

IVG

Linux Day a Spotorno, con l'imperiese Vallarino si realizzerà un videogioco in diretta

di **Redazione**

24 Ottobre 2015 - 8:24



Spotorno. Ci sarà anche Marco Vallarino al Linux Day in programma per oggi al Palace di Spotorno. L'evento gratuito, organizzato dal gruppo di informatici Govonis.org per promuovere l'utilizzo del Software Libero, vedrà il game designer imperiese impegnato in un particolare workshop di Videogame Design.

Vallarino, autore di apprezzate opere di interactive fiction come "Nel mondo di Ayon" e "Salvate lo Stregatto", proverà a realizzare un videogioco insieme al pubblico, scrivendo il codice in diretta. Chi parteciperà all'evento (gratuito, come tutti quelli del Linux Day) potrà dettare al giovane game designer le proprie istruzioni in termini di trama, ambientazione, sviluppo dell'azione del gioco, che avrà un'interfaccia testuale simile a quella di Zork. Sarà poi compito di Vallarino tradurle - istantaneamente - in Inform 6, il linguaggio di programmazione a oggetti ispirato al C++ che si usa per sviluppare questo particolare tipo di opere.

"Ho sempre sognato di fare qualcosa del genere - dice il giovane autore - Il contatto col pubblico è la cosa che mi piace di più della mia attività di game designer. Oltre a fare formazione nelle scuole, dove la gamification sta diventando un pilastro dell'offerta formativa e delle dinamiche di comunicazione tra docenti e allievi, ho sempre cercato spazi che mi permettessero di confrontarmi con chi gioca in maniera libera e creativa, come nel caso del Linux Day del Govonis. Se l'iniziativa avrà successo, rilascerò il codice sorgente del gioco in rete, affinché tutti possano vederlo ed eventualmente provarlo. A dispetto

delle apparenze, i videogiochi testuali sono molti divertenti e spesso utili per provare a curare alcuni DSA”.

Presentando l’evento, che dovrebbe tenersi a metà pomeriggio, Vallarino si è impegnato a seguire scrupolosamente ogni indicazione che gli sarà data dal pubblico e a non usare alcun manuale, schema, traccia, ambiente di sviluppo preconfigurato o trucco di sorta.

“Mi affiderò solo all’ispirazione del pubblico e alla mia capacità di ricordarmi le istruzioni e la sintassi di Inform 6 a memoria - dichiara - L’ambizione è di partire da un file vuoto per arrivare ad avere un videogioco funzionante, magari con una storia e un finale ben definiti. Non ho idea di come andrà, ma spero che ci divertiremo. Di sicuro impareremo qualcosa di più sulle potenzialità del Software Libero, visto che il workshop sarà proposto su un sistema operativo GNU/Linux”.