

# TalentZone

Daniela Vergini, [daniela@gameprog.it](mailto:daniela@gameprog.it)

In collaborazione con  
<http://gameprog.it>

SPEDITECI I VOSTRI  
LAVORI!

(Per le realizzazioni  
"voluntarie"  
mandateci un CD per  
posta ordinaria.)

[talentscout@exema.it](mailto:talentscout@exema.it)

Daniela Vergini  
Via Firenze 23/A  
47010 Villa Rovera (FO)

Benvenuti alla consueta pagina dedicata al "Made in Italy"! Questo mese abbiamo un paio di giochi davvero "succulenti" a dimostrazione dell'innequivocabile abilità e inventiva che anche gli sviluppatori "nostrani" possono vantare!

## TALENT SCOUT

## I misteri di Maggia

**A**lex Quanti e Stefano Maccarinelli, in arte Stelex Software, propongono una nuova avventura grafica chiamata "I Misteri di Maggia", realizzata con il toolkit "Adventure Maker". In questo videogame in prima persona, strutturato in modo simile alla serie Myst, e composto da misto fra immagini reali e create al computer, il nostro fine è cercare oggetti appartenenti al mito dei Templari, principalmente all'interno di Maggia, un paesino montano della Svizzera realmente esistente. La storia ha inizio all'interno di un'abitazione del suddetto paesino con tanto di TV che trasmette la sigla di "Holly e Benji" (una vera e propria chicca per i numerosi fan del famoso cartone animato giapponese)! Il gioco è composto principalmente da immagini statiche, circa 2500 fotografie (ritoccate con Adobe Photoshop); il primo impatto può lasciare spiazzati in quanto l'interfaccia è ridotta al minimo, ma le azioni sono abbastanza intuitive e vengono suggerite al giocatore tramite il classico cambio di icona. Il giocatore, mediante l'utilizzo del mouse, deve interagire con l'ambiente e raccogliere vari oggetti come chiavi, mappe, libri ecc. Nel corso dell'avventura si intraprendono anche azioni comuni alla vita di tutti i giorni tra le quali quelle di camminare, fare prelievi al Bancomat, comporre numeri telefonici, suonare il pianoforte, etc. Gran risalto viene dato all'utilizzo della logica e agli enigmi da risolvere, come per esempio confrontare gli effetti ottici, scovare le differenze nei dipinti, combinare



numeri, tradurre simboli e, come se non bastasse, anche disinnescare bombe! Devo ammettere che "I Misteri di Maggia" mi ha tenuto incollato al video per un bel po' di giorni; non è facile risolvere tutto d'un fiato l'avventura. Con l'evolversi della storia (dall'esito mai scontato) si riesce a capire il pregevole lavoro dei due autori, che hanno anche il grande merito di aver utilizzato un videogame per fini culturali, facendo conoscere luoghi, non molto famosi, ma estremamente affascinanti: un esempio che potrebbero seguire molti comuni in Italia. Alex e Stefano hanno riscontrato una notevole attenzione da parte della gente del luogo, soprattutto delle "Istituzioni" locali come



il Municipio (che ha concesso le dovute autorizzazioni) e del Consiglio Parrocchiale (per le foto ai locali della chiesa). Da un lato si nota una realizzazione tecnica sufficiente (non ci sono animazioni di rilievo e il tutto è coordinato su immagini statiche) però bisogna ammettere che il fascino della scoperta

e della sfida nel risolvere i continui enigmi permettono a questo progetto di attestarsi su buoni livelli nell'ambito freeware. Vista l'elevata dimensione del gioco (400 MB) non è stato possibile inserirlo sul DVD, vi incoraggiamo però a scaricarlo dal sito ufficiale: <http://www.maggia.ch/gioco>.

Gianluca Masina ([gmasina@gameprog.it](mailto:gmasina@gameprog.it))

