

Imperiamus: fantasia di bimbo si fa «realtapp»



Schermata. Una immagine del gioco inventato da Edward Radu

La storia/2

Edward Radu trasforma il suo mondo fantastico in un gioco per Android

■ Tra il frigorifero e il letto della cameretta di solito, a otto anni, ci si trova il proprio amico immaginario. Nel caso di Edward Radu, radici rumene trapiantate a Brescia, quello che è andato espandendosi da quando aveva proprio otto anni non è un solo personaggio, ma un intero, sconfinato universo. Adesso che quel bambino è diventato un ragazzo di 24 anni e che i fogli di carta hanno

lasciato spazio alle animazioni computerizzate, anche il suo mondo si è fatto adulto, irrompendo nella realtà sotto forma di app. Imperiamus, gioco in 16 livelli di difficoltà ambientati in scenari tra lo steampunk e il futuristico, il cui simbolo è una colonna alata, nella versione per Android è online dall'inizio del mese. Tutto - programmazione, animazioni, grafica in 3D, colonna sonora, story board e concept art - è stato realizzato da Edward.

«Il mio mondo fantastico, i personaggi che lo popolano da così tanti anni hanno trovato una via per essere espressi. Ac-

canto a questa soddisfazione, sono molto contento di poter dimostrare che oggi una sola persona munita di pc è in grado di creare un'app». Un punto d'orgoglio dietro al quale ci sono anni di studio e lavoro. Dopo il liceo artistico - frequentato per «affinare la mia capacità nel disegno» - Edward sceglie l'Accademia Santa Giulia laureandosi a febbraio in Nuove tecnologie dell'arte. La tesi è lo sviluppo dell'app.

Il progetto del 24enne però è ancora più articolato di così. L'app ha un prequel nel fumetto «Era dei Kave - Inizio», attraverso il quale il lettore e futuro giocatore può fare conoscenza con i personaggi. Imperiamus, associazione intergalattica, si occupa della gestione politica e militare dei pianeti consociati il cui compito è mantenere la pace nell'Universo.

L'ambizione dei popoli è far parte di Imperiamus, ma non a tutti ne è concesso l'ingresso. È necessario superare prove e dimostrare la propria fedeltà. Da qui l'ingaggio di guerre e battaglie. Tuttavia «non esiste la comune suddivisione tra buoni e cattivi e tra bene e male - spiega l'ideatore - ma sta al giocatore decidere come condurre il gioco».

I personaggi, su tutti il soldato Julius e l'aiutante Edward Blue, sono dotati di intelligenza e risvolti psicologici ben tratteggiati. «Il mio progetto è quello di ultimare l'arco della storia di Imperiamus e renderlo un gioco per console. Le vicende si sviluppano nei fumetti, ma la risoluzione avviene nel videogioco o in una web serie. Tutto ciò per ora è nella mia testa, ma poi confluirà in un libro». E c'è da credere, che primo o poi, anche questo diventerà realtà. //

Un prequel a fumetti e, in futuro, l'idea di scrivere anche un libro

Le vicende si sviluppano nei fumetti, ma la risoluzione avviene nel videogioco o in una web serie. Tutto ciò per ora è nella mia testa, ma poi confluirà in un libro». E c'è da credere, che primo o poi, anche questo diventerà realtà. //

CECILIA BERTOLAZZI