

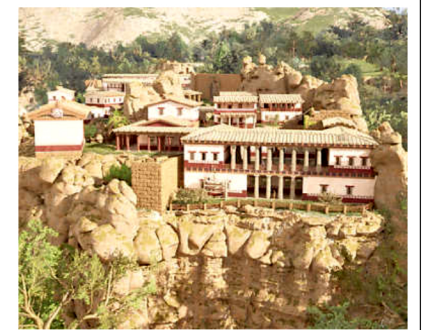
**GAMING**  
di **LORENZO GRASSI**

La protagonista virtuale ideata dai programmatori Bordini e Morichetti si muove nel parco archeologico Marturanum tra spiriti e affreschi

Un salto indietro nel tempo per vivere in prima persona il mondo e lo spirito degli etruschi, tra racconto ed esplorazione. Un viaggio tra storia e natura, muovendosi virtualmente tra edifici monumentali affrescati, città fortificate e variegate botteghe artigiane di cui oggi – una cinquantina di chilometri a nord di Roma – sono rimasti in piedi solo i ruderi. È l'emozionante esperienza resa possibile dal videogioco "Rasna", il primo ad ambientazione etrusca e con ricostruzioni minuziose. Ideato e realizzato in quattro anni di lavoro dal romano "giramondo" Matteo Bordini, con un passato da web designer e tour operator di viaggi avventurosi, insieme con il programmatore Lorenzo Morichetti.

«Questo videogioco ha unito le mie passioni – spiega Bordini, che è anche guida escursionistica e che anni fa ha gestito un caseificio in Nuova Zelanda – ovvero la passione per la narrazione delle storie, per le leggende e le religioni antiche, e quella per la natura, l'archeologia e la scoperta dei luoghi meno conosciuti del Lazio». Dove si è avventurato sin da ragazzo, affascinato dai resti del periodo etrusco e da paesaggi tanto segreti quanto selvatici.

Così la trama del videogioco "Rasna" – che vede protagonista la figlia della famiglia regnante della città di Mantura – si svolge in un'area realmente esistente, che corrisponde ad una zona di 36 chilometri quadrati fra Barbarano Romano e Blera nel parco regionale Marturanum. Si avanza combattendo, indagando e dialogando con 50 personaggi diversi, tra gli spiriti dei boschi e cercando il favore degli dei. L'ambientazione è stata ricostruita nel modo più fedele possibile, come doveva apparire a chi viveva lì 2.500 anni fa. «Chi conosce quelle zone e ha



⬆ A sinistra, gli affreschi etruschi in uno degli ambienti di gioco. Sopra, le anfore e una vista sul Marturanum

## Le avventure di Rasna in un videogioco rivive la storia degli etruschi

visitato il parco archeologico – precisa Bordini – potrà andare nello stesso punto del gioco e trovarsi davanti gli stessi resti della necropoli. Solo che nel videogioco sarà possibile vederli con l'aspetto che avevano in passato». Sono stati riproposti in modo accurato anche i vestiti, le armature e le pettinature.

Per dare vita a queste sorprendenti ricostruzioni è stata decisiva la sapienza di Giulio Ranaldi, tra i massimi esperti di dettagli del mondo etrusco, di cui si sa davvero poco. Fondamentale inoltre la collaborazione degli artisti artigiani Vincenzo Doboloni "Mastro Cencio" di Civitacastellana e Roberto Paolini "Pithos" di Cerveteri che hanno fatto digitalizzare le loro creazioni ceramiche ispirate alle opere



⬆ Rasna, la protagonista del videogioco

etrusche e realizzate con i materiali originali ricorrendo a tecniche e attrezzature dell'epoca.

Così nel videogioco sono nascosti dei piatti da collezione, che attivano un collegamento tra passato e futuro mostrando dei filmati che mettono a confronto il mondo virtuale e quello reale. «L'obiettivo è far venire voglia di approfondire sul campo la conoscenza degli etruschi – nota Bordini – ed è la prima volta che un meccanismo del genere di divulgazione culturale viene inserito all'interno di un gioco elettronico». L'uscita del videogame – con musiche curate da Damiano Baldoni – è prevista a breve. Una versione demo parzialmente giocabile è già stata distribuita agli youtuber e agli influencer per un primo test.

È stato aperto un canale su Discord (<https://discord.gg/fuvgkAd4ru>) per interagire con le persone interessate e raccogliere i loro suggerimenti prima della versione finale. Nel frattempo gli appassionati possono mettere "Rasna" tra i desiderata nelle wishlist sulle piattaforme online Steam ed Epic Games. «Siamo pieni di trame all'americana o all'orientale – conclude Bordini – ma pure il nostro passato ha tante cose da raccontare e ci si possono ambientare delle incredibili avventure».