

Il «Filmgame»

Realizziamo un'avventura multimediale

Come anticipato sul numero scorso, iniziamo questo mese una serie di articoli dedicati all'ideazione prima e (speriamo!) alla realizzazione poi, di alcuni progetti multimediali.

La prima tappa nella quale ci cimenteremo, è relativa alla creazione di un'avventura multimediale. Un'idea più o meno originale che proveremo a rendere talmente articolata da poterla ribattezzare con l'appellativo di «filmgame»

di Bruno Rosati

Il progetto ha già il suo titolo (Il Segreto degli Inizi) e prende spunto da una precedente adventure messa in piedi in quattro e quattr'otto per dimostrare le possibilità di utilizzo di Compel. Ispirandomi a quell'idea (e sostituendo al DT-Presentation di Asymetrix un altro prodotto della stessa software-house, il più adatto Multimedia ToolBook 3.0) l'intento è quello di amplificare la trama filmica, i livelli di gioco e, se saremo bravi a tal punto, anche le possibilità di commercializzazione.

Un progetto ambizioso che dalla compilazione dello storyboard all'effettiva realizzazione del CD-ROM, coinvolgerà un discreto numero di «figure» professionali, intese anche come un gruppo ristretto di creativi, che, per capacità personali ed ovviamente per economicità d'impresa, potranno assumere più ruoli. Così facendo si ridurrà il nu-

mero dei componenti il casting.

Per realizzare un «filmgame» come quello in oggetto, occorrono:

- una sceneggiatura filmica, con relativo copione per le battute degli attori, preceduta e derivata da...

- una struttura articolata del gioco vero e proprio (con le indicazioni delle chiavi di accesso ad eventuali livelli e sottolivelli) da passare poi al programmatore, il quale a sua volta realizzerà...

- un prototipo del modello di gioco, con scheletrature grafiche e procedure di controllo relative;

- una demo dei brani che il compositore curerà per la successiva realizzazione della colonna sonora;

- una serie di bozzetti grafici che il disegnatore, in base agli input fornitigli, realizzerà per stabilire sfondi e vari oggetti scenici.

Sceneggiatore, programmatore, dise-

gnatore, attori (due, non di più!), regista e musicista. Anche a vederla in piccolo, intorno al «filmgame» in questione ruoterebbero non meno di sette-otto persone. Volendo assottigliare ulteriormente le fila, chi scrive assumerà il ruolo di sceneggiatore, regista ed «aiuto» in genere. Così facendo il cast sarà di sole sei persone. Tutti amici ai quali dirò che fare il filmgame è un «semplice» esercizio multimediale, non ci si becca una lira che è una e che, al massimo, ci scapperà una pizza finale.

Il programmatore, il disegnatore, il musicista, due «attori» e il sottoscritto hanno così cominciato l'avventura, personale prima che multimediale...

In base alla trama del film e la struttura del gioco (del quale potete leggere i contenuti generali nei due riquadri dedicati) la nostra possente organizzazione si è... organizzata!



Figura 1 - Un primo abbozzo di quella che potrebbe essere la locandina de Il Segreto degli Inizi.

Riprese, apparecchiature e conversioni digitali

Con in mano il primo abbozzo di sceneggiatura, da bravi amici ci siamo subito divisi il lavoro ed abbiamo unito le forze in termini di dotazione software e hardware.

Per quanto riguarda il lato «cinematografico» della complessa faccenda multimediale, la suite delle apparecchiature è composta da due camcorder Sony Hi-8 per le riprese e da due VCR Panasonic NV-FS100 (S-VHS) più una centralina EC-300 per la fase del montaggio. Il sistemino, completato da alcuni stativi ed un paio di illuminatori, discende dalla mia antica passione per il video che, analogicamente parlando, ho fino ad oggi gestito con l'insuperato Amiga. Sep-



Figura 2 - Esempio di come si organizza una ripresa con il fondale in blue-screen.

pure ancora agli inizi però oggi siamo nell'era del digitale e le riprese che verranno effettuate dovranno finire su CD-ROM.

La suite video perciò monterà le scene poi, tramite una scheda come la VideoBlaster RT-300 ed un software di montaggio quale Adobe Premiere, queste dovranno essere acquisite, editate e compresse per entrare nel CD-ROM, ma soprattutto per girare su PC multimediali di tutti i livelli di potenza.

La prima fase, quella della scelta dei ciak migliori e la concatenazione delle scene, andrò a svolgerla attraverso la suite Panasonic (i due FS-100 e la centralina EC-300). Si tratterebbe di una fase di lavoro puramente analogica portata avanti quasi come se il digitale ancora non ci fosse.

Il digitale ovviamente c'è e può fare in maniera più pulita e meno faticosa quello che dovrò fare in analogico, ma personalmente ancora mi trovo bene utilizzando questa soluzione «mista» svolta in due distinte fasi: il taglio del materiale grezzo per via analogica (grazie ai jog-shuttle dei moderni VCR) e poi l'editing finale nell'ambiente di Premiere, dopo aver acquisito le scene tagliate e proceduto all'inserzione di fondali digitali.

Al limite potrei gestire il camcorder Sony ed un solo FS-100 tramite Video Director 2.0 per Windows e mettere da parte il secondo FS-100 e la centralina di montaggio. Questa è in effetti una soluzione decisamente interessante e verificatane sul campo la praticità ne

potrebbe venir fuori un articolo nei prossimi numeri.

Una seconda soluzione, ancora più raffinata e potente, è senz'altro quella dell'adozione di una suite digitale come le schede MovieMachine della Fast. Con il framegrabber e l'encoder M-JPEG a lavorare già in fase di editing, dal punto di vista analogico basterebbe anche il solo camcorder e la compressione/ricompressione avverrebbe sempre via hardware.

La velocità che però acquisterei in questa fase (oggettivamente la più lunga) sarebbe persa nel momento in cui dovrei ricodificare l'AVI da M-Jpeg a Indeo o altro codec che funzioni via software. L'M-Jpeg difatti necessita di

Figura 4 - La resa finale con l'immagine reale nella quale il fondo è stato sostituito con un background grafico di qualsiasi foggia.

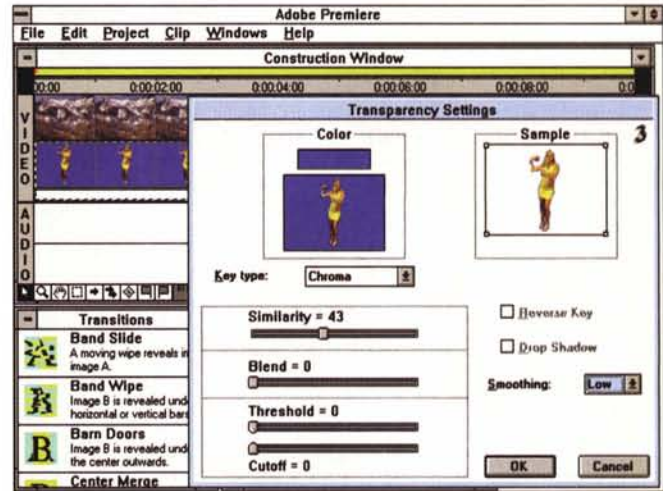
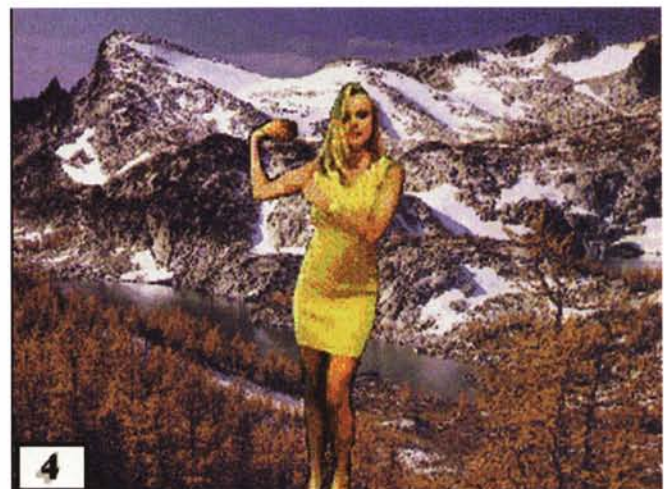


Figura 3 - Le opzioni da selezionare all'interno di Premiere per attivare l'effetto di chroma-key.

un irrinunciabile decoder hardware (la decodifica potrebbe anche essere tentata via software, ma solo su macchine dotate di CPU Pentium-like).

Al contrario la mia umile RT-300, pur comprimendo solo al momento dell'acquisizione, mi garantisce i servizi dell'Indeo 3.2 con il quale posso ricodificare in post-produzione sfruttando la velocissima opzione «Unricompresso».

La seconda fase, quella che dovrà comportare l'inserimento in chroma-key degli sfondi grafici (sfondando il blue-screen innanzi al quale gli attori hanno recitato) la svolgerò finalmente in digitale. Ciò avverrà nel confortevole ambiente di Adobe Premiere, con tanto di sin-



Il Segreto degli Inizi: il Film (1)

In tutte le occasioni nelle quali su C&V parlerò del filmgame, l'articolo sarà sempre completato da due riquadri. Uno dedicato alla componente filmica, l'altro alla struttura e l'organizzazione del gioco. Nel riquadro dedicato alla trama del film (quello che state leggendo) oltre allo svolgimento della trama stessa, potranno esser posti in evidenza i passaggi del copione relativi alla scena che è chiaramente legata al livello di gioco del quale, nell'altro riquadro e nel resto dell'articolo, si analizzano la struttura e si realizzano le parti di codice.

In questa prima occasione, ovviamente introduttiva, il «film» non può non essere presentato che nelle sue linee generali.

Il Segreto degli Inizi vede come principale protagonista tale Karl Tillemann. Un archeologo frustrato da una vita professionale meno che mediocre (è ridotto a sbarcare il lunario facendo il catalogatore di reperti di un museo egizio) e da una vita sentimentale più che disastrosa (un matrimonio fallito un minuto dopo il fatidico «Sì!»).

Una vita grigia alla quale il destino (come in tutti i film che si rispettano) riserva un incredibile colpo di scena. Tra le impolveratissime e dimenticatissime scartoffie ancora da catalogare del museo, ecco sbucare fuori delle antichissime e misteriose iscrizioni. Karl Tillemann viene irresistibilmente attratto da quegli strani papiri e ne comincia lo studio nella speranza di comprenderne il significato.

Un lavoro lento, complesso e spesso frustrante. Fatto all'inizio per cercare di capire ed alla fine per convincersi e credere quella che può essere (anzi, è!) la più portentosa e sconvolgente delle scoperte. L'archeologo Karl Tillemann, in una notte assolutamente normale per il mondo, scopre chi erano e da dove venivano gli Egizi! Un po-

lo, una civiltà che, prima di tutta la gloria terrena, aveva avuto un preciso «inizio»!

Con questa convinzione, un miscuglio inestricabile di dati di fatto, misteri e presentimenti, inizia l'avventura di un mediocre archeologo casualmente proiettato nella storia. Una storia che può rivoluzionare se stessa fino a stravolgersi. Basta che lì, nella Valle dei Re e sui geroglifici di quell'iscrizione precisa di un'altrettanto precisa casa tombale, Tillemann prenda la giusta sequenza dei misteriosi tasti di pietra...

Sotto ai suoi piedi si aprirà una botola. Un urlo di terrore e, insieme a Karl Tillemann, precipiterà nelle viscere della Terra anche la storia attuale.

L'iscrizione parlava di un segreto: è quello che il nostro deve svelare. Per farlo innu-

merevoli saranno le prove da superare. Altre iscrizioni e in un idioma ancora più antico di quello egizio, sabbie mobili, soffitti di pietra che calano a schiacciare inesorabili, pareti verticali da scalare, magie (o scienze evolutissime?) da comprendere e poi utilizzare per parlare con spiriti, voci e mummie viventi. Poi, l'emozione di riascoltare il linguaggio parlato del popolo degli Inizi ed arrivare infine innanzi al grande meccanismo che controlla quel misterioso mondo sotterraneo.

L'epilogo sarà in una stanza enorme al cospetto di una Regina straordinariamente tenuta in vita da incredibili meccanismi. Tillemann cercherà di liberare la Regina: è il motivo per il quale è stato «chiamato»... ma il segreto, Il Segreto degli Inizi, qual è?

Figura 9 - La valle dei Re. È da qui, da una di queste case tombali che inizierà l'avventura.

Figura 10 - Una fra le più famose immagini di Tutankhamon. Sicuramente potrà ispirarci nella realizzazione dei prodigiosi macchinari che tengono in vita (ma prigioniera dell'eternità) una bella Regina.

Figura 11 - Una mummia egizia. Con il massimo rispetto anche questa ci fornirà la giusta ispirazione per ricavarne uno dei protagonisti grafici dell'avventura.



Tempio di Hatshepsut
Valle del Re

NOTE per il DISEGNATORE

E' da un tempio come questo che avrà inizio l'Avventura Multimediale dell'archeologo Karl Tillemann (prenderne spunto)

IL SEGRETO DEGLI INIZI

Il Film



1) Inserire un 344 in PP dell'attore che guarda verso il tempio.
2) (poi stacco e PP sull'ingresso)



IL SEGRETO DEGLI INIZI

Il Film

Il profilo del Faraone Tutankhamon ci può dare l'idea di quello che va considerato un "profilo egizio". Dal somatismo (e dal "countur" che tracciamo sopra) ne ricaveremo il profilo della Regina INIZIA



A.A.A.
Attrice con profilo Egizio
CERCANSI!



Il Faraone Ramesse (foto ispirativa)

Creare un leggero movimento di palpebre

Far schiudere le labbra

IL SEGRETO DEGLI INIZI

Il Film





Figura 5 - Multimedia ToolBook 3.0. Il tool autore più semplice ed immediato per tentare la realizzazione dell'avventura.



Figura 6 - Simply 3D. L'apporto del «renderizzatore» di file .AI (Illustrator) sarà prezioso nella fase realizzativa dei fondali grafici del filmgame.

cronizzazione audio, effetti compresi. Ci vorrà tutto il tempo del mondo? Non credo.

Poc'anzi facevo riferimento all'opzione «Uncompressed» che Indeo 3.2 (e Video for Windows 1.1e) integra al proprio interno. Con questa preziosissima opzione, una volta che in Premiere farò entrare la scena acquisita dalla RT-300 e pure se gli imporrò tutti i superimpose e tutti i chroma-key che necessitano, al momento del Save As, Indeo mi garantirà un salvataggio a tempo di record. Senza cioè ricomprimere frame-by-frame, ma solo correggendo i dati che sono mutati nel codice dell'intraframe ricostruito già in fase di acquisizione.

Montaggio analogico, post-produzione in digitale e ricompressione veloce. A questo punto tutto è pronto per cominciare... a proposito: quando iniziano le riprese? Non appena sarà pronta la mansarda adibita a sala di posa che sta per essere completamente rivestita dal blu da forare.

Fondali di pannello blu non riflettente da intelaiare sulle pareti alle quali, seguendo le indicazioni dello storyboard, verranno via via aggiunte delle impalcature di legno (anch'esse rivestite di pannello blu) che dovranno simulare le forme e il più possibile le dimensioni dei vari oggetti che, in grafica, si presenteranno nelle stanze del gioco.

La parete inclinata dell'omonimo gioco (per questo e per gli altri giochi è bene far riferimento al fondo dedicato «Il Game»), il pavimento della stanza relativa al gioco del «Soffitto Calante», i gradoni del gioco dei «Fonoglifici» e quindi l'effetto degli effetti: l'oggetto mobile, e blu, che simulerà le sabbie mobili di un

altro, ennesimo passaggio di questa folle impresa.

A proposito volete sapere quest'ultimo come sarà realizzato? Semplicemente stendendo un pannello blu in orizzontale da parete a parete (ma ampio, in modo che non risulti troppo teso), praticandoci un buco e facendolo quindi «indossare» dall'attore. Nel movimento dell'azione da riprendere, quest'ultimo dovrà muoversi camminando sulle ginocchia, con il pannello a coprirlo fino al collo e poi, con alcuni stacchi di scena, facendo uscire un braccio o tutti e due, dal foro del pannello.

Il trucco del blu-screen è vecchio ed è usato di routine anche per i vari Meteo televisivi. Utilizzarlo in prima persona (ed aggiungendovi altre piccole «genialità» come quella del pannello indossato dall'attore) è però qualcosa di entusiasmante. Ora siamo alla più pura teo-

ria, ma fra un mese o due, quando torneremo sull'argomento, ne vedrete delle belle.

Il software di sviluppo: programmazione, painting, 3D e F/X

Studiando le caratteristiche a tavolino, la struttura dei vari livelli dell'avventura e i giochi integrativi (i piccoli arcade delle stanze intermedie) a nostro avviso non sono richiesti tool di sviluppo particolarmente votati alla velocità di esecuzione. Bensì sembrano chiamare procedure di controllo e campi di scrittura che l'OpenScript di ToolBook 3.0 può tranquillamente gestire. Non ci sono né continui né tantomeno repentini cambi di scena, ma, dipendendo da ogni singolo giocatore, sono presenti più o meno lunghe fasi di attesa durante le quali

Figura 7
Winimages:F/X. Effetti speciali e morphing a volontà.



«l'archeologo di turno» è concentrato nella decodifica delle misteriose frasi che gli sbarrano il passaggio.

Counter e routine di controllo per verificare errori e scelte cronologicamente esatte. È questo che l'OpenScript deve garantire dal punto di vista della pro-

grammazione. Dal lato delle componenti multimediali, i vari passaggi filmici (.avi), la serie di sottofondi musicali (.mid) e gli interventi audio (.wav) più o meno sceneggiati possono essere facilmente gestiti tramite il MediaStage.

Settando comandi Play/Pause per il

video, creando loop ed assegnando livelli di uscita da sottofondo/primopiano per i brani dell'accompagnamento musicale, ecc., tutto ciò pare programmabile davvero in punta di mouse.

Multimedia ToolBook 3.0 meriterà molti «inside» nel corso degli articoli

Il Segreto degli Inizi: il Game (1)

La «Civiltà degli Inizi», frutto della scatenata fantasia di chi scrive, e non avendo che pochi agganci storici con quella vera degli Egizi, deve, come primo obiettivo, affascinare il potenziale acquirente dell'altrettanto potenziale CD-ROM in via di realizzazione. Come?

Nella ricerca di una risposta alla domanda si è consumata un'intera estate prima di giungere a quella che (almeno spero!) è la risoluzione: creare non una semplice «adventure», bensì un qualcosa di più articolato.

Vista la capienza offerta dai CD-ROM, sarà ottimo integrare parti filmiche e parti ludiche. Quest'ultime poi saranno organizzate su più livelli. Ci sarà da decodificare un antico idioma pre-egizio, comprendere il parlato di quel popolo attraverso l'impressionante ascolto dei «fonoglifici», decifrare gli enigmi posti dalla mummia-guardiana e poi, oltre all'adventure più classica (fin qui fatta a base di «spremimeningi» a volontà!) ci saranno anche dei giochi di abilità.

Come superare le sabbie mobili? Come bloccare un soffitto che s'abbassa? E come trovare la combinazione «musicale» per superare la parete verticale?

Insomma una mistura teoricamente bellissima e saporitissima, veri e propri arcade

in scala ridotta e vari intervalli filmici che aprono e chiudono ogni livello. L'ultima schermata del gioco corrisponde al primo fotogramma del film che segue; l'ultimo fotogramma della scena precedente alla schermata del gioco successivo.

Quelli che seguono sono i livelli dell'avventura e le parti più succulente nelle quali l'azione del gioco si svolge:

– Primo Livello: i «crittografici» da decifrare. Terminata la scena introduttiva del film (l'archeologo che preme la combinazione dei tasti di pietra e precipita nel sottosuolo della tomba) inizia il primo gioco. L'archeologo si ritrova in un ambiente privo di luce; accende quindi la torcia elettrica e dopo una rapida scandagliata alle massicce pareti che lo circondano, illumina finalmente la parete con la porta di pietra. Su questa è incisa una serie di crittoglifici. Qui si ferma il film e inizia il gioco.

L'archeologo, ovvero il giocatore di turno, deve prima decifrare i crittoglifici e poi scoprire le combinazioni per far aprire la porta.

Decifrato il crittografico di ogni combinazione e superata quindi la prova, riparte un'altra scena del film. In questa

si vedrà l'archeologo muoversi nel buio (squarciato solo dal fascio di luce della torcia elettrica). Cercherà una via di uscita andando a toccare ciascuna delle pareti che lo circondano. Ad ogni click di mouse sentiremo l'archeologo risponderci: «OK, provo a spingere su questo punto».

Nel gioco c'è un certo numero di punti attivi «appiccicati» alle pareti; per l'esattezza dodici. Di questi undici faranno dire all'archeologo: «Niente, qui non c'è via di uscita!». Uno solo consentirà di andare al secondo livello. Premuto il punto attivo l'archeologo precipiterà in una stanza sottostante dove gli antichi fondatori della civiltà egizia hanno preparato una terribile trappola di sabbie mobili.

Il gioco, di purissima abilità, consiste nel riuscire a sparare un arpione verso il soffitto e, grazie a questo appiglio, dondolarsi fino a centrare il passaggio che si staglia sulla parete frontale. I lanci di arpione consentiti sono in numero di tre, due soltanto invece i tentativi di dondolamento e lancio. Se non si

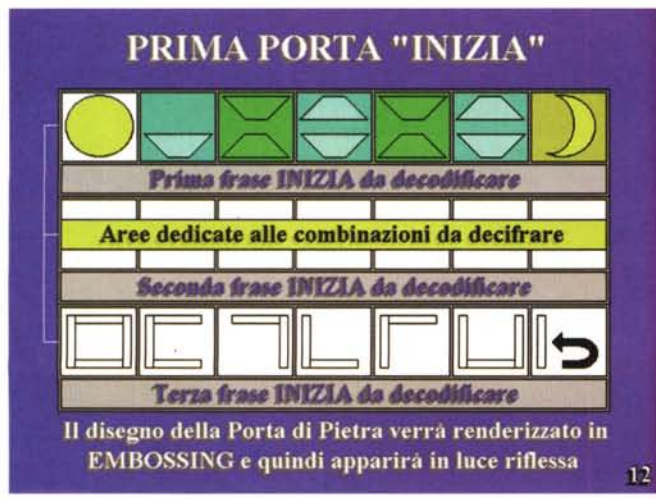


Figura 13 - Un tentativo di studio della stanza delle «Sabbie Mobili»...

Figura 12 - Un primo schizzo di quelli che dovrebbero essere i segni posti sulla prima porta di pietra...

dedicati al filmgame. Particolarmente interessante sarà lo studio della parte interattiva all'interno delle pagine grafiche. Modelli resi con prospettiva tridimensionale dagli applicativi di modellazione e rendering, che il tool autore, una volta importati nel suo sheet di la-

voro, s'incaricherà di «rendere attivi» legando ai particolari grafici che li compongono i famosi script di controllo.

Spostandoci dalla programmazione alla realizzazione grafica, le bitmap dei vari sfondi di scena (gli ambienti delle varie stanze del gioco resi con tanto di

luce riflessa) rappresenteranno a loro volta un altro interessantissimo passaggio «didattico». Nascendo dagli schizzi su carta del disegnatore e sviluppandosi tra una tavoletta grafica e gli strapontati «tiralinee» di Adobe Photoshop, i fondali (che dovranno sfondare il blu-screen delle riprese analogiche) subiranno un arricchimento sempre maggiore. Con l'introduzione di dettagli e l'applicazione di sfumature cromatiche dovremo riuscire a far esplodere ogni singola bitmap in una resa tridimensionale che si armonizzi con il superimpose della ripresa analogica. In questa delicatissima fase un aiuto determinante è offerto dal piccolo, ma altrettanto grande in termini di prestazioni, Simply 3D della Visual Software, al quale sarà di grande aiuto l'apporto del potente WinImage:F/X con il quale creeremo effetti speciali e di morphing laddove ci sarà richiesto.

Tutti gli applicativi selezionati per «la grande occasione» multimediale comunque sia s'inchineranno al passaggio di sua maestà Premiere 4.0. Lo strapotente editing-tool di Adobe che inevitabilmente sarà sempre al centro della situazione. Per sfruttarne al massimo i servizi anche la stazione grafica di sviluppo dovrà elevarsi in configurazione adottando schede grafiche veloci (come ad esempio la Matrox Millennium presentata in questo stesso numero) e scorte di RAM non inferiori ai 16 Mbyte in linea (ma con il pensiero ed il portafoglio già rivolti al salto verso i 32 Mbyte!).

Conclusioni

OK, il dado è tratto! L'idea ha ormai preso forma sulla carta, circolano i primi bozzetti e, mentre un paio di folli amici incarta la mansarda-studio di panno blu e poi si mette a studiare un copione non certo scritto da Spielberg, gli altri già cominciano a programmare i primi passaggi del gioco, a disegnare la copertina e i vari wireframe delle stanze. C'è una mole impressionante di lavoro da fare e l'inevitabile stato di stress che si procura in chi oltre ad entusiasmo da vendere non può non avere la giusta paura di non potercela fare. È vero potremo fare una brutta figura ed essere scambiati per dei bambini alle prese con un gioco più grande di noi. Potremmo svegliarci all'improvviso e tornati alla realtà chiedere anche scusa a noi stessi. Potremmo... ma non sarà così. L'impegno, i macchinari e le risorse creative ci sono. Non siamo la Lucas Arts e non siamo neanche la Broderbund, ma ce la metteremo tutta. Ne parliamo fra qualche mese?

ME

riesce... si muore! Raggiunto il passaggio, si entra nel secondo gioco del secondo livello. Quello del Soffitto Calante. Una stanza del gioco dove ci faranno compagnia un paio di scheletri. Macabra la soluzione: per fermare la calata del soffitto bisognerà individuare dove posizionare le cinque ossa necessarie e che, prelevate dall'apposito «tool» in basso sullo schermo, sono fatte apposta per bloccare il soffitto nei cinque precisi punti di ancoraggio. Se ci riusciamo nel poco tempo concesso, bene: passeremo al gioco successivo. Altrimenti...

Il terzo gioco sempre del secondo livello è denominato della Parete Inclinata.

La fase di collegamento fra quello precedente e questo è un semplice sketch filmico dove si vede l'archeologo accovacciato sotto la parete. L'aprirsi dell'ennesima botola ci permetterà di udire uno degli ormai famosi «ululati» del malcapitato, il quale precipiterà ovviamente dentro alla stanza del gioco. Una stanza dotata di pareti lisce (che più lisce non si può) e di una strana scala musicale che ci farà salire fino in cima. Lassù troveremo ad attenderci una seconda porta di pietra. Per arrivare a questa dovremo stare attenti ad attaccarci ai mattoni giusti. Quelli che cioè suonano correttamente un brano musicale (il tema de Il Segreto degli Inizi) nelle sue sette note iniziali e che viene generosamente eseguito al nostro arrivo nella stanza.

Tre le possibilità di errore. Ad ogni mattone-nota sbagliato si scivola di nuovo all'inizio: evidentemente bisognerà ricordarsi la posizione esatta delle note di questa strana tastiera.

Il terzo livello di gioco, quello dei «fonoglifici» comincia proprio in cima alla parete inclinata con un primo piano sulla porta di pietra. Ma, prima di questo...

Piccolo al cospetto dell'enorme Porta di Pietra ed in equilibrio instabile sulle sporgenze dei mattoni dell'ultima fila raggiunta, l'archeologo dovrà cominciare a risolvere il mistero della lingua parlata da questo strano popolo.

Se le sette file di mattoni precedenti potevano essere i tasti di un'originale tastiera (non elettronica, l'ottava fila rappresenta una serie di «play» di ascolto di un altrettanto originale registratore. Un riproduttore che, a seconda di come ci muoveremo, ci farà ascoltare misteriose frasi.

Comunque sia la decifrazione di ciascuna delle prime sei frasi (misteriose fino ad un certo punto...) permette la fuoriuscita di altrettanti gradoni. Su questi il nostro eroe salirà fino ad arrivare al cospetto della Porta di Pietra. Innanzi a questa la «settima registrazione» proferirà l'ennesima domanda. Per la precisione si tratta di un semplice enigma da decifrare, dopo aver ovviamente decodificato la frase che oltre ad essere parlata apparirà anche scritta. L'insuccesso della traduzione farà precipitare l'archeologo all'inizio del gioco del terzo livello. Il successo farà invece aprire la porta e porre Tillemann innanzi all'effetto, un po' horror un po' comico, del protagonista del quarto livello.

Di questo e del quinto, nonché conclusivo livello, parleremo la prossima volta. La carne messa al fuoco dal punto di vista della programmazione, sceneggiatura e grafica è già tanta!



Figura 14 - Sempre a caccia di buone idee questo è un primo studio della stanza detta della Parete inclinata.