



Università Link, presentato *Lost in Link*, il videogioco creato in sinergia tra professori e studenti dell'ateneo

Descrizione

(Adnkronos) Un'avventura notturna in un suggestivo casale del 500 tra oggetti misteriosi, personaggi inquietanti ed enigmi da risolvere. È stato presentato all'Università degli Studi Link di Roma *Lost in Link*, il primo videogioco proprietario di un ateneo italiano, scaricabile gratuitamente. Il progetto è stato realizzato in sinergia da un gruppo di professori e studenti. Un percorso professionale, totalmente immersivo e organizzato in cui narratori, game designer, sound designer, grafici e sviluppatori hanno lavorato a stretto contatto producendo un videogioco unico e rappresentativo dell'università, che ha la sua sede principale nel suggestivo Casale di San Pio V a Roma.

Lost in Link spiega Andrea Coppola, programme leader dei due curricula Videogame nei corsi di laurea Innovative technologies for digital communication e Technologies and languages for communications. È stato ideato e sviluppato da me e da altri due docenti, Alberto Nucci Angeli e Stefano Rossitto, insieme a quattro studenti ora al secondo anno, uno dei quali, Riccardo, il personaggio principale del gioco, più un collaboratore esterno che ha disegnato le scene e che viene dalla Scuola romana dei fumetti, nostra partner.

La trama è intrigante: Riccardo non sa resistere al fascino di Ema che, senza mezzi termini, gli chiede di realizzare al suo posto il compito di Game Design. Non accorgendosi dell'ora tarda, rimane intrappolato all'interno dell'ateneo, al buio. Deve trovare il modo di accendere le luci e uscire, ma quello che non può immaginare è che nei corridoi, nelle aule e negli uffici, di notte, avvengono cose molto strane: quadri che prendono vita, rumori inquietanti, voci sinistre, fantasmi che infestano l'università. Riccardo, interagendo con i personaggi e gli oggetti da raccogliere, risolvendo enigmi, dovrà scoprire la terrificante verità celata nelle mura dell'antico casale, conoscendone la storia (vera) e rimettendo a posto le cose. In cambio otterrà le informazioni per uscire e tornarsene a casa, ma non prima di aver scoperto di far parte dei piani segreti delle alte sfere: una dinastia di rettori ha scelto proprio lui come successore! Il gioco, in stile cartoon punta e clicca, nasconde decine di informazioni sul casale e sulla sua storia e, tra una battuta e una citazione, mette la pazienza e l'ingegno del giocatore a dura prova.

Il personaggio Riccardo spiega il professor Coppola si troverà a parlare con alcuni personaggi, tra cui alcune figure reali dell'ateneo che hanno partecipato con molta simpatia al progetto, quali il presidente Pietro Polidori, il rettore Carlo Alberto Giusti e il direttore generale Roberto Russo. Questa iniziativa è stata anche un modo per far lavorare gli studenti più volenterosi e meritevoli, che si sono prestati attivamente e seriamente a portare a termine il lavoro. Non è una cosa da poco arrivare alla fine del primo anno e avere già sul portfolio e sul curriculum un videogioco fatto. Sarà utilissimo da mostrare quando sarà il momento di presentarsi nel mondo del lavoro. Lost in Link non rimarrà un episodio isolato: sono già in cantiere altri giochi e altri progetti multimediali targati Link.

lavoro

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Comunicati

Tag

1. Ultimora

Data di creazione

Novembre 5, 2025

Autore

redazione

default watermark