



Giocare imparando: Wild Cards

Tra le nuove proposte della Corel c'è una linea di CD-ROM dedicati al mercato home che non a caso si chiama Corel CD-Home; questo mese vi presentiamo il primo CD-ROM giunto nei negozi italiani che può essere considerato una dimostrazione delle grandi capacità di questa società canadese. Ma in quanto alla scelta del soggetto, nel caso specifico, ho qualcosa da dire

di Dino Joris

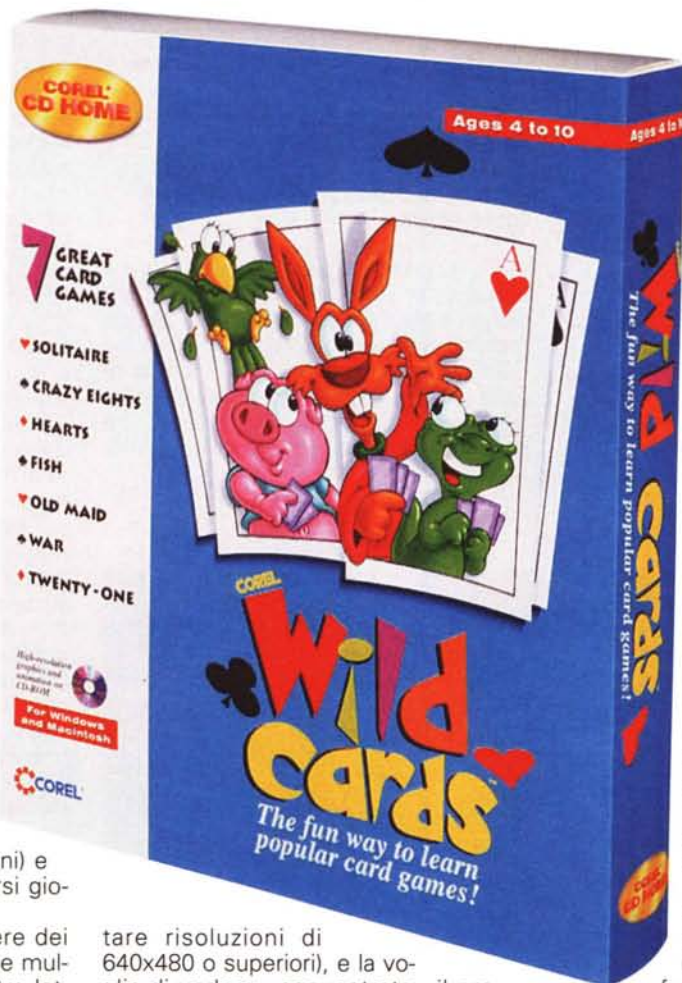
Come almeno i miei pochi fedeli lettori ben sanno, sin dai primi «vagiti» dei primissimi CD-ROM ho sostenuto che questi si sarebbero rivelati presto degli ottimi strumenti di insegnamento e apprendimento per le più svariate discipline e come tali ne prevedevo la prevalente utilizzazione.

Nei fatti, questa previsione si è rivelata un errore enorme; infatti, se anche è vero che molti CD-ROM disponibili oggi sono strumenti di apprendimento, moltissimi (in stragrande maggioranza numerica in Nord America) contengono solo dei giochi, più o meno gradevoli, più o meno sofisticati.

Wild Cards rientra comodamente nelle due categorie contemporaneamente, perché è un gioco (per bambini dai 4 ai 10 anni) e perché *insegna* a giocare a diversi giochi di carte.

Chi di voi ha la fortuna di avere dei bambini di età giusta, una stazione multimediale (un PC 486, Windows 3.x, lettore CD-ROM a doppia velocità, monitor SVGA e scheda sonora; per gli utenti Macintosh: un Macintosh LC o superiore, System 7, Quicktime, lettore CD-ROM a doppia velocità ed un monitor scala di grigi/colore in grado di supportare

risoluzioni di 640x480 o superiori), e la voglia di vedere «sequestrato» il proprio sistema dai suoi bambini per scopi ludici, troverà che l'acquisto di Wild Cards ha mille giustificazioni (anche se qualcuno come me potrebbe avere desiderato di cominciare, nell'interesse dei figli, con un soggetto meno frivolo).



È vero che abbiamo sempre meno tempo da dedicare ai figli, ma per varie ragioni ritengo che dovremmo essere almeno in grado di trovare il tempo per fare una partitina a carte con loro e insegnargli qualche gioco innocente. In questa categoria certamente non possiamo includere il Ventuno, incluso tra i giochi di Wild Cards, che è decisamente un gioco di azzardo: l'inserimento di questo gioco su di un CD-ROM destinato ai bambini mi sembra una scelta alquanto buffa.

Comunque sia, ecco che ci troviamo di fronte ad un prodotto che è destinato a raccogliere dei consensi anche in Italia, malgrado il fatto che sia in lingua inglese.

Qualcuno potrebbe pensare che sia un difetto, io penso invece che si tratti di un pregio. Infatti, l'inglese a fumetti, la voce ripete in molti casi quello che vedete scritto sullo schermo, è semplice e ovviamente ripetitivo. Pertanto il bambino, forse con un po' di aiuto all'inizio, potrà imparare qualche frase senza neanche renderse ne conto (e quindi senza sforzo) «assor-



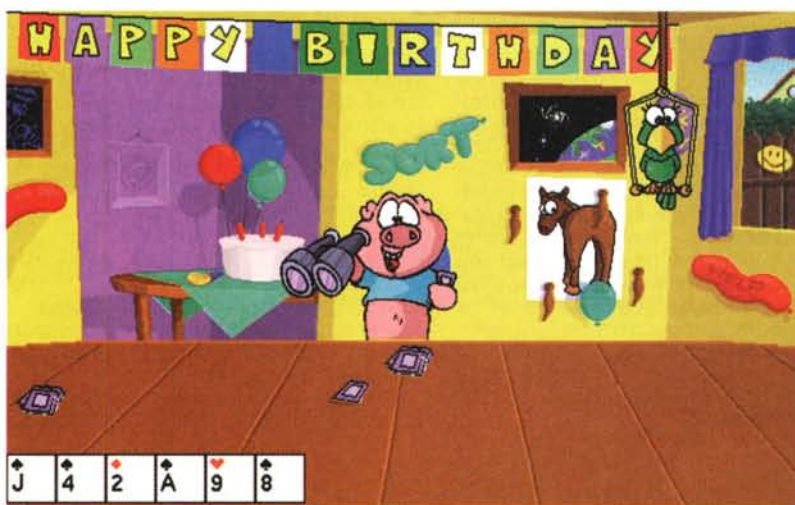
bendo» i suoni e significati grazie alla ripetitività delle situazioni.

Certamente il prodotto non è stato concepito allo scopo di insegnare la lingua, ma i CD-ROM di questo tipo potranno rappresentare per i bambini un utile contributo all'apprendimento.

Wild Cards è il primo titolo di una serie completa che raccoglierà giochi, programmi educativi e di consultazione a comporre una specifica collana denominata Corel CD-Home.

Sono veramente impaziente di vedere gli altri CD della serie, dei quali già si conoscono alcuni titoli: «Adventure With Edison», con il quale i bambini potranno imparare la musica, apprendere nozioni scientifiche e sviluppare capacità logiche; «Bernard Of Hollywood's Marilyn», dedicato alla vita ed alla carriera di Marilyn Monroe con l'ausilio di videoclip, fotografie e testo; «All Movie Guide», un ampio database con informazioni su almeno 90.000 film, del quale vi parlerò più ampiamente in un riquadro contenuto in queste pagine; «World's Greatest Classic Books», una raccolta molto completa dei grandi classici della letteratura per un totale di circa 3400 opere di narrativa, poesia, oltre che documenti storici, politici, religiosi e scientifici dei quali sarà possibile esplorare il testo.

Oltre questi titoli, la commercializzazione dei quali è prevista per giugno, la Corel promette qualcosa come 50 uscite entro la fine del 1995, tra le quali spero siano inclusi molti altri software come questi riguardanti argomenti da poter considerare in alcuni casi di un



certo spessore culturale. Tenendo conto di quanto successo abbia avuto in tutto il mondo il gioco Trivial Pursuit, che se è un gioco basato sul nozionismo è pur sempre basato anche sulla voglia di dimostrare agli altri le proprie «superiori conoscenze», ritengo che vi sia spazio commerciale anche per dei giochi che implicino la conoscenza o l'apprendimento contestuale di nozioni con una certa, sia pur minima, valenza culturale.

Da un diverso punto di vista, per esempio, vanno di moda i giochi d'azione quali Doom, in virtù della sofisticatissima tecnica di programmazione che li rende vicini alla realtà virtuale. Benissimo! Ma perché non creare dei giochi che facciano riferimento ad eventi mito-

logici in modo che giocando si familiarizzi con personaggi come Ercole, l'Olimpo, Arianna, Giasone, eccetera?

Perché non ambientare i giochi nell'antico Egitto, facendo intervenire faraoni e sacerdoti, piramidi e sfingi? Oppure, perché non dedicare dei giochi a eventi storici di rilevanza mondiale? Probabilmente, voi che mi leggete avete sicuramente pensato a mille altre possibilità: spero che ci sia anche un produttore di CD-ROM capace di farci avere un prodotto con le caratteristiche descritte!

Ma torniamo ora a Wild Cards, letteralmente «carte selvagge», ma il termine è sinonimo di jolly, joker, matta, per capire meglio perché il prodotto merita. Wild Cards offre ai bambini l'opportu-

nità di giocare sette diversi tipi di giochi: Pesca, Guerra, Solitario, Ventuno, Zitel-la, Otto Matti e Cuori, in scenari interattivi che spaziano da un saloon nel Far West ad un salone in una festa di compleanno.

Cominciamo dalla schermata di aper-

tura: un vero e proprio cartone animato che comincia con Lizzy, un incrocio tra ET e un verde e grasso verme, prosegue con un «superleprotto», presto apprendiamo che si chiama Jack, che parte a razzo verso l'alto, con adeguato rumore di accompagnamento e poi si ri-

presenta in vesti normali per chiederci di scegliere a quale gioco vogliamo giocare, con chi e dove.

La cosa che sorprende è la qualità dell'animazione. Per essere più specifico: se anche siamo lontani dalla qualità che si trova nei lavori della Disney mi

Corel All-Movie Guide

Su questo soggetto posso spendere qualche parola «ufficiosa» poiché ho avuto la possibilità di poter provare una versione preliminare incisa su di un «gold-disc». Non è improbabile che al momento dell'uscita della versione finale il prodotto si discosti da quello visionato, però la sostanza di questo CD-ROM è molto probabile che rimanga immutata e che quindi quello che scrivo potrà essere considerato sostanzialmente corretto.

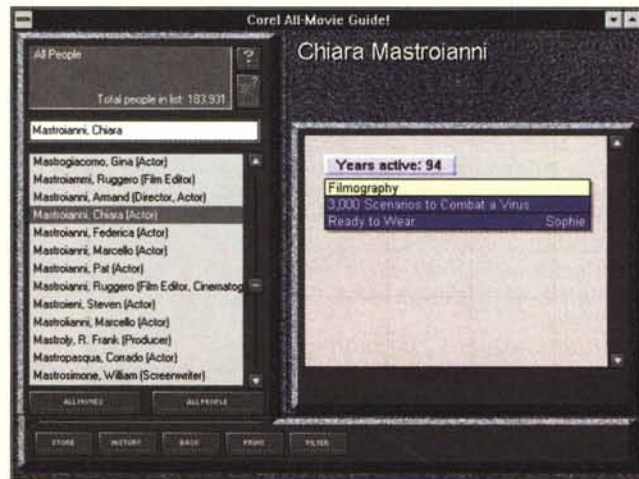
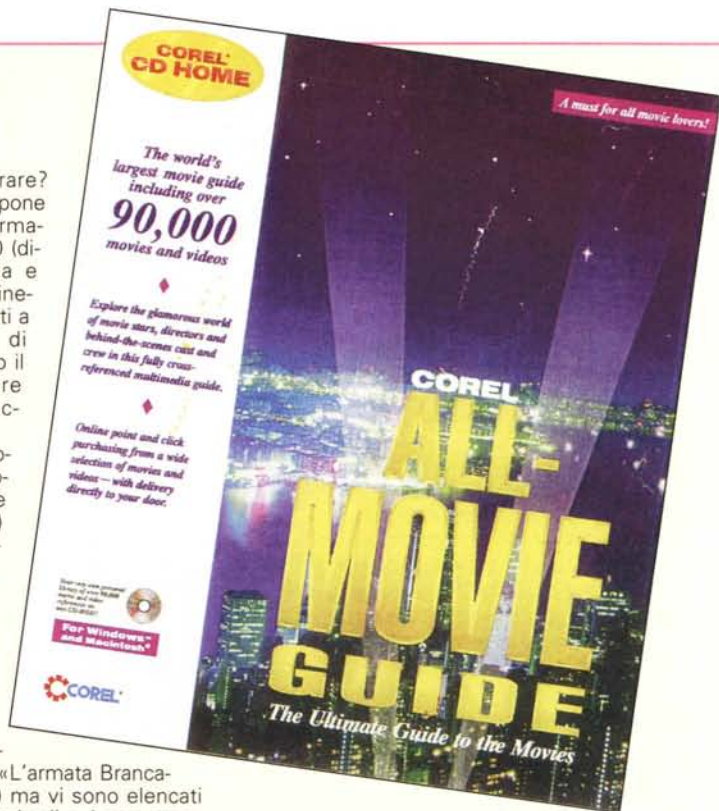
Da dove cominciare per vedere le funzioni che offre questo CD-ROM? Io non ho saputo fare di meglio che provarlo lanciando una ricerca su un nome che «sapevo» essere sicuramente presente, quello di Marcello Mastroianni. La mia santa e benedetta pigrizia mi ha fatto digitare nello strumento di ricerca solo il cognome, Mastroianni, così ho appreso che l'opera contiene informazioni non solo su Marcello Mastroianni, ma anche su: Armand (regista USA), Chiara e Federica (attrici), Pat (attore americano) e Ruggero Mastroianni (film editor). Non lo sapevo, ora ho diminuito di un punto (ma sarà meglio non contare i punti di differenza, per non avvilirsi troppo!) la differenza di competenza tra me e la schiera dei critici cinematografici che, dalle pagine dei giornali o dagli schermi della televisione, ci raccontano e spiegano i fatti, le circostanze, le tecniche, i trucchi ed i segreti del cinema.

Cosa voglio dimostrare? Che quest'opera ci propone una bella serie di informazioni con oltre 180.000 (diconsi centottantamila e rotti) personaggi del cinema internazionale e fatti a loro collegati. Tanto di cappello a chi ha avuto il coraggio di organizzare una tale massiccia raccolta di dati.

Pazienza se un piccolo errore di impostazione colloca nei «Middle Ages» (nel Medio Evo) un'opera come Divorzio all'italiana, perché le altre informazioni sono pertinenti e corrette, le descrizioni dei film stringate ed essenziali, ma sufficientemente esplicative; pazienza se nella filmografia di Vittorio Gassman manca «L'armata Brancaleone» (chissà perché) ma vi sono elencati film del Vittorio nazionale di cui non conosco neanche l'esistenza.

Questo tipo di mancanza toglie la possibilità a quest'opera di candidarsi come enci-

clopedia del cinema internazionale, ma non dimentichiamo che l'esemplare da me esaminato è una pre-release che comunque



sembra di poter dire che essa prenda le distanze, in modo tutto suo, da quella dei cartoni giapponesi. Gli accostamenti sono arbitrari, ma forse anche capaci di dare un'idea di quanto potete aspettarvi. Tenendo ben presente la qualità di animazione possibile sul PC pochi mesi

rimane un'opera capace di rispondere alle esigenze della stragrande maggioranza degli appassionati di cinema e alla quasi totalità della gente comune (come me) che vuole semplicemente avere a portata di... PC uno strumento capace di evitare scelte sbagliate in fatto di film su video o in TV.

Attenti critici cinematografici di tutto il mondo, non appena uscirà questo CD-ROM avrete uno stuolo di temibili concorrenti che potranno parlare di cinema con competenza.

Nell'improbabile caso che qualche critico cinematografico nostrano trovi il tempo di leggere queste righe (magari mentre prepara le «scelte del giorno» da pubblicare sui numerosi settimanali dedicati al cinema ed alla televisione), per favore mi contatti su MC-link (MC9745) per sciogliere i miei numerosi dubbi riguardanti la ricerca del tempo necessario a visionare e commentare tutti i film nelle rubriche alle quali ho già accennato (poi io li toglierò ai lettori interessati). In cambio quando esce la versione definitiva di All-Movie non mancherò di comunicare con solerzia il suo prezzo e la disponibilità nei negozi.

Ma torniamo al CD-ROM, che era stato visto per primo in redazione da un collega, vero appassionato di cinema, che me lo aveva passato con aria delusa dicendo che non era riuscito a trovare neanche un'immagine: sperava di poter vedere dei trailer per ogni film.

Trasferito il CD-ROM nel mio studio, ho cercato anche io delle immagini in movimento o almeno fisse, ma sono rimasto altrettanto deluso: niente trailer, niente spezzoni, niente foto degli attori. Delusione? Sì, ma ben temperata da quello che ho trovato: ricchezza di altre informazioni e buona accessibilità tramite strumenti di ricerca; inoltre, eseguita una rapida indagine, ho scoperto che nella versione definitiva del prodotto non mancheranno alcune interviste ai «mostri sacri» del cinema.

Il fatto che non vi siano immagini è abbastanza presto spiegato: non è possibile fare entrare in un solo CD-ROM un numero sufficiente di trailer o di immagini, senza fare torto all'una o all'altra produzione, quindi...

Tuttavia, mi è parso di intravedere in questo CD-ROM di prova un prodotto che nella sua versione definitiva potrebbe rappresentare un titolo di riferimento nel suo genere; speriamo che qualcuno possa un giorno presentarci una bella collezione di CD-ROM complementari, che ci facciano accedere ad una nutrita serie di «brani scelti». Attendiamo con pazienza, confidando nella buona volontà della Corel.

or sono, devo dire che il risultato è piacevolmente sorprendente; probabilmente anche grazie alla tecnologia WinG della Microsoft.

Come accennato, Wild Cards ci parla sia a fumetti (What game do you want to play?) sia tramite gli altoparlanti del sistema.

Come ho già detto, la scelta si effettua tra sette giochi complessivi, di cui due sono riservati ai bambini più grandicelli (il Ventuno, ad esempio, che è un gioco da casinò). Si sceglie anche il proprio avversario: il bambino può decidere se giocare con la grassa e verde Lizzy, con il grasso e rosa Spanky, con Jack il leprotto (che grasso non è, ma si sa che i leprotti mangiano solo carote...). Il luogo di gioco può essere scelto tra la cucina, un salone dove si svolge una festa di compleanno, un'automobile in viaggio oppure un saloon.

In tutti questi ambienti esistono degli oggetti che si animano quando puntati e cliccati con il mouse. Le sorprese sono molte e divertenti. Certo, dopo un po' di tempo saranno ripetitive, quindi non dovremo sorprenderci se, passato un certo entusiasmo iniziale, vedremo Wild Cards rimanere sempre più a lungo sullo scaffale. Ma questo è normale con tutti i giochi dei bambini: li esplorano, li usano, li sfruttano, li spremono... e infine li ignorano (ma guai se non fosse così, finirebbe il meccanismo dell'apprendimento).

Devo dire che Wild Cards è capace di riservare delle sorprese anche quando pensiamo di avere scoperto tutto: basta un click casuale ed ecco che scopriamo che in tutti gli ambienti possiamo cambiare la musica di accompagnamento, preparare gustosi panini, cambiare i colori della stanza, creare bambole.

Gli oggetti cliccati si trasformano ed emettono suoni, sempre in modo atto a suscitare sorpresa e riso. Alcuni oggetti particolari portano ad azioni di maggiore ampiezza:

- se si clicca su uno «sportello» nella stanza (schermata principale) si attiva un televisore che permette di vedere vari filmati sulle avventure di Jack, Lizzy e Spanky, come se fossero dei video girati in famiglia durante le vacanze;

- con un click sul quadro che invariabilmente appare sulla parete dell'ambiente in cui si gioca a carte, si attiva un programma di disegno che consente di ridipingere i quadri esistenti, trasformandoli a piacimento;

- facendo doppio click sul frigorifero nella cucina è possibile preparare sandwich personalizzati;

- con un doppio click sulla bambola dello scenario corrispondente al viaggio in auto è possibile modificare l'espressio-

ne della bambola stessa oltre ai capelli, vestiti e colori;

- con un click sulla scritta «Happy Birthday» si attiva un alfabeto che consente di modificare la scritta a piacimento, cambiando le lettere e colorandole a proprio gusto.

I giochi di carte sono il fulcro di questa opera multimediale: aiutano a riconoscere i numeri e sono stati creati in modo da suggerire al bambino quali carte giocare, affinché possa familiarizzare con il gioco, capirne le regole per poi applicarle con avversari e carte reali (almeno è quello che mi auguro: imparare attraverso lo strumento informatico a gestire le cose reali ed i rapporti con le persone evitando di lasciare che lo strumento informatico rimanga il solo mezzo di comunicazione).

Il sistema di Help è sempre a disposizione: il pappagallo «Polly» ci informa verbalmente su cosa fare per ottenere l'aiuto di cui abbiamo bisogno (generalmente sulle regole di base del gioco che abbiamo attivo) in forma scritta in un riquadro alla sinistra, ma anche in forma orale. Una funzione «carta consigliata» evidenzia in modo intermittente la corretta carta da giocare fino a quando non viene effettivamente giocata, ma è possibile disattivare la funzione per rendere più difficile il gioco man mano che si diventa più esperti.

Mi sono in diverse occasioni lamentato del fatto che molto spesso i programmi multimediali tendono ad appropriarsi delle risorse del sistema lasciando l'utente nell'impossibilità di fare altre cose (scompare la possibilità di multitasking). Questo accade anche con Wild Cards. Debbo però ammettere che nel caso di giochi di questo tipo non v'è alcun bisogno di entrare e uscire dal programma in modalità multitasking: il bambino fa la sua sessione di gioco, poi esce... e ci restituisce finalmente l'uso del nostro PC.

Conclusioni

Wild Cards è stato realizzato e sviluppato per Corel da Artech Digital Entertainment, una società canadese che ha ottenuto numerosi riconoscimenti tra gli editori di software per la qualità dei propri prodotti; in effetti, il gioco è divertente e ben fatto e può essere strumento di apprendimento dei vari giochi di carte e anche di pratica della lingua inglese. Il suo prezzo mi sembra anche sufficientemente contenuto: circa settantamila lire presso tutti i rivenditori autorizzati dei prodotti Corel. Non mi resta altro da dire che aspetto con ansia i prodotti futuri, certamente contraddistinti da una maggiore valenza culturale. MS