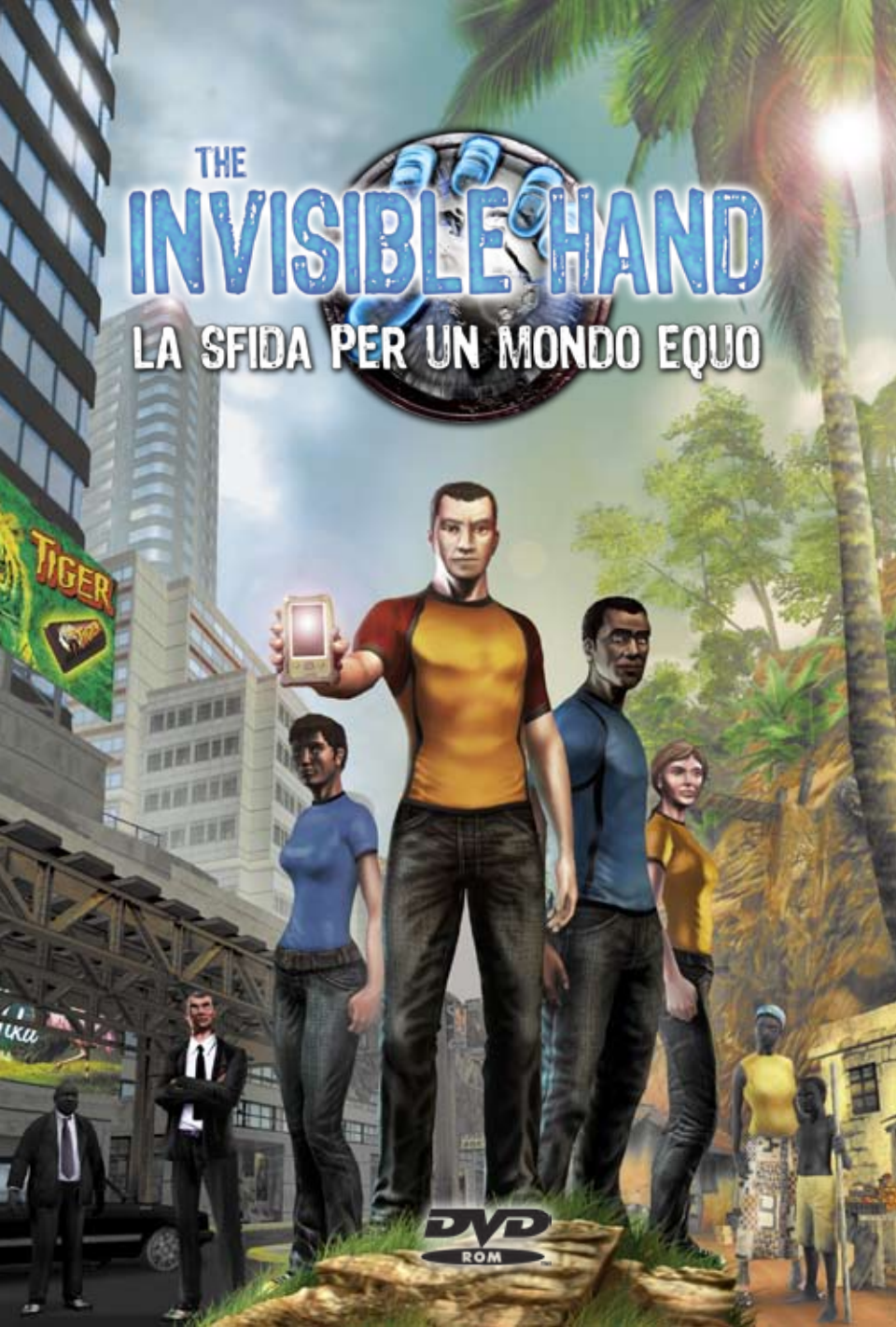


THE INVISIBLE HAND

LA SFIDA PER UN MONDO EQUO



DVD
ROM

ERT GAME

I "serious games" sono "videogiochi seri", cioè basati su tematiche reali e importanti e concepiti con un obiettivo educativo, di formazione o di sensibilizzazione. Proprio per questo, spesso i "serious games" sono pensati per un giocatore già sensibilizzato al tema, predisposto a un tempo di apprendimento consistente e disponibile alla fruizione di contenuti approfonditi, senza tenere in considerazione l'aspetto videoludico, cioè del divertimento procurato dal semplice video giocare.

THE INVISIBLE HAND - LA SFIDA PER UN MONDO EQUO, realizzato per i ragazzi, le ragazze, gli studenti e le studentesse dai dieci anni in su, ma anche per gli insegnanti e i formatori, è concepito per riuscire a divertire e coinvolgere, in tempi rapidissimi, anche quegli utenti che non sono assolutamente interessati al tema e sono disposti a concentrarsi solo per un tempo molto ridotto. Sfruttando la concentrazione derivante dal divertimento e rispettando le meccaniche videoludiche e il divertimento che ne consegue, il videogioco ci coinvolge nell'avventura presentandoci e rendendoci un po' più coscienti dei meccanismi che governano l'economia mondiale e le alternative dell'economia solidale, del commercio equo e di uno stile di vita critico.

CREDITS

Ideazione e storyboard di *Ivan Venturi, Maddalena Cattani (Reggio Terzo Mondo), Gerardo Verna*

Direzione creativa di *Ivan Venturi*

Direzione tecnica di *Gerardo Verna*

Programmazione, scenari, logica, inserimento dati di *Gerardo Verna*

Dialoghi di *Maddalena Cattani (Reggio Terzo Mondo), in collaborazione con ProgettoMondo Mlal, Asal, Osvic*

Grafica 2D, menu ed elementi packaging: *Francesco Mattioli*

Modelli 3D scenari: *Devis Buttazoni, Gerardo Verna*

Attori 3D: *Bruno Rocco*

Effetti audio e musiche scenari di *Gian Marco Leone*

Musiche e direzione audio di *Max Di Fraia*

Doppiaggi di *AM-NET* (direzione doppiaggi di *Max Martirani*)

Schede e quiz: *Reggio Terzo Mondo, Ravalina, Il granello di Senapa, in collaborazione con ProgettoMondo Mlal, Asal, Osvic*

Ricerca iconografica di *Maddalena Cattani (Reggio Terzo Mondo)*

Direzione esecutiva di *Mario Pelloni (Reggio Terzo Mondo)*

Testing di *Koala Games* e *Reggio Terzo Mondo*

Diretto da *Ivan Venturi*



REQUISITI MINIMI

Il software, per un corretto funzionamento, richiede almeno un PC pentium IV con almeno 512Mb ram, con scheda grafica 3D non integrata (ATI o NVIDIA, funzionante con Direct X 9c) con almeno 128 Mp ram, Windows XP/VISTA/7 o superiori.



INSTALLAZIONE

Inserire il DVD-ROM nel lettore e seguire la procedura di installazione a video.

In seguito, per avviare il gioco, cliccare la relativa icona su desktop oppure tramite menu AVVIO/START: selezionare *START / PROGRAMMI / KOALA GAMES / THE INVISIBLE HAND / THE INVISIBLE HAND*.



DISINSTALLAZIONE

Per disinstallare l'applicazione tramite menu AVVIO/START: selezionare *START / PROGRAMMI / KOALA GAMES / THE INVISIBLE HAND / Disinstalla THE INVISIBLE HAND*.



MENU INIZIALE

Dopo la scena iniziale, appare sullo schermo il *MENU INIZIALE* (dentro lo smartphone). Da qui è possibile:

- avviare il videogioco in modalità *STORIA*
- avviare il videogioco in modalità *MISSIONI*
- passare alla modifica delle *OPZIONI INSEGNANTE*
- passare alla modifica delle *OPZIONI DI GIOCO*
- passare alla consultazione delle *SCHEDE IPERTESTUALI*
- passare alle verifiche interattive dei *QUIZ*
- visualizzare lo schermo dei *CREDITS*, cioè degli autori
- uscire dal gioco con *ESCI DAL GIOCO*.



SCHEDE

In questa sezione si possono consultare le schede didattiche collegate al gioco e al testo metodologico.

Nella parte sinistra dello schermo, sotto il *TITOLO* della scheda, appare l'*IMMAGINE* relativa alla scheda selezionata.



Sotto di essa, la **DIDASCALIA** dell'immagine. Nella parte destra, il **TESTO** della scheda.

In basso, i pulsanti **FRECCE**, necessari per andare alla scheda precedente, a quella successiva, oppure per tornare alla scheda precedentemente visualizzata ("INDIETRO") o accedere al **QUIZ** collegato. Cliccando **INDICE** appare la lista di tutte le schede disponibili, delle quali viene indicato il titolo. Sono presenti decine di schede didattiche.

Cliccando **STAMPA**, in alto a destra, viene stampata una copia cartacea della scheda sulla stampante predefinita.

Cliccando **INDIETRO** si torna al **MENU INIZIALE**.



QUIZ

In questa sezione è possibile effettuare delle verifiche, individuali o collettive, sui contenuti e tematiche del dvd-rom.

Nella parte centrale dello schermo appare un' **IMMAGINE** collegata alla **DOMANDA**, posizionata appena sotto. A destra, le **4 RISPOSTE** selezionabili, di cui una sola corretta. Cliccando una **RISPOSTA**, si ottiene il **RISULTATO** (ESATTO o SBAGLIATO) e si passa alla domanda successiva. Il **PUNTEGGIO** finora totalizzato viene indicato nel display della calcolatrice. In basso a destra, invece, i **SEMI** bianchi e neri indicano le risposte alle quali si è risposto correttamente o in modo errato.

In alto a destra, l' **OROLOGIO** mostra il tempo rimasto per poter rispondere alla domanda.

In basso, da sinistra, appaiono i pulsanti dei **BONUS**: **CONSULTA SCHEDA**, che permette di accedere alla scheda collegata al QUIZ; **CAMBIA DOMANDA**, che permette di estrarre una nuova domanda; **ELIMINA RISPOSTA**, che elimina due delle possibili risposte, riducendo e facilitando la scelta.

Cliccando **INDIETRO** si torna al **MENU INIZIALE**.



CREDITS

In questa pagina è possibile leggere i nomi degli autori del gioco e i partner che hanno collaborato alla produzione.

Cliccando **INDIETRO** si torna al **MENU INIZIALE**.



OPZIONI DI GIOCO

Da qui è possibile modificare le impostazioni audio-video del gioco.

Con **VOLUME MUSICA** si definisce il livello di volume delle musiche del gioco, sia di quelle dei menu che di quelle in sottofondo durante l'azione vera e propria.

VOLUME EFFETTI definisce il volume degli effetti sonori durante l'azione di gioco.

VOLUME VOCI imposta il volume delle voci durante le scene e i dialoghi.

Cliccando **AUDIO PREDEFINITO** vengono impostati i valori predefiniti dei vari volumi audio.

Agendo su **QUALITÀ GRAFICA** si può scegliere il livello di qualità grafica del gioco. Più il livello è alto, più lenta sarà l'esecuzione del gioco. Più il livello è basso, più è veloce.

Impostare questo valore considerando il PC, più o meno potente, sul quale è stato installato il gioco.

Modificando **RISOLUZIONE SCHERMO**, si cambiano le dimensioni dello schermo. Minore è la risoluzione impostata (quindi le dimensioni dello schermo), maggiore sarà la velocità di esecuzione del gioco.

Con **TIPO SCHERMO** si sceglie se adattare la visualizzazione del gioco a uno schermo 4/3 oppure a 16/9.

Cliccando **INDIETRO** si torna al **MENU INIZIALE**.



OPZIONI INSEGNANTE

In questa sezione l'insegnante può impostare il gioco e i menu in diverse modalità, per meglio adattarli alle proprie esigenze didattiche e pratiche.

Modificando le **SEZIONI ATTIVE**, si definisce quali sezioni attivare o disattivare nel **MENU INIZIALE**. Per esempio, escludendo le modalità di gioco e le schede, l'utente (lo studente) potrà interagire solamente con le **SCHEDE** e i **QUIZ**.

Modificando **MODALITÀ DI GIOCO**, si può impostare la difficoltà dell'azione di gioco: **SEMPLIFICATA** (movimento del personaggio semplificato, invulnerabilità), **INVULNERABILE** (il personaggio non subisce perdite di energia nè può essere scoperto), **NORMALE**.

Con **TEMPO QUIZ** si può attivare o disattivare il timer nei quiz.



Cliccando **INDIETRO** si torna al **MENU INIZIALE**.

MODALITÀ STORIA

Selezionando **MODALITÀ STORIA**, appaiono una serie di mappe sul video, sulle quali appare l'**ICONA-MISSIONE** relativa alla prima missione. Proseguendo, apparirà lo SMARTPHONE a tutto schermo e dentro il **TITOLO** e l'**OBIETTIVO** della missione che si sta per iniziare. A fianco un'**IMMAGINE**, per tutta la durata del caricamento della missione stessa. Caricata la missione, ci si potrà cimentare nelle sfide che essa propone. Superandola con successo, si tornerà allo schermo con le mappe, sulle quali sarà apparsa una seconda icona: la prossima missione. E così per tutte le missioni del gioco.

La **MODALITÀ STORIA** consente di giocare come un'unica avventura, sequenziale. Per la completa soluzione sono necessarie circa 5 ore.



MODALITÀ MISSIONI

In **MODALITÀ MISSIONI**, appare sempre la stessa schermata con le mappe, ma con la presenza di tutte le icone relative alle varie missioni. Muovendo il mouse sopra un'**ICONA-MISSIONE**, appariranno a fianco di essa un'**IMMAGINE** della missione, **TITOLO** e **OBIETTIVO** della stessa. Cliccando l'**ICONA-MISSIONE**, invece, si attiverà il caricamento e si inizierà il gioco da quel punto della storia.



OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è comprendere come funziona il commercio internazionale del cacao, prima secondo le ingiuste regole del 'libero' mercato e del WTO, poi secondo le regole del commercio equo-solidale. Il protagonista dovrà muoversi e superare ostacoli negli scenari, dalla metropoli fino alle piantagioni nel Nord Africa, da una nave cargo fino all'interno di un'industria dolciaria, fino alla sede del WTO; dovrà raccogliere informazioni, sia trovando documenti sul campo, sia attraverso i dialoghi con i personaggi che incontrerà nelle tappe dell'avventura. Grazie allo SMARTPHONE, il protagonista sarà in grado di intercettare, registrare, filmare e raccogliere preziose informazioni con le quali potrà denunciare al mondo intero l'inqiuità del 'commercio dei potenti' e l'alternativa del commercio equo-solidale.



SCelta DEL PROTAGONISTA

Nel MENU INIZIALE, appena selezionata la **MODALITÀ STORIA**, si entra nella schermata di **SCelta DEL PROTAGONISTA**.

Cliccando le icone **FRECCIA SINISTRA** / **FRECCIA DESTRA** in fondo allo schermo, è possibile selezionare quale protagonista utilizzare nel gioco.

Per selezionare il protagonista basta cliccarlo col tasto sinistro del mouse.

Avviando il gioco in **MODALITÀ MISSIONI**, verrà usato il protagonista precedentemente selezionato.

Cliccando **INDIETRO** si torna al **MENU INIZIALE**.



CONTROLLO DEL PERSONAGGIO

Nella normale azione di gioco, il protagonista può muoversi liberamente per gli ambienti di gioco (interni ed esterni) e compiere una serie di azioni quali saltare, inginocchiarsi, salire e scendere scale, nuotare, interagire con elementi dello scenario, parlare coi vari personaggi, raccogliere e dare oggetti, fotografare documenti, registrare dialoghi o eventi con lo smartphone.



Si possono usare il **JOYSTICK**, la **TASTIERA** o il **MOUSE**, sia singolarmente, sia in modo combinato.

Usando il **JOYSTICK** (da collegare al PC prima di avviare il gioco), muovendolo in **AVANTI**, il protagonista si muoverà in avanti. Muovendolo **INDIETRO**, il protagonista si girerà di 180 gradi. Muovendolo a **DESTRA**, il protagonista ruoterà verso destra. Muovendolo a **SINISTRA**, ruoterà invece verso sinistra. Premendo il pulsante **1**, il protagonista **SALTA**. Col pulsante **2**, il protagonista si **CHINA** o si **RIALZA** se già è chinato. Col pulsante **3**, **INTERAGISCE** con oggetti o elementi o inizia a salire una scala. Usando il pulsante **4**, e contemporaneamente spingendo il joystick in avanti, invece, il protagonista **CORRE**. Per cambiare la configurazione dei tasti del joystick, usare i software forniti in dotazione con esso.



Usando la **TASTIERA**:

tasto **FRECCIA SU** o **W**: si muove il protagonista in **AVANTI**;

tasto **FRECCIA GIÙ** o **S**: il protagonista **RUOTA** di 180 gradi;
tasto **FRECCIA SINISTRA** o **A**: **RUOTA** o **SI MUOVE** a sinistra;
tasto **FRECCIA DESTRA** o **D**: **RUOTA** o **SI MUOVE** a destra;
tasto **CTRL**: il protagonista corre (da usare combinato con **AVANTI**);

tasto **SPAZIO** o **SHIFT (maiuscolo)**: il protagonista **SALTA**. In caso il personaggio stia camminando o correndo, il salto avverrà in avanti, più o meno lungo a seconda della rincorsa.

tasto **C**: il protagonista si **CHINA** o si **RIALZA**;

tasto **E**: interagisce con l'elemento o col personaggio che ha davanti.



Usando il **MOUSE**:

Con il normale movimento del **MOUSE** si **SPOSTA** sullo schermo il puntatore, usando il **TASTO SINISTRO** per selezionare e cliccare elementi dello scenario. Cliccando un **SEGNALE** del percorso facilitato, il protagonista si muoverà automaticamente verso di esso.

Tenendo premuta la **ROTELLINA** (il **pulsante centrale**) e muovendo il **MOUSE**, si cambia la **VISUALE** della telecamera. Muovendo la **ROTELLINA** (il **pulsante centrale**) si cambia lo **ZOOM**, aumentandolo o riducendolo.

Cliccando il pulsante **DESTRO**, il protagonista si muove automaticamente verso il successivo **SEGNALE** del percorso facilitato.

Tenendo premuto il pulsante **DESTRO** e spingendo in **AVANTI** il mouse, il protagonista si muove in **AVANTI**.

Tenendo premuto il pulsante **DESTRO** e spingendo a **SINISTRA** il mouse, il protagonista ruota verso **SINISTRA**.

Tenendo premuto il pulsante **DESTRO** e spingendo a **DESTRA** il mouse, il protagonista ruota verso **DESTRA**.

Tenendo premuto il pulsante **DESTRO** e spingendo **INDIETRO** il mouse, il protagonista **RUOTA** di 180 gradi.

ALTRE FUNZIONI DURANTE IL GIOCO

Tasto **ENTER**, oppure cliccando in basso a destra col mouse: si richiama a schermo lo **SMARTPHONE**. Vedi relativo paragrafo **SMARTPHONE**.

Tasto **Q**: alza/abbassa la **qualità grafica**. Se il gioco funziona se troppo lentamente, procedete con questa operazione.





ESC: appare la finestra di scelta per *USCIRE DAL GIOCO*.

DIALOGHI

I dialoghi sono una parte fondamentale del gioco e della maggior parte delle missioni. Attraverso di essi il protagonista, e il giocatore con esso, recupera moltissime informazioni, necessarie alla soluzione del gioco ma anche, e soprattutto, a un approfondimento dei vari temi.

Quando il protagonista si trova davanti ad un personaggio, selezionando l'azione *INTERAGISCI* (tasto E sulla tastiera, oppure *CLICK SINISTRO* del *MOUSE* sul personaggio, oppure tasto 3 del joystick) comincia il dialogo.

I dialoghi sono per la maggior parte composti da una parte iniziale, da un corpo centrale composto dai vari *ARGOMENTI*, e da una frase finale di congedo.

Se si torna da un personaggio dopo averci già parlato, egli ci congederà rapidamente, a meno che nuove informazioni o oggetti raccolti non consentano un ulteriore sviluppo e di conseguenza un dialogo con nuovi argomenti basati sulle informazioni o oggetti raccolti.

Durante il dialogo, il giocatore può scegliere una frase qualsiasi tra quelle che appaiono nei box rettangolari (nella parte inferiore dello schermo). Ad ogni frase è associato un argomento che inizierà ad essere dibattuto automaticamente da protagonista e personaggio.

Una volta esauriti gli argomenti, il personaggio saluterà il protagonista (se è gentile...) e il dialogo terminerà.

In ogni dialogo, le frasi di protagonista e personaggio possono essere ascoltate (voci) oppure lette (frasi su schermo).



RICERCA NEGLI AMBIENTI

Nel gioco è essenziale la ricerca di *ELEMENTI INTERAGIBILI*.

Alcune missioni, come la *DOGANA*, sono basate proprio sulla ricerca. Una volta che il protagonista si trova davanti ad un *ELEMENTO INTERAGIBILE*, appare una scritta su schermo che avverte della possibile interazione (in tal caso, premendo *E* sulla tastiera o il tasto *3* del joystick, essa si attiverà e l'oggetto selezionato verrà raccolto, oppure aperto, oppure disattivato, ecc). Muovendo il puntatore del mouse nell'ambiente, la ricerca di *ELEMENTI INTERAGIBILI* risulta ancora più semplificata, dato che essi vengono automaticamente evidenziati se





toccati dal puntatore.

SMARTPHONE

Durante il gioco, in basso a destra nello schermo, appare la parte superiore dello **SMARTPHONE**. Cliccandolo, oppure premendo **ESC**, esso appare in primo piano e diventa interagibile.

All'interno di esso, nel **MENU DI SELEZIONE**, appaiono le icone per selezionare **MAPPA** (selezionabile anche usando il tasto M della tastiera), **FOTOCAMERA** (tasto F), **ARCHIVIO REGISTRAZIONI** (tasto R), **TORNA** (tasto ENTER).

- **MAPPA**: viene visualizzata la posizione del protagonista rispetto ai principali elementi dello scenario. Per esempio, nella prima missione, appaiono su schermo le centraline tramite le quali disattivare i cartelloni pubblicitari giganti. Vedi paragrafo **MAPPA**;

- **FOTOCAMERA**: la visuale passa in soggettiva e diventa possibile fotografare o registrare situazioni o dialoghi di terzi. Vedi paragrafo **FOTOCAMERA**;

Cliccando i bottoni (<, -, >) nella parte inferiore dello **SMARTPHONE**, è possibile modificare le impostazioni di **MAPPA**, **FOTOCAMERA**, oppure scorrere le immagini fotografate.

OBIETTIVI: appare su schermo quello che è l'obiettivo della missione;

OPZIONI: passa alla schermata delle opzioni;

- **TORNA** (o premendo **ENTER**): si ritorna al gioco.

MAPPA

Nello schermo dello **SMARTPHONE** appare una mappa semplificata dello scenario, nella quale è possibile distinguere la propria posizione e la posizione degli elementi principali o dei personaggi. Se la modalità semplificata è attiva, vengono visualizzati anche i **SEGNALI** che definiscono il percorso da seguire.

Cliccando, nella parte inferiore dello **SMARTPHONE**, il tasto centrale (oppure premendo su tastiera il tasto **SPAZIO**), si torna al **MENU DI SELEZIONE** dello **SMARTPHONE**.

Premendo il tasto **M** viene richiamata automaticamente su schermo la mappa.



FOTOCAMERA

Attivando la **FOTOCAMERA**, nello schermo dello **SMARTPHONE** appare l'immagine inquadrata in quel momento dall'obiettivo.

Per fotografare un oggetto, si deve quindi inquadrarlo nello schermo dello **SMARTPHONE**. Per inquadrarlo, ci si deve muovere usando i normali comandi di movimento del protagonista tramite tastiera, joystick o mouse.

Premendo il pulsante **E** sulla tastiera, oppure cliccando col pulsante **SINISTRO** del mouse all'interno dello schermo dello **SMARTPHONE**, oppure premendo il pulsante **3** del joystick, si fotograferà l'oggetto.

Se ciò che si è fotografato/registrato è un documento, esso apparirà, oltre che nell'**ARCHIVIO REGISTRAZIONI**, anche nella parte destra dello schermo insieme agli eventuali oggetti raccolti (**INVENTARIO**), e la fotocamera rimane attiva.

Se ciò che si è fotografato/registrato è una telefonata di un personaggio, o un dialogo tra due personaggi, verrà archiviato nell'**ARCHIVIO REGISTRAZIONI**, che automaticamente verrà richiamato sullo schermo dello **SMARTPHONE**, a conferma dell'avvenuta cattura della scena.

Se ciò che si sta registrando con la **FOTOCAMERA** è una scena o un dialogo, automaticamente non scatterà solo una foto ma registrerà l'intera scena o dialogo.

La fotografia/registrazione di documenti e scene costituisce obiettivo principale di molte missioni.



Premendo il tasto **'P'** viene richiamata automaticamente su schermo la fotocamera.

Cliccando, nella parte inferiore dello **SMARTPHONE**, il tasto centrale - (oppure premendo su tastiera il tasto **SPAZIO**), si torna al **MENU DI SELEZIONE** dello **SMARTPHONE**.

ELEMENTI SU SCHERMO



Lo schermo di gioco è, durante la normale azione di gioco, composto da vari elementi, di seguito elencati

- indicatore **ENERGIA FISICA** (barra in alto a sinistra): indica quanta energia fisica è rimasta al protagonista. Se l'energia arriva a zero, la missione termina e il protagonista muore. Ogni collisione con un veicolo in movimento, oppure una caduta da troppo in alto, generano cali di energia fisica. Per reintegrarla, il protagonista deve raccogliere dei **BONUS** di **EQUOCACAO**. Vedi di seguito;
- indicatore **LIVELLO SFIDA** (barra in alto a destra): varia il proprio significato a seconda della missione. Per esempio, nella prima missione **METROPOLI OSCURA**, indica l'Energia psichica rimasta. Nella **PIANTAGIONE DI MR. BABU** indica, invece, il pericolo che si sta correndo di essere scoperti. Vedi i paragrafi di descrizione delle singole missioni.
- **INVENTARIO** oggetti raccolti o fotografati nella missione (lato destro): in questa parte dello schermo vengono mostrati gli oggetti raccolti, per esempio una chiave, o fotografati nella missione corrente, per esempio un contratto sindacale.
- **SMARTPHONE** (in basso a destra). Vedi paragrafo **SMARTPHONE**.

- **PROTAGONISTA** (al centro dello schermo, se la visuale non è in soggettiva).



BONUS

Negli scenari ogni tanto si incontrano dei BONUS, che possono essere raccolti e che consentono di reintegrare l'energia fisica del protagonista, oppure il livello di sfida.

- **BONUS ENERGIA FISICA** (FAIR TRADE FOOD): raccogliendo uno di questi bonus, il protagonista recupera un 10% delle forze iniziali.

- **BONUS LIVELLO DI SFIDA**: raccogliendo uno di questi tre bonus, si recupera una percentuale del livello di sfida.

BONUS WEB: restituisce il 10%

BONUS GIORNALI: restituisce il 20%

BONUS LIBRI: restituisce il 30%.



LE MISSIONI

Missione 1: METROPOLI OSCURA - il giocatore attraversa la città e raggiunge il supermercato, evitando le pubblicità.

Missione 2: AL SUPERMERCATO - qui si scopre che dietro a tutti i prodotti a base di cioccolato ci sono le solite tre multinazionali.

Missione 3: LA PIANTAGIONE DI MR BABU - si va in Africa, in una piantagione sfruttata dalle multinazionali.

Missione 4: PIANTAGIONE FAIRLAND - poi si va in una piantagione equo solidale

Missione 5: CENTRALE DI IMPORTAZIONE - effettuato il carico, si raggiunge la Centrale di importazione e si apprendono molte informazioni.

Missione 6: IN DOGANA - bisogna superare il doganiere corrotto e riuscire a ottenere informazioni e documenti.

Missione 7: AL PORTO - si deve trovare il modo di scoprire cosa trasporta la nave che sta salpando e riuscire a salirci.

Missione 8: NAVE CARGO - superando il labirinto di container, si deve entrare nella nave e ottenere prove.

Missione 9: MULTINAZIONALE VENUS - tornati in Europa, si entra furtivamente in un'industria dolciaria di una delle multinazionali.

Missione 10: AL WTO - con le informazioni raccolte, si penetra nella sede del WTO per scoprire i meccanismi che regolano il commercio mondiale.

Missione 11: AL SUPERMERCATO EQUO - parte dell'impresa è riuscita, i prodotti equosolidali sono nel supermercato.

Missione 12: NUOVA METROPOLI - si rinnova la città, rendendola più vivibile e sostituendo le pubblicità martellanti con quelle dei prodotti equo e solidali.





Missione 13: IL VIAGGIO DEL CACAO - si confrontano le filiere del mercato convenzionale ed equo e solidale.

MISSIONE 1: METROPOLI OSCURA

Il protagonista, dopo un breve *percorso di allenamento* per familiarizzare con le varie azioni possibili (salire una scala, saltare, chinarsi), deve attraversare la città, evitando le *immagini* sparate dai *cartelloni pubblicitari*, e raggiungendo le *centraline elettroniche* che li comandano, per disattivarle (con il comando *INTERAGISCI* - tasto *E*). Se colpito dalle *pubblicità*, perde *ENERGIA PSICHICA*, il cui livello viene indicato nella barra del *LIVELLO DI SFIDA*. Se essa si azzerà, il gioco termina. Vanno inoltre evitati i *veicoli in movimento*, pena la perdita di *ENERGIA FISICA*.

Alla fine del percorso metropolitano, si arriva al *SUPERMERCATO*, nel quale si entra per passare alla missione successiva.

MISSIONE 2: AL SUPERMERCATO

Nel *SUPERMERCATO*, si interagisce usando solamente il mouse. Bisogna cliccare col *TASTO SINISTRO* i vari prodotti sugli scaffali, che appariranno nella parte sinistra dello schermo. Muovendo il mouse si potranno ruotare, fino a inquadrare (basta che risulti visibile) il *LOGO* della multinazionale (la 'marca'). Le multinazionali sono tre: NESTAR, VENUS e KREST. Una volta inquadrato il logo e cliccando col *TASTO SINISTRO* del mouse, il *LOGO* verrà 'acquisito' e apparirà in fondo allo schermo. Bisogna ripetere l'operazione con tutti i nove prodotti, individuando su di essi i loghi delle tre multinazionali. Dopodiché, si attiverà automaticamente la scena di ricerca, che porterà alla missione successiva.

MISSIONE 3: LA PIANTAGIONE DI MR BABU

Dopo una fase iniziale di allenamento all'uso della *FOTOCAMERA*, ci si addentra nella piantagione e usandola, bisognerà registrare, senza farsi scoprire (da un punto adatto per osservare senza essere visti, altrimenti cala la barra del *LIVELLO DI SFIDA*) la *TELEFONATA tra il TRADER e l'INTERMEDIARIO*, il *DIALOGO tra l'INTERMEDIARIO e il PRODUTTORE*, e quello tra *PRODUTTORE e CONTADINO*. Nella piantagione, si parlerà col *BAMBINO*, con la *CONTADINA*, con il *CONTADINO*. Poi si dovrà cercare nei vari edifici una serie di *documenti* (contratti di lavoro, di acquisto, documento sindacale) coi quali si potrà





accedere a nuovi dialoghi coi contadini e col bambino.

MISSIONE 4 : PIANTAGIONE FAIRLAND

Nella piantagione equo-solidale, si inizia dialogando con il **PRODUTTORE**, che ci spiegherà molte cose ma ci chiederà in cambio di aiutarlo a caricare i sacchi di cacao sul camion. Si dovranno quindi, a uno a uno, caricare sulle spalle i **nove sacchi di cacao** (usando il comando **INTERAGISCI**, tasto **E**) e attraversare il corso d'acqua, usando le assi per guardarlo, senza perdere l'equilibrio. Se si tocca l'acqua, il sacco ritorna al suo posto e bisogna ricominciare. Caricati tutti i sacchi (indicati a sinistra del **LIVELLO DI SFIDA**), si può sostenere il **DIALOGO** col **PRODUTTORE EQUO-SOLIDALE** che ci spiegherà molte cose, per poi passare alla missione successiva.



MISSIONE 5 : CENTRALE DI IMPORTAZIONE

Anche qui si dovrà far faticare il protagonista facendogli scaricare i nove sacchi di cacao dal furgone fino all'interno dell'edificio della **CENTRALE DI IMPORTAZIONE**. Fatto questo, diventa possibile parlare con il **RESPONSABILE DEL CENTRO DI IMPORTAZIONE** e con la **RAPPRESENTANTE DELLA ONG**, che ci spiegheranno molte cose sul commercio equo solidale. La barra del **LIVELLO DI SFIDA**, come nella missione precedente, indica i sacchi di cacao, in questo caso quelli ancora da scaricare.



MISSIONE 6 : IN DOGANA

Entrati nella **DOGANA**, si parla col **DOGANIERE** dei **documenti necessari** per far passare la merce alla dogana. Poi il doganiere si allontana. Nel tempo a disposizione (indicato dalla barra del **LIVELLO DI SFIDA**) si dovrà quindi:

- trovare il **CODICE COMMERCIALE DEL CACAO** sul **COMPUTER**, che però risulterà bloccato da una password (per scoprirla, dovremo interagire con la **STATUETTA** della dea Xoco);
- forzare il cassetto dello **SCHEDARIO** usando una **GRAFFETTA** e un **TAGLIERINO** per trovare il **CERTIFICATO FITOSANITARIO**;
- trovare la **BOLLA DOGANALE**.

Compilati i vari documenti, si passa alla missione successiva.





MISSIONE 7: AL PORTO

Al *PORTO* ci si deve muovere sulla banchina, tra i container, fino a scoprire il contenuto di uno di essi e capire cosa è stato caricato sulla *NAVE CARGO* che sta per salpare (ormeggiata di fianco). Dopodiché, si deve trovare il modo di salirci sopra, dato che dalla scaletta ciò risulta impossibile (presenza di una *GUARDIA*, avvicinandocisi troppo cala la barra del *LIVELLO DI SFIDA*).

Ci si dovrà *tuffare* e *nuotare* sott'acqua fino a raggiungere il lato della *CHIATTA*, ormeggiata oltre la *NAVE CARGO*. Ci si dovrà arrampicare su di essa e salire in cima alla cabina. Da lì, saltare sulla *NAVE CARGO*, facendo attenzione ad atterrare sul mucchio di fave di cacao. Pena il GAME OVER.



MISSIONE 8: NAVE CARGO

Arrivati di nascosto sulla *NAVE CARGO*, si dovrà superare il labirinto di *CONTAINER*, scoprendo tra di essi alcuni elementi interessanti. Si dovrà poi entrare nella cabina e muoversi nei corridoi evitando le *GUARDIE* (pena un drastico calo della barra del *LIVELLO DI SFIDA*).

All'interno, bisogna trovare e fotografare la *BOLLA DI TRASPORTO* e l'*ACCORDO COMMERCIALE* tra il trader e la multinazionale.

Infine, stando sempre attenti a non essere visti, bisognerà registrare con la *FOTOCAMERA* la telefonata tra il *TRADER* e il *RESPONSABILE* della multinazionale.

Dopodiché, si passa alla missione successiva.



MISSIONE 9: MULTINAZIONALE VENUS

La missione inizia all'esterno dello stabilimento della Venus. Bisogna arrampicarsi sui muri e container per riuscire a entrare nell'azienda. Dopodiché, ci si dovrà avventurare in mezzo ai pericolosissimi *MACCHINARI* in funzione, stando attenti a non essere colpiti dai micidiali *PISTONI* (in caso di contatto, cala drasticamente l'*ENERGIA FISICA* fino alla morte). Tra i macchinari bisogna inoltre trovare e fotografare i vari *OLII* usati nella lavorazione del cacao dalle industrie dolciarie. Infine, si dovrà registrare la *TELEFONATA* del *RESPONSABILE* dello stabilimento, senza farsi vedere, pena il calo della barra del





LIVELLO DI SFIDA.

MISSIONE 10: AL WTO

Evitando la *GUARDIA* all'ascensore (per il calo della barra del *LIVELLO DI SFIDA*), si salgono le scale per raggiungere gli uffici nel quale trovare e fotografare vari documenti. Bisognerà, inoltre, intercettare varie conversazioni (dialogo *FUNZIONARIO - BROKER*, dialogo *FUNZIONARIO - MR. VENUS*, dialogo nel corridoio *FUNZIONARIO - MR. NESTAR*). Per farlo sarà necessario usare vari stratagemmi, per esempio travestirsi da *ADDETTO ALLE PULIZIE* e salire su un'impalcatura esterna (per il lavaggio vetri) del grattacielo, nonché trovare e usare un *BADGE* per entrare in una stanza chiusa.

Scoperti e documentati gli ingiusti funzionamenti del commercio internazionale, si passa alla missione successiva.



MISSIONE 11: AL SUPERMERCATO EQUO

Tornati al *SUPERMERCATO*, si potranno notare i *PRODOTTI EQUO SOLIDALI* apparsi, grazie ai nostri sforzi, sugli scaffali (lato sinistro). Bisognerà cliccarli tutti, usando il *TASTO SINISTRO* del *MOUSE*, per evidenziarli nella parte sinistra dello schermo e ottenerne le immagini che verranno automaticamente caricate sullo *SMARTPHONE*.

Una volta in possesso di tutte le immagini digitali dei *PRODOTTI EQUO SOLIDALI*, si può passare alla missione successiva, nella quale tali immagini si potranno caricare sulle centraline dei cartelloni pubblicitari.



MISSIONE 12: NUOVA METROPOLI

Usciti dal *SUPERMERCATO*, si attraversa la *METROPOLI* della prima missione a ritroso, intercettando le *CENTRALINE ELETTRONICHE* e interagendo con esse per caricarle, tramite lo *SMARTPHONE*, con le immagini dei *PRODOTTI EQUO SOLIDALI* e la relativa promocomunicazione.

Ogni volta che si caricherà una centralina, la zona di città attorno ad essa si rinnoverà.

Al termine del percorso si giungerà alla *BOTTEGA DEL MONDO*.

Entrando dentro di essa, si passerà alla missione conclusiva.





MISSIONE 13: IL VIAGGIO DEL CACAO

Sullo schermo appaiono sparsi gli elementi necessari a comporre lo schema della *FILIERA DEL MERCATO CONVENZIONALE*. Essa dovrà essere ricomposta correttamente cliccando e trascinando gli elementi col *TASTO SINISTRO* nella posizione giusta. Poi si dovrà fare la stessa cosa con gli elementi della *FILIERA DEL MERCATO EQUO SOLIDALE*.

Dopo, sarà possibile confrontarle e notare quanto quella del mercato convenzionale sia composta da molti più passaggi.

LA FILIERA DEL MERCATO CONVENZIONALE



LA FIERA DEL MERCATO EQUO SOLIDALE





IL SITO WWW.THEINVISIBLEHAND.IT

Il sito del videogioco The Invisible Hand è nato come servizio di scambio di informazioni per la produzione del gioco, ma nel tempo si è evoluto, grazie al contributo di tante persone. Sul sito potrete trovare:

- documenti di spiegazioni del progetto, in italiano e in inglese, e del concetto di ERT-GAME, secondo la definizione sviluppata insieme alla Facoltà di Scienze della Formazione di Bologna;
- link e informazioni relative ai partner del progetto;
- immagini e video tratti dal videogioco, anche dei 'lavori in corso';
- tanti post/articoli su notizie che interessano il mondo dell'equosolidale, ma non solo. Troverete anche recensioni di vari 'serious games', ovvero videogiochi sviluppati con l'intento di comunicare tematiche importanti e 'serie'.

Per diventare, insieme a noi, autori di contenuti del sito e contribuire al suo sviluppo e anche a quello del videogioco, scrivetecei a info@koalagames.it, spiegandoci chi siete e di cosa vi occupate, e che tipo di contenuti potreste fornire (articoli, recensioni, fotografie, filmati, ecc). Saremo lieti di rispondervi e di farvi entrare nel team di Invisible Hand!

...ANCORA SUI REQUISITI MINIMI DEL PC

The Invisible Hand è un videogioco 3D, con scenari complessi ricchi di elementi. Per questo non è pensato per funzionare su computer obsoleti o progettati per un utilizzo puramente da ufficio. Per questo abbiamo indicato che il software, per un corretto funzionamento, richiede almeno un PC pentium IV con almeno 512Mb ram, con scheda grafica 3D non integrata (ATI o NVIDIA, funzionante con Direct X 9c) con almeno 128 Mp ram, Windows XP/VISTA/7 o superiori.

Si può provare a installare il gioco anche su PC che non rispettano tali requisiti, ma non ne verrà garantito il buon funzionamento.

RTM

VOLONTARI NEL MONDO

Asal



progettomondo.milal

KOALA games



OVERSEAS



"RAVINALA"
Società coop sociale



Un'attività del progetto di Educazione allo Sviluppo (AID 9243) "Commercio Internazionale, dinamiche di sviluppo e Obiettivi del Millennio", co-finanziato dal Ministero degli Affari Esteri

Con il contributo di:



FONDAZIONE
Cassa di Risparmio di Modena



Comune di Modena



Provincia di Modena

RTM
VOLONTARI NEL MONDO

Per info: RTM REGGIO TERZO MONDO - v. Mogadiscio 1 - 42124 - Reggio Emilia
tel. +39 0522 514205 - fax +39 0522 506318
info@reggioterzomondo.org www.reggioterzomondo

AFRIKA

Nome e Cognome