

Terra d'IF

Fanzine Italiana sull'Interactive Fiction N.2 – Febbraio 2004

MILITES

Un racconto di
Michele Rocchetta

Bonaventura Di Bello

intervistato da Giovanni Riccardi

Teoria dell'interactive fiction

di Nick Montfort

Considerazioni sul parser

di Stefano Gaburri

Recensioni

The woods are dark

Kazan

Narcolepsy

L'IF Competition

di Roberto Grassi

Trucchi e suggerimenti per Inform

Sommario

TEORIA DELLA INTERACTIVE FICTION,

Di Nick Montfort 4

IFCOMP 2003,

Di Roberto Grassi 32

CONSIDERAZIONI SUL PARSER.

Di Stefano Gaburri 47

THE WOODS ARE DARK,

Recensione di Roberto Grassi 51

KAZAN,

Recensione di Luca Bertaiola 53

NARCOLEPSY,

Recensione di Paolo Perrotta 55

INTERVISTA A BONAVENTURA DI BELLO

A Cura di Giovanni Riccardi 57

MILITES,

Un racconto di Michele Rocchetta 62

PROGRAMMAZIONE

Inform: Come gestire i contenitori
(parte seconda) 70

Hanno partecipato a questo numero:

*Luca Bertaiola, Stefano Gaburri,
Roberto Grassi, Giancarlo Niccolai,
Paolo Perrotta, Pink,
Michele Rocchetta, Giovanni Riccardi*

Impaginazione: *Marco Falcinelli.*

Revisione: *Vincenzo Scarpa, Robwero Grassi.*

Editoriale

Un grande benvenuto ai lettori del secondo numero di Terra d'IF.

Sono passati tre mesi dal numero 1 e tante cose sono successe nel mondo delle avventure testuali. Innanzitutto, si è conclusa la IFComp, la competizione mondiale più attesa. Troverete all'interno della rivista un breve resoconto con le recensioni dei giochi tradotte in italiano. Anche in Italia non sono mancate le novità, fra cui, in particolare, l'uscita dell'atteso "Warmage" di Giancarlo Niccolai e il primo numero del progetto From Hell con "Castle of Mydor".

Anche questa volta gli articoli sono di grande rilievo. Anzitutto, la traduzione dell'articolo di Nick Monfort sulla teorizzazione dell'interactive fiction che mi auguro sollevi forti discussioni nell'ambito della comunità italiana. Quindi, alcune considerazioni sul parser, da parte di Stefano Gaburri.

Inizia poi la collaborazione con il gruppo di OtherSide2002, un sito di letteratura interattiva dedicato al Noir, all'Horror e alla Fantascienza di genere alternativo. Ogni mese ripubblicheremo un racconto di letteratura interattiva. Troverete maggiori informazioni sul sito di OtherSide2002.

Interessanti anche le 'consuete' rubriche dedicate alle recensioni e ai trucchi di programmazione in Inform. In questo numero non compare l'articolo sul MAC. Ci rifaremo nel prossimo.

Il numero si chiude con una bella intervista a Bonaventura di Bello, uno dei "padri" delle avventure in Italia.

Software e Utilities

 Giovanni Riccardi ha rilasciato la versione Beta di Infit 2.2, la trovate [qui](#).

 Alessandro Schillaci continua alacremenente a lavorare a JIF, che oramai è giunto alla versione 0.9.3. Jif è sostanzialmente un editor scritto interamente in java che consente la gestione di file per la creazione di avventure testuali basate sullo standard di Inform. Il sito ufficiale è <http://www.freecode.net/firms.com>

 Sul sito ufficiale di Inform è disponibile la versione beta di Inform 6.3 con le nuove librerie 6/11. Tutte le novità qui: <http://www.inform-fiction.org/inform63/>

 Roberto Grassi ha rilasciato ITDrift la libreria italiana per Adrift. La trovate [qui](#).

Notizie utili

Anche quest'anno il gruppo italiano per le avventure testuali lancia il concorso per l'avventura monocamerale. Sono 4 le avventure in gara quest'anno:

- 1 - *Rompicapo* - di D. Centurione e R. Grassi
- 2 - *Due dischetti, un incubo* - di F. Pallotti
- 3 - *Successo* - di G. Lazzara
- 4 - *Il barile di Amontillado* - di M. Dattesi

Siete tutti a scaricare le avventure e a votare entro il 7 Febbraio, come da regolamento:

<http://www.avventuretestuali.com>

Giochi rilasciati

TADS

-  *Amnesia, Bio, Cerulean Stowaway,*
-  *Delvyn, Episode in the Life of an Artist,*
-  *Temple of Kaos, The Erudition Chamber,*
-  *The Recruit, Shadows On The Mirror, Scavenger*

INFORM

-  *Warmage, Rapina in famiglia, A Paper Moon,*
-  *Adoo's Stinky Story, Baluthar, CaffeiNation,*
-  *Domicile, Gourmet, Internal Documents,*
-  *No Room, Risorgimento Represso,*
-  *Slouching Towards Bedlam,*
-  *The Atomic Heart,*
-  *The Fat Lardo And The Rubber Ducky*

Visitate il portale di IF Italia



<http://www.ifitalia.info>

Teoria dell'interactive fiction

Di Nick Montfort

Traduzione di Pink e Roberto Grassi.

Teorizzare l'interactive fiction

Se l'interactive fiction (in seguito IF) deve relazionarsi in qualche modo ai concetti di “gioco” e “storia”, l'approccio di aprire un piccolo bagaglio teorico ed estrarre da esso le sue conseguenze letterarie, narratologiche e ludiche, passando poi all'interactive fiction, può non essere sufficiente. Un tale approccio potrebbe essere abbastanza buono per un macellaio, ma avrà dei risultati poveri una volta usato da un chirurgo.

Nonostante gli umanisti e gli scienziati possano essere spinti alla ricerca di approcci ad-hoc, analisi più profonde e progressi sostanziali richiedono un'impostazione metodologica, un modo per valutare i risultati, e (se partecipa più di una persona) una sorta di linguaggio e comprensione comuni, concordati sulla natura dell'argomento preso in considerazione. Per costruire una teoria dell'interactive fiction che sia utile nel capire profondamente come essa funzioni all'atto della sperimentazione, e come possano essere ottenuti dei risultati migliori, è necessario un approccio più forte della “teoria estratta dalla borsa”, come si diceva all'inizio. Un approccio che distingua gli elementi dell'IF richiede che essa sia:

> un programma per il computer che accetta del testo in entrata e genera del testo in uscita;

> una narrativa potenziale, un sistema cioè, che produca della narrativa durante l'interazione;

> una simulazione di un ambiente o “mondo”;

> una struttura di regole, internamente alla quale sia ricercato un esito, anche conosciuto come gioco.

La discussione finora ha toccato aspetti molto importanti dell'interactive fiction, ma nessuna di queste teorie viene considerata completamente valida. “*Iffy Theory*” di Marnie Parker, è un tentativo per categorizzare il gusto della gente a proposito dell'IF; non si occupa dell'estetica o della poetica di un lavoro d'IF, dal momento che non spiega, per esempio, come un lavoro d'IF “uditivo” possa essere migliore o peggiore di un altro {Parker 2000}. “*The craft of Adventure*” di Graham Nelson, come il titolo suggerisce, consiste in una serie di consigli su come scrivere bene un'IF. Esso affronta parecchi argomenti profondamente collegati tra di loro, ma non propone gli inizi di una teoria sistematica. Nelson la chiama “una striscia di polvere di saggezza e di opinioni critiche semicotte” {1995}, ma la collezione di consigli e la sua natura prettamente intuitiva, non offre un'intelaiatura per una nuova teoria.

Una prova interessante per offrire una tale intelaiatura teorica è invece “*Towards a Theory of Narrative in Interactive Fiction*” di Sean Smith e Joseph Bates, un risultato delle ricerche

portate avanti dal Progetto Oz di Carnegie Mellon. Questo resoconto è stato un tentativo di formulazione dell'IF legata al cinema, basato su “un testo art-film preso a caso dalle mensole della libreria CMU” {Smith&Bates 1989 p.6}. Nessuna distinzione è stata fatta fra le tecniche specificatamente legate agli effetti visivi o basati sul tempo, e quelli generici della narrazione in qualunque “medium” {Chatman 1975 pp.299-300}. Mentre la carta descrive una serie di tecniche per l'IF ispirata dal cinema, le mappature fra film e tecniche dell'IF sono arbitrarie e non sistematiche. Le idee possono essere d'interesse ai creatori di lavori d'IF, ma questo saggio non propone, in realtà, alcuna solida teoria.

“*Location Puzzle Theory*” di Roger Carbol è interessante nel tentare una definizione ‘stretta’ di alcuni elementi dell'IF. {Carbol 2001}.

Sfortunatamente, ci sono numerose difficoltà con l'impostazione. Per iniziare, Carbol definisce un gioco solo come “una collezione di oggetti”, nel senso di programmazione orientata all'oggetto che non distingue i giochi dai non giochi, come qualsiasi definizione dovrebbe fare. Per di più, “oggetto” non è definito da Carbol come si fa in una qualunque discussione accurata di programmazione orientata all'oggetto, ma come semplicemente “una collezione di caratteristiche”. L'impulso di definire gli enigmi precisamente e di esaminare la loro natura va bene, ma la confusione in questo approccio (fra una metodologia di sviluppo software, gli oggetti del mondo dell'IF, e la narrazione, ad esempio, o anche fra le locazioni nello

spazio del mondo dell'IF, la consapevolezza dell'inter-attore, e le proprietà degli oggetti programmati) è troppo profonda e, oltre a ciò, le distinzioni risultanti fra le classi di enigmi non sono migliori di quelle già congegnate in classificazioni ad-hoc {Rees 1993}.

Il saggio di Emily Short *What's IF?* riporta molti punti d'interesse, sebbene non definisca abbastanza bene l'interactive fiction in modo da distinguerla dai “chatterbots” e da altri tipi di programmi {Short 2001}. Il concetto del “benchmark” come un'unica azione che fa compiere progressi verso la fine, è un concetto utile, anche se la discussione in *What's IF?* è preliminare con il concetto di “azione” non definito, per esempio, e con un punto di riferimento ‘supposto’ in modo formale, definito con un interesse particolare rispetto alle aspettative dell'inter-attore e da altri fattori da interpretare. La discussione del concetto di “enigma” ha aspetti interessanti ma non si conclude con una definizione di enigma che possa essere applicata coerentemente da altri teorizzatori. Questo saggio è un buono sforzo non solo per definire le qualità degli enigmi, ma anche per posizionarli correttamente nel completo contesto di un lavoro d'IF. Le difficoltà con l'approccio di questo saggio rendono più chiaro, comunque, il fatto che una teoria che distingue aspetti formali da quelli relativi all'interpretazione, sarà molto di aiuto.

Poiché un lavoro d'IF può essere efficacemente implementato in diversi modi, c'è un altro aspetto, oltre a quello dell'interpretazione dell'inter-attore, che una teoria formale non

dovrebbe tenere in considerazione. Le definizioni degli elementi di un lavoro d'IF, da un punto di vista teorico, dovrebbero essere fatte senza far riferimento alle strutture dati di uno specifico programma, funzioni, oggetti e così via, considerando il programma invece come una scatola nera che accetta degli input e genera degli output. (La giustificazione migliore per questo aspetto si nota, ad esempio, nei casi in cui due programmi che sono identici dal punto di vista dell'interagente, sono implementati radicalmente in diversi modi, per esempio prima usando un linguaggio di programmazione funzionale e poi usandone uno procedurale. Diversi oggetti possono naturalmente essere usati in due diverse implementazioni object-oriented.) Potrebbe accadere che alcuni programmatori sensibili nello sviluppare lavori d'IF, abbiano trovato conveniente incapsulare alcuni elementi fondamentali come entità discrete nel codice. Coloro che studiano l'interactive fiction dal punto di vista teorico, comunque, non dovrebbero aver bisogno di fare affidamento o riferirsi alle specifiche interne di un programma per poter descrivere gli elementi importanti dell'interactive fiction rispetto a come essa viene poi "interagita".

Questo saggio considera la natura dell'IF come programma, narrativa potenziale, mondo e gioco. Inoltre,

descrive come la prospettiva della persona interagente possa essere rappresentata, iniziando poi il difficile percorso di definire, dal punto di vista teorico, come possa essere concettualizzato l'enigma.

L'interactive fiction e l'inter-attore

Un lavoro d'IF è, tra le altre cose, un programma per il computer che accetta degli input di testo da un utente e produce output di testo in risposta. Questo 'utilizzatore' del lavoro d'IF è definito "inter-attore", se vogliamo seguire la terminologia del più grande sforzo accademico fatto finora nella

teorizzazione dell'interactive fiction: il *Progetto Oz*. Il termine è stato adottato anche da altre persone. {Murray 1995 p.161}. E' un sinonimo di "giocatore" come termine usato solitamente nella comunità IF, ma "giocatore" ha altri significati

relativi a "giochi" e "dramma", mentre l'inter-attore ha la prerogativa di essere usato solo per riferirsi a una persona che interagisce con un lavoro d'IF. Nel caso di un lavoro d'IF, che non ha elementi di multimedia e usa solo il testo come mezzo di comunicazione, il "testo" si riferisce a delle semplici parole messe insieme. Comunque, il testo può anche essere considerato, semanticamente parlando, una qualsiasi serie di

Un lavoro d'IF è, tra le altre cose, un programma per il computer che accetta degli input di testo da un utente e produce output di testo in risposta.

significati; i lavori d'IF (e, forse, anche altri tipi di lavori) che contengono grafica, suono, o video, possono essere adattati in questo modo alla definizione precedente. Usando la parola “testo” più specificatamente, nel significato di “parole messe insieme”, l'interactive fiction indica una categoria di lavori basati sul testo, lavori che possono contenere altri elementi multimediali, ma dove il testo e gli scambi testuali sono centrali. Il programma per il computer potrebbe anche essere generalizzato ad includere altri tipi di macchine di testo nel senso più ampio di Cybertext (istruzioni scritte per esteso che una persona potrebbe seguire, per esempio, imitando “Adventureland” di Scott Adams, pronunciando l'output che darebbe in risposta ad altrui input parlati). Ai fini di questo saggio, solo programmi per il computer nel senso usuale necessitano di essere considerati come interactive fiction, sebbene la teoria presentata dovrebbe essere estendibile ad altri tipi di sistema.

Piuttosto che dire, come fa la Short, che l'IF ‘tende’ a rappresentare, in alcune forme, un ambiente o mondo immaginario di cui possiamo esplorare lo spazio fisico,” {2001}, sarebbe meglio dire che un mondo simulato, il mondo IF {vedi anche la sezione “Cicli e scambi”}, è essenziale per l'interactive fiction. L'unico contro-esempio che la Short avanza è “*The space under the window*” di Andrew Plotkin del 1997. Questo è un lavoro ipertestuale realizzato in Inform; invece di cliccare su una parola come sarebbe normale nel Web, dattilografando una delle parole apparse sul display, si fa apparire una



nuova lexia (nel senso di George Landow). Plotkin stesso si riferisce a questo lavoro come “un'interactive fiction non standard” {Plotkin 2001}. Nessuna delle discussioni teoriche che la Short sviluppa nel suo saggio si applica a questo lavoro, che sarebbe chiaramente meglio considerare come un ipertesto piuttosto che come interactive fiction. La necessità di un mondo simulato non significa che ci sia bisogno di un particolare tipo di codice in un lavoro d'IF: se un lavoro simula un mondo oppure no, può essere determinato dall'esterno, da un inter-attore che lo studi.

Poiché un mondo simulato, e la descrizione testuale degli eventi che accadono in esso, sono richiesti affinché un programma sia considerato come interactive fiction, un lavoro d'IF è anche necessariamente un generatore di

narrativa. La distinzione fra ciò che può essere simulato e ciò che può essere narrato è particolarmente importante per capire come funziona l'IF; anche se l'aspetto narrativo potenziale dell'IF fosse prodotto basandosi su eventi nel mondo, ci potrebbero essere cose che sarebbero narrate durante un'interazione, ma non simulate {vedi anche la sezione "Personaggi giocatori..."}.

E' tipico pensare alle produzioni d'IF come a "giochi", ma una produzione d'IF non è necessariamente un "gioco" {Giner-Sorolla 1996}. Un lavoro può presentare un mondo in cui sia piacevole girovagare e bello da esplorare, ma che non ha una "quest" da svolgere o un intrigo da svelare. Ci può anche non essere un messaggio finale di "vittoria" o, addirittura, alcuni messaggi finali. A causa di questo, ha più senso, nella discussione teorica, riferirsi ad un "lavoro" d'IF piuttosto che usare "gioco" come termine generico per tutto ciò che abbia questa forma. Anche in caso di lavori che siano realmente giochi, usare il termine più formale può aiutare per comunicare che si tratti d'IF da tutte le principali prospettive, piuttosto che d'IF solo per quello che riguarda il gioco, che è ciò a cui siamo principalmente interessati. Il vantaggio di usare un termine come "lavoro" è più chiaro nel caso di alcune produzioni d'IF che non hanno esito positivo (non si può vincere), non hanno un punteggio e non contengono alcun enigma. La galleria che apre *Exhibition* di Ian Finley, fornisce uno spazio simulato nel quale il personaggio "giocatore" può osservare disegni mentre sta chattando con 4 personaggi che hanno diverse

prospettive dell'artista e del suo lavoro; non c'è modo di vincere o di perdere. Chiamare questo "gioco" non è giusto per *Exhibition*, che non è in realtà un gioco. Così, chiamare *Exhibition* un "gioco" è anche ingiusto per i lavori d'IF tali come *Hollywood Hijinks* di Dave Anderson, che simula un cacciatore di tesori in un palazzo con uno scopo esplicito e definito. Lavori di questo tipo, chiaramente, sono giochi. Ma l'uso generico del termine "gioco", da applicare ad ogni interactive fiction, denuderebbe il termine del suo particolare significato. Il termine "gioco" è la norma nella discussione ordinaria, ed è usato dichiaratamente dall'autore in questi contesti. Un altro teorizzatore e autore si riferisce al proprio lavoro (chiaramente un non-gioco) facendo riferimento ad un gioco come "*Galatea*" {Short 2001}. Comunque, "lavoro" ha dei veri vantaggi come termine, in discussioni in cui stiamo provando ad essere più chiari e precisi possibili, piuttosto che usare semplicemente termini che sono diventati consueti.

Sessioni, interazioni, trasversali

Come dice Rob Wittig, pioniere della letteratura per computer, si pensa comunemente che la lettura di un libro proceda con "il lettore che doverosamente arranca il sentiero lineare prescritto dall'autore". Ciò, certamente, non è sempre vero. Una lettura di un libro può coinvolgere sfogliandolo nella libreria, leggendo a squarci in posti diversi, facendo dei salti avanti per vedere se si conclude bene, guardando dei pezzi nel mezzo per calcolare cosa è accaduto e

abbandonando senza leggerlo in realtà tutto {Witting 1994 pp.81-83}. E' difficile oggi capire il processo di lettura (studiato per secoli) senza constatare che "le letture" possano non essere fatte nella sequenza prevista o totali. La natura dell'interazione e dell'interattività nell'IF, che non è stata quasi per nulla studiata e che, in generale, permette una "non totale lettura" del libro, sarà anche più dura da teorizzare senza fare distinzioni fra gli aspetti dell'IF come programma per computer, i modi in cui le opere d'IF sono "mondo", "gioco" e "narrazione potenziale", e l'interpretazione e l'esperienza proprie dell'interattore.

Una "sessione" è ciò che accade durante l'esecuzione di un programma d'IF. La sessione inizia quando un programma d'IF inizia ad avviarsi. Essa finisce quando termina il programma. Il testo che ne risulta (sia il testo dattilografato dall'interattore che quello prodotto dal programma) è il testo di sessione.

Un'"interazione" descrive una serie di continui scambi di testi fra il programma e l'interattore. Il termine "continuo" non ha un significato formale, e neanche una proprietà di un testo o di un programma. Il senso di continuità e di unità dell'interattore, è ciò che rende una particolare

esperienza una singola interazione, e diversi inter-attori possono avere diverse opinioni su cosa sia l'interazione. Il testo (sia dell'interattore che del programma) è il testo d'interazione. L'esperienza dell'interazione appartiene alla persona coinvolta.

Una "sessione" è ciò che accade durante l'esecuzione di un programma d'IF. La sessione inizia quando un programma d'IF inizia ad avviarsi. Essa finisce quando termina il programma.

La sessione, d'altra parte, è una proprietà del programma e della sua esecuzione. Inoltre, le interazioni e le sessioni spesso coincidono: un interattore inizia il programma d'IF, legge e scrive qualcosa per un po', magari salva (permettendo allo stato corrente di essere ripristinato più tardi) o forse arriva ad una conclusione, e poi termina il programma. Ad ogni modo, un'interazione può

aver luogo in più di una sessione, poiché l'interattore può terminare un programma e ricominciare immediatamente, interagendo ripetutamente con il programma e determinando così un'interazione continua. In maniera simile, un interattore può iniziare una sessione (ed un'interazione), andare in vacanza per una settimana lasciando il programma ed il computer in funzione, e poi ritornare per avere un'altra differente interazione che è parte della stessa sessione. Naturalmente, il punto essenziale di molti lavori d'IF è vincerli, procedere cioè verso un certo traguardo o esito; il "vincere" può essere visto come un'analogia

dell'aver letto l'intero libro (questa non è l'unica analogia) e "vincere" non può essere descritto solo in termini di sessione e interazione.

Una "trasversale" è ciò che accade in una o più sessioni e una o più interazioni, quando l'inter-attore "completa" un lavoro d'IF, andando dall'inizio fino al punto in cui nessuna cosa può più essere narrata. La definizione completa di "trasversale" è data più avanti in questo saggio {vedi la sezione "Situazione iniziale"}; per definire esattamente cosa sia una trasversale è necessario descrivere meglio quello che riguarda l'IF come mondo simulato e come narrativa potenziale, ed è menzionata a causa della sua relazione con la sessione e l'interazione. Naturalmente, il testo corrispondente ad una trasversale è chiamato "testo trasversale".

Cicli, scambi e il mondo dell'IF

Qualsiasi cosa fornita dall'interagente, dal premere la barra spaziatrice a dattilografare un lungo testo, è un input. I testi prodotti dal programma sono output. Se il programma dà come output dei testi che l'interagente aveva dattilografato in origine, questo è comunque un output, così come qualunque cosa scritta dall'interagente (anche qualcosa precedentemente trasmessa sotto forma di output da parte del programma) è un input. Un ciclo è un input, e tutti gli output che lo seguono

fino al successivo input. L'output iniziale è un qualsiasi output prodotto prima della possibilità iniziale di input; questo accade prima del ciclo iniziale. Tutto questo è definito formalmente rispetto alla natura di un lavoro d'IF inteso come programma per il computer. Il premere la barra spaziatrice in risposta all'output "| MORE |" è un input, per esempio, anche se esso normalmente non dà all'interagente alcuna opportunità di

La distinzione narratologica tra storia e narrazione è stata notata in vari modi dal tempo di Aristotele, che distinse l'argomento, "logos", e come esso era organizzato nel plot, o "mythos"...

influenzare il corso della narrazione che si sta producendo. Ciò è semplice, perché i lavori d'IF sono programmi interattivi per computer che hanno sia input che output.

Secondo il termine che usano gli studiosi della storia e della narrazione (cioè i narratologi), un'opera d'IF non è in sé una narrazione: un lavoro d'IF è un programma interattivo per il computer, non direttamente una narrazione, ovvero la "rappresentazione di eventi reali o immaginari e situazioni in una sequenza di tempo" {Prince 1980 p.180}. Allo stesso modo, l'interactive fiction non è una storia, nel senso di

come pensiamo agli eventi che accadono in una narrazione ma, più precisamente, “il contenuto piano di narrazione come l’opposto della sua espressione o discorso; il ‘cosa’ di una narrazione opposto al suo ‘come’” {Prince 1987,p.91}. Nei discorsi quotidiani, naturalmente, “storia” si riferisce anche ad un particolare genere, quello di cosa la gente si aspetta di ascoltare in una conversazione: quindi, “raccontami la storia”, o quello che un bambino si aspetta di ascoltare dopo aver chiesto a qualcuno di leggergli una favola. L’interactive fiction non è precisamente questo genere di storia, nonostante ci possa essere una “struttura di una storia” fornita nella documentazione o ci possa essere un certo tipo di storia che è sempre generata attraversando il lavoro con successo. Un lavoro d’IF è sempre riferito alla storia e alla narrazione nel loro senso narratologico, anche se un particolare lavoro non possiede una “storia” nel senso comune.

La distinzione narratologica tra storia e narrazione è stata notata in vari modi dal tempo di Aristotele, che distinse l’argomento, “logos”, e come esso era organizzato nel plot, o “mythos”; i formalisti russi hanno distinto anche il materiale della storia o “fabula” da come era stato detto nello “sjuzet” {Chatman 1975 p.295}. L’interactive fiction ha il potenziale di produrre narrazioni, solitamente come un risultato dell’inter-attore, che dattilografa alcune cose per realizzare l’azione nel mondo dell’IF. Infatti, i lavori d’IF sono una letteratura potenziale come pensa l’“Ouvroir de Letterature Potentielle” (Workshop per letteratura potenziale, abbreviato

Oulipo) {Mathews & Brothie 1998, Motte 1986}, e specificatamente esse sono narrazioni potenziali.

I lavori d’IF presentano anche mondi simulati. Questi mondi dell’IF non sono puramente l’ambientazione della letteratura che è realizzata; fra le altre cose, servono a forzare e definire l’operazione del programma generatore di narrazione. I mondi dell’IF si riflettono, ma non sono equivalenti alle mappe, alla lista degli oggetti e ai testi descrittivi. Infatti, il mondo dell’IF è il piano del contenuto dell’interactive fiction, proprio come la storia è il piano del contenuto di una narrazione. L’inter-attore, tipicamente, dattilografa cosa uno o più personaggi-giocatori, che esistono all’interno del mondo dell’IF, devono fare. La natura del personaggio-giocatore e degli altri tipi di personaggi, è discussa in maggior dettaglio in seguito {sezione “Personaggi giocatori”}.

Un input che si riferisce ad un’azione nel mondo dell’IF è un comando. In termini narratologici, un comando è diegetico {Genette 1980 pp.227-234, Cadre 2002}. Questo comando, è solitamente nel modo imperativo verso il personaggio giocatore, e non si deve riferire ad un’azione fisica. I comandi includono THINK, un qualsiasi input che porta il personaggio-giocatore a parlare, e qualsiasi input che lo porta ad esaminare qualcosa relativa al mondo dell’IF. I comandi che non danno esito sono comunque considerati come tali, al punto che essi sono riconosciuti dal parser e interpretati come tentativi di azione. L’input dato per rendere più chiaro un comando:



> **KILL THE TROLL**

What do you want to kill the troll with?

> **THE SWORD**

è considerato parte del comando che si sta spiegando. Un input che si riferisce a molte azioni (per esempio TAKE ALL) consiste in molti comandi nei quali è scomposto dal parser.

Tutti gli altri input simili a quelli che salvano, caricano, escono, ricominciano, cambiano il livello di dettaglio nelle descrizioni delle stanze, o indirizzano qualche entità che non fa parte del mondo dell'IF (chiedere dei suggerimenti, per esempio), sono "direttive". Una direttiva è, nei termini narratologici, extradiegetica {Genette 1980, pp. 227-231}. I comandi e le direttive sono due diverse entità; tutti gli input appartengono o all'una o all'altra. Le direttive includono ciò che Graham Nelson chiama "meta azioni" in Inform {Nelson 2001 p.90}. Basandosi su questo, il "meta comando" è stato indicato come riferimento ad azioni al di fuori del mondo del gioco {Olsson 1997}, ma si confonde un po' la questione che

"meta" è già stato usato da Genette nella direzione opposta (riferirsi a narrazioni dentro narrazioni piuttosto che riferirsi al livello di narrazione in sé). Per evitare confusioni, il termine meta-comando è lasciato, in questa discussione, per riferirsi solo al suo specifico significato nella programmazione in Inform, e direttiva è usato per tutti gli input che non hanno niente a che fare col mondo dell'IF. In realtà, ci sono alcune direttive che non sono meta-comandi e qualsiasi input che non è riconosciuto ci dà un esempio. Può sembrare sorprendente, all'inizio, che un "typo" (nel senso di qualunque carattere inputato al programma, N.d.T.) sia una direttiva, ma questo segue direttamente la definizione di una direttiva come un input che non sia un comando.

Considerando tutti gli input piuttosto che il solo testo inserito al prompt, è ancora facile classificare gli input in "direttive" e "comandi". Il premere la barra spaziatrice, quando "| MORE |" appare sul display è una direttiva, per esempio, mentre invece la scelta di un numero per selezionare una delle molte opzioni di conversazione è un comando. "WHAT IS A GRUE?" in Zork (1979, Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling) sembra essere una direttiva, dal momento in cui non c'è nessuno all'interno del mondo dell'IF a cui sia indirizzata la domanda; l'informazione è apparentemente relativa all'inter-attore fuori il mondo dell'IF. D'altra parte, "PLUGH" in Zork è un comando, perché si riferisce al personaggio-giocatore che dice la parola "Plugh" e ne risulta una cupa

voce all'interno del mondo che dice "Cretin" in risposta.

Gli output che seguono l'input dall'inter-attore, e che descrivono tutto sul mondo dell'IF e gli eventi in esso (inclusa l'incapacità del personaggio-giocatore a rappresentare una particolare azione non appena è immessa con un comando) sono le risposte. Se il testo è un risultato diretto di cosa l'interagente ha dattilografato o se l'evento che descrive è accaduto a causa di un evento calcolato o casuale, esso è considerato una risposta solo se descrive il mondo dell'IF. Tutti gli altri output quelli cioè che non descrivono il mondo dell'IF sono i "report". "| MORE |" e "| Press space to continue |" che appaiono spesso, sono reports, come lo sono "*Are you sure you want to quit?*", "*Your score is 0 out of a possible 100, in 2 moves*" e "*Brief description*".

Extradiegetic Diegetic

Interactor Player Character

Input

Directive Command

e.g. QUIT PICK UP THE PHONE
BOOTH

Output Report Reply

e.g. Are you sure you want to quit?
You find nothing of interest there.

Uno "scambio" è un comando più la risposta che lo segue; la risposta, in questo caso, include tutte le referenze al mondo dell'IF in tutti gli output, fino a quando non si presenta il successivo comando. Come il comando e la risposta corrispondono a input e output, così lo scambio corrisponde al ciclo. Il seguente estratto di un testo

di sessione di "Zork" presenta due scambi, in grassetto:

>open the mailbox

Opening the small mailbox reveals:
A leaflet.

>ear the leaflet

I don't understand "ear".

>eat the leaflet

Taken.

I don't think that the leaflet would agree with you.



Nel primo scambio, al personaggio-giocatore viene ordinato di aprire una cassetta delle lettere. Ciò viene compiuto e il risultato, cioè che "un volantino è ora visibile", viene narrato. Dopo questo, c'è un input che non è un comando, giacché non è riconosciuto come riferito al mondo dell'IF. Questa è una direttiva che produce un report, "I don't know the word 'ear'", rivelando il limitato vocabolario e la fragile natura dell'interazione all'inizio dell'IF, problemi che sono solo stati alleviati in parte. Quel ciclo non costituisce uno scambio. Alla fine c'è un comando per il personaggio-giocatore di mangiare il volantino. Il personaggio-giocatore prende possesso del comando, ma in verità non può mangiarlo. La risposta sembra bizzarra nel contesto; capire la distinzione fra diegetico ed extradiegetico e tra il comando e la direttiva, aiuta a spiegare il perché. "I don't think that the leaflet would agree with you" che appare a questo punto del testo di sessione, lo fa sembrare come se l'extradiegetico "I" nel precedente report (La "I" che non può

capire alcune parole e tradurle in azioni) è ora in qualche modo all'interno del mondo dell'IF, consigliando al personaggio-giocatore di non mangiare il pezzo di posta. Ulteriori implicazioni di questo e altri tipi di trasgressione, sono discussi più avanti {vedi la sezione "Diegesi, Ipodiegesi ecc...}.

Dal prologo alla risposta finale

Il mondo dell'IF può essere (e solitamente lo è) descritto prima della prima possibilità di comando; una tale descrizione viene detta "prologo". Il termine qui è usato come quello nel Prologuecomp., una gara di scrittura del 2001, annunciato su rec.*.int-fiction {Myers 2001}. Tranne che nella limitata considerazione, qualsiasi testo iniziale che non descrive il mondo dell'IF, non è considerato prologo. Questo è un concetto simile a quello di "apertura" {Nelson 2001 p.370}.

Lo stato del mondo dell'IF dopo il prologo, quando è presentata l'occasione di immettere il primo comando, è la situazione iniziale. Un singolo lavoro d'IF può avere molteplici situazioni iniziali, ma il perché di come la situazione iniziale sia presentata non può essere probabilmente determinato dall'input dell'interagente. Questo avviene perché il primo input che può influenzare il mondo in qualsiasi modo è il comando iniziale; l'opportunità di immettere questo comando viene dopo la situazione iniziale. Differenti situazioni iniziali potrebbero essere determinate dalla casualità {Short 2001}, dalla presenza

o dall'assenza di un particolare file sull'hard disk nel computer, dalla data e dal tempo, o da un altro fattore dietro l'input dell'interagente. La situazione iniziale si riferisce allo stato del mondo dell'IF, non da come quello stato sia descritto. Un lavoro d'IF può essere iniziato immediatamente con un suggerimento che non descrive nulla sul mondo. *All roads* di Jon Ingold del 2001, inizia con una citazione ed un menu, ma non indica niente né sul mondo, né sulla situazione del personaggio-giocatore. In questo caso, si ha un prologo nullo. In maniera simile, *Bad Machine* di Dan Schiovitz del 1998, inizia solo con un suggerimento ed ha un prologo nullo. Malgrado ciò, come tutti i lavori d'IF, questi hanno una situazione iniziale (questa situazione è semplicemente non descritta precedentemente al suggerimento per un input). Giacché i comandi sono forniti dall'interagente, le risposte rivelano ciò che era la situazione iniziale.

Il mondo dell'IF può essere (e solitamente lo è) descritto prima della prima possibilità di comando; una tale descrizione viene detta "prologo".

La risposta finale è quella risposta dopo la quale non può continuare la narrazione di eventi nel mondo dell'IF. Questo testo indica quello che è

solitamente chiamato un finale {Short 2001}. Dopo la risposta finale, il programma termina oppure l'unica opzione è dare per input una direttiva. Lo stato del mondo dell'IF che è descritto nella risposta finale, non può essere cambiato da ulteriori comandi espressi dopo la risposta finale. Nell'interactive fiction tradizionale, la risposta finale narra solitamente la morte del personaggio-giocatore o il decisivo trionfo. Una risposta finale non è richiesta per un lavoro che voglia essere d'interactive fiction e alcuni lavori, a causa della loro progettazione, non la producono. Un lavoro che è rimasto incompleto o pieno di bug, potrebbe non produrre per niente una risposta finale; potrebbe invece, inintenzionalmente, riuscire solo a produrre un report finale che segnalerebbe un messaggio di errore extradiegetico, spiegando così la causa del crollo del programma.

E' tipico, per alcune direttive come ad esempio QUIT, RESTORE, e RESTART, essere permesse dopo la risposta finale. Comunque, né RESTORE, né RESTART permettono alle narrazioni del mondo dell'IF di continuare dopo una vera risposta finale, ma fanno invece tornare il mondo dell'IF a situazioni salvate o ad una situazione iniziale. UNDO, in maniera simile, non permette ad una narrazione di continuare in una situazione come questa; esso ripristina semplicemente il precedente stato del mondo d'IF, consentendo così alla narrazione di continuare da quel punto in poi. *Shrapnel*, del 2000 di Adam Cadre, ha realizzato il suo effetto presentando quelle che sembravano essere narrazioni finali, mentre in verità continuava a narrare

eventi nello stesso mondo in risposta a comandi seguenti, indicando una trasgressione. La trasgressione fa parte di quelli che verranno definiti "percorsi differenti".

Una serie di scambi che fanno parte della stessa narrazione e sono presentati via via con tutte le direttive e reports fissati, costituisce un "percorso". Uno dei primi estratti di Zork, per esempio, descrive un percorso. In *Rematch* di Andrei Pontius e *Aisle* di Sam Barlow, non ci possono essere percorsi più lunghi di uno scambio. Il seguente testo di sessione, tratto da *Metamorphoses* di Emily Short, illustra come, a causa di alcune direttive, un singolo testo di sessione possa contenere parecchi percorsi. Esso mostra anche come uno scambio possa essere parte di più di un percorso. Gli scambi, che sono stati numerati, sono in grassetto:

1>get the rock

Taken.

2>put the rock in the water

Anything you dropped in there, you would be unable to retrieve.

>Undo

Shore of an underground lake
[Previous turn undone]

3>hit the bell

You slap ineffectually at the bell.

4>hit the bell with the rock

The peal is deep and resonant; the surface of the lake stands up in ripples; the darkness grows (if that is possible) more dark. Even when the sound has died and the water stilled, you find yourself waiting.

>Undo

Shore of an underground lake
[Previous turn undone.]

5>listen to the bell

You hear nothing unexpected.

I passi 1 e 2 costituiscono un percorso, mentre dopo lo scambio 2 non accade più nulla, perché il comando è incompiuto. 1-3-4 è un altro percorso. Per riportare questo percorso noi includiamo semplicemente tutto attraverso lo scambio 4; 2 ora è considerato come una direttiva, perché la direttiva Undo è stato un input dopo di esso, rendendo quell'input ipotetico e senza senso all'interno del mondo dell'IF. La risposta al passo 2 può essere considerata un report: a causa dell'effetto dell'Undo, questo testo dice ora all'interagente, al di fuori del mondo dell'IF, cosa sarebbe accaduto al comando "put the rock in the water" che era stato emesso in quell'istante di tempo. In maniera simile, 1-3-5 è un percorso. 1-2, 1-3-4 e 1-3-5 sono solo i tre percorsi dei quindici in questo testo di sessione, più lunghi.

Digitare RESTORE e ricaricare una situazione precedente, riporta il giocatore alla fine di un percorso precedente, dove era stata digitata la direttiva SAVE. Questo permette ad un singolo percorso di estendersi ad altre sessioni. Un percorso può anche estendersi ad altre interazioni.

Può la stessa situazione ritornare all'interno di un percorso? Ciò dipende dalla natura del mondo dell'IF. In un mondo nel quale il tempo avanza, il giocatore non può ritornare nella stessa situazione dentro il

percorso (può succedere dopo, così almeno un aspetto della situazione sarà stato cambiato). Ma se il tempo non esiste o se le sue leggi sono diverse, ciò può essere possibile. Infatti, è impossibile per una situazione ricorrere due volte in un percorso se un evento irreversibile arriva dopo ogni comando. La progressione del tempo è un esempio speciale di questa situazione. E' da notare, che tenere conto di quante mosse sono state compiute può o non può spettare al mondo dell'IF. Se gli eventi si verificano sempre nel mondo dell'IF dopo che un certo numero di mosse sono state compiute, questo è rilevante per quel mondo d'IF, ma il numero di mosse eseguite possono solo essere fornite (in un report) come informazione all'inter-attore. Il giocatore, naturalmente, può non stare andando nello stesso percorso quando ricorre a una situazione, dal momento che può avere un diverso livello di conoscenza la seconda volta. Ma "situazione" si riferisce solo allo stato del mondo dell'IF, non a quello dell'inter-attore.

Lo stato del mondo dell'IF, dopo una vera risposta finale, è la situazione finale. Una trasversale di un mondo d'IF è il percorso che si estende da un prologo ad una risposta finale che corrisponde all'aver vinto; ciò sembra consistente con il concetto di playthrough, {Short 2001}, un termine che è stato usato solo su rec.arts.int-fiction recentemente {Schmidt 1999}, nonostante la sua lunga storia di uso pertinente a videogames. Dal momento in cui quel termine è stato usato nei videogames per riferirsi a qualcosa di più del tipo trasversale in generale, o per riferirsi al

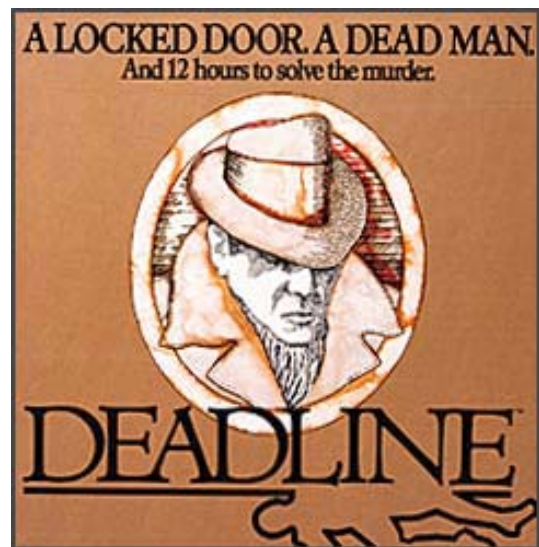
completamento di un livello, la terminologia presentata qui sembra preferibile.

Personaggi giocatori, personaggi non giocatori e altri personaggi

Un “personaggio” nell’interactive fiction è una persona di questo mondo che è simulata al suo interno. Una buona indicazione per questo, consiste nel fatto che le azioni del personaggio possono differire nel narrato in base all’input fornito. Il termine, per quello che riguarda l’IF, deriva non solo dal suo uso ‘drammatico’ e dalla discussione della novella, ma anche dall’uso specifico delle parole “personaggio-giocatore” e “personaggio non giocatore” nel gioco fantasy per eccellenza, *Dungeons and Dragons*. Questi termini nell’interactive fiction, hanno gli stessi significati.

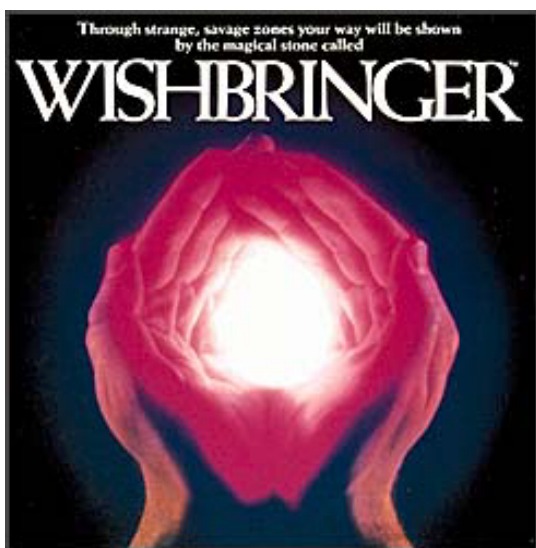
Un personaggio giocatore o PC è un personaggio direttamente controllato dall’inter-attore. Qualunque altro personaggio è un personaggio non giocatore o NPC. L’inter-attore potrebbe richiedere a un NPC di fare qualcosa, o perfino ordinarglielo in qualche modo, ma questa richiesta o comando viene comunque fatta attraverso il personaggio giocatore, che è in realtà quello che riceve direttamente il comando. Gli NPC, certamente, includono entità che possono svolgere delle azioni nel mondo dell’IF così come possono i PC, ed in questo caso sono anche chiamati “attori” {Lebling et al. 1979}. Ma essi possono anche apparire in altre forme, poichè sono simulati nel mondo dell’IF

e non sono sotto il diretto controllo dell’inter-attore.



Ci sono anche altre persone menzionate ma che non sono né PC né NPC. Poichè i termini “personaggi-giocatori” e “personaggi non giocatori” sembrano esaurire il set dei personaggi, queste altre persone è meglio non chiamarli ‘personaggi’; d’altra parte, nello studio della narrativa, il termine “personaggi” si riferisce solo a quelli che esistono nella storia, non a quelli che vengono solo menzionati. Marshall Robner, l’uomo la cui morte definisce la situazione iniziale in *Deadline* di Mark Blank del 1982, non è un personaggio in quel lavoro d’IF. Anche Lord Dimwit Flathead non è un personaggio in *Zork I*, poichè egli è solo menzionato ma non simulato {Montfort 2000}. In *Wishbringer* di Brian Moriarty del 1985, il dragone Thermofax appare vivo, benchè si tratti di un sogno a occhi aperti, nel prologo, ma non è possibile in nessun altro punto, durante l’interazione, ricevere una risposta che lo menzioni ancora. Di conseguenza, Thermofax, è una ‘persona’, non un

personaggio. I tre scienziati che compaiono in numerosi punti durante un'interazione, come se si trovassero nella stessa stanza del giocatore in *Babel* di Ian Finley del 1997, allo stesso modo non sono personaggi, poichè possono essere richiamati toccando gli oggetti ma non sono simulati nel mondo IF; non ci sono azioni del personaggio-giocatore che possono influenzare quello che accade loro.

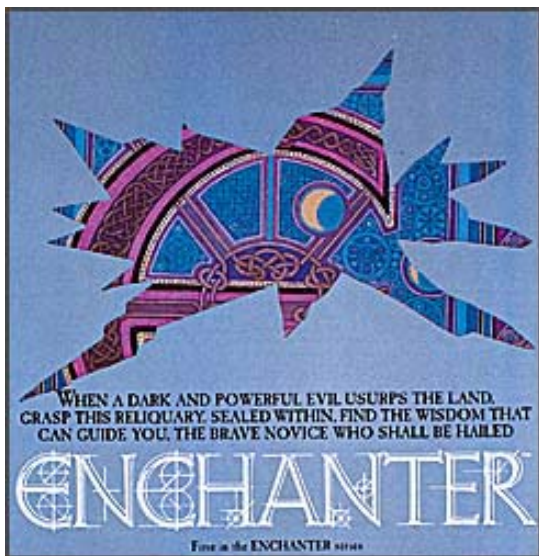


L'idea del personaggio (inclusi il personaggio-giocatore e i personaggi non giocatori) nell'interactive fiction è analoga all'idea del personaggio nella narrativa, definito come “un ESISTENTE dotato con tratti antropomorfici e impegnato in azioni antropomorfe; un ATTORE con attributi antropomorfici” (Prince 1987 p12). La differenza è che un personaggio, nell'interactive fiction, deve essere qualcosa che esiste e AGISCE all'interno del mondo dell'IF. Deve essere una parte della simulazione, piuttosto che semplicemente una parte della storia di cui parla la narrazione generata dal programma, e questa è una

caratteristica essenziale. La gente potrebbe non essere d'accordo su quali siano i tratti antropomorfici sufficienti per consentire ad un'entità di essere un personaggio in una storia. Allo stesso modo, ci sono delle discordanze simili riguardo al fatto che qualcosa sia un personaggio (o anche, se sia da considerare nella più ampia categoria di “persona”) nell'interactive fiction. Ma la categoria “personaggio” nell'interactive fiction è simile all'omonima categoria nella narrativa, e dovrebbe essere utilizzata allo stesso modo. La presenza di entità che non possono essere facilmente viste come antropomorfe, come nel lavoro *For a Change* di Dan Schmidt del 1999, produce l'effetto, in parte, interessante, perchè tende a smentire la facile categorizzazione che ci piacerebbe fare quando parliamo dei personaggi.

A parte il problema di quanto debba essere antropomorfa una persona nel mondo dell'IF, si può discutere su cosa sia da considerare “simulazione”, e quindi se una persona esista come parte del mondo simulato e quindi da considerarsi come NPC. Sean Barrett mostra il caso degli “Implementors” in *Enchanter*, che appaiono come risultato del personaggio-giocatore che pronuncia un incantesimo, e poi immediatamente scompaiono (Barrett 2002). Essi hanno una sorta di esistenza nel mondo IF, ma non c'è alcuna opportunità di interagire con loro. Dunque, anche se essi vengono ‘narrati’ e la loro ‘narrazione’ è frutto di un comando, non sono simulati allo stesso modo in cui lo sono il ladro, il robot o il troll in *Zork*. La possibilità di poter influenzare il comportamento di un personaggio attraverso l'input dell'inter-attore, e non la sua semplice

apparizione, sembra essere importante nel classificare questo personaggio come NPC. Dunque, gli “Implementors” in *Enchanter* rientrano nella categoria degli “Altri Personaggi” e non negli NPC.



Il mondo, le locazioni

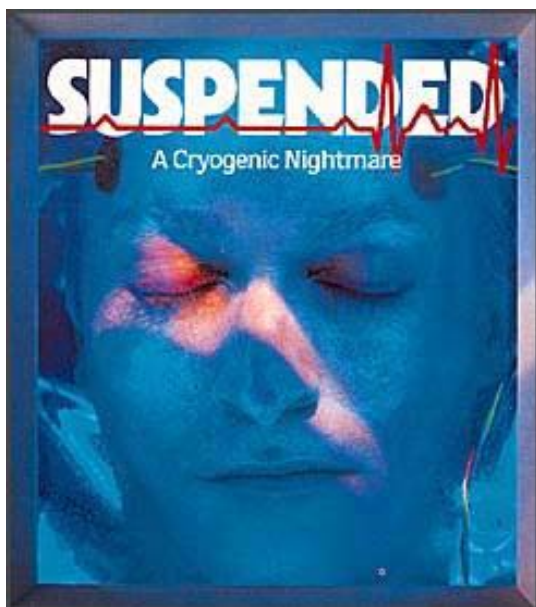
Come discusso in precedenza, una caratteristica peculiare dell'interactive fiction è la simulazione di un mondo. Questo è un aspetto che distingue un lavoro d'IF da altre cose come, ad esempio, un chatterbot come ELIZA / DOCTOR {Weizenbaum 1966}.

Il mondo dell'IF è diviso in locazioni “discrete” note come stanze, che sono anche state chiamate locazioni e aree. Come altri aspetti essenziali per questa forma di lavori, le stanze sono definite indipendentemente dalla loro implementazione. Una stanza è un posto simulato in cui un definito set di elementi del mondo dell'IF è oggetto dei nostri sensi “virtuali”, e può essere

manipolato o in ogni caso è possibile compiere azioni su di esso. Una stanza quasi spesso contiene oggetti; ovviamente gli oggetti trasportabili possono essere presenti o assenti in situazioni diverse e gli oggetti che sono presenti possono essere configurati in modo diverso (ad esempio, aperto o chiuso). Da una differente configurazione di oggetti, non consegue una nuova stanza. Anzi se è richiesto un particolare comando per muovere il personaggio-giocatore in posti della stanza in cui altri oggetti possono essere manipolati, si ritiene che questi oggetti siano in un'altra stanza. Le stanze, come i personaggi, sono simulati e fanno parte del mondo dell'IF; esse non sono semplicemente menzionate nelle narrazioni prodotte.

Shade, ad esempio, è sommariamente descritto come “un gioco in una stanza ambientato nel tuo appartamento”, {Plotkin 2001} anche se il personaggio giocatore può essere mosso attraverso il futon, la stanza principale, la zona del bagno e la zona cucina. C'è, in base alla definizione qui presentata, solo una stanza, perchè tutte le azioni che sono possibili in una sola zona di questo appartamento sono potenzialmente eseguibili da qualunque altra parte di esso, con il movimento fra le zone gestito in modo automatico. L'unica eccezione è che l'inter-attore deve dire, all'inizio del gioco, di alzarsi da terra, ma questa è una restrizione legata al fatto di sollevarsi più che essere una restrizione sul movimento in generale. Dopo questo, qualunque azione in qualunque locazione è possibile con un singolo comando, anche se il personaggio giocatore è sul futon.

Anche se ci sono lavori d'IF in cui l'inter-attore può digitare un comando come "MUOVITI DI TRE CENTIMETRI A SINISTRA, dato che la posizione dell'interazione avviene in modo continuo, e quindi descritta in un ambiente non spezzato in locazioni discrete nel modo della tradizionale IF, ci sarebbero comunque set di azioni possibili solo nelle differenti locazioni potenziali. Perciò, questa definizione di stanza, anche se di poco uso in questa circostanza, si potrebbe ugualmente applicare.



Le stanze sono adiacenti se il personaggio giocatore può muoversi tra di esse come il risultato di un singolo comando che rappresenta una singola azione nel mondo dell'IF. Per questo motivo, *End of Road* e *Inside Building in Adventure* di William Crowther e Don Wood del 1976 sono adiacenti, così come lo sono *Inside Building* e *Y2*. Invece, anche se i robot in *Suspended*, di Michael Berlyn del 1983, possono essere comandati per

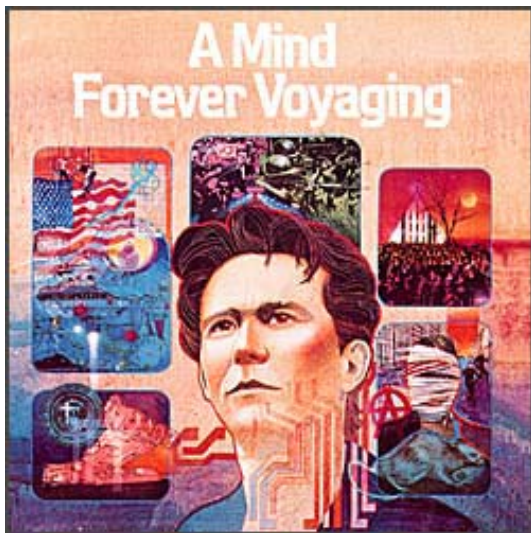
spostarsi da una stanza all'altra, tutte le stanze non sono adiacenti perché il movimento fra le stanze avviene tra di esse secondo una serie di azioni discrete, ognuna delle quali è simulata in una sequenza temporale. Un movimento di un robot può essere interrotto, lungo la strada, da un ostacolo o da un nuovo comando che annulla quello precedente. Aprire una porta, modifica di solito l'adiacenza delle stanze.

Quando un giocatore è stato in tutte le stanze, il lavoro d'IF è stato completamente esplorato.

Diegesi, ipodiegesi, extradiegesi

Fino ad ora "il mondo dell'IF" è stato usato come se ci fosse un singolo mondo per ogni lavoro d'IF. In realtà, potrebbero esserci molti mondi in un singolo mondo d'IF, così come potrebbero esserci diverse storie narrate in un singolo testo. (La "storia principale" di "Le mille e una notte" è diegetica, per esempio, mentre invece le storie che Sheherazade narra sono ipodiegetiche.) I mondi dell'IF, come le storie di un testo, potrebbero essere in qualche modo legati tra loro. In *A Mind Forever Voyaging* di Steven Meretzky del 1985 ci sono sei mondi futuri simulati in cui Perry Simm è il personaggio-giocatore; questi mondi si eplicitano in una struttura in cui PRISM, un computer senziente, è il personaggio-giocatore. Il mondo con PRISM è diegetico, mentre i mondi con Perry Simm sono ipodiegetici. I comandi che si riferiscono ad azioni in questo mondo, possono essere

chiamati comandi ipodiegetici. In *A Mind Forever Voyaging*, un mondo ipodiegetico può essere raggiunto mettendo il personaggio giocatore in “Modalità Simulazione”, uno dei molti modi disponibili. Come Perry Simm, il personaggio-giocatore può quindi muoversi in una versione simulata della città di Rockvil. Digitando NORD in questa modalità, si fornisce un comando ipodiegetico (è un’istruzione per l’umano simulato ad andare a nord), mentre invece il comando RECORD ON è un comando del solito tipo (cioè diegetico, è un’istruzione per il computer PRISM, nel mondo principale, per iniziare a registrare quello che Perry Simm sta vedendo).



Suspended presenta un caso interessante in cui il personaggio-giocatore si trova dentro un cilindro in uno stato di animazione sospesa parziale, e solo pochi comandi (ad esempio, WAIT) si riferiscono direttamente alle azioni del PC. Molti comandi sono ipodiegetici e indirizzati ai robot, che, anche se sono descritti dalle narrative come esseri generati

nello stesso spazio fisico (un complesso sotterraneo), si trovano in realtà in un mondo d’IF diverso. I robot, a differenza del personaggio-giocatore umano immobile, possono ricevere le istruzioni per andare in parti diverse del complesso, sentire cose, e manipolare l’ambiente per effettuare riparazioni. Esistono ed agiscono nel mondo IF di questo complesso sotterraneo. Il “controllore” umano, fisso in un contenitore al centro di una grande stanza del complesso, è impossibilitato a compiere alcuna azione, fa chiaramente parte di un diverso (anche se collegato) mondo d’IF. Piuttosto che vedere i robot (che sono sotto il completo controllo dell’inter-attore) come personaggi non-giocatori, è più sensato vederli come personaggi-giocatori in un mondo ipodiegetico, come Perry Simm in uno dei futuri simulati di Rockvil. Il fatto che il mondo al livello più alto (quello del personaggio sospeso nel cilindro) possa essere infranto da un robot del mondo di secondo livello, a cui si può dare il comando di aprire il cilindro, strappare i fili e uccidere il giocatore nel mondo principale, può essere visto come una istanza di una “metalepsi fatale” {Genette 1980 pp234-237}, una trasgressione fra diversi livelli di storia o fra storia e narrazione. Questa variazione fatale, nel modo specifico in cui si presenta nell’interactive fiction, è stata chiamata “dislepsi” {Aarseth 1997 p118}; naturalmente, una specie di dislepsi può accadere anche nella narrativa, come nel corto di Julio Cortázar “Continuidad de los Parques”.

La referenza della natura dell’interactive fiction al programma

per computer non è una novità. Quando Don Woods fece la prima espansione di *Adventure* per creare il classico lavoro dell'interactive fiction, aggiunse un segmento che sarebbe stato incontrato al termine di una trasversale vincente; in questo segmento, la caverna "chiusa" era esplicitamente presentata come un programma per computer non in esecuzione. Un altro chiaro e memorabile esempio di metalepsi riscontrabile all'inizio della storia del genere dell'interactive fiction si trova in *Planetfall* di Steve Meretzky: Floyd (nel mondo dell'IF) fa dei commenti divertenti sull'uso della direttiva SAVE, che è extradiegetica e di cui Floyd non dovrebbe essere a conoscenza. In *Planetfall*, la consapevolezza della metalepsi consente un suo uso umoristico; la metalepsi non intenzionale che invece si vede in *Zork*, è poco opportuna.



Capire le basi della diegesi, dell'ipodiegesi e dell'extradiegesi ci consente di dare maggior senso alla polifonia di voci in cui vengono prodotte affermazioni fatte sul "testo generato" dai lavori dell'interactive fiction. "Ci sono almeno tre identità coinvolte nel gioco: la persona che scrive e legge (il 'giocatore'), il personaggio principale nella storia (il 'protagonista'), e la voce che descrive ciò che il giocatore vede e sente (il 'narratore') {Nelson 2002 p368}. Nelson dice che questo narratore annuncia il prologo, ma osserva che "in alcuni giochi si può dire che il parser, che fa domande del tipo 'Cosa intendi?' e che in alcuni giochi parla solo fra parentesi quadre, è un quarto personaggio, abbastanza diverso dal narratore" {Nelson 2001 p373}. Questi speaker differenti nel testo generato dal computer sono ciò che ha portato alcuni a identificare la voce narrante non come uno "speaker unico" ma, invece, come un coro composito meccanico che arriva sia dall'interno che dall'esterno dell'intrigo che si sta sviluppando" {Aarseth 1997 p120}.

Così come un lavoro d'interactive fiction può avere molti mondi, esso può avere diversi narratori, che non necessariamente devono corrispondere in modo preciso ad ognuno dei mondi. Per esempio, in tempi diversi, differenti narratori potrebbero riportare gli eventi che esistono in un singolo mondo. La voce del parser (e di altre parti del programma, come quella responsabile della capacità di SALVARE e RICARICARE una situazione particolare) è extranarrativa, e non c'è bisogno che corrisponda a qualcuno di questi narratori. Allo stesso modo, la

voce che riporta gli eventi ipodiegetici (quelli che accadono in un mondo dentro il mondo IF principale) è iponarrativa. Le tante voci che appaiono persino in un semplice lavoro d'IF non sono un coro o una confusione indifferenziata, ma corrispondono tipicamente a funzioni diverse che possono essere separate. Anche nei casi in cui le differenti voci sono confuse (come nell'esempio precedente di Zork) le voci particolari, che vengono confuse in modo intenzionale o non intenzionale, possono essere identificate.

Vincere e perdere

Molti lavori d'IF hanno un obiettivo che è presentato in maniera esplicita o che diventa chiaro durante l'interazione. Questi lavori spesso indicano, durante l'ultimo messaggio, se questo obiettivo è stato raggiunto o meno. Grazie a molte definizioni, lavori di questo tipo, come qualunque attività basata su regole ben definite che restituisce una soddisfazione o un premio simbolico, vengono chiamati giochi {Aarseth 2001, Zimmerman 2000, Zimmerman 2001}. Raggiungere l'ultimo messaggio che indica il raggiungimento dello scopo dell'avventura che stiamo giocando significa vincere, e una trasversale che ci porta a questa risposta vincente è una trasversale positiva. Allo stesso modo, raggiungere un messaggio finale che indica fallimento significa

perdere, e ciò conclude una trasversale negativa.

Sembra che il primo lavoro d'IF a rendere problematico il concetto di "vittoria" sia stato *Infidel* di Michael Berlyn e Patricia Fogleman del 1983. La risposta finale, dopo aver completato il task finale e ottenuto il

più alto punteggio possibile, include il seguente testo: "Non uscirai mai da questa piramide vivo. Hai conquistato questo tesoro. Ma ti costerà la vita." A parte il raggiungimento del massimo punteggio, lo scopo di *Infidel* era chiaramente quello di non perire

nella piramide, collezionando tutti i tesori. Ma l'obiettivo di saccheggiare la piramide e fuggire, non poteva essere raggiunto; era possibile ottenere il punteggio massimo e risolvere tutti gli enigmi, ma era solo possibile ottenere questa vittoria di Pirro. Comunque, i giocatori potevano dire di aver "vinto" *Infidel* dopo aver visto il messaggio finale. Altri lavori successivi, fra cui *Galatea*, *Exhibition* e *Aisle*, non fornivano una risposta finale ottimale; sarebbe alquanto bizzarro se qualcuno dicesse di averli terminati con una vittoria. Il lavoro *Schroedinger's Cat* di James Willson del 2001 non fornisce nemmeno un messaggio finale, così è impossibile "attraversarlo". Comunque, in qualche modo, può essere risolto, poichè presenta un mondo che l'interagente può comprendere; questa nozione di soluzione è discussa più avanti {vedi

Molti lavori d'IF hanno un obiettivo che è presentato in maniera esplicita o che diventa chiaro durante l'interazione.

la sezione “Gli enigmi e la loro soluzione”}.

In *Little Blue Men* di Michael Gentry del 1998, al contrario, è possibile vincere solamente inserendo alcuni dei comandi più ovvi (*Little Blue Men* può essere vinto in 10 comandi; un’interazione che può portare ad una trasversale vincente potrebbe durare due minuti). Il punteggio ottimale può così essere ottenuto, e il messaggio finale include il testo “*** Hai imparato ad amarti *** // In questo gioco, hai finalmente capito come amare la vita.” *Little Blue Men* è comunque un lavoro molto più intricato e complesso di quello che potrebbe suggerire questa vittoria. Una scelta differente di comandi può portare il personaggio-giocatore in un ufficio in cui ci sono molti enigmi e che contiene qualcosa di bizzarro e orribile.

Un lavoro d’IF può dirsi vinto dopo una trasversale di successo, quando vengono raggiunti o un messaggio finale di vittoria, o un situazione finale vincente. Dai tempi di *Adventure* e *Zork* c’è stata inoltre la tradizione dell’”ultimo sporco punto”. A causa di ciò e anche per altri motivi, molti lavori d’IF non possono essere vinti senza aver realizzato il punteggio completo. La vittoria, a parte il fatto di non raggiungere il massimo punteggio, potrebbe anche non corrispondere all’esplorazione completa. Ed inoltre potrebbe anche non corrispondere alla soluzione del lavoro.

Anche se i lavori d’IF sono sempre chiamati “giochi”, e quasi tutti lo sono, la loro natura come “gioco” non è mai stata esplorata a fondo. Un’idea comune è che l’autore compete contro

il giocatore nel “gioco” d’interactive fiction, ma questo non ha senso se la cosa viene considerata in relazione ad altri giochi. L’inventore del *Monopoli* non compete contro le persone che giocano a *Monopoli*; Will Wright non gareggia contro una persona che gioca a *The Sims*; l’inventore di *HackeySack* non compete contro il giocatore di *HackeySack*. Inoltre, neanche il computer è l’avversario in un lavoro di interactive fiction, non più di quanto una versione per computer di un solitario di carte sia un avversario del giocatore. Nell’interactive fiction, il computer sembra essere più un arbitro che un avversario {Solomon 1984 p20}. (Se il computer fornisce aiuti potrebbe farlo in un ruolo diverso, quello di aiutante.) “Un gioco di avventura è un esempio di quello che i teorici del gioco chiamano ‘gioco cooperativo’. Se ci sono molti giocatori, e questo è il caso, lavorano come una squadra” {Solomon 1984 p21}. Il mito che l’interazione in questo tipo di giochi sia necessariamente “solitaria” e che sia fatta da un unico inter-attore, contribuisce all’incomprensione di questi argomenti.

Dal punto di vista della teoria dei giochi, la tipica IF differisce da un gioco come gli scacchi...

Dal punto di vista della teoria dei giochi, la tipica IF differisce da un gioco come gli scacchi non solo perchè negli scacchi i giocatori si affrontano direttamente, ma perchè negli scacchi

tutta l'informazione sullo stato del gioco è sempre disponibile ai giocatori. Non è solo lo stato del gioco (o lo stato del mondo IF) ad essere noto solo in parte, ma anche i meccanismi di gioco del mondo (e della sua particolare interfaccia). Perciò, “la scoperta delle regole attraverso il ‘trial and error’, è una delle principali attrazioni del gioco. Il marchio di un gioco d’IF ben disegnato è che le regole rivelano uno stile consistente, e non sono meramente arbitrarie” {Solomon 1984 p20}. La natura dell’IF come “gioco” è un argomento troppo complesso da esplorare in questo articolo, ma è chiaramente necessario qui riconoscere che tipo di gioco sia e quali aspetti di questo tipo di giochi lo aiutano a renderli interessanti. E’ importante osservare, che la teoria dei giochi supporta il concetto dell’enigma come un modo per capire l’interactive fiction, anche se l’enigma possa non essere formalmente lo stesso tipo di gioco. Il testo stesso di un enigma è completamente noto al giocatore, ma la sua risoluzione richiede che i meccanismi del mondo in cui l’enigma viene posto siano esplorati e capiti, e che le sue regole siano scoperte.

Gli enigmi e la loro soluzione

Un modo per capire la relazione fra gli aspetti letterari e quelli enigmistici di un’IF è quello di fare riferimento all’indovinello, un concetto che, diversamente dall’enigma, dal problema, dal gioco, dal mondo e da altri concetti di solito invocati, può davvero spiegare come gli aspetti

letterari e di ‘puzzle’ lavorino insieme {Montfort A, Montfort B}.

L’indovinello, anche se raramente invocato direttamente come figura (al massimo, viene discusso come un tipo di puzzle che può essere presentato), possiede delle chiare linee di riferimento nella discussione dei puzzle nella comunità IF. Gregory Cox ha suggerito che un puzzle debba avere due requisiti fondamentali: “deve avere uno scopo” e “non può essere banale” {Cox 1999}. Questo è abbastanza simile alla definizione di un indovinello che è stata presentata in precedenza: “Qualunque indovinello corretto deve soddisfare due condizioni: la prima è la sua funzione sociale intesa come competizione fra chi propone l’enigma e chi lo deve risolvere; la seconda è la sua forma letteraria, che deve essere difficile ed enigmatica, ma tuttavia contenere le chiavi necessarie alla sua decifrazione” {Pagis 1996 p81}. Questa definizione è un buon punto di partenza, ma lascia molte domande aperte. L’enigma è posto al giocatore “virtuale” o a quello “reale”? La sua soluzione è richiesta per una trasversale positiva per far sì che sia considerato un enigma?

Date le difficoltà con la recente teoria legata ai puzzle {Carbol 2001, Short 2001}, e dato l’interesse sull’argomento che è risultato in un thread di 50 messaggi in risposta ad un post sulla natura dei puzzle {Parker 1999}, anche se molti di questi messaggi erano su argomenti secondari, si sente probabilmente la necessità di un approccio più forte al puzzle. Questa sezione farà uso della prima versione del gioco *Adventure* - ora disponibile

pubblicamente - la versione a 350 punti del 1976, per discutere i suoi puzzles in profondità. Sia che i teorici siano d'accordo su quanti puzzle "Adventure" possiede o che non lo siano, e che discutano in maniera esatta su cosa non sono d'accordo e perchè, questo è un buon segno che il concetto di puzzle può essere discusso perchè riguarda i lavori d'IF in generale.

E' possibile discutere dei puzzle come elementi formali di un lavoro d'IF. Ha poco senso cercare di capire se qualcosa sia un puzzle in base al pensiero dell'autore. Cosa succede se l'autore è convinto che sia un enigma capire come andare a nord quando il giocatore si trova in una stanza in cui vi è un'uscita che dice chiaramente che si può andare a nord? Ciò che crede l'autore non è sufficiente, da solo, a definirlo un puzzle.

Allo stesso modo, non d o v r e m m o semplicemente credere ad un autore che nega il fatto che una sequenza di mosse, intricata e difficile da trovare, possa costituire un puzzle.

Inoltre, non dovrà basarsi troppo sullo stato mentale dell'inter-attore e il suo livello di intelligenza. Ovviamente, poichè gli enigmi sono costruiti per sfidare le persone, una definizione deve necessariamente fare riferimento, in qualche modo, al processo del pensiero dell'inter-attore. Infatti, non è molto sensato pensare che *Curses* di Graham Nelson, ad esempio, contenga più enigmi per un

giocatore dilettante che per uno esperto. Gli enigmi, infatti, rimangono tali anche se un particolare inter-attore sa come risolverli. Ad ogni modo, un puzzle deve essere presentato come una sfida e deve apparire come non-ovvio all'inter-attore, non necessariamente al personaggio giocatore. Questo aspetto si vede chiaramente in *Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It* del 1987 e in *Ad Verbum* del 2000 di Jeff O'Neill, in cui la soluzione dei puzzle risiede più o meno nella corretta espressione di un comando, più che determinare quale sia la corretta azione che il personaggio giocatore deve fare. Anche se è coinvolto il mondo dell'IF, i puzzle sono in realtà rivolti all'inter-attore al di fuori del mondo dell'IF.

Non esiste una relazione necessaria fra il punteggio e la soluzione degli

enigmi. Il modo migliore per avere una conferma è guardare, ad esempio, il lavoro di Andrew Plotkin, del 1995 *A Change in the Weather*, che ha enigmi ma non ha punteggio. In *Adventure*, il punteggio ha poco a che fare con il fatto di risolvere gli enigmi.

Allontanare il serpente, cosa che sembra essere un enigma, non fa guadagnare alcun punto. Invece *Adventure* assegna 25 punti per il fatto di "entrare nella caverna", anche se per fare questo non si deve fare niente di speciale. La versione originale di *Adventure* scritta da Crowther non aveva punteggio {Peterson 1983 p188}.

Un puzzle è una sfida in un lavoro d'IF che richiede l'inserimento di un insieme non ovvio di comandi per risolverlo.

Non c'è alcuna necessità che nel mondo dell'IF accada qualcosa subito dopo la risoluzione di un puzzle: il personaggio giocatore potrebbe visitare in seguito un'altra parte del mondo per vedere i risultati del puzzle che è stato risolto. Risolvere i puzzle non sempre sblocca nuove parti del mondo IF, o apre un nuovo spazio; una soluzione potrebbe ridimensionare il personaggio guidato dal giocatore piuttosto che espanderlo, ed anche le sue opzioni. Come risultato della raccolta di tutti i tesori in Adventure, ad esempio, la caverna si chiude e il personaggio giocatore viene teleportato in una nuova e più piccola locazione.

Un puzzle è una sfida in un lavoro d'IF che richiede l'inserimento di un insieme non ovvio di comandi per risolverlo. "Non ovvio" si riferisce a un ipotetico, tipico livello di interazione quando si incontra il lavoro per la prima volta; i puzzle restano puzzle in questa formulazione, anche dopo che l'inter-attore ha capito come risolverli. Sbloccare una grata con alcune chiavi, trovate in un piano alcune stanze prima, non è un puzzle, poichè è ovvio. Ovviamente, ci può essere un grande disaccordo su cosa è ovvio e cosa non lo è, ma questo criterio consente un modo più indipendente di determinare cosa sia un puzzle e cosa no, un metodo che non fa riferimento alle intenzioni dell'autore, alla conoscenza specifica e alle aspirazioni dell'inter-attore. Ogni inter-attore tipico dovrebbe essere capace di determinare cosa sia un puzzle e cosa no semplicemente studiando il lavoro d'IF in questione, senza la necessità d'intervistare

l'autore o contattando gli altri inter-attori. Gli altri fattori essenziali per la determinazione della "ovvietà" non dovrebbero essere l'impostazione mentale di un autore o di un inter-attore in particolare, ma il contesto della cultura o della subcultura, e il contesto delle convenzioni dell'interactive fiction, in cui questo lavoro è stato pubblicato.

Non è necessario che la sfida posta da un puzzle si relazioni ad altri elementi del lavoro d'IF per essere un puzzle. Deve semplicemente essere presentato come una sfida. Mentre il tipico modo di farlo consiste nel fatto che la soluzione di un puzzle sia un requisito per una trasversale vincente, i puzzle possono anche essere presentati in un altro modo. Formalmente, la soluzione di un puzzle consiste nella serie di comandi che risolvono la sfida posta dall'enigma. Una soluzione di un lavoro d'IF è una serie di comandi che risulta in una trasversale vincente, con i puzzle risolti lungo la strada. Il walkthrough tipico registra una soluzione di un lavoro IF. Da notare che la "soluzione" non solo ha un significato formale, ma anche un significato che si riferisce all'interpretazione, all'operatività e alla comprensione del lavoro d'interactive fiction da parte dell'inter-attore. Un inter-attore che, interagendo con il lavoro, comprende l'intero sistema del mondo dell'IF (per quale motivo è presentato in quel modo e perchè funziona così) ha risolto in questo senso il lavoro d'interactive fiction.

Gli enigmi in *Adventure* sono:

- Far allontanare il serpente
- Estrarre l'oro
- Estrarre lo smeraldo
- Illuminare la stanza oscura
- Uccidere il dragone
- Creare un ponte
- Lasciare il vaso senza romperlo
- Inaffiare due volte la pianta di fagioli
- Oliare la porte
- Aprire l'ostrica
- Scambiare il tesoro del troll
- Nutrire l'orso per calmarlo
- Impiegare l'orso contro il troll
- Trovare l'uscita dal labirinto del Pirata
- Trovare e acquistare le batterie della lampada nell'altro labirinto
- Distruggere il magazzino
- Lasciare la rivista a "Witt's End" e andare via

L'ultimo di questi presenta quello che, con molta probabilità, è il caso più controverso. I puzzle non devono essere necessari per una trasversale vincente di un lavoro, in base a questa definizione; essi non devono essere legati ad alcun benchmark o altri elementi del plot. Nel caso del lasciare la rivista a "Witt's End" e abbandonare l'area, questo è un puzzle perchè *Adventure* presenta chiaramente la sfida all'inter-attore: ottenere quello sporco ultimo punto, indipendentemente dal fatto di effettuare trasversali positive e vincere il gioco. Se l'inter-attore avesse già avuto 350 punti e lasciare la rivista gli avesse dato 351 punti, questo sarebbe stato un easter-egg e non un puzzle. Non sarebbe neanche stata presentata una sfida.

Questo "sporco ultimo punto" dimostra che risolvere un puzzle non si relaziona necessariamente a qualcosa di significativo nel mondo dell'IF. Poichè questo puzzle non lo fa, potrebbe farlo per l'ultimo punto, ma i comandi senza senso per lasciare la rivista e allontanarsi da "Witt's End" sono comunque la soluzione ad un puzzle. Il tipico metodo di risoluzione (che implica il reverse-engineering del programma e leggere il risultato dal codice compilato per capire come sia assegnato l'ultimo punto) è certamente una sfida per l'inter-attore, nonostante la mancanza di ogni relazione con il mondo IF.

Trovare le batterie nell'altro labirinto è un enigma, poichè è presentata come una sfida che viene posta quasi subito quando la lampada si scarica. Non è richiesto, comunque, per una trasversale vincente. Infatti, acquistare una batteria per la lampada priva il personaggio giocatore di un tesoro e la possibilità di ottenere il punteggio pieno.

Raccogliere i tesori che restano e depositarli nell'edificio non è un puzzle o un insieme di puzzle, perchè, anche se il pirata può rubare un tesoro per evitare che venga poi spostato, in generale queste azioni non sono più difficili che prendere altri oggetti e portarli in giro, con la sola differenza che danno punti. Una serie di azioni richieste per una trasversale positiva che non è un puzzle, può essere considerato un task. In *A Mind Forever Voyaging*, non ci sono puzzle presentati nella simulazione iniziale a Rockvil nella prima parte, ma solo una lista di task. L'inter-attore viene sfidato a compiere questi task, ed è divertente

esplorare e fare esperienza del mondo IF mentre questi vengono compiuti, ma essi non richiedono che l'interattore faccia qualcosa di non ovvio.

Conclusione, o forse, introduzione

Lo scopo di questo saggio è quello di iniziare un'utile discussione sugli elementi dell'interactive fiction da un punto di vista teoretico. Solo poche implicazioni sono state esplorate; per distinguere il mondo 'simulato' dal 'non-simulato', il mondo dell'IF dal testo che lo descrive, e la diegesi dalla extradiegesi. Forse, questi pochi punti che sono stati fatti sono sufficienti, in prima approssimazione, a dimostrare che una migliore prospettiva sull'IF può derivare dal fatto di fare queste distinzioni.

Il primo test dei concetti più formali qui definiti sarà se essi sono stati capiti e se possono essere applicati in modo non ambiguo, in modo consistente, da differenti teorici.

Il solo modo di sapere se questo può essere fatto o no, e quali sono gli errori dei concetti qui presentati, sarà se un altro teorizzatore utilizzerà questi termini nella discussione di altri lavori specifici sull'IF. Naturalmente, alcuni concetti introdotti potrebbero essere di scarso o nessun utilizzo, anche se ben definiti, o potremmo anche non essere in una fase della discussione in cui non sono ancora utili. Indipendentemente dal fatto che altre persone decidano di usare o meno i termini forniti qui, sarebbe di grande valore aggiunto una discussione sulla natura dell'interactive fiction che si focalizzi

su lavori specifici dando esempi su cosa siano gli elementi di quella forma; che distingua fra elementi in funzione del fatto che siano formali o interpretativi; e che faccia affermazioni forti e comprensibili in modo che possano essere valutati da altre persone e, se utili, costruite da altre persone. Dovrebbe essere chiaro dal titolo di questa sezione, dalla discussione dei puzzles, e anche dal titolo di questo saggio, che l'intenzione è quella di aiutare le persone ad INIZIARE una forte discussione teoretica sull'interactive fiction, piuttosto che concluderla. C'è ancora molto che resta da esaminare, basti pensare, ad esempio, alla natura dei puzzles e come si impostano in un lavoro d'IF, in relazione ai suoi aspetti come programma, potenziale narrativo, mondo e gioco. Come è ovvio, la gente nella comunità IF sta iniziando a pensare ad una teorizzazione dell'interactive fiction in modo più significativo di quello che può essere fatto durante una discussione casuale. Ci saranno sicuramente benefici per l'interactive fiction se questa discussione più estesa e complessa della natura della forma di gioco continua. Gli approcci da altre forme di studio (come la narratologia, la teoria dei giochi, e gli studi sui giochi) possono dare come risultato una migliore comprensione dell'interactive fiction e dovrebbero anche consentire a molti di noi che creano giochi d'IF di compiere passi in avanti nella nostra arte.

Riferimenti dell'articolo

Montfort, Nick. 2003. "*Toward a Theory of Interactive Fiction*." December 19. First published 8 January 2002. Available online at . To appear in *IF Theory*, ed. Emily Short. St. Charles, Illinois: The Interactive Fiction Library. 2004.

Bibliografia

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins Univ. Press, 1997.

Aarseth, Espen. *Comparative Media Studies seminar*, MIT, Cambridge, 8 February 2001.

Barrett, Sean. *Conversation on ifMUD with Nick Montfort et al.*, 7 Jan 2002.

Cadre, Adam. "Re: Default parser responses: how do they affect the gaming / authorship experience?" Message-ID a11jtp\$8kk\$1@drizzle.com 3 Jan 2002.

Carbol, Roger. "Locational Puzzle Theory." Message-ID 82675075.0110020840.12d1c469@posting.google.com 2 Oct 2001.

Chatman, Seymour. "Towards a Theory of Narrative." *New Literary History* (6:2) 295-318. Winter 1975.

Cox, Gregory. "Re: [Theory] When is a puzzle a puzzle?" Message-ID 7i3ogc\$kc3\$1@news4.svr.pol.co.uk 21 May 1999.

Genette, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca, NY: Cornell Univ. Press, 1980.

Giner-Sorolla, Roger. "Puzzles, problem-solving, and IF." Message-

ID Pine.SUN.3.91.960405121744.28920B-100000@xp.psych.nyu.edu 5 April 1996.

Lebling, P. David, Marc S. Blank, and Timothy A. Anderson. "Zork: A Computerized Fantasy Simulation Game." *IEEE Computer*, Vol. 12 #4, pp51-59. Apr 1979.

Mathews, Harry and Alastair Brotchie, editors. *Oulipo Compendium*. London: Atlas Press, 1998.

Montfort, Nick. "Cybertext Killed the Hypertext Star." *ebr* (Electronic Book Review) 11. Winter 2000-2001.

Montfort, Nick. "DAC 2000: A Choose-Your-Own-Trip-Report! An Interactive Fiction Perspective." Aug 2000.

Montfort, Nick. "Interactive Fiction as 'Story,' 'Game,' 'Storygame,' 'Novel,' 'World,' 'Literature,' 'Puzzle,' 'Problem,' 'Riddle,' and 'Machine.'" In *First Person: New Media as Story, Game, and Performance*. Cambridge: MIT Press. Forthcoming, A.

Montfort, Nick. "Riddles." Chapter 2 of *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: MIT Press. Forthcoming, B.

Motte, Warren F., Jr., ed. and trans. *Oulipo: A Primer of Potential Literature*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1986.

Murray, Janet. "The Pedagogy of Cyberfiction: Teaching a Course on Reading and Writing Interactive Narrative." In *Contextual Media: Multimedia and Interpretation*, edited by Edward Barrett and Marie Redmond. pp129-162. Cambridge: MIT Press, 1995.

Myers, David Samuel. "PrologueComp." June 2001.

Nelson, Graham. "The Craft of Adventure: Five Articles on the Design of Adventure Games." 19 Jan 1995.

Nelson, Graham. The Inform Designer's Manual. 4th edition. (1st print edition.) St. Charles, Illinois: The Interactive Fiction Library. 2001.

Olsson, Magnus. "What is a meta-command?" Message-ID <5g6fqg\$5t5@bartlet.df.lth.se> 12 Mar 1997.

Pagis, Dan. "Toward a Theory of the Literary Riddle" in Untying the Knot: On Riddles and Other Enigmatic Modes. Eds. Galit Hasan-Rokem and David Shulman. pp81-108. New York: University of Oxford Press, 1996.

Parker, Marnie. "An Iffy Theory." Version 2.25. 19 Feb 2000.

Parker, Marnie. "[Theory] When is a puzzle a puzzle?" Message-ID 19990521012559.02101.00003984@ng-ca1.aol.com 21 May 1999.

Plotkin, Andrew. "Interactive Fiction." 25 May 2001.

Prince, Gerald. "Aspects of a Grammar of Narrative." Poetics Today (1:3) 49-63, 1980.

Prince, Gerald. A Dictionary of Narratology. Lincoln: Univ. of Nebraska Press, 1987.

Rees, Gareth. "Puzzle classification." Message-ID 1993May7.172931.23328@infodev.cam.ac.uk 7 May 1993.

Schmidt, Dan. "For A Change beta diary." Message-ID 22 Nov 1999.

Short, Emily. "What's IF?" 29 Nov 2001.

Smith, Sean and Joseph Bates. "Towards a Theory of Narrative for

Interactive Fiction." Carnegie Mellon University Research Report CMU-CS-89-121. 20 Feb 1989.

Solomon, Eric. Games Programming. Cambridge University Press. 1984.

Weizenbaum, Joseph. "ELIZA - A Computer Program for the Study of Natural Language Communication Between Man and Machine." Communications of the ACM. (9:1) January 1966. pp36-45.

Wittig, Rob for IN.S.OMNIA, Invisible Rendezvous: Connection and Collaboration in the New Landscape of Electronic Writing. Hanover, N.H.: Wesleyan University Press. 1994.

Zimmerman, Eric. "Aesthetics of Game Design." Panel at Computers and Video Games Come of Age, MIT, 11 February 2000.

Zimmerman, Eric. "Game-Stories: Simulation, Narrative, Addiction." Panel at SIGGRAPH 2001, Los Angeles, 17 August 2001.



IF Competition 2003

IF Competition 2003

di Roberto Grassi.

Anche quest'anno si è svolta la IFComp, la competizione mondiale per l'IF in lingua anglosassone più seguita. Ai nastri di partenza si sono presentati 30 giochi. È sensibilmente diminuito, tuttavia, il numero dei votanti, sollevando qualche polemica nella comunità mondiale. Arbitro e organizzatore è stato Stephen Granade.

Ha vinto *Slouching Towards Bedlam* di Daniel Ravipinto e Star Foster, seguito da *Risorgimento Represso* di Michael J. Coyne. Al terzo posto si è classificato *Scavenger* di Quintin Stone. Nei prossimi numeri di Terra d'IF troverete le recensioni dettagliate di questi giochi. Di seguito, ecco la classifica completa, e la traduzione delle recensioni scritte da Quintin Stone.

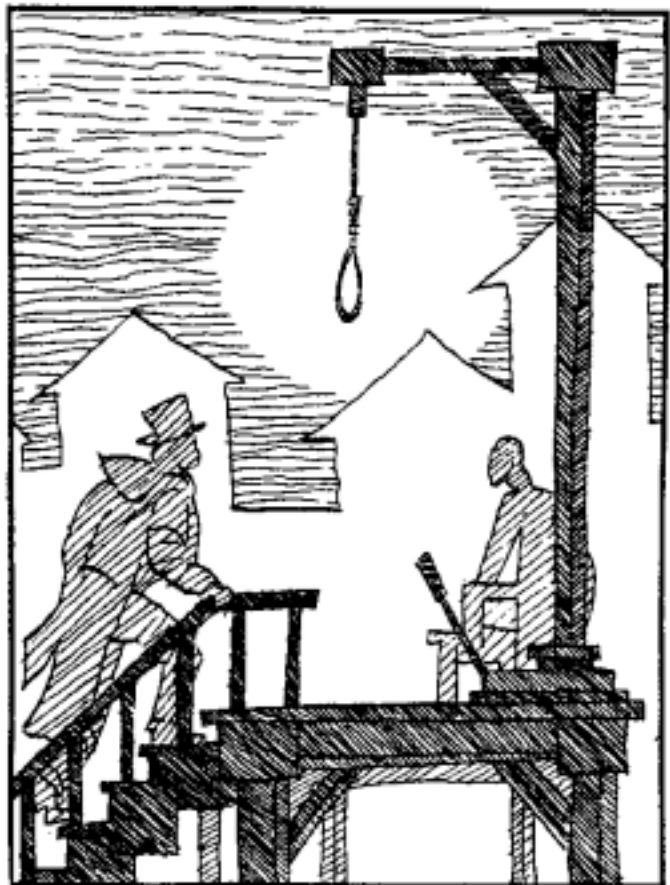
Posto	Gioco	Votanti	Media
1	<i>Slouching Towards Bedlam</i>	107	8.39
2	<i>Risorgimento Represso</i>	92	7.76
3	<i>Scavenger</i>	91	7.51
4	<i>The Erudition Chamber</i>	107	7.32
5	<i>Gourmet</i>	104	7.13
6	<i>Shadows On The Mirror</i>	76	6.93
7	<i>The Recruit</i>	108	6.59
8	<i>Baluthar</i>	104	6.23
9	<i>Cerulean Stowaway</i>	103	6.17
10	<i>The Atomic Heart</i>	102	5.87
11	<i>Episode in the Life of an Artist</i>	108	5.79
12	<i>A Paper Moon</i>	96	5.42
13	<i>Sardoria</i>	79	5.41
14	<i>CaffeiNation</i>	110	5.05
15	<i>Temple of Kaos</i>	96	5.03
16	<i>Sophie's Adventure</i>	60	4.97
17	<i>Adoo's Stinky Story</i>	98	4.86
18	<i>Domicile</i>	98	4.74
19	<i>Internal Documents</i>	90	4.20
20	<i>Sweet Dreams</i>	70	4.16
21	<i>The Adventures of the President of the United States</i>	88	4.01
22	<i>No Room</i>	117	3.97
23	<i>Delvyn</i>	97	3.15
24	<i>Little girl in the big world</i>	76	3.08
25	<i>Bio</i>	112	2.88
26	<i>Hercules First Labor</i>	102	2.45
27	<i>Amnesia</i>	112	2.40
28	<i>Curse of Manorland</i>	70	2.20
29	<i>The Fat Lardo</i>		
	<i>And The Rubber Ducky</i>	118	2.19
30	<i>Rape, Pillage, Galore!</i>	78	2.14

Slouching towards Bedlam

Voto IFComp: 8.39

Voto Quintin Stone: 8

Una buona introduzione non solo chiarisce il background della storia, ma predispone anche ad un'atmosfera particolare. L'introduzione di Bedlam sicuramente soddisfa quest'obbligo, ma mi ha lasciato in qualche modo a disagio. Perfettamente in tema con questo gioco inusuale. Dopo alcune scoperte iniziali, comunque, ho avuto la sensazione di non avere una chiara direzione di gioco. A questo ha supplito il meccanismo di aiuto molto ben implementato, anche se credo che un lavoro migliore sarebbe stato quello di fornire al giocatore la presenza più evidente di uno scopo. Di sicuro c'è un mistero da risolvere, ci sono solo poche informazioni su come cominciare. E questo non aiuta quando alcuni oggetti importanti con cui interfacciarsi (i pulsanti della console, il disco rotante della piramide) sono in qualche modo nascosti. Senza l'aiuto del triage, non ci sarebbe stata menzione del disco della piramide da trovare. La descrizione della console non dà alcuna indicazione del fatto che è richiesto un esame più approfondito per scoprire quei pulsanti che hanno un'importanza fondamentale. Queste cose mi hanno dunque abituato ad usare il meccanismo dei suggerimenti che non ho più abbandonato. Così, mentre ho apprezzato il fatto che in questo gioco c'è stato un lavoro brillante, non sono stato però in grado di apprezzarlo fino in fondo. Può essere difficile approcciare un gioco come questo durante un concorso, dove si è in qualche modo condizionati dalla generale bassa qualità dei giochi. Così, quando si arriva a "Slouching Towards Bedlam", con il suo plot misterioso e le sue caratteristiche alquanto bizzarre, inizi a chiederti se l'autore ha fatto un errore o se stai usando un interprete incompatibile. Per questo, il mio consiglio è quello di sedersi e giocare con calma a questo gioco, dedicandogli l'attenzione che merita.



Risorgimento Represso



Voto IFComp: 7.76

Voto Quintin Stone: 9

Uno scenario forse un po' abusato (il fantasy a sfondo magico), anche se sono dell'opinione che l'implementazione è più importante dell'originalità. Così, ho apprezzato volentieri questo piacevole gioco fantasy, che fa un buon uso di un breve pre-game, ambientato in una aula universitaria, anche se si nota la mancanza simmetrica di una conclusione elegante (il gioco si conclude in un dump di informazioni di considerevole lunghezza, probabilmente l'unica cosa sgradevole di tutto il gioco). Gli enigmi sono buoni e persino il più complicato ha alcune soluzioni che sono sensate a posteriori. In alcuni punti c'è qualche "guess-the-verb", ma sono riuscito ad andare avanti. Lo consiglio caldamente.

Scavenger

Voto IFComp: 7.51

Voto Quintin Stone: / /

Questo è il mio gioco.
Dovete giocarlo assolutamente.

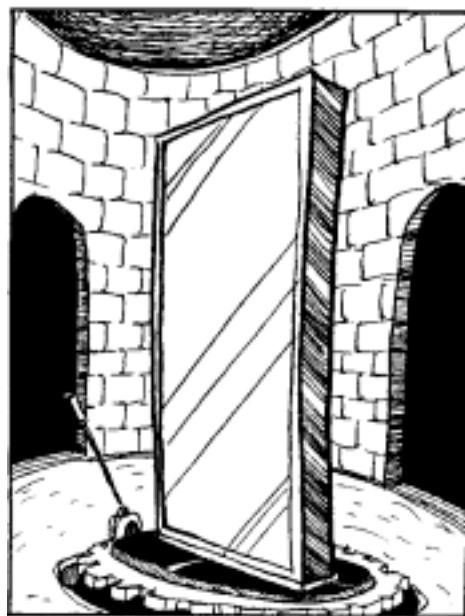


The Erudition Chamber

Voto IFComp: 7.32

Voto Quintin Stone: 7

Nel mondo reale, difficilmente c'è una sola soluzione per un determinato problema. In questo gioco, ce ne sono ben quattro, ognuna legata ad un principio diverso. A causa di questo, *The Erudition Chamber*, un gioco basato praticamente solo sui puzzle, è stato l'unico del concorso che ho giocato più volte. Alcune soluzioni sono sostanzialmente più ovvie, mentre altre richiedono un'attenzione particolare. La cosa più bella, per questo tipo di giochi è che ognuno di noi affronta gli enigmi in modo diverso, così abbiamo dei puzzles con soluzioni ottenibili indipendentemente da come lavora il nostro cervello. L'unica nota negativa è che non mi sono sentito immerso nel gioco: di conseguenza, i finali sono belli ma la mia vittoria non mi ha dato molta emozione.



Gourmet

Voto IFComp: 7.13

Voto Quintin Stone: 7



Non lo ripeterò mai abbastanza: mi piace quando mi viene dato uno scopo. Credo che i giorni in cui si era costretti a girovagare senza indizi sul da farsi sono scomparsi insieme alla “Golden Age” delle avventure testuali. Gourmet, fortunatamente, mi dà uno scopo, anche se non so *come* raggiungerlo, ma ho almeno una direzione da seguire. Questo gioco ha alcuni grandi momenti che mi hanno fatto davvero divertire, anche se alcune volte ho dovuto fare ricorso alla soluzione per riuscire a superare i puzzles più arcani (e anche se, probabilmente, non avrei mai indovinato la soluzione, come minimo seguono una logica consistente e sensata nel contesto del gioco).

Shadows On The Mirror

Voto IFComp: 6.93

Voto Quintin Stone: 5

Penso di aver perso la parte più significativa di questo gioco. Dopo averlo giocato e votato, ho letto le soluzioni e ho letto che questo “è un gioco che approfondisce l’interazione fra i personaggi”. Il problema è che non c’è quasi stata interazione nella mia partita. Poichè all’inizio del gioco volevo avere una situazione chiara di dove mi trovavo, ho iniziato a investigare le locazioni prima di cominciare a parlare con il principale NPC. Facendo così, sembra che io abbia completamente evitato la necessità di parlare con lui. E così, ho apparentemente raggiunto uno dei finali “buoni” in pochissimo tempo. Ne deduco che, poichè ho giocato a moltissimi giochi con una debole interazione NPC, se il gioco praticamente non GRIDA dicendo che il suo scopo è quello di approfondire l’interazione con i personaggi, non prenderei in considerazione questo aspetto.



Baluthar

Voto IFComp: 6.23

Voto Quintin Stone: 8

Nonostante la scrittura in Baluthar sia, di tanto in tanto, troppo prolissa, questo gioco



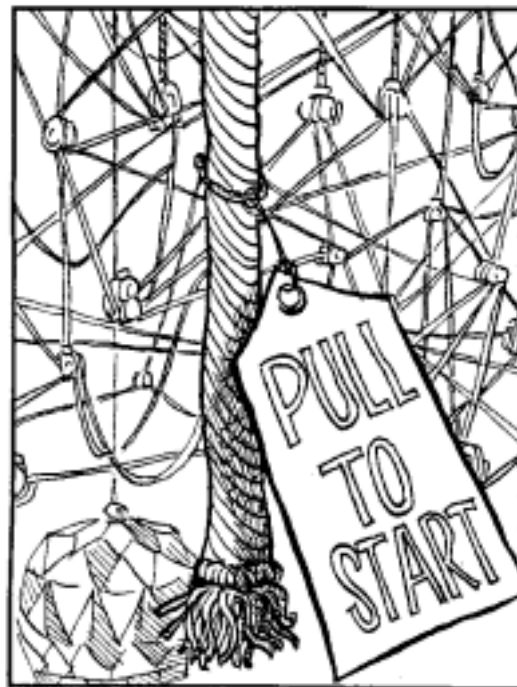
mi è piaciuto molto. Dubito che avrei letto tanto testo se non fosse stato scritto bene. Ho dovuto fare ancora riferimento agli aiuti per alcuni ostacoli. Il resto è stato abbastanza semplice: l’unica cosa di cui lagnarsi è stato il finale “non in crescendo”. I personaggi, alla fine, mi sono apparsi senza vita e non ho mai sentito un particolare senso di terrore o pericolo dalle bestie che ho incontrato. Da una prospettiva più ampia, ho apprezzato il fatto che hanno alcune presentazioni molto minacciose, ma io non le ho mai *sentite*. Forse perchè non mi sono sentito molto immedesimato nei personaggi. Rykhard in particolare mi è sembrato un NPC vuoto, nonostante (o forse a causa di) i suoi discorsi. Ma lo considero una mancanza minore che non intacca un gioco ben fatto.

The Recruit

Voto IFComp: 6.59

Voto Quintin Stone: 7

Un “puzzle game” continuo. Scoprirete subito che il vostro unico scopo è fare il beta-test di un adventure game di una vita reale. Anche se questa idea è già stata sfruttata in precedenza, ho visto in questo gioco un imponente lavoro di implementazione. Gli enigmi sono certamente originali con alcune brillanti soluzioni, e questi sono punti a favore se gli enigmi costituiscono il focus principale della storia. Il momento più ridicolo è stato quando ho fatto ripartire il gioco ed ho visto il mio nome per il PC, completo con lo spelling non comune. Mike ha incluso un grande numero di regolari frequentatori di RAIF/RGIF nella sua lista di nomi casuali per il PC e non ha, come ho subito scoperto, incluso nessun link telepatico. Per questo 1 punto in meno... (scherzo)



Cerulean Stowaway



Voto IFComp: 6.17

Voto Quintin Stone: 6

Il messaggio di informazioni all’inizio è efficace nel presentare il mondo, ma sembra troppo lungo. Non aspettate di essere sorpresi dagli eventi mentre proseguite nel gioco. D’altra parte, è anche abbastanza sorprendente come sia facile rimanere bloccati, ponendo il gioco in uno stato in cui non si può vincere. Alcuni oggetti hanno le risposte negative standard ad alcune azioni assolutamente normali, ma ad ogni modo il mondo è stato adeguatamente modellato. I suggerimenti sono sensibili al contesto e lavorano quasi sempre bene, anche se in alcuni casi, soprattutto nei punti avanzati del gioco, non danno alcun aiuto.

The Atomic Heart



Voto IFComp: 5.87

Voto Quintin Stone: 7

Questa è un'idea abbastanza innovativa: impersonate un robot (e a differenza di altri giochi, siete a conoscenza del vostro stato dall'inizio). Per questo, ci sono alcune azioni che non sarete in grado di fare, ma sono disponibili altre abilità al di là di quelle umane. Il lato negativo dell'implementazione è che è in qualche modo affrettata. Ci sono alcuni bug (ad esempio si può prendere un robot gigante e alcune linee di testo non ordinarie) e un sistema di "morte" che in qualche modo ricorda "Spider and Web", anche se non così elegante. Con una maggiore attenzione a questi problemi, questo gioco potrebbe passare da decente a buono.

Episode in the Life of an Artist

Voto IFComp: 5.69

Voto Quintin Stone: 6

Inizia con la noia di vestirsi, articolo per articolo. Un commento deliberato sulla vita noiosa del personaggio? Forse, ma all'inizio il gioco è davvero irritante. Il gioco, credo, cerca di essere divertente e inquietante allo stesso tempo; secondo me, non riesce in nessuna di queste cose. L'autore ha sicuramente bisogno di conoscere meglio la Infocom e i loro giochi per avere dei riferimenti. Il gioco ha alcuni momenti che mi hanno fatto sorridere: è un peccato che siano così pochi e così distanti fra di loro.



A Paper Moon

Voto IFComp: 5.42

Voto Quintin Stone: 6

Begli enigmi con una generale implementazione lacunosa. Ancora una volta, un gioco che non mi fa capire qual è lo scopo e perchè dovrei raggiungerlo. Solo più avanti nel gioco ho iniziato a capire la direzione da prendere, e comunque si tratta di una semplice “treasure hunt” con uno scopo opinabile (non dissimile, stranamente, da Risorgimento Represso). Il principale NPC che ho incontrato è in qualche modo una persona che sembra conoscermi da tempo, anche se nel gioco non viene specificato che io lo abbia mai incontrato prima. La scrittura non è molto consistente, con una delle stanze descritta da una sola riga di testo, alcune stanze che non specificano l'uscita, e uno dei nomi delle stanze è in minuscolo anche se tutte le altre lo hanno in maiuscolo. L'aspetto più interessante del gioco, l'origami, è stato ben utilizzato e adeguatamente implementato, comunque non penso che abbia raggiunto il suo potenziale ottimale.



CaffeiNation

Voto IFComp: 5.05

Voto Quintin Stone: 5



Parte con un'introduzione bella e divertente (secondo me, naturalmente), ma piano piano inizia poi a perdere mordente. Un vero peccato, perchè questo gioco ha delle potenzialità. Alcuni problemi sembrano dipendere dall'implementazione non rifinita. Ci sono un paio di problemi di ambiguità, un'uscita nascosta che non viene mai citata in precedenza, importanti oggetti di scenario non implementati, una stanza senza descrizione, e persino una parte della soluzione che non funziona. Una cosa buona è che ci sono soluzioni alternative per molti degli ostacoli. È una vergogna che la maggior parte di essi siano così ottusi da non riuscire a risolverli senza soluzione.

Sardoria



Voto IFComp: 5.41

Voto Quintin Stone: 7

Con una bella variante, l'antefatto della storia viene presentata quando esaminate voi stessi, piuttosto che con un messaggio di informazioni iniziale. Da lì, il gioco procede abbastanza linearmente, e si susseguono una serie di enigmi. È un gioco scritto bene, con alcuni piccoli problemi ("ham the game" ti risponde dicendo che non si può mangiare, una cassetiera che si dovrebbe chiudere ma non lo fa, e un maledetto bug che può portare il gioco in uno stato in cui non si può vincere se si fa un'azione particolare.)

Temple of Kaos

Voto IFComp: 5.03

Voto Quintin Stone: 5

Non mi è mai piaciuta la poesia. Dunque, non gradisco particolarmente l'idea dell'IF fatta in forma poetica. Il focus è sulla forma piuttosto che sui dettagli, sullo stile più che sulla sostanza, lasciandomi incapace di visualizzare correttamente le cose con cui vengo a contatto. Di minore rilevanza il fatto che il gioco sembra inconsistente. Alcune risposte sono in forma poetica, altre no. Almeno le descrizioni sono abbastanza brevi da capire facilmente ciò che è importante. Tuttavia, il gioco sembra abbastanza vago. Ho continuato ad usare i suggerimenti quasi sempre. L'idea dei concetti contraddittori è intrigante (anche io l'ho esplorata per uno dei miei possibili giochi) ed è un peccato che questa sia stata oscurata dalla natura vagamente opaca della scrittura.



Sophie's Adventure

Voto IFComp: 4.97

Voto Quintin Stone: 5

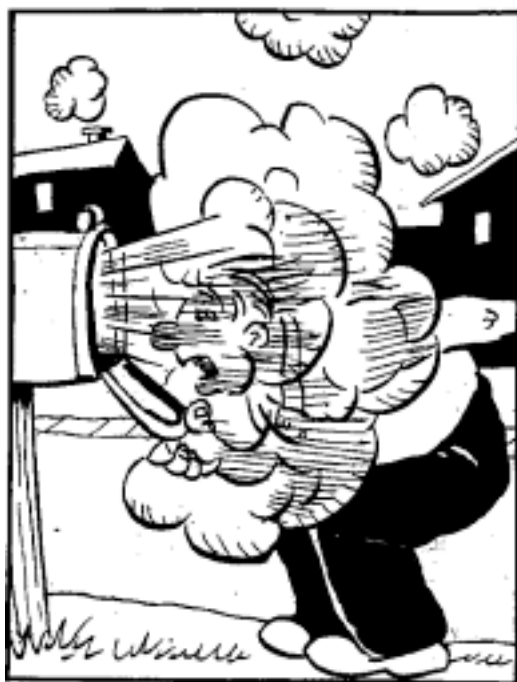
Un gioco ampio che ho trovato più notevole per i suoi bug che per le altre cose. Ognuno di essi è minore, ma messi insieme essi fanno scendere di molto la qualità. (Ad esempio, la seconda stanza parla di un'uscita che non esiste, più volte sono stato buttato fuori dai menu di una conversazione senza spiegazioni, il mio punteggio una volta è aumentato da 2 a... 2, la soluzione non è congruente con la mappa, e il gioco mi ha consentito un'azione che avevo scritto subito dopo avermi detto che era impossibile.) Sarebbe stato molto meglio con un po' di beta testing. Dopo un po' ho provato a usare la soluzione, ma poichè non sono riuscito a farlo funzionare e non ho avuto l'impressione di essere andato molto avanti, ho rinunciato.



Adoo's Stinky Story

Voto IFComp: 4.86

Voto Quintin Stone: 5



Bene, come minimo si inizia con un obiettivo. Sfortunatamente, è un obiettivo puerile. Questo è l'ennesimo gioco in cui l'introduzione lascia un buon impatto per tutto il resto del gioco. Il problema principale è che l'implementazione sembra poco rifinita. Per qualche motivo, l'autore ha deciso di lasciare le porte disponibili nell'elenco degli oggetti della stanza, anzichè inserirle nella sua descrizione. Il risultato consiste in una serie di camere che contengono una generica "porta di legno". Gli NPC, anche se possiedono un certo grado di interazione, sono ancora qualcosa di poco più che ritagli bidimensionali. Per concludere, ho provato più sollievo che soddisfazione quando l'ho completato.

Domicile

Voto IFComp: 4.74

Voto Quintin Stone: / /

L'ho giocato per un po', poi sono arrivato ad un punto in cui il gioco faceva riferimento ad un file immagine non esistente, così ho deciso che lo avrei provato un'altra volta.



Sweet Dreams



Voto IFComp: 4.16

Voto Quintin Stone: / /

Non ci ho giocato abbastanza per potergli dare un voto. Ho fatto un giro di perlustrazione, sono andato a dormire, mi sono ritrovato in una strana stanza senza spiegazione, ho provato a fare qualcosa, poi ho rinunciato. Semplicemente, non mi ha interessato.

Internal Documents

Voto IFComp: 4.20

Voto Quintin Stone: 5

Il gioco inizia con la potenzialità di essere qualcosa al di là della solita “esplorazione e risoluzione di puzzle”. Le mie speranze non si sono però realizzate. L'interazione con gli NPC è ridotta, specialmente quando ho provato a rispondere alla domanda del barista e ho scoperto che non sembrava esserci nessun modo per farlo entrare nella discussione. La mappa è forse troppo grande se rapportata al contenuto del gioco. C'è un'intera sezione di un'area esterna che non sembrerebbe avere alcuna rilevanza per il gioco (almeno io non l'ho trovata). Quando sono entrato nel labirinto di passaggi simili, porte senza uscita e uscite non reciproche, ho deciso di smettere.



The Adventures of the President of the United States



Voto IFComp: 4.01

Voto Quintin Stone: 2

Con un singolo passo attraverso continenti. Sono il Presidente degli Stati Uniti, l'uomo più potente del mondo! Che non è granchè, visto che ci sono circa 10 persone in tutto il pianeta (che comunque posso circumnavigare in pochi minuti). È sicuramente uno dei giochi più insoliti che io abbia mai giocato. È allo stesso tempo astratto ma molto orientato ai dettagli. Ad ogni modo, non mi ha interessato molto. Immagino che sia stato concepito per essere divertente e qualcuno potrebbe anche averlo considerato in questo modo. Io no.

No Room

Voto IFComp: 3.97

Voto Quintin Stone: 3

L'idea era di evitare persino lo one-room game: questo è un "no room game". In realtà, questo significa solo che bisogna interagire con gli oggetti nell'inventario. Come "Koan" del 2002, questo gioco ha un unico puzzle. La soluzione, d'altra parte, è abbastanza ovvia e non prova a distinguersi da una profonda speculazione filosofica di qualche tipo.



Little girl in the big world



Voto IFComp: 3.08

Voto Quintin Stone: 4

Con un parser semplicistico, il più grande contributo di questo gioco è per l'esperienza di programmazione dell'autore. È interessante notare che nel gioco si alternano situazioni in cui le azioni sono differenziate se vengono compiute dal personaggio guidato dal giocatore o dal giocatore stesso, ma è tutto qui. Non c'è molto da dire sul gioco in sé, e quando il gioco non riconosce un'azione riceverete in risposta il semplice "That didn't work".

Delvyn

Voto IFComp: 3.15

Voto Quintin Stone: 3

All'inizio, ho pensato che questo gioco necessitasse di supporto multimediale. Voglio dire, era praticamente inconcepibile che la stanza di partenza mancasse di descrizione. Così dopo pochi minuti in Linux, l'ho messo da parte finchè sono riuscito a farlo partire su una macchina Windows. Così ho ancora scoperto che, anche se c'erano suoni e grafica nel gioco, la stanza di partenza rimaneva inesplicabilmente senza testo. Un disperato "x all" ha rivelato che si deve esaminare la stanza da letto per vederla in modo esplicito. Ugh. Stranamente, questa è l'unica stanza con cui ho avuto questo problema. La stanza di partenza. Dai! È la prima stanza. Come ha fatto a essere ignorata dai tester? È inconcepibile. Quando sono morto di fame nella mia cucina, di fronte a mia madre, ho deciso che ne avevo avuto abbastanza.



Bio

Voto IFComp: 2.88

Voto Quintin Stone: 4



Questo non è un gioco completamente noioso. È facile pensarlo, poichè morirete nelle prime 15 mosse. E morirete. Non c'è modo di evitarlo... a meno che non guardiate la soluzione. E la ragione per cui morirete è perchè l'autore, sopra pensiero, ha cambiato il nome di un pezzo dello scenario nella descrizione della stanza di partenza, ma non ha rinominato l'oggetto di scenario che avete bisogno di aprire per poter vivere. Se riuscite a superare le prime 15 mosse, vi troverete davanti a quello che sembra un primo tentativo di IF. Non stellare. Alcune stanze hanno descrizioni mancanti, pochi oggetti di scenario. Ma c'è una storia coerente, almeno.

Hercules First Labor

Voto IFComp: 2.45

Voto Quintin Stone: 1

Sarebbe stato uno sforzo erculeo per me giocare oltre i 10 minuti che ho dedicato a questo gioco. Sfortunatamente non c'è sangue immortale nelle mie vene. Sono sicuro che è stato fatto molto lavoro per questo gioco in JavaScript, ma questo non giustifica la totale mancanza di funzionalità base delle IF che ci aspettiamo. Come, ad esempio, la descrizione delle stanze.



Curse of Manorland

Voto IFComp: 2.20

Voto Quintin Stone: 3

L'introduzione, soprattutto a causa della sua mancanza di punteggiatura o dell'uso delle maiuscole, fa capire subito la qualità del gioco. L'ho trovato frustrante per l'assoluta mancanza di sinonimi e per la motivazione del personaggio. Dopo qualche avanzamento grazie alla soluzione, l'ho abbandonato durante uno degli ennesimi messaggi che mi ricordavano quanto avessi freddo.

The Fat Lardo And The Rubber

Voto IFComp: 2.19

Voto Quintin Stone: 1

Un esercizio di implementare qualunque verbo per un singolo oggetto, mentre si insulta il giocatore in ogni maniera concepibile. Non vedo lo scopo di questo gioco.





Amnesia

Voto IFComp: 2.40

Voto Quintin Stone: 1

Probabilmente l'unico gioco che mi abbia fatto piangere. Beh, non tanto, ma solo qualche lacrima a causa dell'estrema noia. Apparentemente, l'autore si è reso conto che il gioco era di bassa qualità ma, anziché migliorarlo, ha semplicemente accettato la sua inadeguatezza, annunciato la sua accettazione, e ha creduto che sarebbe bastato. Non è bastato.

Rape, Pillage, Galore!

Voto IFComp: 2.14

Voto Quintin Stone: 1

E' davvero interattivo? Ci sono solo due comandi, e tutto quello che fanno è produrre quello che sembra essere un testo randomizzato relativo a conquiste sessuali o violenza. E continua così, all'infinito, fino alla nausea.



CONSIDERAZIONI SUL PARSER

di Stefano Gaburri

Il parser, gioia e dolore dell'avventuriero...

Quante volte avete letto o sentito un compagno avventuriero imprecare contro un pezzo d'IF così stupido da non capire i comandi più semplici? Nelle vostre scorribande ludiche testuali sarà certamente capitato anche a voi di perdere ore provando mille combinazioni di parole per esprimere un comando e poi scoprire alla fine, leggendo la soluzione, che non avreste potuto scovare l'unica variante accettata (naturalmente "ovvia" per l'autore) nemmeno in cinque mesi.

In questi casi capita sovente di prendersela con il parser, indicando genericamente con questo termine l'interfaccia tra il sistema e l'utente, o per meglio dire la parte di software che si occupa di tradurre la stringa testuale di comando in un formato intelligibile al "motore" dell'avventura. Tuttavia, il parser nella maggior parte dei casi non ha nessuna colpa: quasi sempre il problema è da imputare a una modellazione del mondo non adeguata, o ancor più semplicemente alla semplice mancanza di un numero adeguato di sinonimi che porta alla temuta sindrome *guess the verb*, o anche "mo'-aspetta-che-provo-centomila-parole-forse-per-caso-capisce".

Ma andiamo con ordine, e cominciamo a dare una definizione di parser: come ben sanno quelli che si occupano di linguaggi artificiali, il termine si può tradurre in *analizzatore sintattico*. Questo significa che il suo compito è

prendere una serie di caratteri non strutturati (la stringa digitata dall'utente) e trasformarla in un costruito logico particolare, più astratto, che risponde alle regole di una grammatica precisa. Naturalmente il tutto è da intendere in senso formale, il che da un lato ci permette di rimuovere le ambiguità tipiche dei linguaggi naturali come l'italiano, dall'altro ci obbliga anche a rinunciare alla sua potenza espressiva... ma non si può avere tutto, vi pare?

L'analisi sintattica si pone a un livello logico intermedio tra quella lessicale (che si limita a riconoscere le singole parole per vedere se fanno parte del "dizionario" riconosciuto) e quella semantica (che associa alle strutture linguistiche un particolare significato o comportamento). Ma a questo punto sarà più semplice esprimermi con qualche esempio:

> APRI LA PUERTA

Non conosco la parola 'puerta'

In questo primo caso l'errore è a livello puramente lessicale, e corrisponde a un errore di battitura da parte del giocatore.

> APRI LA PORTA

Ok, aperta.

Questo secondo comando è interpretabile anche dal più semplice dei parser: trascurando l'articolo, è abbastanza palese che la prima parola è un verbo e la seconda un nome; ovvero (dal punto di vista dell'analisi logica) predicato e complemento oggetto. Questa è la struttura dei parser più semplici, quelli per intenderci delle avventure di Scott

Adams o delle Mysterious Adventures che tanto mi hanno impegnato sul Commodore 64. Un sistema di interazione apparentemente tanto rozzo non ha impedito comunque la creazione di capolavori come The Count, Pirate Adventure e molti altri. Naturalmente il funzionamento vero e proprio del sistema (in questo caso l'apertura della porta) va oltre l'analisi sintattica (e cioè il lavoro del parser) dipendendo da altri fattori: la porta è chiusa a chiave? E' raggiungibile? Posso vederla? La modellazione di questi stati e del relativo comportamento è compito del programmatore, e nella maggior parte dei casi un malfunzionamento deriva da un errore nel modello e non certo nell'impossibilità, da parte del riconoscitore sintattico, di interpretare una semplice frase come quella indicata. Qui si entra nel dominio della semantica o, appunto, nella modellazione del mondo.

Naturalmente il fatto che un parser così semplice sia (stato) sufficiente a scrivere un'avventura anche ottima non significa che non si possa fare di meglio: oggi è possibile usare complementi di mezzo, di luogo,



Pur essendo una delle prime avventure sviluppate, il parser di The Hobbit (qui nella versione lussuosa su due dischi di C64, con grafica migliorata e ottima musica) permetteva di parlare con gli altri personaggi e dare loro ordini che venivano interpretati correttamente.



Questa è la schermata iniziale di The Golden Baton, una delle "Mysterious Adventures" più famose. Il loro parser, così come quello delle famosissime avventure di Scott Adams, poteva riconoscere solo comandi nel semplice formato predicato+oggetto.

rivolgersi direttamente ai personaggi e così via. Sistemi di authoring come TADS, Hugo e Inform forniscono al programmatore una grammatica completa pronta per essere usata, con tanto di parser, librerie di funzioni e molto altro. Oggi è possibile utilizzare con successo comandi come "uccidi il troll grasso con la mannaia" ma anche "metti il sacco sul tavolo" e addirittura "prendi dal sacco giallo tutti gli oggetti tranne la torta e il panpepato". A ognuno di questi costrutti corrisponde una particolare struttura sintattica, che associa ai predicati degli altri oggetti che possono essere poi usati dall'autore per programmare il comportamento del sistema. In effetti, la possibilità di riconoscere comandi complessi non è appannaggio esclusivo delle avventure "moderne" (intendendo con questo termini i titoli della Infocom e successivi): ricordo che The Hobbit, l'avventura della Melbourne House ispirata all'omonimo romanzo, permetteva di dare ai personaggi ordini precisi che venivano - se possibile - eseguiti alla lettera. In effetti, quando l'ho giocata tanti anni fa, per sfuggire alla prigione

dei goblin non ero semplicemente salito sulle spalle di Gandalf come tutti, ma avevo scovato una serie lunghissima di comandi indiretti che facevano sì che lo stregone uscisse da un buco sul soffitto, facesse un lungo giro e aprisse la porta dall'esterno!

Ma tornando a noi, e trascurando per un attimo i miei preziosi ricordi di avventuriero infante, abbiamo visto che i sistemi moderni permettono di esprimere comandi oltremodo complessi. Questo non toglie che sia ancora possibile vedere errori come questi:

> APRI LA PORTA

Non la vedo qui.

> APRI IL PORTONE

Ok, aperto.

Evidentemente questo non va affatto bene, soprattutto se nella descrizione della stanza il passaggio viene indicato come “porta” e non come portone! Ma cosa c'entra il parser in questo caso?

Assolutamente nulla. Quello che manca qui è un semplice sinonimo: come sicuramente saprete, è buona regola definire sempre ogni oggetto (e in particolare quelli fondamentali per l'avventura) con più sinonimi, in modo da minimizzare l'occorrenza di errori di questo tipo. Non è un compito molto difficile, e tutti i maggiori linguaggi di authoring permettono di farlo con un minimo sforzo. Nell'ultimo caso qui sopra, quindi, l'errore sta nel fatto che l'autore dell'avventura non ha definito un modello di mondo abbastanza ricco. Ma questo non è certo l'unico esempio di possibile errore di modellazione, anche se è probabilmente il più diffuso (e anche quello più stupido, perché facile da evitare).

Questo è un punto molto delicato: quando ci si lamenta dell'incomprensione del sistema, o dell'errato funzionamento di qualche comando, bisogna chiedersi se l'errore è nel parser o nel “world model”, come si dice. Al primo caso corrispondono

>LOOK IN THE GLASS JARS

You notice that each jar contains a pair of false vampire teeth.

>TAKE THE VAMPIRE TEETH

You would have to open the jar to do that.

>OPEN THE JAR

You're not holding the glass jar.

>TAKE THE GLASS JAR

"Please don't touch the exhibits," Spencer says. "Many of them are very old and fragile."

>LOOK AT SPENCER

She is wearing a navy blue jacket and skirt with a cream-colored blouse. You assume that this is the museum uniform.

>ASK SPENCER AOBUT THE PENDULUM

(I don't know the word "aobut".)

Un esempio di trascrizione da Moonmist, un'avventura Infocom: notate l'uso del contenitore e la “domanda” finale espressa in modo indiretto.

solo ed esclusivamente gli errori puramente “grammaticali”; tutti gli altri sono da imputare al modello del mondo. Il problema è che modellare un mondo più o meno realistico è un affare complicato: pensate solo che quasi tutte le avventure prevedono l'esistenza di contenitori, supporter (cioè contenitori “aperti” come tavoli o sedie), oggetti trasparenti, buio eccetera. Ebbene, che cosa succede se si cerca di aprire un contenitore al buio? E se si chiude una fonte di luce all'interno di un contenitore opaco? E se quest'ultimo è trasparente? Forse l'autore non si dà pena di considerare tutte le combinazioni, ma potete star certi che al suo posto lo faranno i giocatori, e sarà meglio che il sistema risponda sempre in modo adeguato! E non abbiamo ancora considerato il fatto che un oggetto potrebbe essere visibile e non raggiungibile, una cosa ancora più difficile da modellare perché in generale, a differenza delle precedenti, non viene supportata automaticamente dalle librerie. Ricordo che l'autore della famosa avventura gotica *Anchorhead*, Micheal Gentry, ha raccontato che una delle cose più difficili dal punto di vista tecnico era stato impedire al giocatore di raggiungere un'alta finestra finché non avesse spostato un cassonetto sul quale salire.

Non a caso alcuni concetti particolarmente sfuggenti sono noti come problemi di modellazione quasi insolubili, e generazioni di autori si sono scervellati (per lo più inutilmente) per risolverli: i due più famosi sono corde che si comportano realisticamente (ad esempio trascinando dietro di sé gli oggetti legati) e i liquidi.

Per concludere, questo piccolo articolo ha voluto gettare un barlume di luce su uno degli aspetti più importanti dell'IF Authoring, e spero che sarà utile agli autori, ai beta tester e, perché no, anche ai giocatori. E ora il compito a casa: programmate un sacco trasparente con una candela dentro, posto sopra un alto ripiano che si può raggiungere solo calandosi con una corda in un pozzo buio...

Come ben sanno
quelli che si occupano di
linguaggi artificiali, il termine
'parser' si può tradurre in
analizzatore sintattico.



Ronf!
ZZZzzzzzzzzzzzzzzzz...

The Woods are Dark

Di Roberto Grassi

Ho deciso di giocare a questo gioco per due motivi: volevo provare un gioco scritto con *Adrift* e volevo un'ambientazione horror / thriller.

Sono felice di dirvi che questo lavoro di *Cannibal* ha soddisfatto in pieno le mie aspettative, perchè è un'avventura in solitaria (non ci sono NPC¹, nel senso stretto del termine) ambientata nel cottage abbandonato di una foresta sulla costa irlandese.

La lunga introduzione, ben scritta ma non saltabile, fa entrare immediatamente nel vivo del gioco: un

brutale assassinio è stato commesso molti anni prima nella zona. Drew Doherty, impazzito, aveva fatto a pezzi la sua famiglia nel cottage dove vivevano, servendosi di un machete. Il protagonista, che all'epoca dei fatti era adolescente, ricorda con vago terrore i suoi tentativi successivi, insieme ad altri 5 amici fra cui Catherine, Stephen e Mary, di andare ad investigare nel luogo in cui era avvenuto il fatto di sangue. Ma due ragazzi del gruppo dei 6, Siobhan e Tommy, si erano l'una dispersa e l'altro impazzito dopo un'escursione andata male. Così, avevano stretto un patto di non andare mai più nella foresta a curiosare in quel cottage maledetto. Finchè, 5 anni dopo... il patto è stato spezzato. Stephen e Catherine, ormai diciottenni decidono di andare a passare la notte nel cottage maledetto. "Eravamo ragazzini... Avevamo solo

1) Acronimo di Non Player Character: sono sostanzialmente tutti i personaggi dell'avventura ad esclusione del giocatore.



13 anni... Ci andremo domani, quando ricorre l'anniversario del massacro." Stephen e Catherine non ritornano da quella infelice scampagnata, e il gioco comincia da questo punto. In un'atmosfera lugubre, il protagonista parte per scoprire cosa è successo ai suoi amici e, ancora peggio, per fare luce su quell'orribile massacro avvenuto tanti anni prima. Il clichè è abusato (la casa abbandonata e buia che nasconde un segreto innominabile), ma sempre valido se sviluppato in maniera affascinante e coerente. E Cannibal ha sicuramente lavorato bene su questi aspetti: la storia è molto ben scritta e anche gli enigmi sono "logici" (per quanto lo possano essere gli enigmi di una casa 'stregata').

La storia è lineare ed entusiasmante, e a tratti fa davvero tenere con il fiato sospeso. È un vero peccato la sostanziale assenza degli NPC, dato che le uniche interazioni con essi avvengono mediante apparizioni ed

eventi non gestibili dall'utente, ma va comunque bene così. Una cattiva implementazione di questi ultimi avrebbe probabilmente rovinato la bella e lineare implementazione. Qualche piccola caduta di tono nel finale, in cui bisogna fare qualche azione non perfettamente logica, rovina leggermente questo bel gioco che consiglio comunque a tutti.

THE WOODS ARE DARK

Autore: Cannibal

Genere: Horror

Data: 2002

Pro: Ambientazione, sceneggiatura, linearità degli enigmi, semplicità ed intuitività.

Contro: Finale affrettato e poco logico, mancanza degli NPC.

Scarica da IF-Archive



Kazan

Di Luca Bertaiola

Le Avventure Testuali sono da quattro anni a questa parte uno dei miei passatempi preferiti, tuttavia chi mi conosce bene sa che di avventure ne ho finite ben poche (si contano sulla punta delle dita). Il motivo è presto detto: la maggior parte (ma non tutte) delle avventure testuali italiane non mi piace, e giocare a qualcosa che non piace è veramente difficile, non credete? Potrei scrivere ancora molte righe su cosa preferisco e cosa no, ma lo spazio è tiranno e questa è pur sempre la recensione di un'"Italian Fiction" (così le chiamo io), e vedrò quindi di tagliare corto.



Dannato gatto in Kazan, quanto m'ha fatto disperare...

L'AVVENTURA

Questa noiosa premessa è servita solamente ad introdurre Kazan, la fuga digitale di Francesco Cordella, che rappresenta per me una parte di quelle avventure testuali italiane ben fatte. L'avventura viene introdotta da un

articolo di giornale e da un'introduzione che spiega fin da subito lo scopo del gioco (niente di originale). Cordella ha quindi puntato su altri effetti speciali per invogliare il giocatore a concludere il gioco, primo fra tutti il background: la storia potrebbe benissimo reggere in piedi dopo aver letto l'introduzione del gioco, ma è qui che entra in campo il talento del programmatore: ogni volta che si risolve un enigma chiave, il gioco viene interrotto da un intermezzo testuale che spiega i retroscena dell'oggetto o della persona con la quale si è appena interagita, e questi stacchi non fanno altro che aumentare i retroscena dell'avventura incrementando di fatto la curiosità del giocatore, che si vede intrappolato in un meccanismo micidiale (se fate caso, questo non succede nella maggior parte delle avventure nostrane, perché è nostra abitudine dare alla trama un inizio e una fine tralasciando tutto quello che fa brodo). Altro elemento a favore è la narrazione: lo stile di Cordella sembra quasi inconfondibile; le similitudini con Flamel sotto questo aspetto sono molte e non facili da descrivere, ma è certo che il buon Francesco ci sa fare e nessuno lo ha mai messo in dubbio.

GLI ENIGMI

Essendo il gioco ambientato in un'unica stanza, sembra evidente che non può tenere impegnato il giocatore per molto tempo, e gli enigmi non aiutano di certo ad allungare la longevità dell'avventura stessa (anche se almeno un paio vi metteranno alla dura prova). Ma chi ha mai detto che un'avventura testuale per essere bella

Recensioni

deve essere anche lunga? Ebbene l'ho affermato io tempo addietro, ma ora ho cambiato idea perché stolto non sono e reputo Kazan una bella esperienza da provare assolutamente, in attesa di tempi migliori per l'Interactive Fiction Italiana.

KAZAN

Autore: Francesco Cordella

Genere: Noir

Data: 2002

Pro: La trama e' semplice ma avvincente, gli enigmi sono ben equilibrati.

Contro: E'un po' corto, ma del resto l'avventura si svolge in una sola stanza.

Scarica da IFItalia



Narcolepsy

Di Paolo Perrotta

Narcolepsy è il nuovo gioco di Adam Cadre, uno dei mostri sacri della comunità IF, autore di capolavori come *Varicella* e *Photopia*. In questa recensione parlerò prima dei notevoli difetti di *Narcolepsy* e poi degli ancora più notevoli pregi. Eviterò gli spoiler, ma ovviamente farò dei commenti sulla struttura generale del gioco.

Visto che *Narcolepsy* è uscito negli ultimi giorni del 2003 praticamente senza preavviso, mi aspettavo al massimo un raccontino breve e lineare tipo *Shrapnel*. Invece ci ho passato sopra quasi sette ore. Per finirlo una volta basta probabilmente un'oretta o due, ma se ci si mette in testa di esplorare buona parte dei possibili percorsi allora è meglio prepararsi prima qualcosa da mangiare.

Il protagonista del gioco è un giovanotto americano che soffre di narcolessia, una malattia che lo addormenta all'improvviso nelle situazioni più impensate. Mentre dorme, il poveretto vive brevi sequenze di sogno. I "sogni" sono stati scritti dai più bei nomi della comunità IF, ma questo non toglie che, con un paio di eccezioni, siano poco più che brevi intermezzi moderatamente interattivi senza particolare interesse. Nel complesso, sembrano più che altro un "gimmick", oltre che un modo per coinvolgere il gotha dell'IF e mettere un po' di nomi importanti in cartellone. Anche il meccanismo della narcolessia, che sembra a prima vista fondamentale, non mi ha del tutto



convinto. Mentre alcune delle trame disponibili nel gioco lo sfruttano a fondo, in altre mi sembra più che altro un modo comodo per trascinare il giocatore attraverso una serie di scenette isolate, tirandolo per il naso e addormentandolo tatticamente quando è tempo di cambiare sequenza. Il gioco è allo stesso tempo, su due livelli diversi, molto lineare e molto "parallelo". A livello di trama c'è da perdersi: *Narcolepsy* contiene diverse storie così distinte da sembrare quasi giochi diversi, e ciascuna storia ha almeno quattro o cinque possibili finali (è praticamente essenziale rigiocarlo, per vedere se non tutti i finali almeno le storie principali). Spesso, come in altri giochi di Cadre, ho avuto però la

sensazione di essere un semplice spettatore di una vicenda che procedeva senza di me. L'interattività è molto bassa, anche se superiore a quella davvero minima di *Photopia* o di *Shrapnel*. Le uniche scelte sono concentrate all'inizio (quando si decide quale "trama" seguire, tra l'altro attraverso un meccanismo arbitrario e senza rendersene conto) e alla fine

(quando si seleziona, più o meno a caso, tra i diversi finali). La cosa peggiore è stata la sensazione di dover gironzolare a caso per la mappa, visitando più volte ciascuna locazione, fino a trovare la "locazione giusta" che, senza alcun motivo razionale, mi premiasse con una breve scenetta; dopodiché ricominciavo a girare a caso.

Finora mi rendo conto di aver scritto quasi esclusivamente commenti negativi. L'ultimo, e poi smetto:

l'interfaccia utente, anche se decisamente originale (con il testo, cursore compreso, diviso in due sezioni quasi indipendenti), mi ha fatto l'effetto di una sperimentazione un po' fine a sé stessa. Ma ammetto che per alcune cose, come il dialogo con i personaggi, funziona molto bene.

A questo punto potrei dare l'idea che Narcolepsy non mi sia piaciuto. Niente di più lontano dal vero. Questo è sicuramente uno dei due o tre giochi del 2003, se non proprio il migliore (Slouching Towards Bedlam resta un forte concorrente). Mi aspetto che faccia incetta di Xyzzy Awards, come è ormai consuetudine nei giochi di Cadre. E' stato un piccolo e inatteso regalo, più o meno per gli stessi motivi per cui lo sono stati gli altri giochi dello stesso autore: il protagonista è degno del Grande Lebowski, la prosa è fantastica come al solito e il suo umorismo beffardo mi ha fatto spesso ridere di gusto. L'ambientazione, che durante le prime mosse potrebbe sembrare realistica, si disintegra presto in un caleidoscopio "pulp" assolutamente delirante. Se amate, per modo di dire, le invasioni aliene e gli scienziati pazzi, non potrete che godere.

Attenzione: il gioco è letteralmente inzeppato di americanismi slang (N.d.R., E' un termine riferito a quei vocaboli dialettali americani e/o inglesi che non trovate nei normali dizionari delle rispettive lingue.) e di riferimenti di ogni tipo alla cultura americana e alla comunità IF. Io credo di aver colto sì e no un quinto delle citazioni, e non ho mai incontrato così tanti termini sconosciuti a me e al mio vocabolario di inglese in un'avventura testuale. Ma mi è rimasto abbastanza materiale umoristico per farmi

parecchie risate, e quello che non ho capito non mi ha affatto guastato il piacere di finire questo gioiello. Cadre resta di gran lunga il mio autore preferito, e Narcolepsy è uno dei suoi pochi giochi "grandi". Va ad aggiungersi a Photopia, Varicella e Interstate Zero, e non sfigura affatto in così augusta compagnia. Sono molto contento di averlo giocato.

Un consiglio: non abbiate fretta di vedere subito tutte le trame. Una volta finito il gioco, lasciatelo e ritornateci sopra a mente più fresca. Io ho fatto l'errore di giocarlo a ripetizione, "volando" attraverso l'ultima trama solo per scoprire come andava a finire. Un vero spreco, considerato che di giochi così ne escono molto pochi.

Narcolepsy

Autore: Adam Cadre

Genere: Surreale

Data: 2003

Pro: Splendida prosa, umorismo cinico, personaggi esilaranti, più intrecci (tutti deliranti), quasi venti finali possibili, ben implementato, adatto ai principianti. E poi lo ha scritto Cadre, quindi non si può non giocare. La trama è semplice ma avvincente, gli enigmi sono ben equilibrati.

Contro: Storia frammentaria, poca interattività, interfaccia originale ma discutibile, molto legato alla cultura USA..

Scarica dal sito di Cadre.

Intervista a Bonaventura di Bello

Di Giovanni Riccardi

Quando Paolo Lucchesi mi scrisse per chiedermi se potevo intervistarmi per il primo numero di Terra D'IF fui colto veramente alla sprovvista. Sinceramente non mi aspettavo di essere intervistato da qualsivoglia persona per qualsivoglia motivo. Evidentemente - ho pensato poi - il mio lavoro su INFIT ha lasciato qualche segno e nemmeno me ne sono accorto. Qualche giorno dopo rispondevo alle domande che Paolo mi aveva inviato via e-mail, e una delle sere successive approfondivamo alcuni argomenti via Chat su #if, ma nella mia mente ero sempre poco convinto dell'intervista, da una parte non reputandomi così importante e dall'altra essendo un po' intimorito da questa "esposizione" anche se limitata al mondo dell'IF italiana. Sono un po' schivo di carattere e di solito preferisco stare dietro le quinte piuttosto che sul palcoscenico. Il mio lavoro su INFIT è un po' questo: io preparo la scena (le librerie) mentre sono gli autori di avventure testuali a calcarla ogni volta che presentano una nuova creazione realizzata con esse. Appena finita l'intervista, ho pensato che dovevo in qualche modo rimediare. Cavolo - mi sono detto tra me e me - sul primo numero della prima fanzine italiana di IF non posso esserci io come protagonista dell'intervista. Ci vuole qualcuno più importante, qualcuno che ha lasciato veramente il segno.

La scelta della persona da intervistare non è stata, devo dire, molto difficile. Conosco Bonaventura di Bello da quasi due anni, da quella famosa "cena

avventurosa" organizzata da noi avventurieri dell'area romana, ben raccontata da Francesco Cordella e ho la fortuna di collaborare con alcune riviste da lui dirette. Quindi la scelta è stata in qualche modo "obbligata", anche se quest'obbligo si è poi rivelato un vantaggio. Con Bonaventura non è raro fermarci a parlare di avventure testuali ogni volta che vado da lui in redazione. Lo aggiorno sulla situazione, che lui per motivi di lavoro non riesce a seguire, e so quali sono le sue idee sui vari argomenti quindi in un certo senso sapevo già quali domande fargli e anche come avrebbe risposto, a dirla tutta.

L'avventura con le avventure di Bonaventura di Bello comincia nei primi anni '80. Chi non conosce questo personaggio sappia che è stato il più prolifico autore italiano (una settantina di titoli all'attivo) e le sue creazioni vennero pubblicate in edicola su riviste "specializzate" come Explorer e Viking (le riviste e i giochi sono ancora disponibili grazie al Progetto Lazzaro). Vi consiglio anche di leggere la storia raccontata da Bonaventura stesso sul come e perché è rimasto coinvolto nella sua splendida avventura.

D: Ciao Bonaventura. Molti di noi sanno tutto di te come autore di avventure, ma molto poco sul resto. Dove sei nato? Di cosa ti sei occupato dopo la fine del tuo lavoro di programmatore di avventure? E di cosa ti occupi adesso?

R: Sono nato e cresciuto in un (fin troppo) tranquillo paesino di provincia del Cilento (oggi parco nazionale), in Campania, non molto lontano dalle località turistiche di Palinuro e Marina di Camerota. Dopo

la mia "avventura con le avventure" sono passato alla direzione di riviste dedicate ai videogiochi, cominciando con "Zzap!" e proseguendo poi con "The Games Machine" (quest'ultima ancora in pubblicazione, anche se non più diretta da me ormai da lungo tempo) e, negli anni, con riviste di informatica e pubblicazioni multimediali. Attualmente dirigo (da 2 anni) la redazione informatica di Play Press Publishing, nota casa editrice romana con una decina di riviste di informatica all'attivo.

D: Sappiamo come sei rimasto coinvolto nella programmazione delle avventure. Puoi raccontarci come è nata la tua prima avventura? Come si intitolava?

R: La mia prima avventura si intitolava "Dimensione sconosciuta", ed è nata dall'ispirazione che aveva prodotto su di me l'esperienza di gioco con "Adventure A - Planet of Death", un'avventura solo-testo della Artic Computing (ne parlo sulla mia pagina Web dedicata alle avventure). E' stata più che altro un esperimento di utilizzo del sistema di sviluppo che poi avrei utilizzato su Commodore 64 e Spectrum per tutte le mie altre avventure, e che avrei poi ricreato in BASIC su MSX adattando il famoso "modulo" di Enrico Colombini.

D: A proposito di Colombini, se non sbaglio in una delle "cene avventurose" hai raccontato un



Bonaventura alle prese con le avventure testuali.

curioso aneddoto circa i tuoi contatti con lui. Puoi parlarcene? Se non sbaglio riguardava la conversione del suo Modulo Base nel sistema di The Quill che tu usavi sull'MSX...

R: Beh, è un po' imbarazzante (anche a distanza di tanti anni) ma posso rivelarlo. In effetti, preso dalla foga giovanile, dopo una notte intera spesa su una delle sue routine BASIC non ho resistito e gli ho telefonato la mattina abbastanza presto... solo per scoprire dalla sua voce assonnata e (bontà sua) leggermente seccata che era domenica, ma e' stato così gentile (e clemente) da non mandarmi al diavolo e, anzi, da chiedermi cortesemente di richiamarlo dopo qualche ora, quando avrebbe avuto maggiore lucidità.

D: Per quanto tempo hai programmato avventure professionalmente? Quante ne hai realizzate? C'è qualche titolo a cui sei più affezionato?

R: Il mio lavoro (beh, non mi sento di chiamarlo veramente "lavoro"... spesso

era un divertimento fuori da ogni immaginazione!) con le avventure è durato circa un anno, e ne ho create 74 (se le memoria non mi inganna), distribuite poi in varie versioni su C64, Spectrum ed MSX. Ovviamente, oltre al primo titolo (Amos Newton - "Alieno in fuga", biecamente rinominata "E.T. in Action" dall'editore), ricordo con particolare affetto "L'occhio del condor" (in 2 parti).

D: Come creavi le tue avventure? Puoi raccontarci come nascevano? Pensavi prima alla storia e all'ambientazione e poi inserivi gli enigmi oppure tutto era creato insieme nello stesso momento?

R: Prima di tutto decidevo il genere (fantasy, fantascienza, guerra, mitologia, western, horror, ecc.). Per ogni genere avevo un personaggio/protagonista che sarebbe stato impersonato dal giocatore nell'avventura. A questo punto decidevo l'obiettivo del gioco e cominciavo a delineare, mentalmente, l'ambientazione e la scenografia. Durante questa prima fase nascevano gli enigmi principali, che sarebbero poi stati affiancati da tutti gli altri (oggetti e combinazioni di oggetto-azione) durante la stesura della mappa in prima bozza, dove avrei definito anche tutti i luoghi e i collegamenti fra gli stessi. Naturalmente, a tutto ciò seguiva l'editing nel sistema di sviluppo e il debugging.

D: Da cosa prendevi ispirazione per le tue avventure? Fumetti, cinema o letteratura?

R: Un po' di tutto, ma sicuramente devo molto alla mia passione sfrenata

per la lettura, che dall'infanzia all'adolescenza mi ha fatto "divorare" centinaia di libri e migliaia di fumetti, senza sosta. Poi, il gioco delle associazioni di idee ha fatto il resto, insieme a un pizzico di sana creatività, ovviamente.

D: C'è qualche avventura che è rimasta nel cassetto e non hai potuto realizzare? Puoi parlarcene?

R: Beh, a parte "Dimensione sconosciuta" che è apparsa solo in versione Spectrum e che vorrei rifare (magari ampliandola) per più piattaforme (sto pensando a Python oppure a un parser specifico, come Inform), in realtà ci sono rimaste tre avventure proposte a suo tempo da un mio collaboratore per il numero di Explorer che non è mai uscito (quello che avrebbe seguito l'ultimo, per intenderci). Si tratta di "Sorsi di terrore" (una storia di horror e di



Bonaventura in netta crisi d'astinenza da IF

magia), "New Pasqua" (un'avventura di fantascienza ambientata sull'isola di Pasqua) e una terza di cui non ricordo il titolo (un thriller di fantascienza). Ho ancora in qualche scaffale della mia biblioteca le mappe, gli schizzi della grafica e gli appunti per lo schema di gioco.

D: Hai mai pensato in tutti questi anni di riprendere a programmare avventure anche solo per hobby e passione?

R: Come avrai capito dalla risposta precedente, la risposta è affermativa. In ogni caso qualche anno fa, quando l'Amiga era ancora in voga, avevo comprato un Amiga 2000 e stavo ricreando il sistema di sviluppo usando AMOS BASIC. In seguito, dopo l'affermazione della piattaforma PC ho seguito il mondo informatico solo da un punto di vista giornalistico, dedicandomi più che altro a realizzare riviste sull'argomento. Nel corso degli anni, ovviamente, la voglia di rimettermi al lavoro sulle avventure, e attualmente sono rimasto affascinato dal linguaggio Python, quindi non escludo una prossima sperimentazione su questo o su altri sistemi di sviluppo, Inform compreso. Potrebbe essere l'occasione buona per riconvertire la mia prima avventura o dare vita alle ultime tre. Tempo permettendo, ovviamente.

D: Da un po' di tempo le tue avventure sono di nuovo disponibili grazie agli emulatori e al sito del Progetto Lazzaro il cui principale artefice è stato Simone "Sauron" Di Conza. Il sito si propone di dare nuova vita alle tue avventure degli anni '80 e in generale a tutti i titoli

pubblicati in quegli anni. Sei stato contattato da Sauron? Hai partecipato in qualche modo alla realizzazione del progetto? Hai fornito materiale?

R: Non c'è stato bisogno di fornire materiale (grazie all'apporto esistente da parte dei molti appassionati), ma solo informazioni e, naturalmente, l'autorizzazione mia e dell'editore. Sauron è stato comunque gentilissimo, e come sai siamo anche riusciti a incontrarci di persona, dopo tanti anni.

D: Visto che ora sono io che mi occupo del sito, hai in mente qualche cosa per renderlo più interessante? Come vorresti che fosse realizzato un sito del genere?

R: Sicuramente una sezione sugli schemi di gioco delle avventure, qualcosa di "storico" sulle avventure testuali in inglese delle serie più famose, e così via. Questa seconda idea, a meno che non ci si voglia limitare alle avventure in italiano, naturalmente. Poi, lascerei comunque spazio a proposte e suggerimenti del pubblico di appassionati, giusto?

D: Segui ancora regolarmente il mondo delle avventure testuali? Hai giocato recentemente a qualcosa?

R: Purtroppo no. E' davvero da tanto tempo che non mi "perdo" in una bella avventura testuale. Purtroppo da molto tempo gli impegni familiari e professionali mi hanno rubato tutto il tempo libero, e ho rinunciato a piaceri come la lettura di romanzi e, appunto, il gioco delle AT. Spero di rifarmi, prima o poi.

D: Cosa ne pensi della situazione dell'IF attuale?

R: Purtroppo ho seguito solo in parte gli sviluppi dell'IF degli ultimi anni, un po' sbirciando nei gruppi di discussione, un po' consultando i vari siti. Troppo poco per poter esprimere un vero e proprio parere. Posso, però, esprimere la speranza che l'IF resti sempre un tema di interesse per molte persone.

D: In quest'ultimo periodo, soprattutto qui da noi in Italia, c'è stata una diatriba tra i fautori di avventure "vecchio stile" fatte tutte di enigmi e racconti interattivi in cui la trama e lo sviluppo narrativo (e anche la scrittura) sono in primo piano. Hai qualche preferenza tra questi due "generi"? Esiste secondo te una buona via mezzo che metta d'accordo tutti?

R: E' difficile decidere, anche se devo confessare che l'utilizzo di uno stile "troppo narrativo" non sempre è gradito quando si gioca a un'avventura. Basti pensare alla possibilità di escludere il "verbose mode" nei giochi Infocom, oppure a come la descrizione di una "stanza" diventava sintetica dopo la prima visita nei giochi della Adventure International e in molti altri. Secondo me il giocatore deve concentrarsi sugli enigmi e sulla trama, con la possibilità di ottenere appunto una descrizione dettagliata e "romanzata" di luoghi, oggetti ed eventi solo la prima volta che incorre in essi.

D: Secondo te c'è ancora mercato per l'IF? C'è un modo che potrebbe favorirne la diffusione e allo stesso

tempo creare un nuovo mercato?

R: Forse più che un "mercato" c'è una possibilità di diffusione nell'Open Source, almeno per ora. Poi, questo potrebbe portare a un vero e proprio fenomeno commerciale, magari sui cellulari e sui palmari, oppure su Web. Naturalmente le avventure rigorosamente testuali non hanno molte possibilità... Forse qualcosa "a fumetti", o magari accompagnata da disegni vettoriali, come quelli di Macromedia Flash. Chissà....



Un sentito ringraziamento a Bonaventura da parte di tutta la comunità delle if italiana per la sua disponibilità. A tutti i lettori che non lo hanno già fatto si consiglia caldamente di visitare il suo sito personale e quello del Progetto Lazzaro.

Milites

Di Michele Rocchetta

Jurgen trasalì balzando immediatamente dallo stato di sonno a quello della veglia attenta.

Una specie di istinto animale gli impose l'immobilità assoluta, nell'attesa di percepire nuovamente il cambiamento ambientale che lo aveva destato.

I suoi occhi si stavano lentamente abituando all'oscurità.

Diede un'occhiata veloce alla vistosa fasciatura che portava all'avambraccio destro, tutta sporca di sangue. Non gli faceva male, era già da tempo che non gli faceva più male, quasi non ricordava quando la ferita era stata una presenza dolorosa.

Non si azzardava a togliere le fasce "Aspetterò il prossimo passaggio del medico. Lui mi dirà se posso togliere questa dannata garza", pensò.

Sulla spalla destra era appoggiata la pesante canna forata della mitragliatrice MG.

Dopo gli scontri degli ultimi giorni Jurgen, perduto il contatto con la sua unità, aveva trovato rifugio nell'angolo di quella casa diroccata. Riparato dal vento e dalle intemperie da assi di legno accatastate aveva deciso di tenere quella postazione.

Attraverso il muro sbrecciato poteva coprire una vasta porzione della strada sottostante, ora talmente immersa nel buio da risultare difficilmente percettibile.

Aveva trovato una buona posizione. Tanto valeva tenerla fino a che qualcuno non fosse passato a portargli il cambio.

- Nazista! Sei ancora vivo?

La voce proveniva da qualche parte davanti a Jurgen. Il caporale tedesco si sollevò leggermente per sbirciare sopra i mattoni pericolanti del suo riparo.

- Forza bastardo. Rispondi. Non voglio ammazzarti ora... forse domani ti farò saltare la testa... ora voglio fare due chiacchiere...

La voce che lo chiamava parlava una lingua strana, composta da vocaboli di tanti idiomi diversi. Sopra a tutte le parole, quale che fosse l'idioma cui appartenevano, spiccava il robusto accento russo, forse ucraino.

Non riusciva a vedere nulla.

- Come ti chiami? Franz? Quasi tutti i cani tedeschi si chiamano Franz... da ieri qualcuno in meno... ne ho sbudellati due giù nelle fogne. Forse rantolano ancora...

Ancora silenzio mentre Jurgen cercava di ricordare qualcosa che gli sfuggiva.

- So che sei dietro quel muro brutto stronzo... ma forse sei già morto e io parlo come un demente da solo...

Jurgen non si fidava ancora, anche se cominciava a ricordare. I suoi ricordi sembravano materializzarsi attraverso una fitta nebbia. Immagini confuse, sensazioni caotiche. Scariche di emozioni. Però nulla di coerente.

Poi improvvisamente, un nome - Georgi...?

- Finalmente ti sei deciso! Cominciavo a pensare che qualche compagno ti avesse beccato! Allora Jurgen, non stai ancora incancrendo?

- Ho visto momenti peggiori... - rispose il tedesco ad alta voce - ...ma anche un mucchio di momenti migliori... - aggiunse con un sussurro passandosi faticosamente l'arma dalla spalla destra su quella sinistra.

- Ti andrebbe un goccio di buon

Il Racconto

liquore russo? Oppure voi checche prussiane bevete solo birra? - chiese Georgi.

Jurgen valutò per un attimo la proposta poi rispose - D'accordo. Posso darti in cambio un pezzo di pane.

- Il tuo pane nero? Mi credi davvero un subumano? No grazie, ne faccio volentieri a meno. Piuttosto, hai ancora qualche sigaretta?

Jurgen controllò nelle ampie tasche della sua giacca, sotto il pesante cappotto invernale, serrato sotto la gola da stracci malridotti presi chissà dove.

- Qualcuna. Sì, ne ho ancora.

- Siete fortunati voi tedeschi. Il Reich non vi fa mancare nulla. Non cercare di fottermi, però...

Jurgen si osservò la punta consumata e lacera degli stivali e sogghignò tra sé.

"Proprio vero. Nulla di veramente importante" si disse.

Sistemandosi meglio Jurgen poté scorgere il riparo di Georgi. Si trattava della cabina di guida di un grosso camion tedesco colpito dall'artiglieria. Il mezzo aveva perso il cassone nell'esplosione e la cabina era tutta annerita dal fuoco. Georgi aveva sistemato delle gomme e delle casse di munizioni vuote a coprire i vuoti lasciati dai vetri andati in frantumi.

Sotto la neve caduta abbondante il rifugio del russo appariva come un tumulo funerario.

Qualcosa volò via dal tetto della cabina e piombò a mezzo metro da Jurgen.

In un primo momento il tedesco si allarmò, poi mentre i suoi sensi attendevano che si verificasse un'esplosione, si rese conto che si trattava di una borraccia.

La aprì e se la portò alla bocca.



Il forte liquore russo gli scese in gola aprendosi la strada verso lo stomaco in un'ondata ardente, tanto forte da farlo lacrimare - Con cosa cazzo lo fate questa roba...? - sussurrò.

Jurgen rovesciò indietro la testa assaporando il calore che si diffondeva nel suo corpo rinfrancandolo non poco.

- Kamerad...? Ti ricordo che un baratto si dice tale se ad un "dare" corrisponde anche un "avere". Saremo comunisti, ma la dialettica storica non ci ha fatto dimenticare le basi del capitalismo.

Jurgen si riscosse quasi imbarazzato - Sì, certo, dannato malfidato. Ti metto due sigarette dentro alla custodia della borraccia. Attento che arriva!

Così dicendo mise le due sigarette dentro alla gavetta che fungeva da coperchio al tappo della borraccia, fissò il tutto con la cinghia di cuoio chiusa da una piccola fibbia e soppesò il tutto con la mano destra, preparandosi al lancio.

Notò in questo modo che si trattava di una borraccia tedesca. Preda bellica, sicuramente. Forse no, però... poteva essere frutto di un altro scambio.

Jurgen sorrise e lanciò il contenitore

Il Racconto

oltre la postazione di Georgi. Sentì il tonfo sordo della fiaschetta sulla neve. Sentì il rumore strisciato del russo che recuperava la propria merce. Passarono alcuni minuti in silenzio.

- Crucco... io non so cosa ci sia dentro queste sigarette, ma non si tratta sicuramente di tabacco, parola mia. Certo non voglio lamentarmi, è sempre meglio di quello che ci capita di fumare quando riusciamo a procurarci qualche sigaretta russa. Passarono alcuni minuti senza che nessuno dei due proferisse parola. Jurgén poteva quasi sentire il rumore prodotto da Georgi nell'aspirare il fumo denso.

- La guerra è uno schifo - decretò all'improvviso il russo.

- Davvero! - confermò il caporale tedesco - Non c'è nulla di eroico nel rimanere intrappolati in questa immensa città, sotto la neve, senza cibo, senza vestiti adatti. Contando le munizioni e cercando di dimenticare i volti dei commilitoni che soffrono per le ferite o perché non riescono più a muovere i piedi assiderati.

- E' la sacrosanta verità. Come fai a

dire al tuo compagno di branda che presto andrai con lui in licenza per conoscere sua sorella. Come fai a dirglielo mentre cerchi di raccogliere i suoi intestini che non hanno intenzione di tornare dentro il suo corpo, e riduci tutto ad una palla di neve, sangue e carne che nemmeno le tue lacrime riescono a scaldare.

Jurgén sentì distintamente il soldato russo singhiozzare.

- Georgi?

- Sì - rispose il russo con voce strozzata dopo qualche secondo.

- Quanti anni hai?

- Diciassette.

"Diciassette" valutò stupefatto Jurgén "cinque anni meno di me. Io alla sua età pensavo soltanto a giocare a calcio; la sua preoccupazione è di portare a casa la pelle".

- Non è giusto - dichiarò il tedesco - è una dannata, sporca fregatura, questa guerra!

- Tutte le guerre sono delle dannate, sporche fregature, lattanti!

La voce che li aveva interrotti era calata sui due come un'accetta.

- Cosa credete, di trovarvi, primi nella storia, a dover fare i conti con la morte, con il gelo, la fame, gli stenti? Siete soldati e il vostro compito è combattere. Non porvi domande. A porre domande ci pensano abbastanza i filosofi.

Di nuovo il silenzio pervase l'oscurità per qualche minuto.

- I filosofi pongono domande - riprese lo sconosciuto, celato nelle tenebre - ma non vi sanno dare delle risposte sulle quali fare conto. A me basta sapere con precisione dove si trovi Roma rispetto a me. Al qui presente Servilio basta sapere che l'acqua che sta bevendo non è avvelenata e che il suo comandante ha scelto con cura il



terreno di battaglia. Tutto il resto non conta.

- Ma... - cercò di intervenire Jurgen.

- Da dove veniamo? Dove andiamo? Chi ci ha creati? Dove va la nostra anima dopo la morte? Perché siamo qui? - recitò in falsetto Servilio per poi riprendere rapidamente la sua tonalità da tenore - Sono tutte domande da pederasti greci. So sempre da quale castrum esco la mattina. Ho sempre ben chiaro in che direzione mi muovo. Conosco mia madre e sono certo dei miei fratelli e sorelle. La mia anima rimarrà sopra il focolare assieme a quella dei miei avi, in compagnia dei mani e dei penati. Infine ho chiara coscienza del motivo per cui sono al mondo: combattere per Roma e per il mio comandante, arricchire in denari e gloria e, soprattutto, tramandare il mio nome. Ogni altro dubbio lo lascio agli aruspici e alla loro arte da macellai.

- Ma chi cazzo sei!? - Georgi fece scattare il pesante otturatore del suo mitra.

- Riponi la tua arma, giovane guerriero, e muta la tua domanda, perché i tuoi sensi ti ingannano - la voce del centurione aveva perso il tono imperioso e si era venata di amarezza.

- La giusta domanda sarebbe: chi non sei più, in realtà.

- Ebbene...? - intervenne Jurgen.

- Ebbene il mio nome è Quinto Servilio, ero centurione primo pilo della XIX legione di stanza oltre le rive del Reno, nel territorio dei Germani, i tuoi avi, soldato. Mi ero guadagnato il mio grado combattendo lungo il limes dell'impero che in quel tempo era guidato dal grande Augusto. Ero un veterano di tante battaglie e come tale un ottimo soldato; lo dico senza arroganza, so di esserlo stato.

La voce dell'uomo che era apparso ai due militari nella notte aveva una cadenza ipnotica, rilassante.

Non proveniva da nessuna parte, e pareva sgorgare dappertutto. Parlava una lingua che non si poteva conoscere eppure era conosciuta.

Usciva dalle viscere e dal cervello. Nasceva dal profondo ma echeggiava, come rimbalzando, tra i muri spaccati dalle esplosioni.

Non parole, immagini.

Non discorsi e concetti ma sensazioni e visioni.

- Nell'anno 762 dalla fondazione della città la mia legione, assieme ad altre due, la XVII e la XVIII, venne mandata, al comando di Varo, a effettuare un giro per il territorio transrenano al fine di organizzare la raccolta delle imposte. Partimmo assieme ai carri delle masserizie e agli ausiliari, inoltrandoci in profondità nel territorio dei germani. Il clima non ci era favorevole, pioveva continuamente e i nostri soldati faticavano ad avanzare. I carri sprofondavano nel pantano e i legionari erano costretti a caricarsi i fardelli in spalla per sbloccarli. Faticavamo anche a costruire le fortificazioni, alla fine di ogni giornata, come era nostro uso.

Il vecchio centurione apparve dall'ombra, si sedette sopra un cumulo di macerie e sospirò profondamente, o almeno così sembrò ai due soldati che lentamente erano usciti dai loro ripari per riuscire ad ascoltare meglio il racconto.

Nella sua assoluta, totale, assurdità quell'incontro appariva del tutto normale.

- Esortato da una serie di informazioni che in seguito ci apparvero palesemente false, il nostro

comandante ci condusse all'interno della Selva Ercinia, un luogo assolutamente inadatto alla manovra dei reparti legionari. Improvvisamente fummo attaccati da nugoli di barbari che piombarono sulla nostra colonna come cavallette. Attaccavano e sparivano. Attaccavano e sparivano. Non ci davano il tempo di organizzarci e ogni volta ci colpivano nei punti più deboli della colonna. Sapevano come colpirci.

Il suo sguardo passò dal russo al tedesco e nuovamente al russo con una lentezza e in un silenzio che resero l'atmosfera ancor più spettrale, se fosse stato possibile.

- Incendiarono le nostre masserizie, e uccisero i soldati che si prodigavano per spegnere le fiamme. Continuarono a colpire e a colpire e colpire ancora, sempre nel momento giusto, sempre nel luogo più adatto. In quella foresta fitta come un canneto dove il nostro sguardo non poteva penetrare.

Ci fu uno sparo in lontananza che interruppe il racconto per un attimo solo.

- Al comando delle orde germaniche c'era un valente condottiero, un uomo che conosceva il suo nemico, cioè noi. Arminio, era il suo nome - precisò notando gli sguardi attenti dei due giovani.

- Arminio aveva combattuto per Roma. Poi per seguire il richiamo della sua gente aveva disertato e aveva impugnato la spada contro le nostre aquile. Aveva imparato bene la lezione, posso dirlo.

- Come finì? - chiese Georgi.

- Finì come doveva finire una avventura del genere. Fummo massacrati. Tre intere legioni. Quasi ventimila soldati, solo contando i cittadini romani, uccisi, smembrati,

dilaniati, in un modo che ancora mi porta le lacrime agli occhi. Le nostre aquile schiacciate nel fango, gli aquiliferi inchiodati agli alberi e scuoiati come vitelli. Legionari privati degli occhi lasciati a girare attorno sotto le sassaiole dei vincitori ebbri di sangue.

- E tu come te la sei cavata? - intervenne Jurgen.

- Io? Io ero già morto. Il giorno precedente. Ricordo ancora con precisione il momento. Il mio aquilifero era ridotto a mal partito. Aveva posto l'insegna contro un albero e ne faceva scudo con il corpo e con un troncone di pilum. Gridava come un pazzo. Invocava gli dei, invocava i suoi avi, invocava l'anima del grande Cesare. Ma nessun intervento divino poteva salvarci, ormai. Lo vidi in quelle condizioni e sbarazzatomi del mio avversario diretto corsi a difendere l'insegna. Mi affiancai a lui e, coperto il lato sinistro con lo scudo, cominciai a menare fendenti e a infliggere affondi con il mio gladio come un forsennato. Ero selvaggio, ero forte, ero impazzito alla vista della carneficina che si stava compiendo ai danni della mia legione.

Un altro sparo venne seguito da una raffica di schmeisser. Il centurione scosse la testa sconsolato.

- All'improvviso accadde tutto. Un colpo violento mi fece volare via l'elmo e mi ottenebrò la vista per un attimo. Quell'attimo mi fu fatale. Caddi a terra e i nemici mi furono addosso. L'ultima cosa che sentii in vita mia fu una fitta terrificante alle reni e qualcosa che mi mescolava le viscere all'interno. L'ultima cosa che vidi in vita mia fu lo sguardo incredulo dell'aquilifero mentre sentiva un nemico che, presolo alle spalle gli stava lacerando la gola

Il Racconto

con un morso.

Di nuovo ci fu solo il silenzio.

Il legionario si alzò e fece per andarsene.

- Aspetta! - lo richiamò Jurgén - Cosa accadde, dopo? E tu come fai ad essere qui? Se tu sei davvero qui...

- Cosa accadde dopo? Veramente non riesci ad immaginarlo?

Visto il gesto di diniego del tedesco il centurione riprese il racconto con lo sguardo fisso verso un punto lontano nell'oscurità - Non ci fu un vero dopo della battaglia. Io sentivo il mio spirito leggero volare sopra la carneficina che durò un altro intero giorno. Potevo osservare lo strazio dei miei compagni morti ed il tormento di inferi per coloro che non erano riusciti a morire, per coloro che invece di gettarsi sulla propria spada avevano continuato a combattere fino a quando non erano stati presi. Vivi.

L'uomo, o meglio il suo simulacro, si sedette nuovamente - Le torture più inimmaginabili le ho viste in quella selva, dove il sangue dei romani impregnava ogni cosa. Ho visto soldati smembrati e sbranati dai vincitori con una furia bestiale. Se fossi stato vivo mi sarei ucciso per non vedere più quelle scene. Purtroppo, anzi, fortunatamente ero già morto.

Il milite romano scosse la testa sconsolato - Gli inferi non hanno voluto la mia anima, il mio corpo non è stato cremato e i suoi brandelli sono sparsi in giro per le terre dei germani. Nessuno ha posto la mia effigie sul focolare e nessuno mi ricorda, la sera, ai bambini ansiosi di storie di eroi. Tutto quello che rappresentava il mio mondo era stato distrutto con le legioni di Varo nella selva Ercinia.

- Cosa resta di un uomo se non esiste mortale che possa ricordarlo? Dimmi

tedesco! Hai forse una risposta? E tu, giovane guerriero slavo? Sai rispondere a questa domanda? - la sua voce si fece rabbiosa - No! Nessuno di voi ha una risposta. Non potete averla, perché anche voi siete tra coloro che saranno dimenticati. Ancora non lo sapete, ma lo imparerete presto.

La pausa che fece il centurione fu tanto silenziosa da gelare quasi i pensieri nei due soldati.

- Ancora no, non potete saperlo. Ma i tuoi compagni, tedesco, alcuni di loro lo sanno. Le loro ossa riposano scarnificate nel rovente mare di sabbia della Cirenaica, traditi dalla vostra arte meccanica dopo aver abbandonato senz'acqua dei commilitoni italici sui sentieri del deserto.

Gli occhi neri del centurione trafiggevano Jurgén come baionette - Ho sentito i loro spiriti inquieti piangere e disperarsi sulle dune che non vogliono più abbandonare, per il loro gesto. Troppo tardi!

- Dovevano cercare di salvarsi!



Dovevano sfuggire al nemico per difendere il nostro Reich... - cercò di interloquire Jurgen.

- Ma quale Reich?! Il vostro ridicolo impero millenario? Cosa ne sapete voi dell'Impero? Voi che vi fate comandare da un pazzo genocida, la cui sifilide sta distruggendo non solo il suo cervello, ma anche la totalità del continente. Cosa portate, voi, di grande, per potervi definire degni di costruire un Impero? Il terrore. Questa è l'unica cosa che vi trascinate dietro nella vostra folle scorribanda sull'Europa. Terrore e sterminio e torture e pianti e odio e, soprattutto, sete di vendetta. Implacabile.

Improvvisamente si volse in direzione di Georgi dardeggiandolo con occhi di fiamma.

- Sento crescere in te la stima e l'orgoglio di appartenere ad una esperienza unica nella Storia. Quella che chiami dittatura del popolo.

Emise una risata beffeggiante.

- Bello, a dirsi... dittatura del popolo...

- Servilio vece una smorfia di esagerato compiacimento - Ma quale popolo? Coloro che chiamate Ucraini odiano i Russi, e molti di loro hanno mal celato una certa soddisfazione quando le orde germaniche sono avanzate dentro i confini del vostro impero popolare. Per convincere meglio i guerrieri poco volenterosi avete posto soldati a sparare su propri commilitoni quando questi fuggivano di fronte alle macchine blindate tedesche. Mi sembra una politica molto "popolare" questa. Davvero... Dove risiede la motivazione, l'ardore del guerriero, quando la scelta è morire sotto i colpi dei nemici oppure sotto quelli degli "amici"? Vi siete isolati, nella fatua convinzione di essere i "migliori", di essere i "giusti", nell'arroganza di

costruire... come lo chiamate? Il comunismo in un solo paese? Forse sono ignorante, forse non afferro il senso profondo, ma il quadro mi pare sconsolante.

- Credi di essere migliore di noi? Credi di sapere solo tu ciò che si deve fare? - esplose in un grido d'ira Georgi.

- Dannatamente vero. Spirito, fantasma, o cos'altro tu sei, davvero. Cosa o chi ti concede il diritto di venire a fare una predica in questa città dimenticata da Dio, ma non dagli uomini che ci stanno morendo a migliaia? - intervenne concitato Jurgen - Anche tu portavi l'acciaio delle legioni nei paesi dove ti spostavi! Anche tu facevi schiavi e bruciavi città! Anche tu razziavi e cospargevi di lutti il tuo cammino!

- Quello che dici è vero - convenne con tono triste Servilio.

- Ma non è tutto - aggiunse - Le legioni portavano con loro le strade e gli acquedotti. Le armate di Roma prendevano sì gli schiavi e i tributi, numerosissimi, ma lo faceva chiunque, non accusarmi di una pratica comunemente accettata da tutti. Una volta passati gli eserciti imperiali si edificavano città, si bonificavano le paludi, si costruivano i porti e, ascoltami bene, si trasmetteva il "diritto". Quello che ancora oggi è fondamento delle vostre leggi.

Servilio si alzò nuovamente - Non abbiamo deportato popoli soltanto perché erano tali o perché professavano una religione diversa dalla nostra. Abbiamo accettato e spesso accolto come nostri usanze e costumi che non ci erano propri. Abbiamo cercato la coesione dopo la guerra. Guai ai vinti... ma compassione per chi si arrende. L'impero era tutto, per tutti. Al suo interno trovavi la pace

e la sicurezza per le persone. Non abbiamo combattuto contro "le idee degli altri", sarebbe stato stupido, le idee non muoiono. Abbiamo combattuto gli uomini in quanto tali, senza pretendere l'esclusiva del favore divino, come invece fai tu, tedesco, a giudicare dalla fibbia del tuo cinturone. Ma questo è soltanto il mio parere. Non vuole essere legge, né verità assoluta. Spesso si dice tanto per dire. I secoli di silenzio sono incredibilmente vuoti.

L'ufficiale romano sollevò lo sguardo verso il cielo che cominciava a schiarire.

- Ora bisogna che me ne vada. La notte è popolata da vecchi guerrieri, ma il giorno è tutto vostro, giovani combattenti, e noi torniamo a nasconderci alla vista dei mortali.

Si incamminò lungo la strada innevata, evitando con cura i mucchi di macerie. I suoi passi, nella luce della timida, algida aurora non lasciavano impronte e non sollevavano neve.



Jurgen e Georgi erano tornati al riparo, con la certezza di non poter raccontare a nessuno quella esperienza e con la strana consapevolezza che di lì a poco avrebbero dovuto combattere tra loro. All'improvviso Jurgen, guardando la figura del centurione allontanarsi sempre più si alzò in piedi e gridò - Servilio! Avrete fatto degli errori anche voi... dannazione!

L'anziano guerriero si fermò e si girò facendo qualche passo - Certamente - rispose - Vuoi che te ne citi uno?

- Sicuro! - gridò di rimando Georgi, anche lui uscito nuovamente dal rifugio.

Servilio accennò un mezzo sorriso, espressione di un'amarezza profonda, poi, mentre una folata di vento misto a neve cancellava la sua presenza dalle rovine di Stalingrado, solo la sua voce profonda echeggiò tra le macerie cosparse di ghiaccio.

- Anche noi, come tutti non abbiamo fatto tesoro delle esperienze. Non ci siamo guardati dietro e meditato sui nostri errori. La storia, non è stata maestra di vita! - la voce si spense lentamente nel gelo.

- Abbiamo sciupato la più grande esperienza di unità di popoli che questo continente abbia mai vissuto nella sua storia...

L'immagine del vecchio guerriero svanì e le sue ultime parole vennero sovrastate dal fuoco di batteria che aveva cominciato a martellare quel quartiere della città.

- Ci rivedremo entro questa sera... e allora potrete venire con me...

INFORM: Come gestire i contenitori, parte II

di Giancarlo Niccolai

Un importante prerequisito: questi articoli sono riservati a coloro che già conoscono le basi della programmazione inform. Per i principianti di Inform consigliamo i seguenti siti:

Guida a Inform per Principianti (GIP):

<http://www.inform-italia.org/docs/gip/>

Un manuale su Inform:

<http://www.casalengo.it/vscarpa/inform/manuale/>

In questo secondo e ultimo numero dedicato ai contenitori, vediamo due aspetti che li riguardano: il primo è la modalità di visualizzazione del contenuto, e il secondo è la modalità di apertura. Dato che i contenitori condividono con le porte due caratteristiche molto importanti (quella di poter essere aperti e possibilmente chiusi a chiave), parleremo incidentalmente anche di queste ultime.

Controllo dei contenitori

Iniziamo dunque con il contenitore più semplice possibile, e vediamo cosa ci offre:

```
Class VerboseContainer
has container openable lockable;

VerboseContainer -> "scatoletta"
with
    name 'scatola' 'piccola' 'scatoletta',
    description "Una scatola nera abbastanza grande.",
    has open female;
```

Piuttosto elementare. Al suo interno ho inserito due monete, per vedere cosa succede aprendo la scatola e osservandone il contenuto; ecco il risultato (si noti che la scatola è inizialmente aperta):

La stanza

Una stanza dimostrativa con qualche piccolo oggetto ed un contenitore "verboso".

Puoi vedere una scatoletta (nella quale ci sono una moneta piccola e una moneta grande) qui.

>esamina la scatoletta

Una scatola nera abbastanza grande.

>guarda nella scatola

Dentro la scatola vedi una moneta piccola e una moneta grande.

>chiudi la scatola

Ora hai chiuso la scatola.

>apri la scatola

Hai aperto la scatola, trovando una moneta piccola e una moneta grande.

Possiamo qui vedere alcune caratteristiche molto interessanti:

Prima di tutto, viene stampato un "messaggio standard" tra parentesi nella descrizione della stanza, che indica il contenuto dell'oggetto, nel caso questo sia aperto. Potremmo desiderare qualcosa di più "discreto" (evitare qualsiasi riferimento agli oggetti contenuti, anche se il contenitore è aperto), oppure potremmo volere una descrizione più elegante;

La seconda cosa che salta all'occhio è che il verbo "esamina" non dà alcuna informazione sul suo contenuto. Anche questo dettaglio è da rivedere; un giocatore che esamina un oggetto che contiene altri oggetti (visibili) si aspetta che essi siano indicati;

Il terzo dettaglio riguarda l'apertura dell'oggetto. Quando viene aperto, il contenitore standard indica il proprio contenuto al giocatore; questo è un comportamento il più delle volte desiderabile, ma anche qui potremmo voler configurare il messaggio oppure escluderlo completamente;

Infine, anche se il risultato dell'azione "guarda dentro" è coerente, potremmo voler fornire una descrizione diversa.

Per cambiare questi comportamenti, dovremo intercettare le azioni *Open*, *Examine* e *Search* (corrispondente a "guarda dentro"), e dovremo scrivere una routine *describe* che ha il compito di descrivere il contenitore all'interno di una stanza. Creeremo anche una nuova proprietà, chiamata *verbosity*, che ci permetterà di selezionare il grado di verbosità, ossia di descrittività del nostro oggetto.

Il livello di verbosità avrà il seguente significato:

0: il contenitore non indica mai il proprio contenuto, eccetto quando esaminato;

1: il contenitore indica il proprio contenuto anche quando viene aperto;

2: il contenuto viene riportato anche quando il contenitore è descritto nella pagina.

Come ultimo tocco di configurabilità, useremo un metodo *list_content()* che riceverà come parametro un numero diverso a seconda di quale di queste tre routine chiede la lista degli oggetti. Questo consentirà di modificare uno o più <di uno dei> messaggi di default, e addirittura di modificarli "dinamicamente", ossia di cambiare la verbosità

Programmazione

dei contenitori durante il gioco. Vediamo come si fa:

```
Class VerboseContainer
with
  ! Supponiamo massima verbosità di default.
  verbosity 2,

  describe [;
    print "In questa stanza vedi ", (the) self;
    if ( self.verbosity > 1 && self has open && child(self) ~= nothing ) {
      print "";
      self.list_contents( 0 );
    }
    print ".^";
    rtrue;
  ]

  before [;
    ! Diciamo al sistema di interpretare un "esamina" esattamente come un "guarda in".
    Examine: <Search self>;

    Search:
      if ( self provides description )
        PrintOrRun( self, description );
      if ( child(self) ~= nothing )
      {
        self.list_contents(2);
        rtrue;
      }
      else if ( self provides description )
        rtrue;
    ! In questo modo, la libreria gestirà il caso di un contenitore senza
    ! descrizione e contenuto
    rfalse;

    Open:
    ! Lasciamo che il sistema risolva da solo il caso di un contenitore
    ! chiuso a chiave, o già aperto o non apribile.
    if ( self has locked || self has open || self hasnt operable )
      rfalse;
    ! Ma gestiamo noi l'apertura di un contenitore chiuso e apribile
    if ( self.verbosity > 0 && child(self) ~= nothing ) {
      print "Fatto. Aprendo ", (the) self, " ";
      self.list_contents( 1 );
    }
    else {
      print "Fatto";
    }
  }
```

```
    print ".^";
    ! Diremo al sistema che abbiamo fatto tutto noi, quindi dobbiamo ricordarci
    ! di aprire davvero l'oggetto...
    give self open;
    rtrue;
}

list_contents[ type;
switch( type ) {
    ! Richiesta proveniente dalla descrizione della stanza
    0: print "(contenente ";
        writelistfrom( child(self), ENGLISH_BIT | TERSE_BIT );
        print ";";

    ! Richiesta proveniente dall'apertura di un oggetto
    1: print "trovi ";
        writelistfrom( child(self), ENGLISH_BIT | TERSE_BIT );

    ! Richiesta proveniente da "esamina/guarda in"
    2: print "Dentro ", (the) self, ", vedi ";
        writelistfrom( child(self), ENGLISH_BIT | TERSE_BIT );
        print ".^";
}
}
has container openable lockable;
```

`WriteListFrom()` è una routine di libreria che stampa una lista di oggetti (a partire dal primo "fratello", il `child()` del contenitore), usando diversi stili. `ENGLISH_BIT` in realtà viene usato per stampare una lista "discorsiva", ossia una serie di elementi separati da virgole e congiunzioni adeguate, nella lingua utilizzata dal programma. Per ulteriori dettagli si veda il DM4. La classe è ora pronta per essere usata in oggetti abbastanza complessi, con la possibilità di configurare, anche durante il gioco stesso, le modalità con le quali gli oggetti vengono visualizzati. Segue un piccolo programmino che può essere utilizzato per testare il nostro lavoro.

```
!-----
! Dimostrazione di VerboseContainer
!-----

! libreria di inform
include "parser";
include "verblib";

! replace di infit
include "replace";
```

```
!  
! Inserire qui la definizione di VerboseContainer definita  
! sopra  
  
Object room "La stanza"  
with  
description "Una stanza dimostrativa con qualche piccolo  
oggetto  
    ed un contenitore ~verboso~."  
    has light;  
  
VerboseContainer -> "scatoletta"  
with  
    name 'scatola' 'piccola' 'scatoletta',  
    capacity 4,  
    description "Una scatola nera abbastanza grande.",  
    has open female;  
  
Object -> -> coin1 "moneta piccola"  
with  
    name 'moneta' 'piccola',  
    size 1,  
    description "Una graziosa moneta dorata. Probabilmente,  
oro falso.  
    @`E molto leggera...",  
    has female;  
  
Object -> -> coin2 "moneta grande"  
with  
    name 'moneta' 'grande',  
    size 2,  
    description "Una graziosa moneta dorata. Sta comodamente  
in un palmo della mano.",  
    has female;  
  
[ Initialise;  
    location = room;  
];  
  
! grammatica italiana per inform  
include "ItalianG";
```

Programmazione

Ecco come si presenta il nostro oggetto in azione:

La stanza

Una stanza dimostrativa con qualche piccolo oggetto ed un contenitore "verboso".

In questa stanza vedi la scatoletta (contenente una moneta piccola e una moneta grande).

>chiudi la scatola

Ora hai chiuso la scatoletta.

>l

La stanza

Una stanza dimostrativa con qualche piccolo oggetto ed un contenitore "verboso".

In questa stanza vedi la scatoletta.

>prendi la scatola

Presa.

>aprila

Fatto. Aprendo la scatoletta trovi una moneta piccola e una moneta grande.

>esaminala

Una scatola nera abbastanza grande.

Dentro la scatoletta, ci sono una moneta piccola e una moneta grande.

Il nostro contenitore è ora quasi completo; abbiamo visto nell'articolo precedente come rendere il contenitore capace di determinare il peso o l'ingombro del proprio contenuto, e ora abbiamo visto come configurarne la visualizzazione. Non abbiamo parlato però della visualizzazione durante l'inventario, che sarà argomento di un articolo futuro, ma il codice di libreria per la visualizzazione dei contenitori nell'inventario è ritenuto da molti piuttosto buono.

Inoltre, si è tralasciata la possibilità di scrivere se un oggetto è "aperto" o "chiuso" nella routine *list_contents*; come si usa dire, questo "è lasciato come esercizio al lettore" ;-).

A parte questi due aspetti, uno troppo complesso per trovare spazio qui e l'altro decisamente triviale, resta il problema degli oggetti "chiusi a chiave".

La porta italiana

Nelle lingue anglosassoni, l'azione di aprire un oggetto chiuso a chiave è percepita come composta da "due" azioni ben distinte e separate.

La prima è quella di ruotare la chiave per sbloccare il meccanismo, detta unlock, e la seconda è quella di aprire fisicamente l'oggetto. Questo è valido anche per l'azione inversa: chiudere un oggetto a chiave è percepito come l'atto di chiudere l'oggetto, e quindi di bloccarlo in modo che non possa essere aperto con l'azione lock.

La semantica italiana di "aprire" e "chiudere" a chiave o "con la chiave" include entrambe le azioni.

Modificare la libreria in modo che possa gestire la semantica italiana nei confronti di queste azioni può essere sconsigliabile. Nell'ipotesi di dover tradurre un'avventura straniera, o di dover un giorno tradurre una propria avventura in un'altra lingua, questo comporterebbe una notevole difficoltà, non tanto per il cambiamento della libreria in se', quanto nel fatto che il codice del gioco si baserebbe sull'assunto che le porte e gli oggetti chiusi a chiave si comporterebbero in un certo modo, con il rischio di dover pesantemente modificare molti oggetti importanti.

Una piccola classe ci permette di ovviare a questa situazione. La classe fa questo lavoro: se il giocatore chiede di "chiudere con una chiave" un certo oggetto o una porta, la classe genera le azioni Close e Lock in sequenza, e solo se l'oggetto non è già chiuso. Allo stesso modo, se il giocatore vuole aprire un oggetto usando una certa chiave, la classe provvederà prima ad eseguire un Unlock e poi un Open a meno che l'oggetto non sia già aperto.

Il giocatore potrà indifferentemente usare i verbi "sblocca" e "blocca" per usare una chiave su un oggetto e verificare se è possibile "girarla", oppure usare direttamente l'azione composta che consiste nell'aprire o chiudere un oggetto "a chiave".

```
Class PortaItaliana
with
  before [;
    Lock:
      if (self has open )
        give self ~open;
      rfalse;
  ],
  after [;
    Unlock: give self open;
  ];
```

Questa soluzione si adatta alla libreria Infit, che genera un'azione unlock se il giocatore chiede di aprire un oggetto con una determinata chiave o lock se chiede di chiudere un oggetto a chiave.

Giancarlo Niccolai



Le immagini pubblicate su questo numero di terra d'IF sono state prelevate dal web ai seguenti indirizzi:

<http://pluto.spaceports.com/~thanatos/war2/orc-units/sketches/troll-3.gif>
<http://www.nei.nih.gov/nehep/outlook97/mailbox.gif>
<http://adamcadre.ac/images/cannon.gif>
<http://aaronareed.net/img/gourmetposter.jpg>
<http://www.ains.net.au/~gerlach/scwoods.gif>
<http://adamcadre.ac/images/picasso.gif>
<http://daledziemianski.freesevers.com/soldart/>
<http://www.if-legends.org/~aimemorial/images/aland3.jpg>
http://raddial.com/puzzler/comp03_drawings.html
<http://www.galileimirandola.it/lezioni/guerra/images/trincea2rid.jpg>
<http://www.galileimirandola.it/lezioni/guerra/images/trincearid.jpg>
<http://www.fantasy-illustration.com/>

Il copyright del materiale pubblicato appartiene ai rispettivi autori.

Terra d'IF è una fanzine italiana dedicata alla promozione e alla diffusione della interactive fiction e delle avventure testuali.

In quello che facciamo non c'è scopo di lucro. Ci spingono la convinzione di promuovere una forma di gioco valida e intelligente e la voglia di trasmettere la nostra passione. Abbiamo bisogno, pertanto, di un riscontro, quale che esso sia, da voi lettori.

Se volete contattarci scrivete a:

terradif@robertograssi.net

e venite a trovarci qui:

<http://www.robertograssi.net/at/terradif.asp>