

Il ladro di merendine

Cartone animato interattivo in CD-ROM per PC e Mac

Manuale d'uso



Sellerio editore Palermo

Il ladro di merendine

cartone animato in CD-ROM
Dal romanzo di Andrea Camilleri

IDEAZIONE E REALIZZAZIONE

IM*MEDIA

Via A. De Gasperi 30 - 90146 Palermo

www.immediaonline.com - info@immediaonline.com

IDEAZIONE E PROGETTO Pasquale (Pillo) Esposito Lavina

REGIA E DIREZIONE ARTISTICA Antonio Giambanco

RESPONSABILI DI PRODUZIONE Marco Giammona, Sylvia Lombardo, Marco Mineo

ILLUSTRAZIONI Luigi Ricca

DIREZIONE E SVILUPPO SOFTWARE Andrea Raspante

DIREZIONE E CONSULENZA MUSICALE Roberto Agrestini

ASSISTENZA ALLA PROGETTAZIONE E PRODUZIONE Alessandra Buccheri

COLORAZIONE Luigi Ricca, Sergio Algozzino

DIREZIONE GRAFICA E MONTAGGIO Dario Caia

SVILUPPO SOFTWARE Salvatore Mongiovì, Gabriele Rizzo, Giorgio Calderone

SVILUPPO WEB Giuseppe Fileccia Scimemi, Antonio Giosué, Roberto Renna, Giorgio Scavuzzo

GRAFICA E MONTAGGIO Sergio Algozzino, Mauro Bartoccelli, Antonella Cuttitta, Emanuele

Governale, Gabriele Rizzo, Emiliano Santalucia.

Riccardo Agate, Giovanni Algozzini, Massimo Blando, Giacomo Lo Re, Mauro Maraschi,

Roberto Merlo, Salvatore Mongiovì, Marco Testaiuti

SEGRETERIA DI PRODUZIONE Marina Kezadri, Roberta Di Giovanni

REGIA E COORDINAMENTO VOCI: IM*MEDIA

VOCI

Gigi Borruso (commissario Montalbano), Antonio Silvia

Maria Cucinotti, Cocò Gulotta, Michele Mulia, Sabrina Petyx

Cristiana Giambanco, Antonio La Paglia, Marco Minegro

REDAZIONE APPROFONDIMENTI, RICETTE E PERSONAGGI Beppe Di Gregorio, Filippo Lupo del Camilleri Fans Club

www.vigata.org

PROGETTO GRAFICO PACKAGING Officina Oreteia via Sampolo 82 - 90143 Palermo
officinaoretea.it - officinaoretea@libero.it

Il cartone animato interattivo “Il ladro di merendine” costituisce il secondo momento di un progetto innovativo nel campo dell’editoria; il primo episodio, “Il cane di terracotta”, oltre ad essere stato notevolmente apprezzato da pubblico e critica, ha ricevuto la menzione d’onore al Bologna New Media Prize 2001 e la Nomination all’Europrix 2001 assegnata dall’International Centre for Culture and Management di Salisburgo. Rappresenta, infatti, un nuovo modo di comunicare e di raccontare una storia, che permette al lettore-spettatore-giocatore non solo di rivivere le emozioni provate nella lettura di un romanzo, ma anche di interagire all’interno del racconto guidando il protagonista. Al testo originale di Andrea Camilleri, sono state apportate pochissime modifiche, i dialoghi e le voci fuori campo sono interpretati da attori siciliani, le illustrazioni animate sono accompagnate da una colonna sonora pensata apposta per questa storia, il tutto nella speranza di riproporre in una maniera nuova le atmosfere create dalla penna di Andrea Camilleri.

Installazione

PC

Inserite il CD-ROM nel lettore e quindi cliccate due volte sul file **Installa.exe** contenuto all'interno del CD-ROM (prima di lanciare l'installazione si consiglia di chiudere tutte le applicazioni aperte). Se volete potete installare il prodotto cliccando sul tasto di **Avvio/Start** di Windows, quindi sul comando **Esegui** e digitare **d:\Installa.exe** (laddove **d** è la lettera che corrisponde al vostro lettore CD-ROM). Automaticamente verrà creato all'interno della cartella **C:\Programmi** (o in quella che durante l'installazione sceglierete) la sottocartella **Sellerio** che conterrà **Il ladro di merendine**.

Una volta installato, potrete avviare il programma semplicemente cliccando sull'icona del menu rapido: **Avvio/Start** di Windows poi **Programmi**, quindi **Sellerio** e infine **Il ladro di merendine**.

MAC

Per prima cosa è necessario trascinare sul proprio hard disk la cartella **Sellerio_Ldm** quindi è sufficiente cliccare sull'eseguibile **Il ladro di merendine** contenuto all'interno della cartella.

Nota Bene: per un corretto funzionamento si consiglia di disabilitare lo screen saver e di configurare il monitor alla risoluzione 800x600 pixel.

Scopo del gioco

Obiettivo del giocatore è quello di guidare il commissario Montalbano alla risoluzione del mistero, non solo seguendo le piste più delicate, ma anche facendolo comportare nella maniera più coerente con la sua personalità.

Sbagliando, entrano in gioco due contatori: la *malafiura* e le penalità.

Malafiura

È necessario porre attenzione a non commettere troppi errori, perché ad ogni sbaglio viene raccolta una *malafiura* (cattiva figura). Realizzate 24 *malafiure* Montalbano sarà costretto a ritirarsi in pensione.

È possibile diminuire il livello della *malafiura* risolvendo i giochi che durante la storia appariranno.

Penalità

Parallelamente ogni singolo errore commesso (anche la telefonata fatta alla persona sbagliata, che non è conteggiata come *malafiura*) viene rilevato nell'area delle penalità.

Questo alla fine costituisce il punteggio complessivo del gioco che può essere

pubblicato direttamente sul sito web dedicato a **Il ladro di merendine**. Infatti, a fine gioco dopo essersi connessi ad internet è sufficiente cliccare sul tasto PUBBLICA PUNTEGGIO SUL WEB per inserire il proprio nome e quindi gareggiare a distanza con altri giocatori. Per verificare la vostra posizione è possibile collegarsi in qualunque momento al sito www.illadrodimerendine.it

Funzionamento

1) Scelta della frase

In alcuni momenti della storia si deve scegliere, tra due alternative, la frase che secondo voi il commissario Montalbano pronunciarebbe in quel momento. Fate quindi molta attenzione agli umori del commissario.

2) Ritrovamento di un oggetto

Quando l'animazione si ferma o viene ripetuta di continuo è il momento di interagire con l'ambiente, di perlustrare il territorio, di trovare gli oggetti necessari per proseguire le indagini. Questa fase è necessaria per andare avanti con il racconto, ma non si rischia di commettere alcuna *malafiura* né di prendere alcuna penalità. In alcuni casi il commissario Montalbano si sofferma a leggere delle lettere: una volta lette, per proseguire, occorre cliccare sul tasto AVANTI.

3) Utilizzo della rubrica

In altri casi, quando l'animazione si ferma, il commissario Montalbano deve telefonare a qualcuno. Questo è il momento in cui potrebbe essere necessario cercare la rubrica e individuare il personaggio da chiamare.

Attenzione: In caso di errore, non si commette alcuna *malafiura*, ma viene però rilevata una penalità.

4) Risoluzione dei giochi

Un'altra situazione in cui il lettore-spettatore-giocatore si troverà ad interagire in prima persona, è la risoluzione di alcuni piccoli giochi che prendono spunto direttamente dal romanzo di Camilleri. Se l'utente sarà abile, permetterà a Montalbano non solo di andare avanti nella storia, ma anche di annullare alcune *malafiure* precedentemente commesse, non si diminuirà però il livello delle penalità.

L'interfaccia e il funzionamento delle singole aree

Nella parte centrale del video potrete vedere le immagini animate della storia, nella parte superiore il numero del capitolo al quale le scene si riferiscono e la barra della *malafiura*, nella parte inferiore oltre al contatore delle penalità, vi sono i tasti riguardanti l'area di consultazione, l'area di navigazione e l'area funzionale che possono essere visualizzati cliccando sul tasto **menu** in ogni momento della storia.

Area di consultazione

Personaggi

Per aiutare correttamente il commissario Montalbano bisogna anche capire le persone con le quali si ha a che fare. Le schede dei personaggi possono fornire quindi indizi molto utili; quelle relative a personaggi nuovi diventano consultabili non appena essi vengono nominati.

Ricette

All'interno di questa sezione sono presentate le ricette dei piatti che nel corso dell'avventura il commissario Montalbano gusta. Non appena Montalbano assaggia una specialità, sarà possibile consultarne la ricetta e se la si vuole provare, la si potrà anche stampare.

Approfondimenti

In diversi casi, vengono fatti riferimenti più o meno espliciti a libri, autori e situazioni particolari; in questa sezione verranno raccolte le relative schede.

Area di navigazione

Indietro

Consente di tornare indietro alla scena appena vista. Può essere utile per nuovi spunti ma non vi permetterà di ripetere le parti in cui è presente un'interazione.

Play

Consente di avviare la prosecuzione della storia.

Stop

Consente di interrompere la prosecuzione della storia. Cliccando su questo tasto, la storia si fermerà all'inizio dell'ultimo audio in azione.

Avanti

Consente di saltare una scena già visualizzata.

Area funzionale

Principale

Consente di andare al menu introduttivo e quindi di iniziare una nuova partita, di caricarne una, di accedere ai capitoli che sono stati salvati, o di uscire dal prodotto.

Salva

Il cartone animato interattivo può essere letto-visto-giocato da più persone. Per salvare la partita basterà cliccare sul tasto salva e digitare il nome del giocatore o del livello della partita. In questo modo potete riprendere la partita in un secondo momento, semplicemente riavviando il cartone animato interattivo e selezionando il nome che avrete dato alla partita che si intende continuare.

Esci

Questo tasto consente di uscire dal gioco.

NOVITÀ

Il ladro di merendine presenta numerose novità di funzionamento rispetto al titolo precedente che possono essere così riassumibili:

- possibilità di mettere in pausa il gioco cliccando sul tasto **Stop**;
- possibilità di rivedere i singoli capitoli già giocati cliccando sul tasto **Capitoli** una volta che si è caricata una partita;
- possibilità di stampare le ricette cliccando sul tasto **Stampa** contenuto all'interno di ogni singola ricetta;
- contatore delle penalità per conteggiare tutti gli errori commessi durante la navigazione/consultazione del gioco;
- possibilità di gareggiare a distanza con altri giocatori inserendo il proprio punteggio sul sito web de **Il ladro di merendine**.

2001 © Sellerio editore Palermo

Avvertenze su copyright e diritto d'autore

Il software è protetto dalle leggi italiane e internazionali. In base ad esse è quindi vietato decompilare, disassemblare, ricostruire il progetto originario, copiare, manipolare o comunque utilizzare in qualsiasi modo il software di **Il ladro di merendine**. Cartone animato interattivo.

Analogamente leggi italiane ed internazionali su copyright e Diritti d'Autore proteggono il contenuto di **Il ladro di merendine**. Cartone animato interattivo, sia esso testo, suoni, immagini ferme o in movimento. Ne è quindi espressamente vietata la diffusione, anche parziale, con qualsiasi mezzo.

Ogni utilizzo dei contenuti de **Il ladro di merendine**. Cartone animato interattivo, diverso da quello personale, deve essere autorizzato per iscritto da:

Sellerio editore via Siracusa 50 Palermo

www.sellerio.net - info@sellerio.net - sellerioeditore@iol.it

Hanno scritto de "Il cane di terracotta" cartone animato interattivo

"Una novità nel campo dell'editoria". *Stefano Salis* Il Sole 24Ore

"Può un videogioco avvincente nascere a Palermo? Certo!... Il cane di terracotta è una svolta nel campo dell'editoria, l'utente non è né lettore, né giocatore, né spettatore, l'utente diventa il personaggio... Questo titolo è poesia, la più forte delle realtà virtuali... L'interfaccia è un capolavoro di punta e clicca". *Alessandra C.* Tuttolibri - La Stampa

"Il cane di terracotta" ha ricevuto Menzione d'onore al Bologna New Media Prize 2001 con la seguente motivazione: "Pregevole per la sua atmosfera artistica e l'equilibrio tra stile, linguaggio, interazione e contenuto".

Ideazione e realizzazione



Made with
Macromedia is a
trademark
of Macromedia, Inc.