangout trasformati in sale museali ad accesso condiviso e la possibilità di confrontare la scansione 3D di più opere in parallelo (mentre se ne discute con altri utenti in real-time) non fanno altro che sottolineare l'importanza dell'interazione dell'utente con il patrimonio culturale.

Prendendo in considerazione la grande e crescente attenzione riservata all'interattività nella fruizione dei beni culturali, si è pensato che, per avvicinarli ai curiosi e agli amanti della cultura, si potesse utilizzare il mezzo che forse più di tutti richiede l'interazione da parte dell'utente: il videogioco.

Trasmettere ciò che è stato descritto come patrimonio materiale e immateriale attraverso un videogame significa attuare un processo di *gamification*, cioè utilizzare elementi tipici dei giochi e delle tecniche di *game design* in contesti esterni ai giochi: per fare questo, è necessario individuare luoghi, ambienti, contesti e personaggi idonei a essere "gamificati", a essere resi videogiochi nonostante la finalità diversa da quella puramente ludica.

La Città di Roma non è estranea al mondo dei videogame e in diversi casi è stata utilizzata come scenario in cui ambientare le più diverse avventure. In questo caso, però, rispettando l'intento di valorizzare il patrimonio culturale nella chiave dell'interattività, Roma è stata promossa da suggestivo scenario a protagonista di una storia che vede sotto i riflettori sette dei suoi luoghi, alcuni dei personaggi storici che l'hanno abitata e parte del suo patrimonio immateriale, come tradizioni, misteri e leggende – tutti elementi scelti per creare una trama in cui immergere il giocatore.

Il videogioco realizzato è un'avventura testuale, un prodotto indirizzato a un target di età molto vario e che, soprattutto, può essere fruito in modi diversi: si può semplicemente seguire la trama e portare avanti la storia in modo lineare, oppure ci si può perdere all'interno di ogni luogo, si può esplorare, si può indagare e arrivare così a conoscere i segreti di Piazza Venezia come del Pantheon, di Palazzo Corsini alla Lungara come di Piazza Vittorio Emanuele II.



Concept Art di *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), ambientato a Roma.

3. SVILUPPO

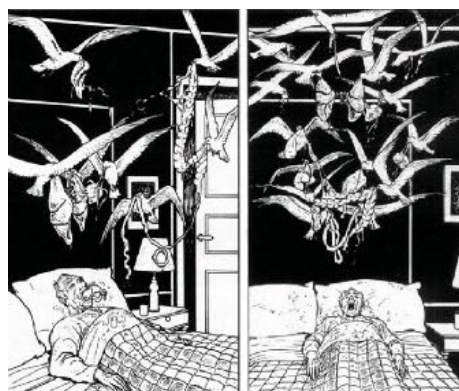
La sceneggiatura, che verrà presentata integralmente nelle prossime pagine insieme al soggetto e agli antefatti di quanto narrato nel gioco, è stata scritta prendendo ispirazione dalla storia e dalle leggende di Roma, per il motivo spiegato nel discorso relativo all'intenzione di valorizzare il patrimonio culturale affrontato nel capitolo del concept.

Il racconto parla di una Roma esoterica, una Roma nascosta, disseminata di sedi della massoneria, occupata da una società segreta derivata dall'Arcadia, e in cui non è difficile imbattersi in spiriti o artefatti di natura alchemica: proprio l'alchimia è il tema portante della vicenda.

Per scrivere una simile sceneggiatura, contestualizzata in un territorio come la Città di Roma e ambientata all'interno dei suoi edifici e monumenti, bisogna partire dalle informazioni certe, dai dati storici e prendere poi in considerazione quanto già prodotto nella direzione che si vuole intraprendere, cercando di poter sfruttare a proprio favore un immaginario che già altri hanno contribuito a formare, in modo da rendere tutto il più vero possibile.

Dalle prime ricerche è emerso subito il legame di svariati personaggi storici, legati ai temi di cui si è scelto di trattare, con la Città di Roma, come la regina Cristina di Svezia, il marchese Massimiliano Palombara oppure Giuseppe Balsamo, noto principalmente come Conte di Cagliostro. Per rendere il racconto verosimile si è scelto di piegare la biografia di questi personaggi alle esigenze della sceneggiatura e di farli interagire con il protagonista e i suoi comprimari, creati *ex novo*, in modo da sfruttare la loro credibilità.

Per i luoghi e le ambientazioni, di nuovo, è bastato studiare la storia di Roma e sfruttare i percorsi che conducono appas-



Dylan Dog numero 99, *Sinfonia mortale*, copertina e vignette interne.

sionati e turisti alla scoperta di posti poco noti o aneddoti che difficilmente vengono alla luce perché coperti da fatti storicamente più rilevanti.

Oltre a basarsi su personaggi e scenari storicamente validi, la sceneggiatura scritta per la realizzazione dell'avventura testuale deve molto anche a opere provenienti da diversi medium come libri, film, fumetti e altri videogiochi.

Per quanto riguarda la letteratura sono stati considerati due tipi di testi, quelli scritti da maghi e/o esoteristi (per esempio *Le arti magiche* oppure *Antico trattato dell'indovino e del negromante* di N. Merlino) utili a comprendere l'argomento da un punto di vista interno e quelli di scrittori di professione (giornalisti, romanzieri, trattatisti, psicologi). In quest'ultima categoria rientrano titoli come *Roma Esoterica* di Salvatore Spoto, *Roma massonica* e *Roma segreta* di Roberto Quarta e i testi e le teorie di Luigi Pruneti (studioso e saggista di esoterismo e Sovrano Gran Commendatore Gran Maestro della Gran Loggia dell'Italia degli Alam) e di Franco Baldini (direttore scientifico della Scuola di Psicanalisi Freudiana), che ha sviluppato varie teorie sulla possibile evoluzione dell'Arcadia in massoneria.

Rimanendo alla carta stampata, il nostrano Dylan Dog ha fornito degli spunti davvero interessanti per l'evoluzione della trama, principalmente con l'albo numero 99 (dicembre 1994) sceneggiato da Michelangelo La Neve e illustrato da Ugolino Cossu: *Sinfonia mortale* parla esattamente di alchimia, esoterismo e occultismo.

Tra le suggestioni derivate dal mondo televisivo bisogna ricordare principalmente *Il segno del comando*, uno sceneggiato televisivo di genere fantastico/giallo prodotto dalla

RAI nel 1971 e diretto da Daniele D'Anza, con un cast di attori che includeva Ugo Pagliai, Carla Gravina e Massimo Girotti, preso in considerazione perché ambientato proprio a Roma e per l'aura di mistero che ha saputo emanare per tutte le cinque puntate.

Passando ai videogiochi, è importante ricordare *Tomb Raider: Chronicles - La leggenda di Lara Croft* del 2000, in cui la protagonista ricorda una delle sue prime avventure a Roma alla ricerca della Pietra filosofale, e titoli più recenti presi dalla saga di *Assassin's Creed*, che mostrano Roma come un luogo ricco di segreti e manufatti relativi alla magia, all'occultismo e all'alchimia.



Scene tratte da *Il segno del comando*.

Antefatti

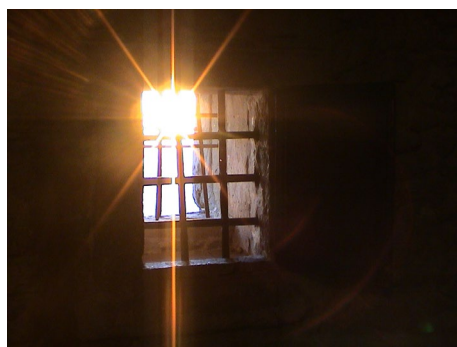
Marcus è un insegnante il cui passatempo preferito è il collezionismo di tesori che riguardano il paranormale. L'occulto lo incuriosisce e nel contempo gli incute timore che cerca di esorcizzare proprio tramite le sue ricerche. Ha incontrato vari spiriti nel corso delle sue avventure, ma ogni apparizione porta con sé un nuovo stupore.

Deciso a ripercorrere i luoghi in cui ha vissuto Giuseppe Balsamo, noto come conte di Cagliostro, uno dei più famosi esoteristi e alchimisti mai esistiti, per scoprire quanta parte di verità ci sia dietro la sua storia e quali segreti ancora nasconda, Marcus si imbatte in un eccezionale ritrovamento: alla Rocca di San Leo (Emilia-Romagna), dove il sedicente conte è morto dopo una lunga prigionia, trova un diario in cui fra' Cristoforo da Cicerchia ha citato un documento contenente le formule, le immagini e i simboli che l'alchimista aveva dipinto e inciso sulle pareti della propria cella. Cagliostro aveva rivelato i propri segreti in cambio della libertà che, però, non ottenne, perché fu avvelenato subito dopo aver trasmesso il suo sapere.

Il diario con gli appunti di Fra' Cristoforo si rivela essere un registro di una società segreta, l'Arcadia, per la quale il frate agiva. A questa società era stato inviato il documento con le informazioni fornite dal conte, documento che non giunse mai a destinazione perché durante il viaggio il messaggero fu rapinato e ucciso. Il frate aveva dovuto quindi provvedere alla realizzazione di una copia rimasta incompleta per l'impossibilità di ricordare a memoria quanto era già stato scritto. Le informazioni parziali dovevano essere rielaborate



Giuseppe Balsamo, sedicente Conte di Cagliostro. Ritratto di P. Le Gay, 1778, Versailles.



In alto, Rocca di San Leo (Rimini).
Sopra, finestra della cella di Cagliostro.

da persone istruite nelle arti occulte, ma Cristoforo aveva capito bene una cosa: a Roma era possibile ottenere la Pietra filosofale.

Soggetto

Dopo aver recuperato un registro redatto da fra' Cristoforo da Cicerchia, carceriere di Cagliostro, dal Forte di Rocca di San Leo, Marcus Search può passare finalmente alla fase finale della sua ricerca che lo aveva visto ripercorrere i luoghi in cui visse il famoso conte: a Roma, la possibilità di trovare la Pietra nascosta non sembra più solo un'illusione.

Sette i luoghi che dovrà indagare per tentare di perseguire il proprio obiettivo, per provare a ricostruire una vicenda divisa tra realtà e finzione, tra storia e leggenda. Sette: proprio come i procedimenti dell'*opus alchemicum*, il processo mirato all'ottenimento della Pietra filosofale. Ogni luogo analizzato e spogliato dei suoi segreti è per Marcus un ulteriore passo verso la conoscenza e simboleggia l'apprendimento di uno dei sette procedimenti.

Il documento trovato lascia subito capire il forte intreccio tra massoneria e alchimia e, nel suo peregrinare sul suolo romano, il ricercatore è orientato a sviscerare proprio questo legame. I posti che si troverà a indagare, però, nascondono dei segreti, così come le origini stesse della massoneria, fatta risalire erroneamente alla fine del XVII secolo. Questa organizzazione, infatti, è legata profondamente all'Arcadia, una fazione rivale molto più antica che è in possesso del documento originale di Cristoforo da Cicerchia dal 1795.

Poiché l'Arcadia controlla tutti i luoghi legati all'alchimia e all'occultismo, sa, dagli spostamenti del cacciatore di tesori dilettante, che questi non è un semplice turista e ne studia le mosse sin dai primi spostamenti nella Città eterna.

Capitolo 1 - Museo delle Anime del Purgatorio

Marcus si trova nella Chiesa del Sacro Cuore del Suffragio di Roma. Ha deciso di iniziare la ricerca dal Museo sia perché vuole vedere con i propri occhi le famose prove dell'esistenza del mondo ultraterreno sia perché intende controllare quali siano i libri su cui sono state lasciate le impronte.

Insieme alla comitiva di turisti a cui si è unito per la visita accede alla piccola stanzetta adibita a museo all'interno della Chiesa.

L'analisi dei reperti lo porta alla conclusione che non siano autentici e che come prove dell'aldilà siano piuttosto scadenti, rispetto a quelle che gli è già capitato di incontrare. Un libro, però, ne cattura l'attenzione per la descrizione e per il testo che vi è riportato, piuttosto che per il marchio lasciato con il fuoco. Infatti, il nome Schitz lo ha già incontrato in Germania, legato a quello di Cagliostro, e sa che si tratta di una famiglia di alchimisti e massoni, probabilmente davvero in grado di comunicare con il mondo terreno.

Rimasto indietro rispetto al resto del gruppo per cercare di leggere attraverso la teca, Marcus viene avvicinato da un uomo, Mario, incuriosito da tanto interesse per quell'oggetto. Il ricercatore spiega allora perché si è soffermato lì e dice che vorrebbe esaminare il testo per verificare se tra le pagine



Chiesa del Sacro Cuore del Suffragio.



Basilica dei Santi Quattro Coronati.

si nasconda qualche segreto. La sua nuova conoscenza pensa di poterlo aiutare: Mario, infatti, è un amico d'infanzia del sacerdote che custodisce il museo e sa che alcuni reperti sono solo riproduzioni, in quanto gli originali sono ancora sotto esame. Chiedendo all'amico, Mario ottiene il permesso di visionare il libro, all'interno del quale vengono invocati quattro nomi in particolare (Sinforiano, Claudio, Nicostrato e Castorio) e sull'ultima pagina è presente un enigma composto da parole e immagini.

Marcus, che conosce il rapporto tra Cagliostro e la Massoneria, sa che i quattro nomi si riferiscono ai protettori dell'associazione iniziatica e capisce che la prossima meta è la Basilica dei Santi Quattro Coronati, dove il ricercatore si dirige in compagnia di Mario, tanto curioso di sapere come evolverà questa particolare caccia al tesoro.

Capitolo 2 – Basilica dei Santi Quattro Coronati

Giunti alla Basilica, Marcus e Mario apprendono la storia dei quattro santi e perché vengano considerati protettori della massoneria: confusi con i cinque scalpellini sepolti nello stesso luogo, i quattro sono rappresentati con gli strumenti dei costruttori (cazzuole, compassi, scalpelli, etc.) e celebrati l'8 novembre.

Tutta la Basilica presenta segni di occultismo ed esoterismo, lasciati da Francesco Borromini, ma Marcus si accorge che i simboli riportati nel chiostro richiamano l'enigma presente sull'ultima pagina del libro degli Schitz. La triplice cinta druidica e le lettere X, I, D, devono essere combinate tra loro per

rivelare il segreto nascosto nel chiostro.

Risolto il rompicapo, il punto dove è stata incisa la triplice cinta si rivela un ripostiglio segreto che, aprendosi, permette di prendere un tomo riposto al proprio interno. Il libro è un registro dalla cui lettura si apprende che la Basilica è stata sempre usata come punto di ritrovo da parte dei massoni. Gli ultimi aggiornamenti importanti risalgono alla fine dell'Ottocento, periodo in cui l'associazione iniziatica in questione progettava la costruzione del monumento massonico per eccellenza, in grado di rivaleggiare con i fasti dell'antica Roma e di ospitare tutto l'Ordine in una dimora che avrebbe mostrato al mondo i propri ideali, che sempre guidano gli uomini nel corso delle loro vite.

Mario coglie il riferimento all'Altare della Patria, fatto edificare dai massoni nel rispetto della propria tradizione: i gruppi delle statue, infatti, non riportano personaggi storici, bensì personificazioni di ideali e l'ispirazione classica dell'opera sottolinea l'attaccamento al passato, a un'età mitica a cui la società segreta fa risalire le proprie origini.

Marcus e Mario decidono allora di avviarsi immediatamente verso il Vittoriano per proseguire le indagini.

Capitolo 3 – Vittoriano

Arrivati al Vittoriano, Marcus e Mario cercano di capire come proseguire la loro indagine. Non è possibile riuscire ad analizzare l'interno della costruzione per cercare indizi di un covo segreto, quindi bisogna necessariamente trovare segni provenienti dall'esterno.



Vittoriano.

Ripensando a quanto letto nel registro trovato nella Basilica a proposito degli ideali che guidano la vita degli uomini, Marcus decide di affidarsi agli ideali per cercare di progredire nella ricerca: gli ideali in questione sono le statue posizionate tutt'intorno al monumento. Guardandole bene, una per una, il ricercatore riesce a individuare quella che può indirizzare al meglio la sua investigazione: la vittoria alata che afferra il serpente. Il serpente, infatti, è il più famoso simbolo della conoscenza e l'atto di afferrarlo è proprio la conquista del sapere.

Comprendendo il significato di quella figura, Marcus evoca involontariamente Giuseppe Sacconi, l'architetto che progettò il monumento. Questi è infastidito dall'essere stato richiamato nel mondo dei vivi due volte in un brevissimo lasso tempo e chiede perché dei mortali siano tornati a disturbarlo. Quando i due iniziano a fare domande a proposito della Pietra, Sacconi non gradisce il secondo interrogatorio e si limita a ripetere quanto già detto a coloro che precedentemente si erano rivolti a lui: egli è un uomo che non si è mai fatto domande, preferiva seguire gli ordini e dedicarsi alla sua arte; soltanto il loro primo re, se volesse, potrebbe fornire le risposte che cercano.

Quando lo spirito torna al proprio sonno, Marcus, rimasto solo con Mario, oltre a sapere che deve rivolgersi al primo re, sa che la propria ricerca non è privata come crede.

Capitolo 4 – Pantheon

Dovendo rivolgersi al primo re, Marcus e Mario si recano al vicino Pantheon, dove è stato sepolto Vittorio Emanuele II di Savoia, primo re d'Italia, al quale è stato dedicato il Vittoriano. I due si portano subito davanti alla tomba di Vittorio Emanuele II sperando in un'apparizione, come successo con Giuseppe Sacconi. Questo personaggio, però, non si manifesta dopo essere stato invocato.

Mario, allora, pensa che ci sia la necessità di ricorrere a un medium per richiamare questo spirito e potergli parlare e chiede a Marcus il permesso di coinvolgere un medium di sua conoscenza. Marcus acconsente e quando il sensitivo, di nome Franz, li raggiunge nella Piazza della Rotonda viene messo a conoscenza del fatto che non tutti possono evocare e parlare con gli spiriti: con Sacconi è stato possibile solo perché si è presentato spontaneamente in quanto infastidito dalle ricerche. Inoltre, non è mai il caso di evocare uno spirito in presenza di tante persone, i turisti nello specifico, e bisogna escogitare un modo per comunicare col re senza dare nell'occhio.

Entrati all'interno del Pantheon, Marcus e Mario si dirigono verso la tomba di Vittorio Emanuele II, mentre il medium va verso quella di Umberto I perché ha interpretato meglio di loro le parole di Sacconi: il primo re massone è il figlio del primo re d'Italia – quest'ultimo è sempre stato solo un simpatizzante dell'associazione, ma non si è mai affiliato.

Per riuscire a rivolgersi a Umberto I e aggirare il problema della folla, Franz decide di provare a usare il dispositivo audio che illustra la storia del Pantheon e dei re lì sepolti,



Pantheon e Piazza della Rotonda.



Piazza Giuseppe Garibaldi.

facendo finta di parlare con i due e ricevendo l'audio nelle cuffie, qualora riuscisse a evocare il re.

Il tentativo dà esito positivo: il sensitivo riferisce ai due che, messo a conoscenza della ricerca condotta e interrogato a proposito della Pietra filosofale, Umberto I gli ha riferito che loro hanno bisogno di un importante manufatto alchemico per ottenere la Pietra. Questo manufatto doveva essere nascosto sotto il Pantheon, proprio vicino al re, ma una forza misteriosa aveva impedito che tale oggetto venisse spostato in quel luogo. Il motivo veniva attribuito alle energie emanate dalla piazzetta esoterica, la piccola via più larga che lunga vicino al Pantheon, in cui si dice abbia vissuto uno dei più grandi alchimisti di sempre, probabilmente lo stesso Cagliostro. Dopo la morte di quest'uomo, chiunque egli fosse, a quella zona era rimasta legata la sua presenza, tanto potente da respingere tutti i manufatti riguardanti l'alchimia. Per il re non è possibile nemmeno parlare direttamente dell'oggetto in questione: il massone riesce a far capire a Franz che Garibaldi sta proteggendo il luogo in cui è stato nascosto e che, unendo il proprio sguardo a quello del condottiero mentre lo si invoca, si può scoprire come accedervi.

Capitolo 5 – Piazza Garibaldi

Un luogo protetto da Garibaldi, sicuramente a Roma: questo è ciò di cui Marcus ha bisogno per portare avanti la propria ricerca, stando a quanto Umberto I ha riferito al medium. Mario suggerisce che tale luogo possa essere proprio quello che ospita la statua equestre e che prende il nome dal co-

mandante dei Mille, piazza Garibaldi, nei pressi del Gianicolo, dove conduce l'insegnante e il sensitivo.

Arrivati nella piazza cercano tutti e tre di capire dove possa essere stato nascosto l'oggetto che stanno cercando e ripensano immediatamente alle indicazioni di Umberto I: bisogna "unire il proprio sguardo a quello del condottiero mentre lo si invoca". Mario comprende che bisogna guardare nella stessa direzione in cui guarda la statua mentre ci si rivolge a Garibaldi e anche dopo l'insuccesso di Franz continua a esortarlo a provare perché è convinto di avere ragione. Mentre il medium prova inutilmente, Marcus ha un'intuizione: la statua, nel corso degli anni, potrebbe essere stata girata.

Quando parla ai due per sapere se questo pensiero sia fondato, Mario, infastidito dal fatto di non averci pensato prima, risponde che effettivamente la statua prima era rivolta verso San Pietro ed è stata successivamente riposizionata.

Provando a invocare il condottiero con lo sguardo rivolto verso la Città del Vaticano ottengono allora un risultato: alla base della statua si apre un passaggio che conduce sotto la piazza, dove incontrano proprio Garibaldi. Questi, ai tre che volevano risposte in merito alla Pietra, confessa che poco prima del loro arrivo degli individui sono riusciti a prendere l'oggetto che lui proteggeva: l'Athantor, l'unico forno che permette di ottenere la Pietra filosofale. Egli non ha potuto svolgere il proprio compito e difendere la pietra perché i ladri erano esperti nelle arti alchemiche e occulte e sono riusciti a bandirlo momentaneamente da quel luogo. Però, riesce ancora ad avvertire coloro che hanno sottratto il manufatto e sa che si sono riuniti non lontano da dove si trovano loro adesso. Gli individui in questione si trovano tutti al cospetto



Palazzo Corsini alla Lungara.

di un'entità molto potente, una regina delle arti alchemiche ed esoteriche, la cui dimora si trova su quello stesso colle. Quando Garibaldi si accorge che due presenze ostili si trovano molto vicine, sparisce nel nulla prima di riuscire a mettere in guardia il ricercatore dilettante.

Capitolo 6 – Palazzo Corsini

Coloro che hanno sottratto l'Athanor nel luogo protetto da Garibaldi si riuniscono presso un'entità molto potente, una regina delle arti alchemiche ed esoteriche. Mario e Franz, che conoscono bene le arti occulte e chi l'ha praticate storicamente, capiscono che le parole del condottiero si rivolgono a una vera regina, Cristina di Svezia, nota per l'interesse verso l'occultismo e perché nel proprio salotto, a Roma, ospitava i più famosi alchimisti della propria epoca; inoltre, sembra che nello stesso salotto abbia avuto origine l'impulso che ha portato alla fondazione dell'Accademia dell'Arcadia: quest'ultima nozione permette a Marcus di tirare le fila di tutta la sua ricerca, capendo che la strada percorsa fino a questo punto è stata quella giusta, visto che fra' Cristoforo da Cicerchia aveva inviato il documento con le indicazioni di Cagliostro proprio all'Arcadia.

Quando i tre giungono al salotto della regina non vi trovano nessuno, nonostante le affermazioni di Garibaldi. Marcus, allora, chiede a Franz di richiamare Cristina di Svezia dall'aldilà per cercare di ottenere dalla donna risposte e indicazioni in merito alla ricerca. Il medium fa quanto gli viene richiesto e la regina, rispondendo alla chiamata, si mostra.

Lo spirito sembra rivolgersi solamente a una persona delle tre presenti e parla prima che possa essere interrogato: dice che la ricerca è quasi giunta al termine e grazie alle informazioni che i suoi seguaci hanno ottenuto da Cagliostro, insieme a quelle più recenti trovate a Roma, sarà presto possibile ottenere la Pietra per farla tornare in vita, come già era riuscito a fare Cagliostro prima di essere ucciso una seconda volta dalla Rinata Arcadia, la fazione dell'Arcadia da lei fondata e guidata, più severa nel rispetto delle pratiche e avversa alla Massoneria. La regina invita il personaggio che ha condotto la ricerca solitaria a raggiungere i suoi seguaci nell'ultimo luogo rimasto, la tappa finale di quella particolare caccia al tesoro: la Porta Alchemica, nel giardino di Piazza Vittorio Emanuele II.

Capitolo 7 – Piazza Vittorio Emanuele II

Rivolgendosi al ricercatore che ha agito da solo, Cristina di Svezia gli dice di dirigersi verso la Porta Alchemica. Quando Marcus vi giunge, accompagnato dai due personaggi che si sono uniti alla sua ricerca, sa che finalmente sta per trovare le risposte a tutti i propri interrogativi.

Nel giardino di Piazza Vittorio Emanuele II, proprio vicino alla Porta, trova le persone che lo hanno preceduto in ogni suo spostamento e che gli hanno sottratto il manufatto protetto da Garibaldi. Queste persone fanno parte della Rinata Arcadia e agiscono per conto di Cristina di Svezia, che vorrebbe tornare in vita grazie a un potere che solo Cagliostro ha attribuito alla Pietra e che soltanto lui sembra sia stato in



Piazza Vittorio Emanuele II, Porta alchemica.

grado di usare. Marcus apprende dai componenti della società segreta che anche Mario ne fa parte e loro sono stupiti di vederlo lì insieme alla persona a cui hanno rubato le scoperte e un medium: Mario, infatti, avrebbe dovuto depistare il ricercatore, allontanarlo dalla meta finale; l'uomo, però, non l'ha fatto perché dall'inizio aveva intenzione, agendo con Franz, di impossessarsi del più famoso oggetto legato all'alchimia.

I contrasti tra i due gruppi vengono interrotti dall'apparizione di un altro spirito, Massimiliano Palombara, il marchese che aveva fatto costruire la Porta Alchemica. Quando questi appare dice di sapere perché tutti sono lì: hanno trovato le informazioni per ottenere la Pietra filosofale che aveva lasciato Cagliostro, l'unico uomo che è stato capace di decifrare, capire e migliorare le formule alchemiche scritte da Alessandro Borri. La Porta, li informa il marchese, è soltanto un simbolo, non ha una vera funzione, indica che sono giunti alla soglia della conoscenza e ora sta a loro trovare le chiavi, il modo per aprirla, andare oltre la soglia e impossessarsi del sapere, della saggezza e della ricchezza.

A queste parole i membri della Rinata Arcadia vogliono capire meglio: loro hanno bisogno di un vero oggetto che, oltre a tramutare i comuni metalli in oro e a fornire l'elisir di lunga vita, possa riportare in vita le persone: esiste un simile manufatto?

Marcus, che ha finalmente compreso il senso della propria ricerca, riesce a rispondere a quello e altri interrogativi. Innanzitutto, la capacità di riportare le persone in vita è stata attribuita alla Pietra da Cagliostro quando, d'accordo con un suo socio infiltrato tra coloro che lo tenevano prigioniero,

per sfuggire ai propri carcerieri si era finto morto grazie a un veleno capace di rallentare i battiti cardiaci: la resurrezione di una morte mai avvenuta era stata attribuita alla Pietra e Cagliostro non aveva mai rivelato di non essere morto per accrescere il proprio potere e la propria fama di alchimista. Marcus conosce questo fatto perché, ripercorrendo i passi dell'alchimista italiano, ha trovato un diario in cui si parla di questa beffa ai danni di una società segreta non meglio specificata, identificata ora con la Rinata Arcadia. Per quanto riguarda la propria caccia al tesoro, l'insegnante ha finalmente avuto la rivelazione giusta: la Pietra filosofale non esiste; o meglio, non esiste come oggetto fisico, ma il sapere che dovrebbe dare la Pietra è quello che si ottiene cercandola e la capacità di mutare i metalli comuni in oro è il simbolo dell'arricchimento spirituale che può giungere inaspettato da ogni cosa, ogni situazione della quotidianità.

Pronunciate queste parole, lo spirito del marchese Massimiliano Palombara svanisce nel nulla; tutti guardano verso la Porta, ma solo a Marcus questa appare diversa: per lui la porta è ora aperta. Oltre a lui, però, nessuno capisce cosa sia successo, i presenti ancora vogliono capire dove possono trovare la Pietra. Marcus, allora, per rimarcare la precedente spiegazione e sancire la fine della ricerca, mentre si allontana dalla Porta Alchemica cita le parole del testamento ermetico dell'alchimista Morieno il Greco: "haec enim rex a te extrahitur cuius etiam minera tu existis" ("questa cosa [la Pietra], infatti, devi estrarla da te, perché tu stesso ne sei la miniera").



Lungotevere Prati, Chiesa del Sacro Cuore del Suffragio.



Chiesa del Sacro Cuore del Suffragio.



Museo delle Anime del Purgatorio, dettaglio della teca con i reperti.



Basilica dei Santi Quattro Coronati.



Ingresso della Basilica dei Santi Quattro Coronati.



Chiostro della Basilica dei Santi Quattro Coronati.



Vista laterale del Monumento Nazionale a Vittorio Emanuele II (Vittoriano).



Vittoriano visto da Piazza Venezia.



Vista dalla scalinata del Vittoriano.



Piazza della Rotonda e Pantheon.



Interno del Pantheon.



Tomba di Vittorio Emanuele II all'interno del Pantheon.



Passeggiata del Gianicolo, Faro donato dagli Italiani d'Argentina.



Basilica di San Pietro vista dal Gianicolo.



Piazza Giuseppe Garibaldi.



Palazzo Corsini alla Lungara.



Palazzo Corsini, Galleria del Cardinale.



Palazzo Corsini, Salotto della Regina Cristina di Svezia.



Piazza Vittorio Emanuele II, Ninfeo di Alessandro (Trofei di Mario).



Piazza Vittorio Emanuele II, Porta Alchemica.



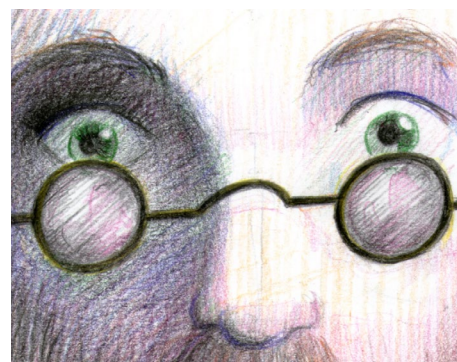
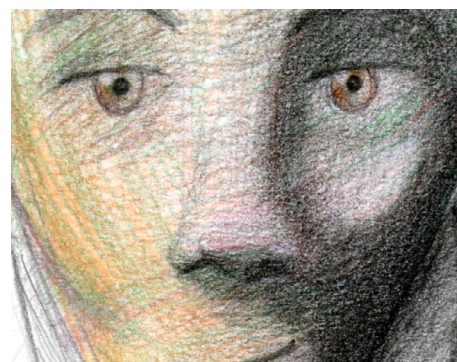
Dettaglio della Porta Alchemica.

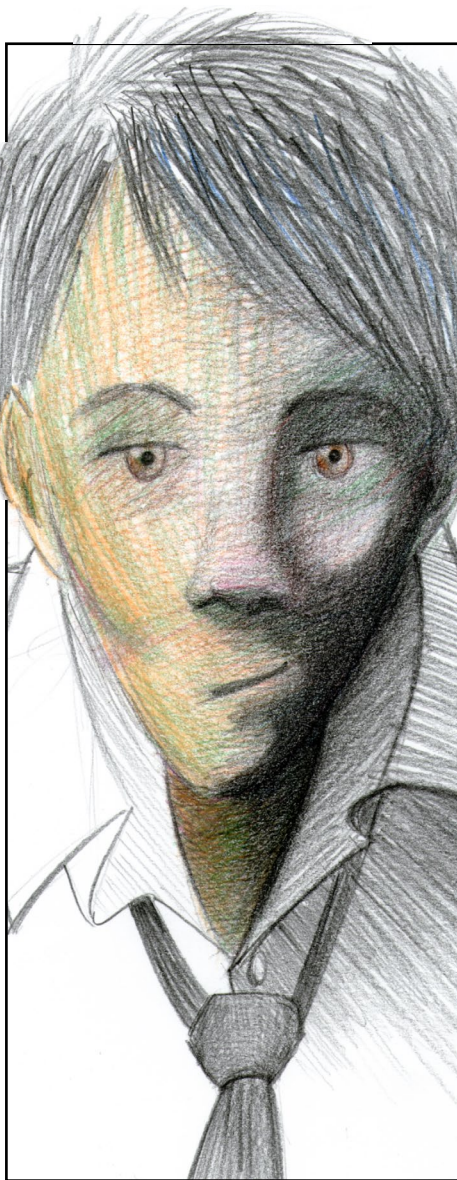
Personaggi originali

Nelle prossime pagine verranno presentati i personaggi principali della storia, creati *ex novo* e calati in un contesto reale e definito, fatto di luoghi e personaggi ben noti per la loro importanza culturale e storica.

I personaggi inventati sono i veri protagonisti dell'avventura testuale e, per permettere all'utente di immedesimarsi al meglio all'interno del videogioco, sono stati definiti a partire dalla biografia fittizia fino all'aspetto: si potranno dunque conoscere caratterialmente e fisicamente, grazie agli sketch e le illustrazioni realizzate.

Nelle prime fasi della progettazione si era pensato di realizzare una storia in cui soltanto un personaggio avrebbe vissuto tutta l'avventura insieme al giocatore. In seguito, il modulo 4 del libro *Elementi di art direction per videogame e opere multimediali* ha fornito lo spunto giusto perché venissero introdotte altre figure per fornire ai giocatori punti di vista diversi e maggiori dinamiche di gioco: “altra possibilità è affidare il ruolo dei protagonisti a due o più character in cui logicamente ne spiccherà sempre uno, normalmente questo character è quello che presenta le fattezze più normali e la capacità di ragionamento migliore (Leonardo dei Ninja Turtles, che essendo tutti fisicamente uguali si distinguono solo per la psicologia). Nel caso il team sia composto da tre personaggi oltre a quello bilanciato ve ne saranno due con fattezze, e molte volte anche psicologie opposte. Questo bilanciamento esiste in letteratura fin dalle storie più antiche ed è stato poi riversato nella modernità”.

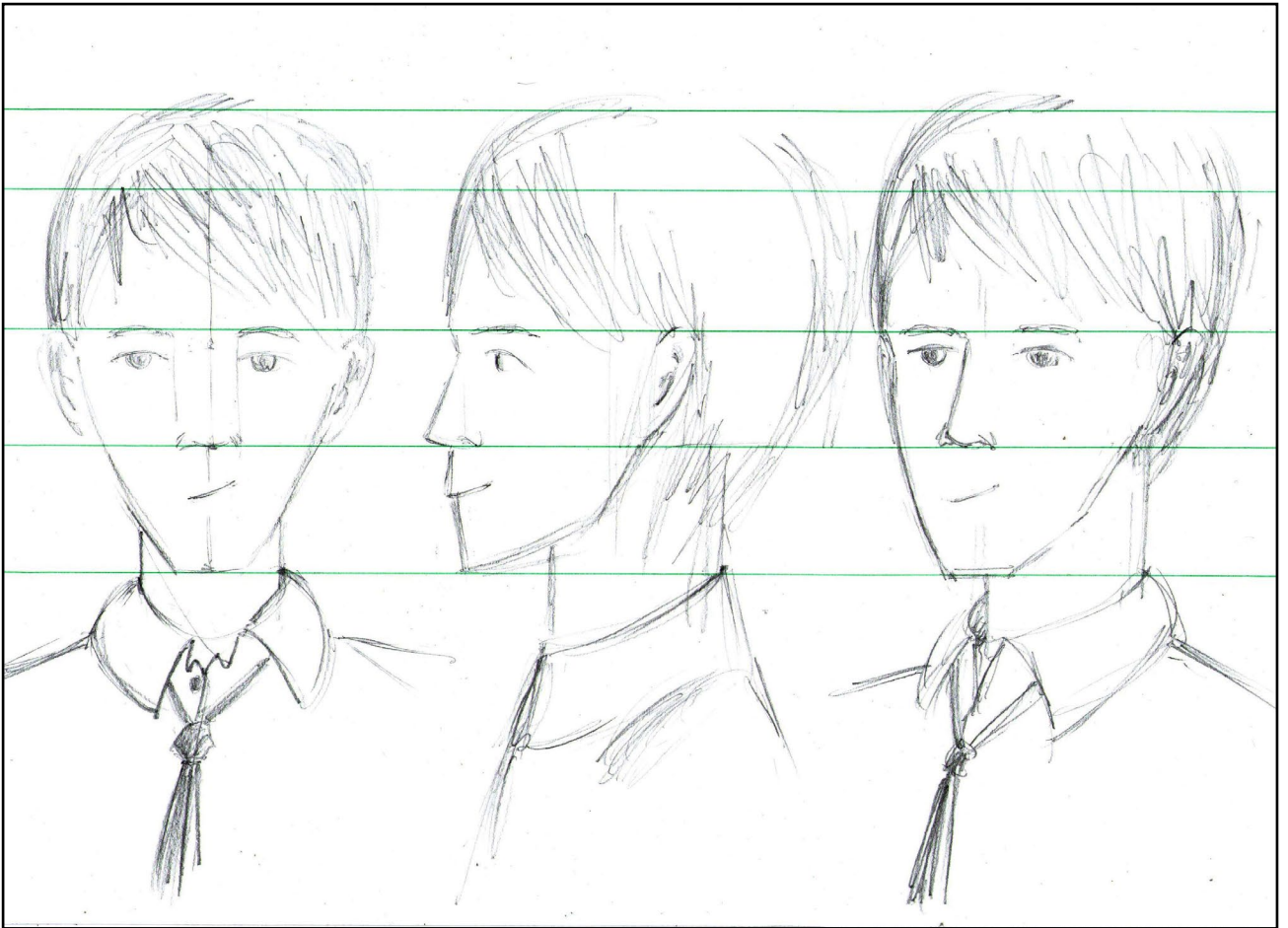




Marcus Search

Età: 39 **Peso:** 75 kg **Altezza:** 1,82 m

Nazionalità	Inglese.
Professione	Insegnante di lettere e storia in una scuola secondaria di primo grado.
Abilità	Vasta cultura e conoscenza dei vari campi del sapere – tra cui il paranormale; buone capacità deduttive e investigative.
Aspetto	Di costituzione esile, alto e magro; i capelli sono mori e lisci, di lunghezza media, e gli occhi marroni; indossa pantaloni grigio antracite, cravatta nera e camicia bianca, quasi sempre sporca per via delle ricerche e con le maniche arrotolate a indicare il perenne stato di attività.
Carattere	Dotato di grande forza di volontà, è entusiasta e coraggioso in modo fanciullesco; è anche sbadato, ma i piccoli errori che commette spesso si rivelano funzionali alla scoperta di nuovi indizi.
Ruolo	Protagonista



Sketch: Marcus Search.



Mario Netta

Età: 45 **Peso:** 80 kg **Altezza:** 1,75 m

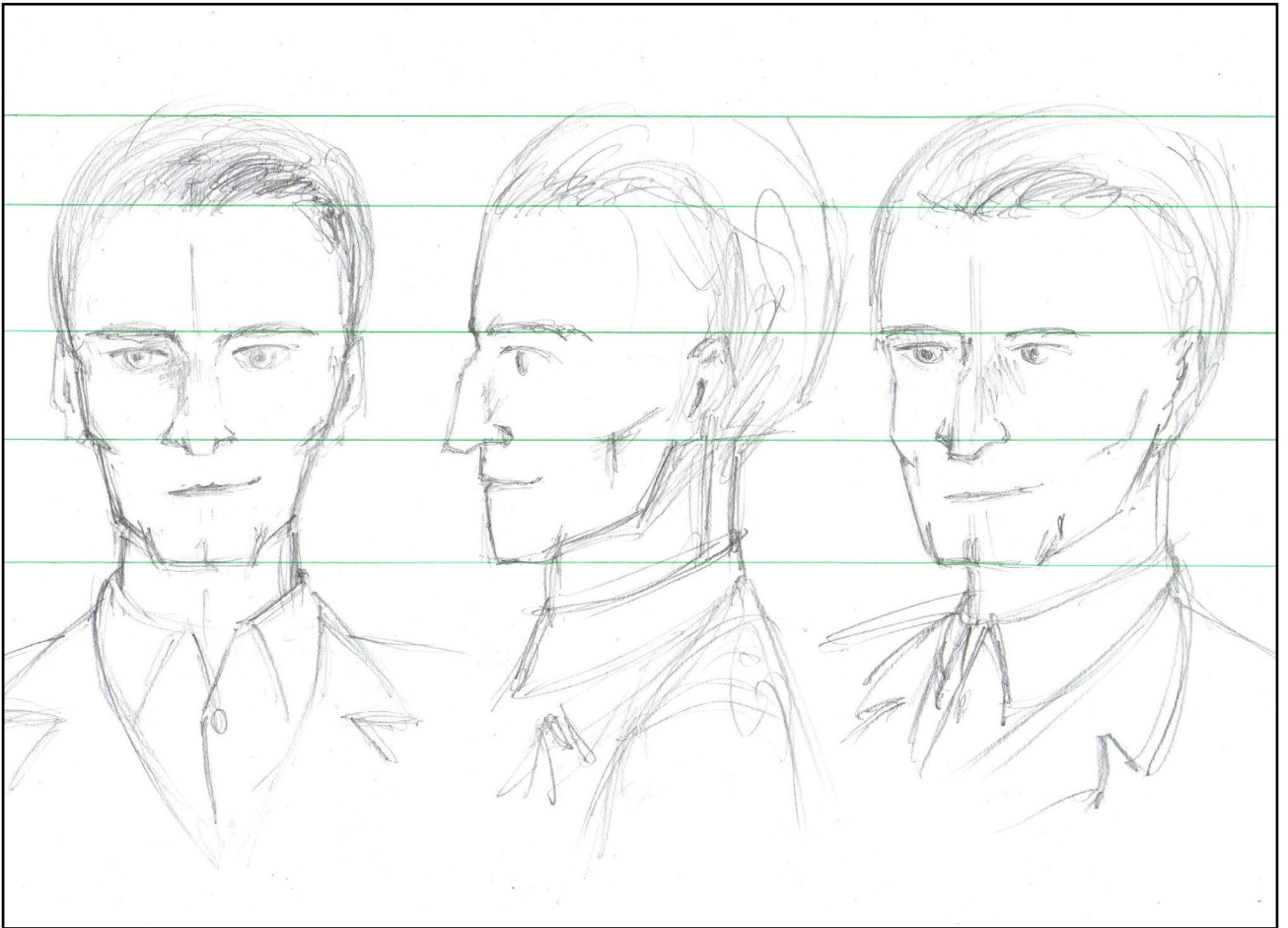
Vera identità Ignota.

Abilità Conosce varie lingue moderne e antiche e ha profonde nozioni di storia e geografia, dell'occulto e del mondo degli spiriti (a lui trasmesse dall'Arcadia e da Franz). Le sue capacità logico-deduttive vengono sovrappassate dall'impazienza.

Aspetto Robusto, muscoloso e di altezza media; capelli (castano chiaro) e occhi grigi; ha un caratteristico naso schiacciato, Indossa jeans, camicia e giacca.

Carattere Riflessivo e calcolatore, attento a “leggere” le azioni degli altri e ai propri interessi; è indipendente e solitario, ma riesce ad adattarsi a ogni contesto in quanto figura camaleontica; è molto impaziente e ciò gli si può ritorcere contro.

Ruolo Comprimario.



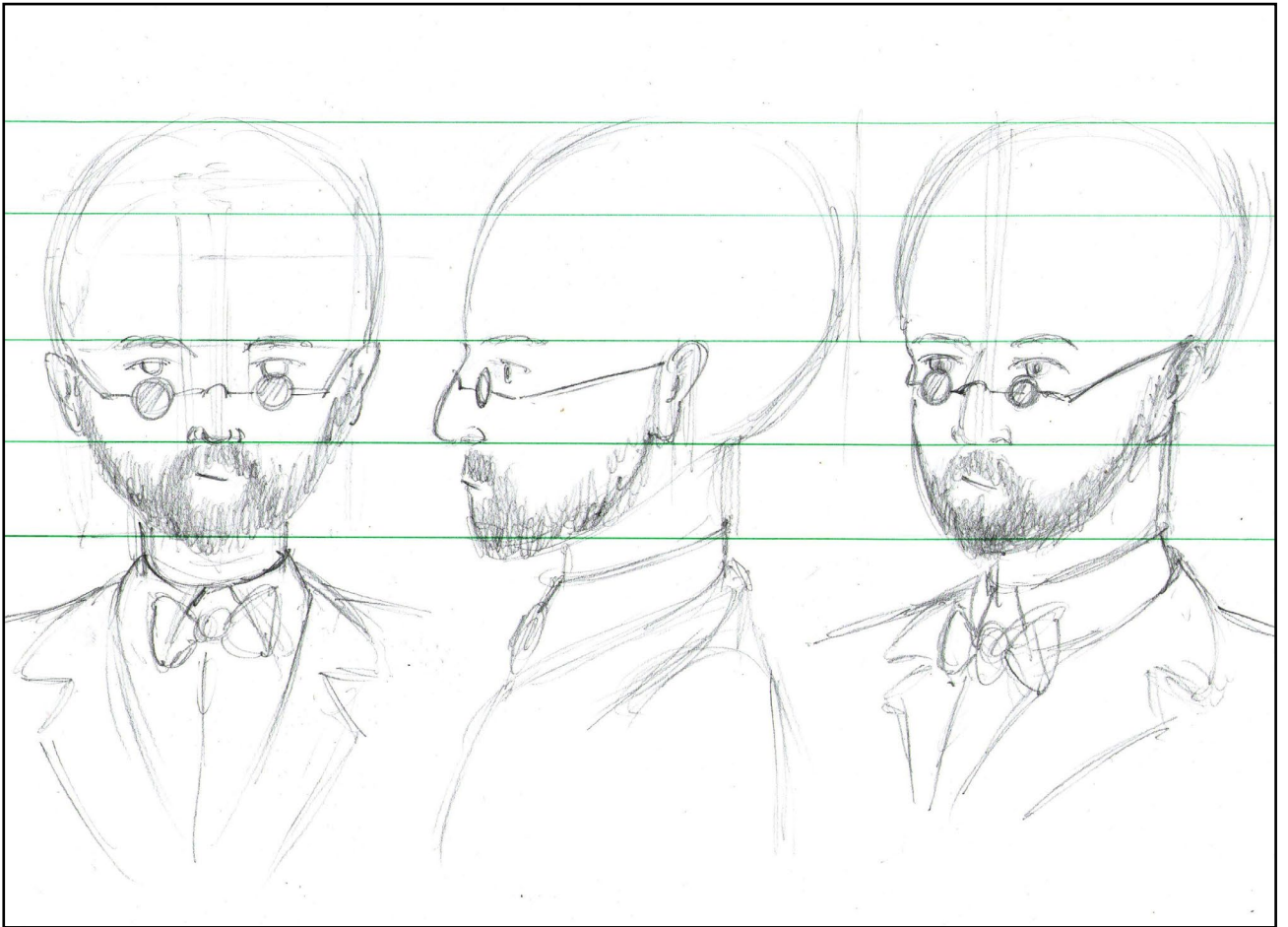
Sketch: Mario Netta.



Franz Rol

Età: 50 **Peso:** 65 kg **Altezza:** 1,70 m

Nazionalità	Italiana.
Professione	Medium, sensitivo.
Abilità	Conoscenza dell'occulto e del paranormale; capacità di contattare i defunti.
Aspetto	Esile e non molto alto, calvo, con una folta barba; occhi verdi, grandi e allucinati; indossa sempre un completo elegante e un papillon (preferibilmente dello stesso colore), oltre ai caratteristici occhialetti tondi.
Carattere	Distaccato e pensieroso, si concentra veramente su qualcosa solo se riguarda il mondo del paranormale, l'unico che a lui interessa: in questi casi entra in uno stato di iperattività che contrasta fortemente con il suo consueto modo di agire.
Ruolo	Comprimario.



Sketch: Franz Rol.



Rinata Arcadia

Storia

Società segreta di tipo iniziatico, la Rinata Arcadia viene fondata nel Settecento da una scissione interna della componente più occulta ed esoterica della corrente letteraria connessa al tema bucolico. Questa associazione si differenzia dalla “genitrice” per l'estremismo connesso al rispetto del culto, basato sui temi della morte e della rinascita, e per l'avversione nei confronti della massoneria, gruppo con le stesse origini dell'Arcadia Rinata, considerato un'evoluzione della prima società. Proprio la volontà di contrastare la massoneria aveva spinto alcuni membri della prima Arcadia a creare la Rinata Arcadia per punire l'affronto subito quando alcuni componenti avevano voltato le spalle alla società iniziale per crearne una nuova, rubando i segreti e le pratiche. Non tutti gli appartenenti all'Arcadia originale erano contrari alla massoneria, così si determinò la seconda scissione.

Membri noti Mario Netta.

Ruolo Antagonista.

Personaggi storici

I cinque personaggi storici con cui Marcus, Mario e Franz si trovano a interagire durante il racconto sono stati scelti per i collegamenti con i luoghi della storia. Soprattutto, scrivere una storia che comprendesse figure realmente esistite ricollocate nel giusto contesto è stato un espediente utilizzato per due precisi motivi: il primo, cercare di dare veridicità alla storia, richiamando alla memoria del lettore/giocatore nozioni che potrebbe già aver acquisito; il secondo, rafforzare l'intento di valorizzare il patrimonio culturale attraverso storie, leggende e aneddoti che ormai si sono affermati e fanno parte ormai delle conoscenze comuni.





Giuseppe Sacconi

Biografia

Giuseppe Sacconi (Montalto delle Marche, 5 luglio 1854 – Pistoia, 23 settembre 1905) è stato un architetto italiano, noto soprattutto per il progetto del Vittoriano a Roma.

In seguito alla prestigiosa commissione, divenne uno degli artisti simbolo della cultura dell'Italia post-unitaria, che era allora impegnata in accesi dibattiti volti alla creazione di uno “stile nazionale”.

Oltre alla progettazione del Vittoriano, a Sacconi venne affidato il compito di ridisegnare Piazza Venezia, nella quale realizzò il Palazzo delle Assicurazioni generali.

Altre importanti opere di rilievo nazionale furono la Cappella Espiatoria di Monza, per commemorare l'assassinio del re Umberto I, e gli interventi nella Basilica della Santa Casa di Loreto.

Ruolo

Comparsa.

Apparizione

Capitolo 3.

Umberto I di Savoia

Biografia

Umberto I (Umberto Rainerio Carlo Emanuele Giovanni Maria Ferdinando Eugenio di Savoia; Torino, 14 marzo 1844 – Monza, 29 luglio 1900) fu Re d'Italia dal 1878 al 1900. Figlio di Vittorio Emanuele II, primo re d'Italia, e di Maria Adelaide d'Austria, regina del Regno di Sardegna, morta nel 1855. Il suo regno fu contrassegnato da diversi eventi, che produssero opinioni e sentimenti opposti: in politica estera guardò con favore alla Triplice Alleanza (1882) e appoggiò la politica crispina di espansione coloniale. Sul piano interno sostenne la svolta autoritaria di fine secolo, e in conseguenza di tale atteggiamento fu ucciso a Monza dall'anarchico G. Bresci.

Da Umberto I prende il nome l'omonimo stile artistico ed architettonico.

Ruolo

Comparsa.

Apparizione

Capitolo 4.





Giuseppe Garibaldi

Biografia

Giuseppe Garibaldi (Nizza, 4 luglio 1807 – Caprera, 2 giugno 1882) è stato un generale, patriota, condottiero e scrittore italiano. Noto anche con l'appellativo di “Eroe dei due mondi” per le sue imprese militari compiute sia in Europa sia in America Meridionale, è la figura più rilevante del Risorgimento e uno dei personaggi storici italiani più celebri al mondo. È considerato dalla storiografia maggioritaria, anche internazionale, e nella cultura popolare del XX secolo da essa influenzata, il principale eroe nazionale italiano. Iniziò i suoi spostamenti per il mondo quale ufficiale di navi mercantili e poi quale capitano di lungo corso al comando. La sua impresa militare più nota fu la spedizione dei mille, che annetté il Regno delle Due Sicilie al nascente Regno d'Italia.

Ruolo

Comparsa.

Apparizione

Capitolo 5.

Cristina di Svezia

Biografia

Cristina regina di Svezia (Stoccolma, 18 dicembre 1626 – Roma, 19 aprile 1689), figlia di re Gustavo II Adolfo di Svezia e della regina Maria Eleonora del Brandeburgo, succedette sul trono all'età di sei anni dopo la prematura scomparsa del genitore.

Poiché educata dall'Alto Cancelliere di Svezia Axel Oxenstierna e figlia di uno dei massimi difensori del protestantesimo durante la Guerra dei trent'anni, suscitò grande scandalo quando nel 1654 si convertì al cattolicesimo e abdicò in favore del cugino Carlo Gustavo (re Carlo X). Temendo le reazioni e le vendette dei protestanti, lasciò subito la Svezia per trascorrere il resto della sua esistenza in vari Paesi d'Europa. Poi si stabilì definitivamente a Roma, dove si occupò di opere caritatevoli, di arte, musica e teatro in un movimento culturale che, dopo la sua morte, portò alla fondazione dell'Accademia dell'Arcadia nel 1690.

Ruolo

Comparsa.

Apparizione

Capitolo 6.



Ritratto di David Beck.



Porta Alchemica fatta costruire dal marchese.

Massimiliano Palombara

Biografia

Massimiliano Palombara (1614-1685), marchese di Pietraforte, poeta manierista e studioso di alchimia, fece costruire nel 1653 una villa sull'Esquilino. Villa Palombara fu luogo di incontro per intellettuali e studiosi di astrologia e di alchimia, tra cui il gesuita Padre Athanasius Kircher, l'astronomo Domenico Cassini e la regina Cristina di Svezia. La villa era provvista di una piccola dependance separata, probabilmente adibita a laboratorio, dove si svolgevano in segreto gli incontri e gli esperimenti alchemici, finanziati direttamente dal marchese grazie alla propria posizione sociale e a un ingente patrimonio.

Di Villa Palombara oggi resta soltanto la Porta Alchemica, uno degli ingressi secondari dell'edificio, salvata forse proprio per il suo carattere di "curiosità" e per le leggende popolari che nel frattempo si erano diffuse sul suo significato.

Ruolo

Comparsa.

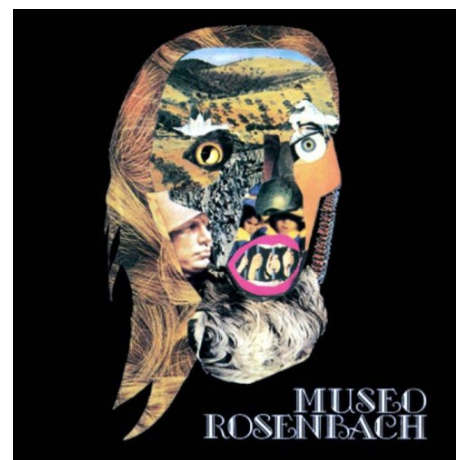
Apparizione

Capitolo 7.

Nel comporre la colonna sonora del videogioco si è pensato fin da subito di realizzare delle tracce che sottolineassero i momenti diversi della storia e che risultassero sempre un'evoluzione del tema principale: anche la musica, come la trama dell'avventura, ha avuto il compito di raccontare gli avvenimenti, di narrare dei fatti che, originandosi da un inizio ben definito, portassero a una conclusione altrettanto definita, attraverso le varie svolte presentate dal cammino. Quest'idea di raccontare una storia in musica, una storia nella storia, è stata ispirata dal *progressive rock*, un vero e proprio linguaggio musicale che intende comunicare con chi lo ascolta mediante delle frasi in costante evoluzione, delle frasi che mutano gradualmente fino a non essere più riconoscibili e a trasformare completamente la traccia, lasciando al pubblico il compito di capire cosa stia succedendo e di cosa parli quel racconto.

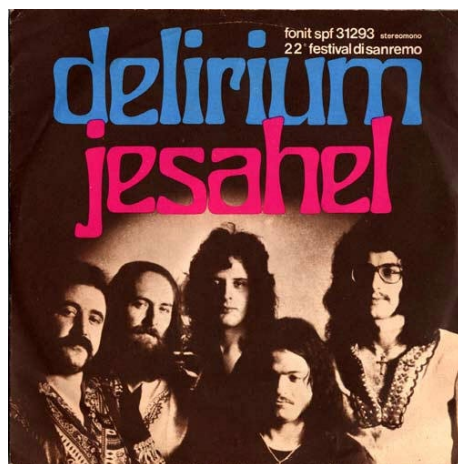
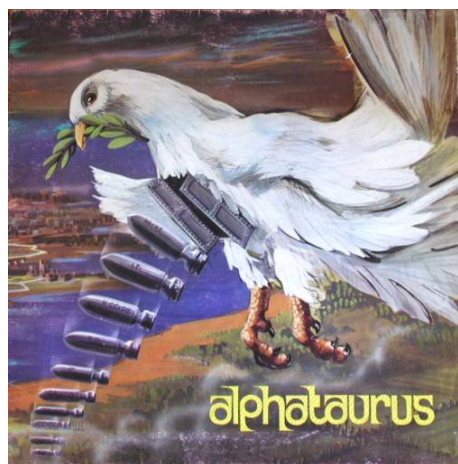
Per scandire bene la storia anche attraverso la musica si è scelto di associare a ogni capitolo – di cui si è parlato nella sezione sceneggiatura – una propria frase, una propria parte del racconto che è la colonna sonora nel suo complesso. Le sette composizioni sono state registrate con una chitarra semiacustica a cassa stretta e durano all'incirca trenta secondi l'una (all'interno del videogioco vengono riprodotte in loop e si interrompono quando è il momento di lasciare spazio alla successiva).

Le tracce dei primi tre capitoli sono riconducibili a una tonalità minore, ma le differenze utili a differenziare i capitoli risiedono nel ritmo: la prima, quella del Museo delle Anime del Purgatorio, è incalzante, si ripete rapidamente e enfatizza i bassi, facendo in modo che un suono più grave persista



In alto, cover dell'album *In cauda semper stat venenum* (1969) degli Jacula.

Sopra, cover dell'album *Zarathustra* (1973) dei Museo Rosenbach.



In alto, cover dell'album *Alphataurus* (1973) degli Alphataurus.

Sopra, cover del 45 giri *Jesahel/King's Road* (1972) dei Delirium.

mentre le note alte vengono appena sfiorate; la seconda traccia, invece, ha un ritmo rotto, candenzato, le note vengono suonate in modo secco e gli alti pizzicati con più vigore, dando come risultato una musica che è più adatta a un'indagine poliziesca, a un giallo, piuttosto che a un contesto fatto di occultismo ed esoterismo, proprio per dare maggior rilievo all'opera di ricerca e investigazione. Nel capitolo quattro l'incontro con il medium Franz Rol viene preparato da una musica spettrale, ottenuta combinando il modo dorico e un grande riverbero, che insieme richiamano il misterioso e l'esoterico. Il capitolo successivo, il quinto, ha un ritmo teso, dato da una scala esatonale suonata tenendo le corde della chitarra stoppage durante l'esecuzione del tema principale: il risultato si addice soprattutto al momento in cui i tre protagonisti si ritrovano a vagare nell'area sotterranea del Gianicolo. Nel sesto capitolo, poi, c'è un ritorno della scala minore, mentre in quello finale presenta delle sovrapposizioni di triadi maggiori a distanza di tono con un'alternanza di modi quali il lidio, il lidio aumentato e lo ionico: il ritmo torna a essere rotto, le interruzioni sono improvvise e secche e il delay che si trova a ricoprire i vuoti momentanei sembra ripetere le ultime note nella speranza che la musica riprenda ad accompagnare la ricerca della Pietra fino a quando non sarà condotta in porto.

In definitiva, per concludere il discorso relativo alla composizione della colonna sonora si può dire che le sette tracce oscillano tra il tonale (prediligendo la tonalità minore) e il modale, laddove si senta il bisogno di utilizzare dei colori diversi o di sottolineare le situazioni di maggior tensione e interesse.

4. REALIZZAZIONE

Cos'è l'avventura testuale

Prima di mostrare il modo in cui è stata programmata l'avventura testuale, nelle prossime pagine si dirà cosa sia e come funzioni questo tipo di gioco, quali siano stati i riferimenti presi in considerazione e quale sia stato il software con cui si è scelto di lavorare: insomma, si indicherà il cammino che conduce alla meta finale, la realizzazione vera e propria del videogioco.

Le avventure testuali (in inglese *interactive fiction*) sono programmi per computer che simulano un ambiente nel quale i giocatori usano comandi testuali per istruire il personaggio della storia su come interagire con l'ambiente in cui si trova. Come prodotto commerciale, raggiunsero il picco di popolarità negli anni ottanta, grazie alla distribuzione per gli home computer.

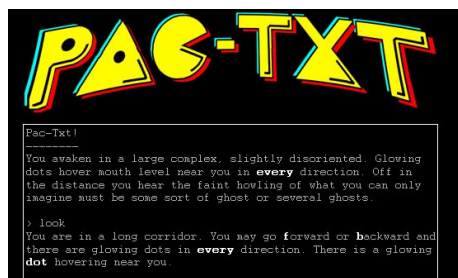
Queste avventure sono stati uno dei primi tipi di videogioco e costituiscono un sottogenere dei videogiochi d'avventura. Il giocatore usa un'interfaccia a riga di comando per controllare il gioco e la situazione è descritta tramite frasi di testo. Di solito i comandi sono sotto forma di semplici frasi telefoniche del tipo “prendi chiave” o “vai est”, che vengono interpretate da un *parser*. La complessità dell'interprete, però, può variare: i primi gestivano solo frasi di due parole nella forma verbo-nome, ma in seguito se ne sono diffusi di più complessi, in grado di comprendere “apri la scatola rossa con la chiave verde poi vai a nord”. Questo livello di complessità è lo standard per le avventure odierne.

Da tali avventure a giocatore singolo derivarono i Multi User Dungeon (MUD), di analogo funzionamento ma nei quali è



In alto, schermata principale de *Lo Hobbit*, avventura testuale scritta da Philip Mitchell e Veronika Megler (1982).

Sopra, schermata principale di *Dimensione sconosciuta*, avventura testuale scritta da Bonaventura di Bello (1985).



In alto, cover art del videogioco *Adventureland*. Sopra, schermata del videogioco *Pac-Txt*, un'interactive fiction di *Pac-Man*.

più importante l'aspetto sociale. I MUD si diffusero a metà degli anni ottanta e si basano su comandi simili e su messaggi di chat: il primo MUD fu in realtà una versione multigiocatore di Zork, una delle avventure testuali più note.

Per permettere di giocare anche agli utenti con problemi visivi sono stati sviluppati dei sistemi a riconoscimento vocale e sintesi vocale che descrivono all'utente la situazione in cui si trova e poi accettano il comando vocale che questi impartisce.

I motivi della scelta

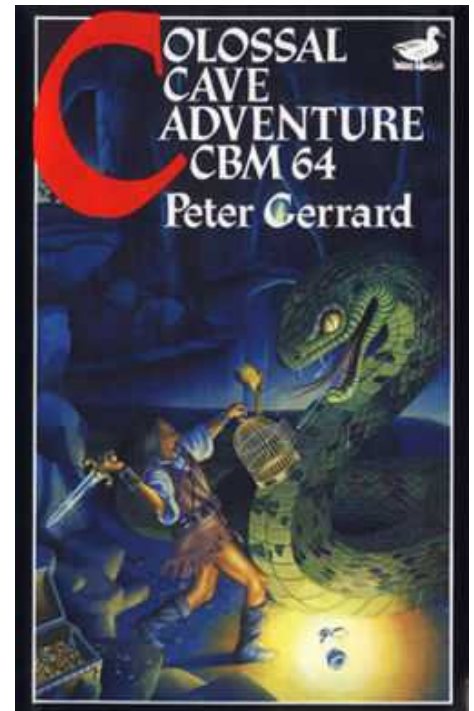
La scelta di ricorrere a questo tipo di gioco, ormai datato e utilizzato per lo più dagli amanti dei retro-game, non è stata dettata dal desiderio di tentare un revival del mezzo, ma dalla volontà di sfruttarlo per come si è venuto a configurare dopo che è “passato di moda”, per proporlo quindi come unione tra un libro e un videogioco, visto che proprio sul lato della letteratura si sono spostati i *game designer*, sottolineando quali punti di forza del prodotto la descrizione dell'ambiente e l'interazione tra i personaggi e l'ambiente stesso.

Sotto quest'ottica l'avventura testuale viene a configurarsi come un libro interattivo, con una storia che, come al solito, ha un proprio punto di partenza e una fine ben definiti, ma le cui tappe nel mezzo sono decise dal giocatore. Leggendo quanto appare scritto sul display è abbastanza semplice e intuitivo procedere e seguire l'evoluzione dell'avventura, però l'*interactive fiction* permette all'utente di interagire libera-

mente con cose e persone, scoprendo fino in fondo il mondo che il progettista gli mette a disposizione.

La descrizione di una stanza, ad esempio, può colpire due giocatori (e sarebbe corretto anche lettori) per degli elementi differenti, in modo tale che ognuno si troverà a esaminare la parte che più lo interessa, ricevendo informazioni parziali sullo scenario; inoltre, ogni giocatore può decidere di interrogare un PNG (personaggio non giocabile) su un tema piuttosto che un altro.

Data la libertà e la soggettività delle azioni, il difficile compito del *game designer* è intuire e prevedere le mosse di chi usufruirà del prodotto per offrirgli un mondo più caratterizzato e vivo possibile, un mondo in grado di stupire e divertire l'utente immergendolo totalmente nella storia, soddisfacendo le sue curiosità e prendendolo anche un po' in giro con risposte bizzarre o ironiche.

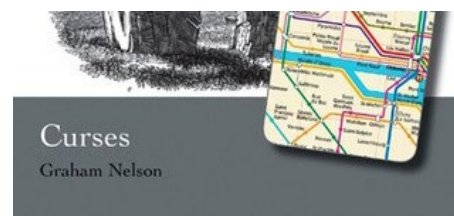
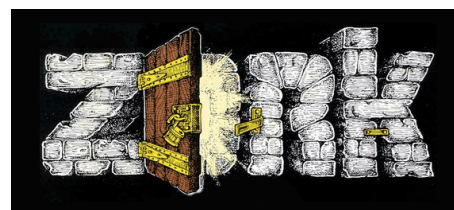


Cover art del videogioco *Colossal Cave Adventure*.

Riferimenti principali

Se per scrivere la sceneggiatura è stato necessario ricercare opere a cui ispirarsi, allo stesso modo per programmare l'*interactive fiction* si è dovuto studiare dei videogiochi al fine di capire quale sarebbe stata la struttura migliore e quali siano le richieste degli utenti verso le opere di questo tipo.

Nelle pagine che seguono vengono presentati per esteso cinque videogiochi, cinque avventure testuali da cui si è presa direttamente ispirazione perché, per diversi motivi, si sono imposte come pietre miliari nell'ambito dell'*interactive fiction*, fornendo punti di vista sempre nuovi per la percezione di questo particolare tipo di videogame. Gli aspetti considerati, quindi, sono quelli relativi alle scelte di *gameplay*, alle funzioni del menù di gioco e all'uso della musica e dell'immagine durante l'avventura.



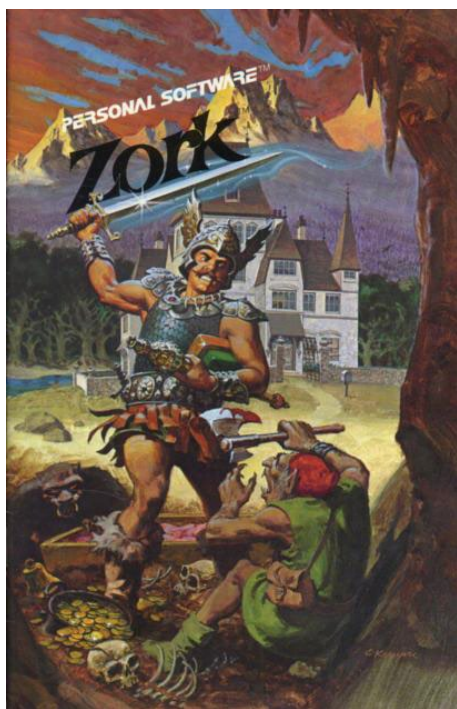


Illustrazione usata per la copertina di *Zork*.

Zork

Anno di uscita: 1977

Sviluppatore: Infocom

Modalità di gioco: Giocatore singolo

Genere: Avventura testuale

Piattaforme: Commodore 64, Famiglia Atari 8-bit, altri

Designer: M. Blank, T. Anderson, D. Lebling, B. Daniels

Zork è forse la più popolare serie di videogiochi di genere avventura testuale. Sviluppato inizialmente su mainframe alla fine degli anni '70 come un gioco unico, venne pubblicato commercialmente nei primi anni '80 come tre giochi separati: *Zork I: The Great Underground Empire*, *Zork II: The Wizard of Frobozz* e *Zork III: The Dungeon Master*. Nel corso degli anni '80 e '90 la serie è stata espansa con molti altri titoli.

Zork è ambientato in un esteso labirinto sotterraneo facente parte del "Grande Impero Sotterraneo". Il giocatore è un avventuriero senza nome con l'obiettivo di trovare i tesori nascosti nel sottosuolo e ritornare vivo con essi, cercando allo stesso tempo di sfuggire ai pericolosi grue (mostri che vivono nell'oscurità). L'universo e la cronologia di *Zork* è stata estesa dalle successive opere di fiction interattiva di Infocom.

Zork è stato dichiarato uno dei dieci videogiochi più importanti di tutti i tempi da Henry Lowood della Stanford University, nel marzo 2007.

Avventura nel castello

Anno di uscita: 1982

Sviluppatore: Dinosoft

Modalità di gioco: Giocatore singolo

Genere: Avventura testuale

Piattaforme: Apple II

Designer: Enrico Colombini

Avventura nel castello è stata la prima avventura testuale scritta in italiano. Il gioco è ambientato in un castello scozzese diroccato, dal quale si deve cercare di scappare senza essere uccisi. Nello stile classico della *interactive fiction*, che questo gioco ha introdotto in Italia, dopo una dettagliata descrizione degli ambienti e delle varie azioni il computer pone la domanda “Cosa devo fare?” e si devono digitare comandi tipo “Guarda la panca” o “Prendi la spada”. Un’azione giusta permette di proseguire nella vicenda mentre una sbagliata può portare alla morte del personaggio.

La trama è piuttosto complessa e sono presenti anche brevi momenti di ironia (il gioco si “offende” se scriviamo una parolaccia) e di commozione (se per esempio uccidiamo il gatto che incontriamo strada facendo).

Il gioco, che nel 1983 veniva venduto alla cifra di 48.000 lire, ha vinto il premio di migliore videogioco al Computer Play '83, manifestazione alla quale Colombini ha partecipato anche con *Melopoli*, che si è posizionato al terzo posto.



In alto, custodia dell'edizione distribuita dalla J. Soft di *Avventura nel castello*.

Sopra, schermata principale del gioco.



Custodia di *Castle of Terror*.

Castle of Terror

Anno di uscita: 1984

Sviluppatore: Beam Software

Editore: Melbourne House

Modalità di gioco: Giocatore singolo

Genere: Avventura testuale/avventura grafica

Piattaforme: Commodore 64, Sinclair ZX Spectrum

Castle of Terror è un'avventura grafica rilasciata per Commodore 64 e ZX Spectrum da Melbourne House nel 1984.

La trama si avvia quando un vecchio in una taverna chiede al giocatore di salvare la figlia dalle grinfie del conte locale (un vampiro), che risiede nel castello vicino. Durante l'avventura il protagonista si ritrova a raccogliere diversi oggetti che, nel corso della partita, si riveleranno utili a risolvere gli enigmi che incontra: spesso, se non si trasporta un determinato oggetto, bisogna ricominciare la partita dall'inizio.

L'interfaccia testuale, unita alla visualizzazione della posizione del giocatore, rende questo gioco molto simile alla versione per il Commodore 64 de *Lo Hobbit*.

L'avventura è famosa tra i giocatori perché è impossibile da completare, non essendoci alcun modo conosciuto per uccidere il conte od ottenere un punteggio pieno di 290 su 290. In seguito alle voci che si sono diffuse, Grahame Willis, l'autore del gioco, ha rivelato che effettivamente non è possibile uccidere il conte: durante la partita si possono trovare diversi messaggi che suggeriscono questa intenzione di prendere in giro gli utenti e creare un'esperienza di gioco frustrante.

Curses

Anno di uscita: 1993

Sviluppatore: Graham Nelson

Software di sviluppo: Inform 7

Modalità di gioco: Giocatore singolo

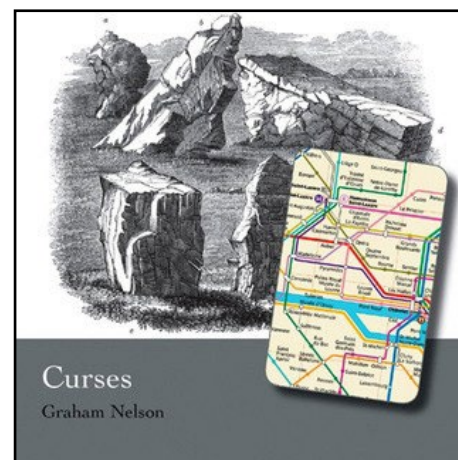
Genere: Avventura testuale

Piattaforme: Z-machine

Curses è stato il primo videogioco realizzato con Inform, il linguaggio di programmazione ideato dallo stesso autore del gioco (Graham Nelson), e viene distribuito a titolo gratuito come uno Z-Code eseguibile, anche se il codice sorgente non è stato messo a disposizione degli utenti. Questo videogioco è considerato una delle pietre miliari del genere sia per il software utilizzato per la programmazione, sia per la modalità di distribuzione, sia perché è stato pubblicato in un periodo in cui le avventure testuali stavano perdendo il loro valore come prodotto commerciale.

Nella storia, il giocatore impersona un aristocratico inglese chiamato Meldrew. Mentre sta cercando in soffitta una mappa turistica di Parigi, Meldrew scopre che una maledizione secolare è stata posta sulla sua famiglia. L'obiettivo del gioco è quello di trovare la mappa mancante nella speranza di annullare la maledizione.

Tra le ottime recensioni ottenute, scrivendo per il New York Times, Edward Rothstein ha giudicato il gioco come “acclamato”, proprio per le innovazioni che presentava *Curses*.



Cover art del videogioco *Curses*.



Cover art del videogioco *Blue Lacuna*.

Blue Lacuna

Anno di uscita: 2008

Sviluppatore: Aaron Reed

Software di sviluppo: Inform 7

Modalità di gioco: Giocatore singolo

Genere: Avventura testuale

Piattaforme: Z-machine

Blue Lacuna è un'avventura testuale del 2008 pubblicata da Aaron Reed. Basterebbe la sola frase “*If the creators of Zork or Witness had a copy of Blue Lacuna travel back in time and appear on their computers, they would have wept openly*” pronunciata da G4 TV per capire l'importanza di questo videogioco.

In superficie, *Blue Lacuna* appare come molti altri esempi di *interactive fiction* contemporanea: una schermata di testo, una barra di stato e una richiesta. L'interazione con il mondo si ottiene rispondendo alla richiesta con una semplice dichiarazione: “Esamina statua”, per esempio. Però, dopo aver speso qualche momento di più insieme a quest'opera, si noterà che questa ha in realtà un'interfaccia unica. Prendendo spunto da altre avventure ipertestuali, il gioco di Aaron Reed funziona con un sistema basato su parole chiave: le parole blu sono oggetti con cui interagire, le parole verdi sono posti dove si può andare e le parole in grassetto sono argomenti di conversazione. Per proseguire nella storia, quindi, oltre che del tradizionale modo di giocare, si può usufruire anche di un modo più semplice, in cui digitare “Statua”, è più che sufficiente, perché questa è una parola riconosciuta.

Riferimenti secondari

I venti giochi in elenco non rientrano unicamente nella categoria delle avventure testuali, ma sono stati presi in considerazione per *gameplay*, trama, ambientazioni e colonna sonora: ognuno di questi elementi ha influenzato in vario modo la creazione e lo sviluppo del videogioco *Roma misteriosa: La Pietra nascosta*.

1. *Colossal Cave Adventure*, 1976;
2. *Adventureland*, 1978;
3. *Lo Hobbit*, 1982;
4. *Avventura 1*, 1983;
5. *Dimensione Sconosciuta*, 1985;
6. *Zelda II: The Adventure of Link*, 1988;
7. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, 1998;
8. *Tomb Raider: Chronicles*, 2000;
9. *Galatea*, 2000;
10. *Silent Hill 2*, 2001;
11. *Final Fantasy X*, 2001;
12. *Enigma*, 2001;
13. *Gladius*, 2003;
14. *Asterix & Obelix XXL*, 2004;
15. *Oblivion*, 2006.
16. *Assassin's Creed II*, 2009;
17. *Aladino e le Perle di Saggezza*, 2009;
18. *Assassin's Creed: Brotherhood*, 2010;
19. *Darkiss! Il bacio del vampiro*, 2011;
20. *Total War: Rome II*, 2013.



In alto, schermata del videogioco *Avventura 1*.
Al centro, Link che suona l'ocarina in *Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Sopra, inizio di un capitolo ambientato a Roma di *Tomb Raider Chronicles*.

Dopo aver scritto la sceneggiatura, scelto quale sarebbe stato il prodotto da realizzare e studiato attentamente una selezione di videogiochi da cui prendere ispirazione, la fase successiva è stata l'individuazione di un software che potesse permettere la programmazione dell'interactive fiction in modo agevole e relativamente rapido.

Tra i vari programmi professionali, Inform 7, sviluppato da Graham Nelson, si è rivelato il più facile da padroneggiare e, allo stesso tempo, anche quello più vario. La caratteristica più interessante di questo linguaggio risiede nel fatto che è dedicato a persone che, pur non sapendo programmare, intendono scrivere: con la conoscenza di un inglese poco più che di base è possibile sviluppare giochi con meccaniche che richiederebbero anni di studio, se dovessero essere programmate in un altro tipo di linguaggio. Ovviamente ci sono alcune regole da seguire, ma il sorgente non si discosta molto da una descrizione testuale molto concisa.

Di seguito viene riportato un esempio del tipo di programmazione richiesto da Inform 7, preso da un manuale, per spiegare al meglio il funzionamento del software:

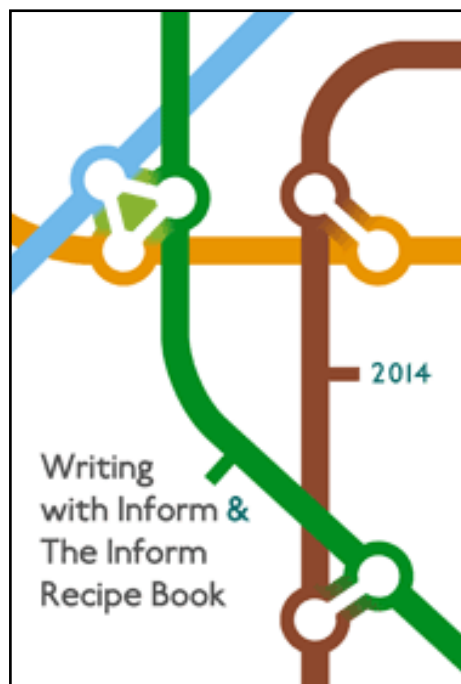
The apartment is a room. "Behold Bob's apartment. That smell is coming from the pile of dishes in the sink."

The apartment complex's lobby is south of the apartment. "Rows of mailboxes are set into the wall. Box 114 is Bob's."

Mr Bob Dobalena is a man in the apartment. "Bob is wearing an old Transformers t-shirt with some well-loved jeans."



In alto, illustrazione per il software Inform 7.
Sopra, illustrazione per le estensioni del software.



Copertina dei manuali di Inform 7.

T-shirt, jeans, and a pair of shoes are wearable things. Bob is wearing the shoes, the T-shirt, and the jeans.

Compilando questo sorgente, si ottiene un mondo composto da due stanze (rooms), che sono i luoghi in cui avvengono le azioni proprie del gioco, una persona (person, o meglio in questo caso man) e tre oggetti (things) con la proprietà “indossabile” (wearable) direttamente messi addosso a Bob.

Questo sistema di programmazione prevede anche l’uso di estensioni, codici già scritti che è possibile includere all’interno di ogni nuova avventura testuale con diversi fini, come la traduzione in un’altra lingua, l’aggiunta di una parte grafica standardizzata oppure, semplicemente, l’incremento dei comandi a disposizione del giocatore.

Scegliendo questo modo di programmare, un modo molto interessante per le possibilità che offre, visto che permette di creare qualsiasi cosa rispettando pochi vincoli, ci si avvicina a quella che Donald E. Knuth definisce “literate programming”: *“programming is best regarded as the process of creating works of literature, which are meant to be read... so we ought to address them to people, not to machines”*.

In questa fase, la programmazione, confluisce tutto il lavoro portato avanti dall'inizio del progetto: è qui che si uniscono la sceneggiatura, la caratterizzazione dei personaggi, le musiche, le ispirazioni provenienti dai diversi mezzi di comunicazione e gli studi sugli altri videogame.

Nei sottoparagrafi che seguono verranno analizzate tutte le caratteristiche dell'avventura sviluppata.

Schermata iniziale

I videogiochi, di solito, non catapultano immediatamente il giocatore all'interno dell'avventura, ma presentano una schermata iniziale, con delle opzioni, delle citazioni e delle musiche adatte per creare l'atmosfera giusta, nonché per sancire la separazione netta tra ciò che è attesa dell'evento e l'evento stesso – l'inizio della storia. Come i libri, del resto, non sono solamente un insieme di pagine che si susseguono tutte uguali (hanno infatti un indice, una prefazione, dei capitoli, dei paragrafi, etc., utili a rendere la storia leggibile), così i giochi hanno una propria struttura che serve proprio ad aumentare la giocabilità.

In questo caso, l'avvio del gioco mostra una schermata iniziale con una musica di sottofondo, il titolo dell'opera, l'autore, l'immagine di copertina e diverse opzioni (come la possibilità di iniziare il gioco dall'inizio, caricare un salvataggio precedente o accedere al menù di aiuto).

La schermata personalizzata ha richiesto, in termini di programmazione, modifiche a un'estensione preesistente, in modo da curare i font, i colori e le diverse dimensioni.



Schermata iniziale del videogioco.

```

> Cos'è l'Interactive Fiction?
  Che cosa fare di ">"?
  Per iniziare
  Stanze e spostamenti
  Oggetti
  Per controllare il gioco
  Il mondo del gioco
  Se non riesci a procedere

```

Voci della sezione “istruzioni per giocare” del menù di aiuto.

Menù di aiuto

Il menù di aiuto è stato introdotto con il fine di rendere più agevole la partita dei giocatori e di fornire preventivamente delle risposte alle domande che potrebbero sorgere durante l'avventura. Inoltre, qualora quest'azione preventiva non fosse in grado di risolvere gli eventuali ostacoli, la voce “contatta l'autore” sarebbe sicuramente in grado di aiutare gli utenti a sciogliere qualsiasi dubbio.

Oltre alla voce appena citata, il menù di aiuto comprende l'introduzione al gioco, le istruzioni per giocare, dei suggerimenti e i ringraziamenti. Le istruzioni e i suggerimenti sono fondamentali principalmente per i giocatori inesperti e non abituati al genere dell'avventura testuale, ma possono fornire aiuto anche a giocatori esperti, mostrando, per esempio, dei comandi aggiunti per l'occasione e meno comuni.

Questo menù, come la schermata iniziale è stato programmato modificando un sorgente disponibile nella libreria delle estensioni del software Inform 7 e può essere richiamato durante tutta la partita semplicemente digitando il comando “aiuto”.

Capitoli

Come si è detto nella pagina precedente, un videogioco, esattamente come un libro, ha una precisa struttura da rispettare non essendo composto soltanto dalla storia. Durante la programmazione, allora, si è pensato che proprio dal medium cartaceo si potessero mutuare degli accorgimenti in grado di

incrementare la leggibilità/giocabilità dell'avventura testuale, come ad esempio la suddivisione della storia in capitoli – utile, peraltro, anche nel caso in cui un giocatore desiderasse un momento preciso per poter interrompere la partita.

La distinzione dei sette capitoli, così come riportati nella sezione della scenggiatura, è stata ottenuta con diversi espedienti: prima di tutto una spaziatura netta tra l'ultima azione di un capitolo precedente e quello nuovo, l'aggiunta del titolo con un colore differente (Capitolo 2 - Basilica dei Santi Quattro Coronati) e il cambiamento della traccia di sottofondo. Ogni capitolo, infatti, ha una propria musica che, oltre a distinguerli, crea una differente atmosfera.

Beta testing

La fine della programmazione del videogioco è stata seguita da una fase che viene definita “*beta testing*”: il software, non ancora pubblicato è stato testato con lo scopo di trovare eventuali errori (*bug*).

Alcuni dei problemi riscontrati risiedevano soprattutto in una digitazione errata del comando: per esempio, “*chiedi al custode del libro*” è un ordine accettato, mentre “*chiedi del libro al custode*” non viene compreso dal *parser*. Altri problemi erano causati dal fatto che gli utenti utilizzassero dei sinonimi delle parole riconosciute dall'interprete per impartire i comandi. In entrambi i casi si è agito a livello di programmazione per fornire all'utente un più ampio numero di comandi possibile e, soprattutto, formulati in modi differenti. L'aggiunta dei comandi nuovi non ha richiesto alcuno

> prendi pagina

Mario - forse si è accorto di qualcosa? - tronca frettolosamente il discorso con il suo amico e così il sacerdote torna a concentrare la sua attenzione su di me.

“Spero che abbia trovato quanto cercava tra quelle pagine, ma ora devo proprio riprendere il libro, le ho concesso fin troppo tempo.”

“Qualcosa, sì: simboli alchemici e massonici, ma non ci ho capito molto. Spero che più in là possano essere di maggiore aiuto” rispondo distrattamente, lanciando uno sguardo furtivo a Mario.

“Se è così, la prossima meta della ricerca non può che essere la Basilica dei Santi Quattro Coronati!”

Subito dopo aver pronunciato le ultime parole, Mario, autonominatosi mia guida, si avvia verso il luogo suggerito, salutando a malapena il suo amico.

Capitolo 2 - Basilica dei Santi Quattro Coronati

Via dei Santi Quattro

> |

Passaggio dal capitolo 1 al capitolo 2.

> chiedi del tomo

"Che tu sappia, è possibile consultare il tomo originale?"

"Vedo se riesco a farti mettere le mani sopra, aspetta qua che mi informo."

Mario esce dalla stanza, scomparendo dietro la porta di legno che era chiusa. Mi fa aspettare appena qualche istante e poi fa capolino attraverso la porta, invitandomi ad andare nello studio in cui vengono analizzati i reperti, a **sud**, così da porre le mie domande direttamente al sacerdote che li studia e custodisce.

> s

(prima apri la porta di legno)

studio

Entrando in questo studiolo noto subito l'arredamento molto scarno e una grande quantità di volumi. Il **custode** a cui dovrei **rivolgermi** mi fa capire dal primo sguardo quanto io sia indesiderato.

Esempi della versione semplificata presi dal capitolo 1.

sforzo e non ha mostrato difficoltà, mentre più profondo è stato il problema collegato all'ordine delle parole del comando, considerando che ci si trova a lavorare su un programma che nasce per una lingua diversa dall'italiano, su cui si deve programmare in inglese e che viene tradotto in seguito grazie all'uso di un'estensione. Basti pensare che per ottenere il giusto articolo determinativo partendo dall'inglese "*the*", bisogna fornire una descrizione del tipo "*the teca is a feminine gender container in the museo*" in modo tale da ottenere l'articolo "*la*" relativo alla teca, grazie alle parole "*feminine gender*".

Oltre ai problemi di ordine tecnico, comunque, il *beta testing* ha evidenziato anche problemi di ordine pratico, di approccio, da parte dei giocatori: essendo, come si è detto, l'avventura testuale un genere poco usato, molte persone hanno avuto delle difficoltà a relazionarsi con essa anche dopo la lettura delle istruzioni perché la possibilità di scrivere liberamente il comando successivo sembra essere limitante. Perciò, in accordo con la prima delle dieci leggi della semplicità elencate da John Maeda ("riduci"), è stata realizzata una versione semplificata dell'avventura testuale: riducendo la libertà d'azione è stata aumentata la giocabilità.

La versione facilitata è stata ottenuta aggiungendo nelle descrizioni dell'avventura delle parole chiave, marcate con un colore differente per indicare la successiva azione da compiere, la direzione verso cui proseguire o gli oggetti con cui interagire, prendendo direttamente spunto dal videogioco *Blue Lacuna*, che evidenzia in blu, in verde o in grassetto le parole da digitare per proseguire nella storia.

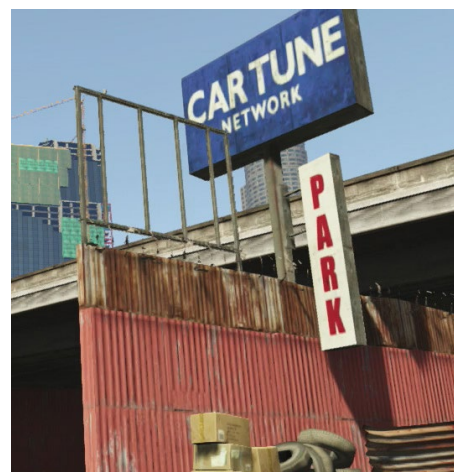
Questa versione risulta molto più accessibile per i giocatori

inesperti, che riescono a godersi la storia senza che il gioco diventi frustrante, ma, anzi, cominciando anche ad apprezzarlo come forma di letteratura interattiva.

Easter Egg

Molti software contengono al proprio interno degli *easter egg*, termine con cui si indica un contenuto, di solito di natura faceta o bizzarra, che i progettisti o gli sviluppatori nascondono nel proprio prodotto. I videogiochi ne sono spesso ricchi perché, tramite la ricerca di questi particolari elementi da parte dei giocatori, si può prolungare la longevità dell'avventura e incentivare la scoperta del mondo realizzato, senza contare che questo tipo di contenuti generano traffico internet e fanno in modo che tutta una serie di prodotti, quali le guide ufficiali, vengano venduti.

Anche nel caso del videogioco *Roma misteriosa: La Pietra nascosta* si è voluto aggiungere degli *easter egg* per spingere il videogiocatore a esplorare a fondo il mondo creato o per prenderlo bonariamente in giro con risposte ironiche a determinati comandi: per fare degli esempi, all'interno della storia si può trovare un documento di identità che permette di visualizzare l'aspetto del personaggio principale oppure, digitando il comando “uccidi qualcuno/qualcosa”, l'interprete risponderà “*dell'impulso che ho, talvolta, di uccidere cose e persone, dovrei parlarne con uno psicologo o con uno psichiatra?*”.



In alto, l'insegna dell'officina *Car Tune Network* in *Grand Theft Auto* ricorda l'emittente televisiva *Cartoon Network*.

Sopra, in *Pokémon Yellow*, Pikachu combatte un pokémon inesistente, chiamato infatti Missin-gno (cioè *missing number*, non catalogato).

“Appare evidente che il mestiere del designer si svolge non lungo percorsi solitari, bensì all’interno di articolati *team work*, che uniscono differenti competenze, ruoli e responsabilità. [...]”

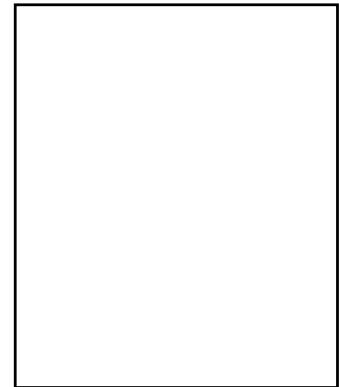
Il lavoro progettuale non può che essere basato sul dialogo e sull’interdisciplinarietà, sia per quanto riguarda il confronto con altre discipline sia per le molte conoscenze di cui il progettista deve possedere una qualche padronanza o almeno i primi strumenti orientativi.

Vale in questo caso, parafrasando Umberto Eco, l’indicazione che è impossibile conoscere tutto, importante è invece sapere dove andare a cercare”.

Le parole appena citate sono state tratte da *Design. Progettare gli oggetti quotidiani* di Alberto Bassi, ma il concetto chiave qui non è stato espresso né per la prima né per l’ultima volta: il design si pone a metà strada tra varie discipline ed è il designer la figura in grado di raccordarle tutte grazie alla propria sensibilità e al proprio background.

Nelle sezioni *Concept*, *Sviluppo* e *Realizzazione* è stato mostrato come il videogioco oggetto di questa tesi abbia visto la luce grazie all’unione di letteratura, arte figurativa, musica, nuove tecnologie e informatica: è innegabile che il *design process* per la realizzazione di un videogioco non sia poi troppo diverso da quello di qualunque altro prodotto – come si diceva all’inizio – sebbene faccia riferimento ad altre aree.

Terminato il tempo delle parole, inizia quello dell’azione e dell’avventura (testuale). Qui a fianco c’è la chiave per esplorare Roma, una *Roma misteriosa*, un luogo in cui, cercando *la Pietra nascosta*, si può finire col trovare molto di più.



Release 1 dell’avventura testuale *Roma Misteriosa* – *La Pietra nascosta*.

6. FONTI

- MUNARI, Bruno. *Da cosa nasce cosa*, Editori Laterza, 1981.
- SPOTO, Salvatore. *Roma Esoterica*, Newton Compton, 2009.
- QUARTA, Roberto. *Roma massonica*, Editoriale Olimpia, 2009.
- QUARTA, Roberto. *Roma segreta. I luoghi dell'esoterismo nella città eterna*, Edizioni Mediterranee, 2014.
- BALDINI, Franco. *Et in arcadia ego: semantiche mito-ermetiche in Guercino e Poussin (1° parte)*, in *Episteme - An International Journal of Science, History and Philosophy*, n. 4, Morlacchi Editore, Perugia, settembre 2001.
- BALDINI, Franco. *Et in arcadia ego: semantiche mito-ermetiche in Guercino e Poussin (2° parte)*, in *Episteme - An International Journal of Science, History and Philosophy*, n. 5, Porzi Editoriali, Perugia, marzo 2002.
- PADUANO, Ivan. *Elementi di art direction per videogame e opere multimediali*, 2015.
- KNUTH, Donald. *Literate Programming*, Stanford, California: Center for the Study of Language and Information, 1992.

- MAEDA, John. *Le leggi della semplicità*, Bruno Mondadori, 2006.
- BASSI, Alberto. *Design. Progettare gli oggetti quotidiani*, Il Mulino, 2013.

- *Archivi informatici per il patrimonio culturale*, Lessico del XXI Secolo. Enciclopedia Treccani. 2012, from [http://www.treccani.it/enciclopedia/archivi-informati-ci-per-il-patrimonio-culturale_\(Lessico-del-XXI-Seco-lo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/archivi-informati-ci-per-il-patrimonio-culturale_(Lessico-del-XXI-Seco-lo)/)
- *Beni culturali e ambientali*. Enciclopedia Treccani. From <http://www.treccani.it/enciclopedia/beni-cultura-li-e-ambientali/>
- FELLINE, Francesca. *Tecnologie innovative per la fruizione immersiva ed interattiva dei Beni Culturali*. Retrieved September 22, 2015, from <http://www.cniscintille.it/tecnologie-innovative-per-la-fruizione-immersiva-ed-interattiva-dei-beni-culturali/>
- LISI, Elena. *Tecnologia informatica e beni culturali: nuove modalità di condivisione delle informazioni*. Retrieved November 25, 2014, from http://www.anorc.it/notizia/617_Tecnologia_informatica_e_beni_culturali__nuove_modalit__di_condivisione_del.html
- SMITH, Roberta. *The Work of Art in the Age of Google*. The New York Times. Retrieved February 6, 2011, from http://www.nytimes.com/2011/02/07/arts/design/07google.html?_r=0
- *Dai Musei Capitolini all'Ara Pacis, con Google Art Project si visitano virtualmente 14 musei di Roma*, Il Messaggero.

Retrieved June 12, 2014, from http://www.ilmessaggero.it/TECNOLOGIA/HITECH/google_art_project_musei_capitolini_ara_pacis_roma/notizie/741576.shtml

- BALDINI, Franco. *Una questione relativa alle origini della Massoneria*. From <http://www.volta.alessandria.it/episteme/ep3-19.htm>

7. RINGRAZIAMENTI

Sono fermamente convinto che non si capisca l'importanza dei ringraziamenti finché non ci si trovi a scriverne per la prima volta: dell'iceberg che è l'opera, l'autore rappresenta solamente la puntina che tutti vedono, ma chi volesse conoscere il restante 90% che celatamente lo sostiene dovrebbe ricercare in questa sezione tutti coloro che hanno contribuito e reso possibile il risultato finale.

La tesi *Roma misteriosa – Nuovi modelli interattivi per l'heritage culturale* è stato un lavoro che si è protratto per sette mesi, durante i quali molte persone hanno contribuito fornendo spunti, dando consigli, esprimendo pareri e, in generale, dedicandomi il proprio tempo: nelle prossime righe cercherò di ringraziare tutti nell'ordine che mi detterà il momento.

Inizierei dalle persone che mi sono state vicine più a lungo e mi hanno sopportato a tempo pieno: famiglia e amici/colleghi: mia madre probabilmente conosce la tesi meglio di me visto che ogni ora del giorno e della notte è stata buona per mostrarle l'ennesima virgola cambiata e la mia ragazza si è prestata come *beta tester* – con risultati comici – e come corretrice di bozze – con risultati altrettanto comici, considerando gli errori tralasciati; un altro *beta tester* è stato Mattia, che, prima ancora che fosse terminata la programmazione, ha iniziato la ricerca dei vari *bug*, guadagnandosi, in questo modo, un'apparizione sotto forma di *ester egg* all'interno del videogioco; Maria Giulia, con cui ho condiviso parte degli esami del C. d. L. e da cui ho imparato i segreti dell'impaginazione, non mi ha risparmiato i suoi consigli e il suo aiuto durante le varie fasi di questo lavoro e, se la tesi non è un semplice file di testo in bianco e nero senza immagini, lo

devo sicuramente a lei.

Per il completamento della tesi nella sua forma grafica è stato fondamentale l'aiuto di Giorgio Bartoli – un maestro per tutto ciò che riguarda il disegno e la pittura – che mi ha seguito e aiutato per realizzare la copertina e le illustrazioni e gli sketch dei personaggi.

Per le musiche del gioco il ringraziamento va necessariamente a Sami, amico e chitarrista eccezionale: il suo tocco è stato capace di rendere belle anche le miei composizioni e le sue sono state in grado di restituire immediatamente la giusta atmosfera a ogni capitolo.

Un altro ringraziamento lo devo al professore Marco Accordi Rickards che mi ha permesso di mettermi in contatto con Marco Vallarino, gentilissimo scrittore, giornalista e *game designer* che mi ha indicato delle fonti molto utili da cui prendere spunto nella realizzazione del gioco e ha risposto alle mie domande sul *game design* e le avventure testuali.

La dottoressa Valentina Ughetto mi ha saputo dare indicazioni preziose sia per i testi e gli autori da consultare durante la stesura della sceneggiatura sia per i luoghi in cui avrei potuto reperirli, nozioni senza le quali la sezione *Fonti* di questa tesi sarebbe stata ben più scarna e l'avventura avrebbe perso molto delle sue sfumature: un grazie anche a lei.

Il professor Tommaso Empler, relatore di questa tesi, meriterebbe di essere ringraziato anche solo per aver risposto sempre tempestivamente alle mie mail per ottenere la sua firma sull'ennesima domanda di laurea da consegnare, fatto da non sottovalutare, se si considera che gli ho scritto sempre il giorno prima delle scadenze.

Il ringraziamento finale l'ho lasciato volutamente per il pro-

fessor Ivan Paduano.

Nel febbraio di quest'anno pensavo che la tesi di laurea fosse soltanto l'ennesimo esame, l'ultimo del Corso di Laurea: quando mi sono rivolto al professore per la scelta dell'argomento, però, ho iniziato a capire fin da subito che la sua impostazione del lavoro non era finalizzata alla tesi, bensì a un percorso molto più lungo e più vasto, di cui questa non era che la tappa iniziale. Con il suo intento di formare degli *art director*, con il suo amore per l'insegnamento, con tutto il tempo che mi ha dedicato, la passione e le conoscenze che mi ha trasmesso, il professor Paduano ha fatto in modo che "l'ennesimo esame" diventasse qualcosa di molto più profondo, qualcosa in grado di farmi capire cosa voglio fare da grande e, di questo, credo che non avrò mai modo di ringraziarlo abbastanza.

*** **Fine** ***

Vorresti RICOMINCIARE, CARICARE una partita salvata oppure USCIRE?