Terra d'IF

Fanzine Italiana sull'Interactive Fiction **N.3 – Giugno 2004**



Le ali dell'impero

Un Racconto di Giuliano Pistolesi

10 Suggerimenti per un ottimo 'Game Design'

di C. E. Forman

Jif, Editor Inform per Java

Di Alessandro Schillaci

Il Premio Avventura dell'anno

di Roberto Grassi

La ORGC 2003

di Roberto Grassi

Recensioni

Slouching towards Bedlam
Risorgimento Represso
Scavenger

Intervista a Jon Ingold

di Roberto Grassi

Trucchi e suggerimenti per Inform

Sommario

10 SUGGERIMENTI PER UN OTTIMO 'GAME DESIGN',

di C.E.Forman. Traduzione di Pink. 3

JIF, EDITOR INFORM PER JAVA,

di Alessandro Schillaci 11

LA ORGC 2003,

di Roberto Grassi 17

IL PREMIO AVVENTURA DELL'ANNO,

di Roberto Grassi 21

"SLOUCHING TOWARDS BEDLAM" E "RISORGIMENTO REPRESSO",

Recensione incrociata di P. Lucchesi 22

SCAVENGER,

Recensione di Roberto Grassi 24

INTERVISTA A JON INGOLD,

A cura di Roberto Grassi 25

LE ALI DELL'IMPERO,

Un racconto di Giuliano Pistolesi 28

PROGRAMMAZIONE

Mac: Gestire le azioni negli eventi 41
Inform: Un inseguimento molto facile 43

Hanno partecipato a questo numero:
R. Grassi, G. Niccolai, Pink, G. Pistolesi, V. Scarpa, A. Schillaci

Impaginazione: *Marco Falcinelli.*

Revisione: *Vincenzo Scarpa, Robwero Grassi.*

Editoriale

Un grande benvenuto ai lettori del numero 3 di Terra d'IF.

E' un numero particolarmente interessante. Per quello che riguarda gli articoli si parte con l'ottimo contributo di C.E. Forman con degli ottimi spunti e consigli per un buon game design. Ci spostiamo poi in Italia, con uno sguardo al JIF (l'applicativo tutto italiano di Alessandro Schillaci) , un editor di file per Inform. Seguono poi due articoli sui resoconti dei concorsi italiani della ORGC e della "Avventura dell'anno".

Anche in questo numero non mancano le recensioni. Questa volta trovate quelle sui primi tre classificati della IFComp. Sono tre ottimi giochi, da tenere a mente come 'livello' per proporre un nuovo lavoro di interactive fiction.

L'intervista di questo numero è con Jon Ingold, uno dei più bravi e famosi autori di IF, che ha scritto alcuni dei titoli migliori di questi anni fra cui "The Mulldoon Legacy" e "Insight".

Prosegue la collaborazione con Otherside2002, con la pubblicazione di un nuovo racconto. E' anche importante segnalare la possibilità che questa collaborazione possa, in un breve futuro portare nuove forme di collaborazione. Vi farò sapere sui prossimi numeri.

Il numero si chiude con le consuete rubriche di programmazione MAC e Inform.

Colgo inoltre l'occasione per presentare due nuovi collaboratori che hanno deciso di far parte della redazione di Terra d'IF: Alessandro Schillaci e Andrea Angiolino. Sono certo che il loro contributo sarà sempre di alto livello.

10 Suggerimenti per un ottimo 'Game Design'

di C.E.Forman.
Traduzione di Pink

Hai risolto ogni gioco della Infocom mai rilasciato. Hai scaricato infiniti testi di giochi d'avventura dai siti Internet nel disperato tentativo di calmare la tua insaziabile sete d'Interactive Fiction, ma non è ancora abbastanza. Così, decidi di fare l'ultimo passo, quello di scrivere il parser di una tua avventura. Ma come farai ad essere sicuro che alla gente piacerà? Come farai ad evitare di commettere gli stessi errori che hai trovato in quei giochi che stai provando da anni? Cosa costituisce esattamente un "buon" testo di un gioco d'avventura? E' per questa ragione che sono qui per aiutarti. Ce l'ho messa tutta per analizzare i lavori d'I.F. che mi sono piaciuti di più, per determinare perché sono i miei preferiti e compilare così una lista delle loro comuni caratteristiche che i creatori d'avventure dei primi tempi usavano come riferimento. Tieni a mente che questo non è un articolo su come programmare un gioco. Queste 10 dritte trattano di game design e di idealizzazione di un'eventuale trama di gioco. Il mio intento qui è di puntualizzare gli errori più comuni che i principianti commettono e identificare i metodi per non cadere in queste trappole. Ti potresti star chiedendo: "Ma chi è questo tizio? Non ho mai sentito parlare di lui in vita mia!". E' vero, è vero. Io sono un fan d'Interactive Fiction da quando avevo 7 anni e ho anche scritto due mie avventure. Il fatto che tu non abbia mai visto il mio nome da nessuna parte dovrebbe dirti che le mie creazioni sono cadute preda di molti, se non tutti, i problemi che concettualizzerò in questo articolo. (Naturalmente, sono stato costretto ad usare il BASIC come il solo linguaggio di programmazione. Per di più, all'epoca avevo solo 12 anni.) Adesso sto lavorando su due nuovi giochi e forse questa volta saranno un po' meglio degli altri. Speriamo che tu sia capace di imparare anche dai miei errori.



1. Sviluppa un buon parser

Questo è uno degli elementi più importanti di qualsiasi lavoro d'Interactive Fiction; sfortunatamente, è anche uno dei più trascurati dai principianti. Anche l'avventura progettata nel migliore dei modi non attirerà a lungo l'attenzione dei giocatori se essi avranno problemi nel comunicare al computer cosa vorranno fare. I primi giochi d'avventura come l'originale "Adventure" e la lunga serie di Scott Adams, usavano parsers "verbo - nome" molto semplici, che accettavano solo 2 parole a comando. A causa delle limitazioni dei computer dell'epoca, il vocabolario dei parser standard era spesso molto povero, lasciando così i giocatori insoddisfatti. Il parser per la realizzazione di "Zork", presentato dalla Infocom nei tardi anni '70, è ancora

oggi il modello per eccellenza accettato per i parser. Se stai usando dei linguaggi di programmazione come Inform o Tads per progettare I.F., sviluppare un buon parser non sarà un grande problema. Se, d'altra parte, hai deciso di scrivere un parser tuo, costruisciti un buon vocabolario e usa molti sinonimi per ogni nome e verbo. Fai degli enigmi la sfida della tua avventura; non forzare mai il giocatore ad "indovinare il verbo". Inoltre, più sono le opzioni da applicare al tuo parser, meglio è. Un comando "undo", i suggerimenti, l'abilità di permettere ai giocatori di configurare le chiavi di funzione, dattilografare scorciatoie e la mappatura automatica, tutto questo contribuirà alla riduzione della frustrazione da parte dei giocatori.

2. Usa una buona struttura degli enigmi

Non forzare i giocatori a girovagare solo da un enigma all'altro, sconclusionatamente, fermando completamente il loro cammino fino a quando non risolvono l'unico enigma disponibile. Allarga la struttura del tuo enigma e rendilo il meno lineare possibile. Intreccia i tuoi enigmi con altri e permetti ai giocatori molteplici passaggi attraverso l'avventura. Poi, non far sì che i giocatori li risolvano nello stesso modo ogni volta, ma dà loro un po' di flessibilità. L'unico punto nel gioco dove ci dovrebbe essere per il giocatore un solo cammino da seguire è nella conclusione, dove tutte le ramificazioni degli enigmi convergono insieme per costituire la sfida finale. Anche la connessione degli enigmi è importante. Rendi ogni puzzle integrato con gli altri. Se possiedi un enigma particolarmente stuzzicante, ma non puoi immetterlo in maniera



logica nella tua avventura, non buttarcelo dentro solo per il gusto di usarlo. Salvalo e usalo in un altro gioco, dove sia più appropriato. Uno dei più grandi abusi che io abbia mai visto avviene sotto forma di labirinti. Spesso gli scrittori d'avventura inseriscono un labirinto per rendere il gioco più difficile, quando in realtà esso è totalmente inappropriato e non ha niente a che fare con il gioco. Costruire le mappe di un gioco è noioso e i labirinti sono generalmente censurati nei giochi d'avventura oggi, a meno che non facciono parte in maniera coerente della storia (come le catacombe in "*Leather Goddesses of Phobos*"), o possano essere risolti senza una mappatura (come gli umidi tunnel in "*The Lurking Horror*"). Riassumendo, i creatori dovrebbero chiedersi: l'enigma è collegato al gioco in qualche maniera o

c'è nel gioco solo perché ci deve essere? Se si tratta dell'ultimo caso, probabilmente dovresti considerare l'idea di eliminarlo.

3. Equilibra la difficoltà dei tuoi enigmi

Che gusto c'è ad arrivare alla fine di un'avventura solo per scoprire che l'enigma finale è uno dei più facili nella storia dell'universo? In tanti casi, i migliori giochi d'avventura sono quelli che variano la difficoltà dei propri enigmi. Rendili abbastanza semplici all'inizio per permettere al giocatore di entrare nel gioco, poi aumenta gradualmente la difficoltà non appena il giocatore si ambienta. Non mi fraintendere: va bene inserire uno o due enigmi difficili od oscuri nelle prime fasi del gioco, ma la chiave non è sopraffare i giocatori all'inizio. Naturalmente, il primo fattore decisivo nella difficoltà degli enigmi dovrebbe essere come tu hai scelto di rendere difficile il gioco nel suo complesso. Se stai scrivendo per dei giocatori esperti, progetta i tuoi enigmi conformemente. Se i tuoi destinatari sono i principianti, includi dei semplici enigmi. In ogni caso, dopo un enigma particolarmente arduo, ricompensa il giocatore con alcuni più semplici. Saresti sorpreso nel sapere quanti giocatori perdono interesse quando gli enigmi di un gioco non sono bilanciati.

4. Rendi logici la tua creazione e gli enigmi

Questo è sostanzialmente un senso comune, ma alle volte è ancora trascurato. Se stai scrivendo un'avventura sci-fi, poni l'attenzione alle leggi della fisica. Non lasciare entrare il giocatore nel vuoto dello spazio e farlo sopravvivere senza tuta spaziale. Il realismo è l'ultimo problema nei giochi di fantasia, così può essere giustificato dall'uso del magico. Il punto è di rendere tutto razionale in qualche modo. Questo è molto importante soprattutto nell'area degli enigmi. Evita di far commettere al giocatore azioni che non abbiano logica o scopo. Più realistica è la tua avventura, più il giocatore ne verrà coinvolto.

Che gusto c'è ad arrivare alla fine di un'avventura solo per scoprire che l'enigma finale è uno dei più facili nella storia dell'universo?

5. Sii descrittivo

Hai completato la creazione di un'intera avventura, allora perché non lasci gustare al giocatore la sua bellezza? Quante volte hai giocato a un'avventura con misere descrizioni del tipo "Sei in una foresta", "Sei nel fondo di un'alta rupe", "Sei fuori una caverna" etc.? Il termine "Interactive Fiction" non è un termine arbitrario (i giocatori stanno essenzialmente esplorando una forma di scrittura, più che un romanzo e stanno aggiungendo il loro proprio input). Quindi, lascia scoprire al giocatore il mondo che hai creato, come i tuoi creatori d'avventura preferiti ti lasciano scoprire i loro. Stai attento a non sopraffare i tuoi giocatori con la prosa.

Se dai loro una minima opportunità d'interagire, a loro potrebbe sembrare di star leggendo un libro. Non impantanarti troppo nelle descrizioni. Solitamente, mezzo schermo è il massimo per la descrizione di una stanza o di un oggetto, e questo limite dovrebbe essere raggiunto in rare occasioni. Comunque, se un particolare enigma richiede molto testo in modo che il giocatore lo possa vedere, uno o due schermi pieni sono accettabili (un buon esempio in questo caso è lo specchio di Zork III). Non far leggere il testo troppo oltre a meno che i giocatori non lo vogliano fare. Accertati che il tuo parser abbia l'opzione di cambiare la lunghezza delle descrizioni delle stanze. L'usare frasi come "*Sei in una foresta*" è perfettamente accettabile la seconda volta che il giocatore si reca in quella locazione (accertati solo che il giocatore possa avere una descrizione migliore se lo desidera). Stando a questo punto, vorrei menzionare una variazione su questo argomento. A tanti giocatori, quando si scrivono delle buone descrizioni di stanze, piace che vengano inclusi oggetti o caratteristiche in ogni locazione (per esempio, una taverna può avere un caminetto, bar, dei tavoli, degli sgabelli). Niente è più aggravante che scrivere "Esamina gli sgabelli" solo per sentirsi rispondere "*Non conosco la parola 'sgabelli'*". Ciò garantisce all'istante la rottura della fantasia e distrugge ogni speranza da parte del giocatore di entrare veramente "*dentro il gioco*". Fallo per molte volte e li alienerai per sempre. Se stai per inserire un oggetto nella descrizione di una locazione faresti meglio a lasciare interagire il giocatore con esso, anche se in via piuttosto limitata. Un messaggio che dica solo "*Non c'è niente di interessante a proposito degli sgabelli*" sarà sufficiente. Incidentalmente, sento che questo è uno dei più grandi problemi col Muds basato su Zork, che io abbia trovato. I giocatori leggono il termine "*basato su Zork*" ed esultano, aspettandosi lo stesso livello di realismo che la Infocom ci ha dato ma, sfortunatamente, raramente (se non mai) lo ricevono. Io stesso, occasionalmente ho personalmente sperimentato difficoltà nel provare semplicemente ad interagire con ciò che il gioco sostiene essere nella mia stessa locazione, e temo, con dispiacere, che questa sia la regola piuttosto che l'eccezione.

L'unico modo di intrattenere il giocatore è trattarlo giustamente

6. Sii giusto con il giocatore

Lo so, lo so. La vita non è giusta, mai lo è stata, mai lo sarà. Ma i giochi d'avventura non sono la vita reale; sono una forma di intrattenimento. E l'unico modo di intrattenere il giocatore è trattarlo giustamente. Qui ci sono alcune indicazioni generali che tu dovresti seguire per assicurare tutto ciò:

* Non lasciare che il gioco arrivi ad uno stato inconclusivo per molto, senza dare delle indicazioni al giocatore. Non c'è un consiglio preciso a tal proposito e qui dovrai decidere tu cosa fare. Come esempio, considera il rotolo KULCAD in "*Enchanter*" della Infocom.

(Attenzione! Segue spoiler). Si suppone che tu debba usare questo incantesimo per disperdere l'illusione di un'infinita scala a chiocciola, poiché questo è l'unico modo per superare questo particolare ostacolo. Comunque, puoi anche usare KULCAD per sbarazzarti della porta di sorveglianza e di Gordian Knot intorno allo scrigno di gioielli. Però se tu compi una di queste azioni, il rotolo se ne va e non puoi vincere il gioco. Tralasciando la frustrazione che potrebbe esserne derivata, io non lo considero ingiusto perché, se tu usi l'incantesimo su qualsiasi altra cosa oltre le scale, il tuo padrone Belboz ti appare e ti avverte che il cattivo Kril è stato allertato della tua presenza. Ricevi un preciso aiuto che ti dice che forse c'era una strada migliore da prendere. D'altro canto, ho sentito numerose lamentele verso il gioco "*Curses*" perché puoi inavvertitamente compiere qualcosa fuori dalla sequenza e buttar via ogni chance di poter essere capace di vincere senza che ti venga fornita nessuna indicazione. Così risparmia a te e al giocatore un mare di guai e dà loro messaggi se inintenzionalmente si bloccano (d'altra parte, il buttare tutti i tuoi possessi da una rupe non è un'azione molto intelligente e i giocatori dovrebbero saperlo calcolare senza aiuti). Un buon modo per permettere ai giocatori di andare avanti dopo che hanno incidentalmente perso un oggetto, è permettere loro di riottenerlo nella locazione in cui originariamente lo avevano trovato. Comunque, quando stai trattando di un unico oggetto come il rotolo KULCAD, ciò non è un'opzione fattibile.

***** Non fare in modo che il giocatore preveda già tutto. La gestione dell'inventario è una parte cruciale di un gioco d'avventura nel quale il numero degli oggetti che il giocatore può portare è limitato. Spesso i giocatori girovagheranno in una nuova locazione e saranno capaci solo di portarne una certa quantità con essi. Ovviamente, se stanno per entrare in una prigione sotterranea avranno bisogno di una torcia, un'arma e probabilmente d'un po' di acqua e cibo, ma se avranno bisogno di qualcosa di meno ovvio, saresti saggio a fornir loro prima un'indicazione. Naturalmente, i giocatori possono sempre ricaricare la partita precedente, ma effettuare un sacco di mosse per tornare alla stessa locazione potrebbe essere frustrante e troppi file di salvataggio possono essere da ostacolo per ritornare sui propri passi. Sarebbe meglio dare ai giocatori un'idea generale di cosa non avranno bisogno e ciò che possono portarsi dietro. Non far sì che raccolgano e scelgano troppo. Pochi giochi che ho conosciuto sono progettati in modo tale che l'inventario del giocatore sia più o meno organizzato a mano a mano che il gioco va avanti. Egli usa, cioè, due oggetti per risolvere un enigma, rimovendoli dall'inventario, poi trova un altro oggetto e lo aggiunge e più tardi se ne libera in un altro enigma e così via. Se hai oggetti che non hanno un uso molteplice questa è una buona tecnica da usare.

***** Non ostacolare subito i giocatori. Se hai un'area grande che hanno la possibilità di esplorare all'inizio, faresti bene ad indicar loro la giusta direzione con cui iniziare. "*Time quest*" ne è un perfetto esempio. Con 80 differenti aree temporali da visitare di cui ognuna di esse può essere raggiunta già da subito, è vasto abbastanza da far avvertire al giocatore un sovraccarico. Ma questo gioco ti direziona verso Roma nel 44 A.C, dall'inizio, e ciò ti dà un senso di orientamento e ti aiuta a stabilire un cammino attraverso il gioco. Poi, le aree

temporali più cruciali sono tutte catalogate nella documentazione del gioco, così il giocatore sa dove sono i posti più importanti. Questo rende l'inizio più facile.

* Non rimandare le congratulazioni alla fine. Congratulati coi giocatori quando riescono a trovare la soluzione per un enigma impegnativo, possibilmente dando loro punteggio o potere. Secondo il monomito di Joseph Campbell, le sfide per un eroe diventano sempre più difficili a mano a mano che la sua ricerca continua, ma i riconoscimenti saranno più grandi. Questo andrebbe applicato anche con i giochi d'avventura.

* Non creare enigmi che devono necessariamente essere risolti in un preciso intervallo di tempo, a meno che non fornisci una spiegazione razionale.

* Non creare enigmi che devono necessariamente essere risolti in un preciso intervallo di tempo, a meno che non fornisci una spiegazione razionale.

* Includi messaggi di errore nel tuo programma per dire ai giocatori se stanno compiendo qualcosa di sbagliato, ma non insultarli. Sii intelligente e non abusare nelle parole.

* Gli eventi random sono ottimi per rendere piccanti i giochi d'avventura, ma non basare mai la decisione della vita o della morte del giocatore sull'esito del generatore random. Ti dico questo perché l'ho commesso una volta. Il giocatore dovette affrontare una fossa mettendoci su una panchina di legno e poi passarci attraverso. Ma comunque cadeva una volta su tre. Parlarne è frustante! L'unico esempio dove ciò è accettabile è quando non c'è soluzione alternativa che non sia random. Per esempio, in *Sorcerer*, i giocatori hanno il 10% di chances di saltare con successo un precipizio, ma se usano un incantesimo che consente di volare, possono attraversarlo ogni volta. Tu potresti dire: "Beh questo è il mio gioco, e allora faccio tutto quello che cavolo voglio e non mi interessa se il giocatore pensa che sia giusto o no!". Continua con questo atteggiamento e presto non avrai neanche un giocatore che sarà interessato a finire la tua avventura. Gli autori di libri che non mostrano rispetto verso i loro lettori, non resteranno a lungo tali. I giocatori sono la tua linfa vitale, sono loro che rendono il tuo gioco vivo. Se vuoi scrivere giochi soltanto per il tuo piacimento, questo va bene, ma non guadagnerai alcuna riconoscenza. Tratta i tuoi giocatori come tratteresti un cliente che paga perché dopotutto sono essenzialmente questo.



7. Non aver paura ad uccidere il giocatore

Nello stesso tempo, non condurre per mano il giocatore durante tutto il gioco. Lasciali sperimentare la morte se le loro azioni non sono abbastanza intelligenti. Morire è una parte naturale dei giochi d'avventura. Potresti immaginare come sarebbe la trilogia di Zork senza la costante minaccia di essere divorato da un grue in un antro oscuro? E prova ad immaginare "*The Lurking Horror*" senza la morte! Cosa potresti vedere dopo

aver compiuto qualcosa di inintenzionalmente stupido in un'avventura, un dettagliato, possibilmente divertente resoconto della morte del tuo alter-ego a sproposito? Oppure un messaggio che ti dice "Questa azione potrebbe provocare la tua morte, così meglio che non ti lasci uccidere"? Che tu ci creda o no, è DIVERTENTE provare a cercare nuovi modi originali per uccidere il tuo personaggio (specialmente dopo che hai concluso il gioco). Vezzeggiando i giocatori con sensazioni di invincibilità, li farai solo sentire molto delusi quando moriranno. E poi, questo è solo uno dei pochi modi in cui te la puoi cavare con un omicidio ai giorni nostri. Se hai immesso un comando UNDO nel tuo gioco, non temere che i giocatori lo usino.

8. Concentrati equamente nel creare sfide e nel costruire la storia

Gli enigmi sono divertenti, ma solo la storia dovrebbe essere il principale aspetto di un gioco d'avventura. Piuttosto che avere un giocatore che vaga senza meta nel risolvere gli enigmi, sviluppa la storia a mano a mano che il giocatore si muove. Il destino di un plot inaspettato o l'introduzione di un nuovo NPC può veramente sollevare le cose, specialmente quando accade nel bel mezzo di un buon enigma. Gli enigmi da soli possono solo trasportare un gioco, fino ad ora. Un'altra cosa da tenere a mente è che un gioco dovrebbe avere una buona introduzione ed una buona conclusione. In verità, l'introduzione è un optional. Alcuni scrittori possono preferire semplicemente far iniziare il gioco, non appena lo si carica, tipo "*Zork I*", mentre altri possono scegliere di seguire la rotta di "*Beyond Zork*" ed avere un testo introduttivo che amplia molti screen. Pochi giochi come "*Zork zero*" e "*Demon's Tomb*" hanno anche corti prologhi (che aprono sequenze che giocano come il gioco in sé, ma che esistono solo per un limitato numero di parole). Uno qualunque di questi mezzi sarà sufficiente. Una buona conclusione, invece, è indispensabile. C'è qualcosa di peggio che imbattersi attraverso il gioco solo per essere congratulati con le parole "*Complimenti, hai vinto*"? La conclusione di un gioco come si deve dovrebbe legare tutti i finali sciolti che la storia può ancora avere, aprire la strada per il seguito, se stai scrivendo una serie di giochi e lasciare che i giocatori si sentano come se avessero davvero adempito a qualcosa. I buoni finali, verranno letti e riletti dai giocatori, ma posso garantire che un finale zoppicante verrà letto solo una volta.



9. Includi delle fonti di informazione nel tuo gioco

La maggior parte delle volte, durante la scrittura dell'introduzione del gioco, vorrai comunicare ai giocatori qualcosa sulla tua avventura. Lascia che imparino da soli le varie complessità e i vari dettagli di essa. Se il gioco è vasto e complesso, costruisci molte fonti d'informazioni per aiutare il giocatore a concluderlo. Potresti aggiungere un'enciclopedia (Infocom le utilizza in molti giochi), giornali, un computer database o un'altra forma di deposito di dati (mi viene in mente il nastro avvolgente in Stationfall). In aggiunta potresti voler creare uno o più personaggi come fonti primarie d'informazione. Il giocatore potrebbe chiedere a questi personaggi su persone, luoghi o cose all'interno del gioco. Più notizie darai al giocatore sul tuo gioco, più complesso e realistico apparirà.

10. Mantieni la longevità del gioco intatta

Molti buoni giochi d'avventura diventano pezzi da collezione lasciati alla polvere dopo che il giocatore li ha risolti. Spesso ciò può essere evitato o almeno ritardato, da un piccolo sforzo extra da parte dell'autore. Dai ad alcuni dei tuoi enigmi molteplici soluzioni. Pensa a modi originali per morire e scherzi umoristici che il giocatore può provare. Alcune avventure hanno anche molteplici finali dipendenti dalle varie azioni che il giocatore ha compiuto (o non ha compiuto) durante il corso del gioco. Tutte queste cose manterranno i giocatori interessati per del tempo ulteriore dopo che avranno "visitato" l'intero gioco. Le serie "*Zork*" e "*Enchanter*" ne sono due classici esempi. Ancora oggi, rigiocandoci, ci sto trovando delle cose nascoste che io non avrei mai immaginato esistessero.



E con questo siamo arrivati alla fine. Se vedi che hai compiuto alcuni di questi sbagli, potresti considerare di ripensare almeno in parte al tuo gioco originale. Progettare un buon testo d'avventura è un compito lungo, complicato ed estremamente frustrante, ma alla fine verrai ricompensato. La buona Interactive Fiction è sempre richiesta e io spero sinceramente di averti chiarito le idee e guidato al meglio per crearne una tua.

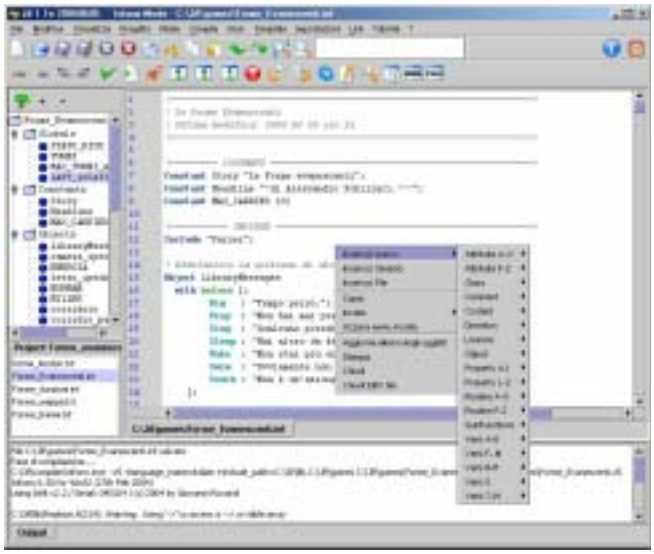
Jif, Editor Inform per Java



Di Alessandro Schillaci

Overview

Jif è un editor scritto in Java che permette di gestire avventure testuali scritte in INFORM. Con Jif è possibile editare i sorgenti, compilarli (tramite un compilatore) ed "eseguirli" (tramite un interprete). Grazie al "mapping" automatico dei caratteri si possono tranquillamente utilizzare i caratteri speciali (ad esempio: è,ò,à...) che verranno poi trasformati automaticamente da JIF in formato ZSCII. La gestione della fase di compilazione è realizzata tramite un pannello, dove è possibile scegliere quale switch attivare quando si compila, un po' come IF-IDE, con la differenza che il pannello viene creato a partire da un file di testo completamente personalizzabile dall'utente.



In più, viene riportato anche il significato di ogni singolo switch. Il file che contiene tutti gli "switch" selezionabili per la compilazione è completamente personalizzabile: questo rende possibile l'utilizzo di JIF anche con versioni "future" del compilatore (future rispetto al tempo di rilascio di JIF stesso...), consentendo di intervenire direttamente a mano sui file di configurazione e di "aggiornare" la versione di JIF alla versione del compilatore. E' possibile gestire i file in maniera indipendente, oppure inserirli in file di "progetto": questo per poter gestire anche avventure che sono costituite da più file (a volte, anche alcune decine). E' stato creato un pannello dedicato all'import / export di parti di codice che possono essere considerate come veri e propri template: con il Template Manager è possibile utilizzare parti di codice (per esempio relativi ad oggetti oppure funzioni) scritti da altri ed importarli direttamente sul sorgente che si sta creando.

JIF vs. IF-IDE

L'idea di scrivere un editor in Java per poter scrivere codice INFORM, è nata proprio usando IF-IDE, che continuo a ritenere un ottimo programma. Ho solo cercato di estendere le sue funzionalità in modo tale da agevolare il processo di scrittura del codice.

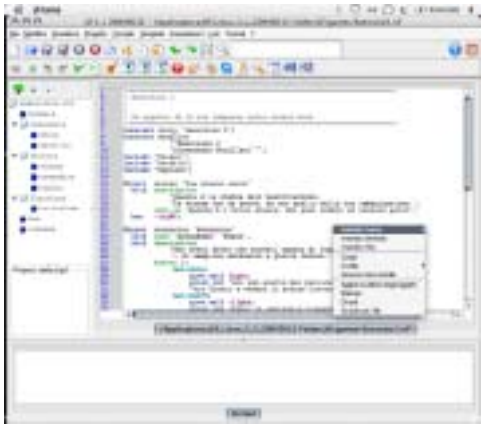


Ecco, secondo la mia opinione, quali sono i pregi e i difetti di JIF.

1. E' scritto in Java. Quindi, con poche modifiche (o addirittura nessuna), è possibile eseguire JIF anche su LINUX (o su ambienti UNIX, MacOs X compreso)
2. Gestione automatica del "mapping" dei caratteri (ASCII -> ZSCII)
3. Massima personalizzazione possibile
4. Gestione di un Template Manager come "repository" di codice INFORM
5. Gestione di progetti.
6. Gestione degli "switch" che vengono utilizzati nella compilazione
7. Gestione di file con estensioni .inf, .h, .txt, .res
8. E' disponibile in più lingue (Inglese, Spagnolo, Francese e Tedesco)
9. E' possibile "agganciare", tramite uno dei due tasti funzione F11 o F12, l'apertura di documenti (esempio: il manuale in formato pdf su Inform). In più, nella versione italiana è presente un menu apposito per la consultazione di tutorial legati alla programmazione in Inform

JIF possiede questi limiti:

1. Su alcuni PC, JIF potrebbe essere abbastanza lento nel caricamento di file molto grossi
2. Per eseguire JIF si deve scaricare una JAVA VM (Virtual Machine). La versione JRE 1.3 per Windows è di circa 5 mega: c'è quindi un download aggiuntivo da effettuare
3. E' possibile utilizzare JIF anche con JVM 1.4, ma non è stato testato molto su questa versione della Virtual Machine. E' possibile quindi che JIF abbia leggere differenze in base alla JVM utilizzata e al sistema operativo
4. L'installazione di Java potrebbe essere un'operazione non banale da parte di utenti meno esperti.
5. Ho iniziato a programmare JIF quasi per scherzo (era una sorta di "allenamento" relativo all'utilizzo delle Java Swing) poi si è trasformato in qualcosa di più grosso che - spero - possa essere utile alla comunità IF: alcuni aspetti di JIF possono però presentare delle lacune oppure non essere sufficientemente sviluppati / documentati.







JIF per principianti

In pochi passi, un principiante (principiante in INFORM, s'intende!!!) può cominciare a compilare e ad eseguire una semplicissima avventura testuale. Senza doversi districare troppo con le varie personalizzazioni di JIF, è possibile entrare nell'universo di Inform abbastanza velocemente...
I passi da seguire sono i seguenti.

Installazione di JIF

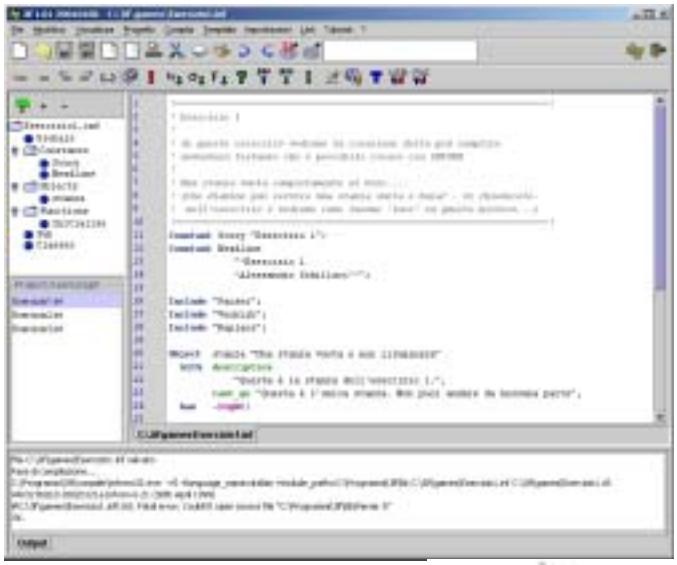
Sul sito di Jif ho creato una pagina dove viene spiegata abbastanza dettagliatamente l'installazione di JIF. Il link è:
http://www.freec0de.netfirms.com/install.html

Eseguire l'avventura di prova

Dopo aver installato la Java Virtual Machine, Jif, le librerie, il compilatore e l'interprete (è più lungo a dirsi che a farsi !), siete pronti per compilare un sorgente.

* Aprite il progetto "Esercizi.jpf" (Progetto->Apri Progetto)
* In basso a sinistra, nel pannello "Project" potete vedere una lista di file: questi sono i file che sono logicamente riuniti nel progetto che è stato appena aperto.
* Aprite il file "Esercizio1.inf" (basta cliccare due volte sul nome "Esercizio1.inf" nel pannello Project): nella finestra centrale (quella dell'editor vero e proprio) verrà caricato il file in questione.
* Cliccate sull'icona "Compila" (cercatela nella toolbar).

Se avete installato correttamente le librerie (quelle standard e le INFIT di Giovanni Riccardi), avete a questo punto appena compilato il primo sorgente in Inform !!! Dovreste trovarvi in una situazione simile a quella presentata nella figura 2:





Se volete testare l'avventura che avete appena compilato, cliccate sul tasto "Esegui AT" (quello rappresentato da un punto esclamativo): verrà lanciato l'interprete che eseguirà il file appena compilato. In realtà c'è poco o niente da vedere, dato che l'Esercizio1.inf si svolge in una stanza immersa nella più totale oscurità !!!

I prossimi sorgenti che potrete compilare potrebbero essere i vostri: vi rimando ai seguenti link dove trovare documentazione su Inform (in italiano).

* Manuale su Inform di Vincenzo Scarpa: http://www.casalengo.it/vscarpa/inform/manuale
* Sito di Giovanni Riccardi su Inform: http://www.inform-italia.org/docs/

JIF per esperti I

L'utilizzo per esperti, riguarda maggiormente la personalizzazione di JIF.
Gli argomenti trattati sono i seguenti:

* Mapping dei caratteri
* Switch Manager
* Template Manager
* Gestione Dei Progetti

Mapping dei Caratteri

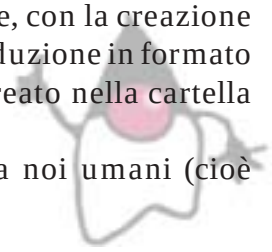
Per "mapping" intendo la gestione dei caratteri speciali in INFORM: "mapping" consiste nel trasformare i caratteri da ASCII a ZSCII --> es. è --> @'e.
Nel sorgente INFORM è possibile scegliere l'utilizzo di un mapping automatico in fase di scrittura oppure tramite file temporaneo.
Vediamo nel dettaglio i due casi:

Mapping automatico in fase di scrittura

Se digito il carattere "è", viene tradotto sul testo direttamente in formato ZSCII (cioè come "@`e"), evitando quindi di scrivere ogni volta tre caratteri (@`e) per scrivere una lettera accentata. Lo stesso vale per tutte le lettere accentate / speciali. Tutti quei caratteri che non sono presenti sulla tastiera italiana ma che possono essere usati nella stesura di un'avventura (esempio: il carattere "È"), possono essere inseriti ugualmente tramite la finestra "SIMBOLI". Se il mapping in fase di scrittura è attivo, il carattere inserito (restando nell'esempio, "È"), viene automaticamente convertito in "@`E".

Tramite file temporaneo

In questo caso la trasformazione dei caratteri viene eseguita a parte, con la creazione di un file di appoggio "temporaneo". Questo file temporaneo è la traduzione in formato ZSCII del sorgente in fase di scrittura e viene automaticamente creato nella cartella JIF/games/mapped.
Scrivo tutto il sorgente utilizzando le lettere accentate comuni a noi umani (cioè



utilizzando i caratteri è ò à ì ù). In questo modo ho un sorgente "leggibile".
Con l'opzione mapping automatico tramite file temporaneo, viene automaticamente creata una copia del sorgente in questione con tutte le lettere "mappate", cioè con i caratteri "@`e", "@`a", "@`i" e via dicendo. In questo modo ho una copia del sorgente in formato accentato e una copia del sorgente in formato ZSCII che verrà utilizzato per la compilazione vera e propria, mantenendo la portabilità con tutti i tipi di interpreti per Zcode. In questo caso, il mapping viene esteso anche ai file inclusi nel sorgente principale, in maniera automatica.

Switch Manager

Per "switch" si intendono i parametri che vengono passati in linea di comando al compilatore Inform. Nell'esecuzione di un'avventura scritta in italiano:

infrmw32.exe -v5 +language_name=italian +include_path=C:\Jif\lib C:\Jif\games\Esempio.inf C:\Jif\games\Esempio.z5

"-v5" è uno switch che segnala al compilatore il tipo di file (.z5) da produrre in output.

Con JIF è possibile personalizzare un elenco di switch che possono essere utilizzati in fase di compilazione. Nel caso di switch nuovi, aggiunti in versioni "future" del compilatore, basta aggiungere lo switch nuovo in un file di configurazione, per avere JIF aggiornato e perfettamente allineato con il compilatore utilizzato.
E' possibile editare/inserire gli switch inserendo righe con questo formato nel file switches.ini
[SWITCH],[on,off],[Commento]
Tutti gli switch che sono abilitati (on) sono abilitati di default quando si attiva la compilazione.
Tramite un pannello è possibile scegliere quali sono gli switch da attivare per la compilazione.

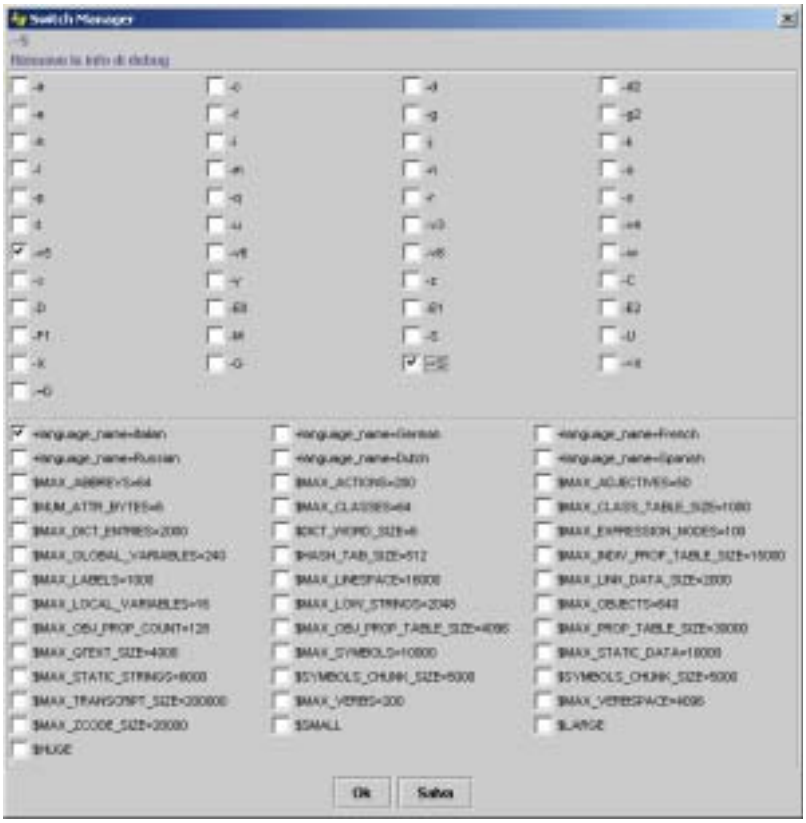


Nella Figura 3 è possibile vedere il pannello dello "Switch Manager".



A titolo di esempio:
Un utilizzatore tedesco di JIF, mi ha scritto perché non riusciva a trovare gli switch -~S , -~X ,-~D
che, di fatto, rimuovono le informazioni di debugging dal file in formato .ZX in output.
In realtà tali switch non erano stati inseriti nel file switches.ini (che come vedremo raccoglie tutti gli switch che l'utente può utilizzare in fase di compilazione).
E' bastato:

1. Chiudere JIF.
2. Editare a mano il file Jif / config / switches.ini (nel suo caso, la versione tedesca: DEU_switches.ini), aggiungendo le 3 righe (allineandole a sinistra come le altre righe...).
   -~S,off, Rimuove le info di debug
   -~X,off, Rimuove le info di debug
   -~D,off, Rimuove le info di debug
3. Salvare il file e far ripartire JIF.
4. Nel panello relativo allo switch manager, si possono trovare i 3 nuovi switch appena inseriti...



In questo modo si possono personalizzare tutti i possibili switch da utilizzare in fase di compilazione: è sempre comunque possibile scegliere (utilizzando i checkbox) quali switch attivare per la compilazione.



La ORGC 2003

di Roberto Grassi

Marco Dattesi vince il concorso della 'monocamerale'

Si è concluso nello scorso febbraio il concorso italiano riservato alle avventure monocamerali. Ha vinto Marco Dattesi con "Il Barile di Amontillado", trasposizione del celebre racconto di Poe. AL secondo posto "Rompicapo" di Roberto Grassi e Davide Centurione. Terzo e quarto, rispettivamente, Gabriele Lazzara con "Successo" e Fabrizio Pallotti con "Due dischetti, un incubo".

Ecco in dettaglio la classifica:

1. Il Barile di Amontillado. Di Marco Dattesi. Media Voti: 6,55

2. Rompicapo. Di Davide Centurione e Roberto Grassi. Media Voti: 6,48

3. Successo. Di Gabriele Lazzara. Media Voti: 6,09

4. Due dischetti, un incubo. Di Fabrizio Pallotti. Media Voti: 4,10

Credo che i lettori avranno piacere a leggere le brevi interviste che ho fatto a Gabriele, Marco e Fabrizio, relative alle loro sensazioni sulla ORGC.

Gabriele Lazzara

D: Cosa ne pensi della ORGC e dei giochi in gara?
La mia avventura della ORGC 2003 è stata Successo; l'idea della 'strana' ambientazione della stessa è nata da una battuta che feci ad un mio amico un anno fa. Data la mia condizione di studente universitario, ho affittato una casa un po vecchiotta... Bene, per usare correttamente il bagno, date le sue pessime condizioni, si doveva fare un po di lavoro (girare rubinetti, infilare la mano nello sciaquone per muovere il galleggiante, ecc). Allora io esclamai:"Accidenti, in questo bagno ci si potrebbe ambientare un'avventura!".



Ed effettivamente è andata così... Per il resto è la solita avventura alla Lazzara: scritta in stile comico (probabilmente l'unico possibile per Successo), con grande attenzione per gli enigmi, cosa per me essenziale in una IF. Nonostante l'ambientazione bizzarra (non credo che altre avventure siano state locate in un bagno), credo che Successo sia un'avventura reale: il protagonista (che poi altri non è che il mio alter ego), si trova in una situazione paradossale ma non impossibile: potrebbe capitare a chiunque... I punti di forza di Successo (a mio avviso) sono l'umorismo e la difficoltà: il primo è presente praticamente in ogni oggetto ed in ogni momento. La difficoltà, secondo me, è giusta; gli enigmi sono risolvibili senza dover stare giorni e giorni a ragionare su come poter utilizzare un oggetto. E poi il processo risolutivo per avere la carta igienica (ovvero la costruzione rudimentale di arco e freccia) è secondo

me geniale! (e se non sbaglio anche qualcun'altro lo ha additato come miglior enigma della ORGC). Nei punti deboli sicuramente c'è la trama scarna; ma d'altronde, in un bagno, non è che ci si possa far entrare una cospirazione aliena oppure un tentativo di conquista del mondo da parte di esseri che vivono all'interno delle tubature... Potrei continuare a parlare di Successo ma mi sto dilungando: la tronco qui...
"Floppy" è l'avventura che mi è piaciuta di meno. Il punto debole dell'avventura è la strutturazione degli enigmi: troppo semplice, il tutto si risolve premendo tasti del computer e muovendo il mouse; troppo poco per far si che un'avventura faccia colpo su qualcuno. Troppe cose lasciate in sospeso, come ad esempio cosa contiene il floppy e perchè il malvivente lo vuole. Mi sarebbe piaciuto dover escogitare qualcosa per rallentare il malvivente (mettere un mobile davanti alla porta, o roba del genere), o parlare con l'uomo, riuscire a catturarlo da solo creando una sorta di trappola all'interno della stanza. Sarebbe stato meglio avere un numero di mosse massimo per finire il gioco; giusto per sentire un po il fiato sul collo... Sicuramente con Inform si può fare molto di più...
Riguardo "Il barile di amontillado": premetto che mi piace Poe e che ho letto il racconto al quale è ispirato. Questo mi ha tolto un po il gusto di scoprire come l'avventura procedeva. In sostanza l'avventura è fatta bene, con qualche buon enigma. Di difficoltà medio-bassa e scritta bene. Molte frasi sono quelle originali di Poe e quindi risultano molto efficaci. L'idea di ricalcare fedelmente il racconto dell'autore americano non è che mi entusiasmi molto, ma evidentemente ad altri è piaciuta. In definitiva una bella avventura...
"Rompicapo" è un'avventura un po'



strana: le scene che si susseguono sono molto strane ed all'inizio disorientano completamente il giocatore. L'avventura si basa su un solo enigma, abbastanza difficile: è proprio un rompicapo. Ci vuole un bel po' per capire il meccanismo dei pulsanti. Dopo un po però si intuisce cosa bisogna fare, ovvero ricostruire in sequenza nediante le scene la filastrocca che la statua dice. Alla fine, tutto ha un senso. E la fine stessa dell'avventura secondo me gratifica il giocatore. Lo stile è abbastanza adatto all'avventura (sobrio, con un tocco di mistero) che spesso riesce a dare il senso di angoscia che l'autore voleva far provare al giocatore (almeno questo è quanto è capitato a me!). Il manuale è indispensabile per dare una chiave di lettura simpatica alle scene ed alla risoluzione dell'avventura. Simpatica.

D: Quale è la tua impressione sul panorama italiano delle Avventure Testuali?
Beh, devo dire che è positiva. Nonostante qualcuno dica il contrario, mi sembra che la comunità di amanti delle avventure testuali sia in espansione. Il newsgroup è popolato e vivo, i download delle IF (comprese ADDIRITTURA le mie) aumentano a vista d'occhio. Per quanto riguarda invece la programmazione delle AT, forse c'è una leggera flessione; però mi

sembra che comunque viene sfornato annualmente un numero di nuove avventure sufficiente a garantire ai giocatori un'ampia scelta. Penso che va bene così...

D: Stai lavorando a qualcosa di nuovo? Puoi darci delle anticipazioni?
Si, effettivamente sto lavorando a qualcosa; un'avventura stile fantasy. Per la seconda volta, dopo Successo, mi distaccherò da Lazy Jones, per far vestire ai futuri giocatori i panni di un giovane ragazzo che vuole diventare mago; ma l'impresa non sarà facile... E' un'avventura piuttosto grande, anzi abbastanza grande, che mi ha preso molto tempo e che spero di pubblicare entro l'inizio dell'estate; o altrimenti almeno entro la fine dell'anno. Sta venendo fuori lentamente (facendo un po di calcoli l'ho iniziata a scrivere nel 2002), ma penso che sia una cosa positiva: col tempo vengono sempre idee nuove e miglioramenti vari. Ovviamente non ho abbandonato Lazy Jones. Il quarto capitolo della saga di Lazy Jones è in buona parte nella mia testa. Inizierò a lavorarci alla fine del 2004(ad avventura fantasy ultimata). Ho in mente anche un'avventura ambientata nel far-west ed una horror (entrambe sono in stato embrionale nel mio cervello). Sicuramente vedranno la luce nel 2005(la prima in estate, la seconda a fine 2005). Qualcos'altro ancora c'è, ma non è ben definito... Le idee ci sono, è il tempo che spesso manca. Comunque spero di rispettare le scadenze che mi sono prefissato.

Marco Dattesi

D: Sei un volto nuovo nel mondo della IF Italiana. Vuoi farci sapere qualcosa di piu' di te?
Ho 20 anni, vivo a Collegno (To) e attualmente frequento il secondo anno di Scienze della Comunicazione nella mia città. Sono un lettore onnivoro (con un debole per gialli e SF), amo il cinema, il rock anni 60-70 (Beatles, Pink Floyd, Doors,ecc.) e le ag. Per quanto mi riguarda l'if è una scoperta che risale a poco più di un anno fa; cercando in rete dei tool per lo sviluppo di ag sono per caso capitato sul sito di Colombini, di cui ho in poco tempo giocato e finito tutte le avventure. Mi sono poi avvicinato alla scena dell'if contemporanea (Alieni x sempre, Flamel, Skizo sono tra i titoli che ho amato di più) e da lì si è definitivamente consolidata in me la passione per il genere.



D: Ti aspettavi di vincere la ORGC? Raccontaci dello sviluppo del barilotto di Amontillado.
Volevo semplicemente adattare un racconto all'if per potermi concentrare di più su programmazione, implementazione et similia. Quella di MAC è stata una scelta in gran parte obbligata, essendo io alle prime armi e con non molto tempo a disposizione, e comunque per le cose che volevo fare il suddetto tool si è rivelato più che adatto. Per quanto riguarda il racconto scelto, all'inizio erano in ballottaggio anche "L'estraneo" di Lovecraft e "Impostore" di P.K.Dick, che mi affascinavano per il tema dell'identità del protagonista, in entrambi i racconti

nascosta fino all'ultimo; poi ho optato per questo di Poe, che credo si prestasse particolarmente bene ad un one room game. Se mi aspettavo di vincere...beh, ovviamente no, il mio è stato più che altro un esperimento, ma sono contento che a qualcuno sia piaciuto.

D: Stai lavorando a qualche nuova AT?
Attualmente sono impegnato nella conversione in Inform (quanto mai travagliata, ahime!) del succitato barilotto di Amontillado. A medio e lungo termine ho poi diversi progetti, uno dei quali è una breve storia fantastico-surreale. E' già quasi interamente su carta; ma se ne parlerà per quando riuscirò a padroneggiare Inform in maniera quantomeno decente...

Fabrizio Pallotti

D: Parlaci del tuo gioco per la ORGC. Sei rimasto deluso dalla ultima posizione? Cosa ne pensi del concorso?
Era un'avventura già in programma, e adattarla all'ORGC - cioè, di massima, farla "monocamerale" - mi ha facilitato le cose. Ma allo stesso tempo debbo onestamente dire di aver capito, realizzandola, che le premesse "non reggevano" molto. Ho cercato di curarla almeno sotto gli altri aspetti, di farla precisa, verosimile... Ho avuto aspettative alterne circa il successo del gioco, compresa quella di un esito negativo. Per quanto riguarda questo concorso "speciale", può essere considerato sia un allenamento, sia un modo di ottenere risultati più o meno interessanti; sarebbe ugualmente interessante fare come all'estero, cioè provare anche con altre regole.

D: Come ti sei avvicinato alle avventure testuali?
Feci conoscenza con AGT (Adventure Game Toolkit), con il quale provai a scrivere qualcosa, poi passai al Turbo Pascal 4, ecc. Le prime avventure testuali a cui ho giocato sono quelle di Enrico Colombini.

D: Ci sono progetti in cantiere? Hai intenzione di rilasciare qualcosa di nuovo?
A parte altre idee sparse, variamente sviluppate, ci sarebbe un'avventura chiamata "Misirea", ambientata al tempo degli antichi greci. Misirea è un'isola greca, ovviamente di fantasia. Il protagonista ha perso i genitori durante l'invasione - con guerra - di un popolo straniero, e nel gioco fa vari tipi di lavori, ricerche, viaggi... cose che non ho ben definito, per la verità. Un'altra è "La dimensione calamita"; il personaggio principale viene mandato indietro nel tempo per indagare su un fatto misterioso, ma a causa di un'interferenza si ritrova in un mondo parallelo. Si tratta del primo episodio di una serie. Poi ci sono due giochi umoristici, "And the killer is...": genere giallo classico (Londra nel XIX-XX secolo), e "Riattenti a quell'ombra": il mago Walnah ha salvato il suo paese, ma dopo molti secoli l'incantesimo finirà e l'ombra tornerà libera. Egli scopre il modo per distruggerla, ma fino ad allora non sarà possibile attuarlo...



Il Premio Avventura dell'anno

di Roberto Grassi

La sera del 24 maggio sul canale IRC #IF di Azzurra si è svolta la premiazione del concorso "Avventura dell'anno", giunto alla quinta edizione.
E' stata una bellissima serata, con molta partecipazione da parte di tutti. Come era facile da prevedere, Warmage e Filaments hanno fatto incetta di premi. Sono rimasto, inoltre, piacevolmente sorpreso dal terzo posto di Freedom. Le note dolenti riguardano il basso numero dei votanti, solamente 23. In futuro bisognerà senza dubbio ampliare il bacino dei giocatori e dei votanti.

Ecco in dettaglio la classifica:

1. Filaments. Di JB Ferrant. Voti: 16
2. Warmage. Di G. Niccolai. Voti: 15
3. Freedom. Di E. Cosenza e L. Ghirotto. Voti: 9
4. Reliquie. Di Paolo Lucchesi. Voti: 4
5. Notte in corsia. Di Giuseppe Aresi. Voti: 3
   La porta e la memoria. Di Luca Bertaiola. Voti: 3
6. Orion. Di Roberto Grassi. Voti: 2
7. Caccia al tesoro. Di Ennio Cosenza. Voti: 1
   The Last Hour. Di Roberto Grassi. Voti: 1
8. Successo. Gabriele Lazzara. Voti: 0
   Rompicapo. Di Roberto Grassi. Voti: 0
   Due dischetti, un incubo. Di Fabrizio Pallotti. Voti: 0
   La maledizione di Shamir. Di Roberto Marcarini. Voti: 0
   Il barile di Amontillado. Di Marco Dattesi. Voti: 0

Migliore Trama: Filaments
Migliori Enigmi: Warmage
Migliori PNG: Filaments e Warmage a pari merito

Albo d'oro della manifestazione:
2003: Filaments, di JB Ferrant (traduzione in italiano di Marco Totolo)
2002: La pietra della Luna, di Paolo Lucchesi
2001: Enigma, di Marco Vallarino
2000: Uno zombie a Deadville, di Tommaso Caldarola
1999: Non sarà un'avventura, di Roberto Barabino

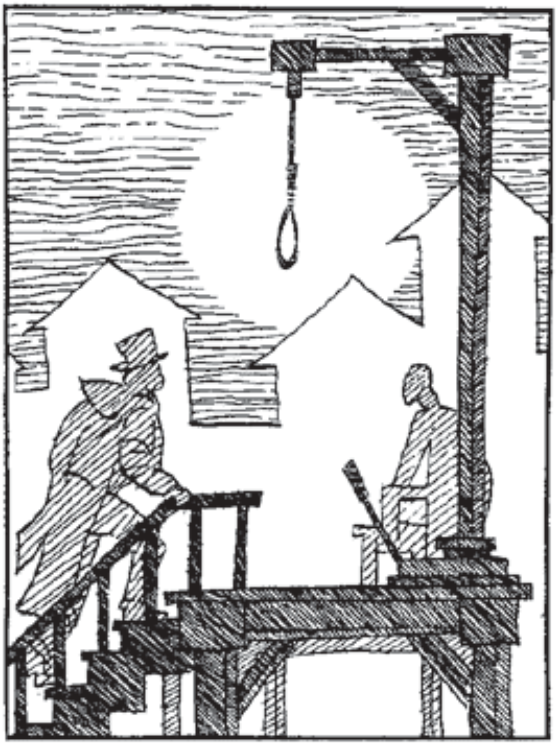
Premi:
JB Ferrant, autore di Filaments, (e Marco Totolo) ha vinto un buono di 25 euro per Amazon offerto da Roberto Grassi, un buono di 21 dollari per Feelies offerto da Paolo Lucchesi e due Iperlibri donati da Tommaso Percivale. Giancarlo Niccolai, autore di Warmage, ha vinto i libri Le montagne della follia e L'orrore sotto il tumulo di H.P. Lovecraft offerti da Luca Bertaiola e due Iperlibri donati da Tommaso Percivale.

Tutti i riferimenti su:
http://www.composizioni.net/avventura2003/

"Slouching towards Bedlam" e "Risorgimento Represso"

Una recensione incrociata di Paolo Lucchesi

In questi ultimi tempi, cercando qualcosa di non troppo lungo, ho voluto provare le avventure che meglio si erano classificate nella ultimg IFComp. Come molti sapranno, la competizione e' stata vinta da Slouching toward Bedlam (StB), mentre al secondo posto si e' piazzata saldamente Risorgimento Represso (RR).
Le due prestigiose posizioni, fra l'altro, sono state anche confermate dalla classifica ottenuta contando i voti degli autori. Quindi la scelta e' stata facile.
Giocando quasi di seguito a queste due avventure, mi e' venuto spontaneo confrontarli, e nel far cio' sono stato colpito dalle loro (poche) similitudini e soprattutto dalle (molte) profonde differenze che le rendono per molti versi complementari.



Ci vuol poco a parlare di cio' che accomuna questi due giochi. Anzitutto sono di medie dimensioni, ovviamente sono entrambi in Inglese, e altrettanto ovviamente sono due ottime avventure, sia dal punto di vista "letterario" della trama e della prosa che dal punto di vista "ludico" degli enigmi (i votanti della IFComp non hanno sbagliato le loro votazioni). Inoltre sono stati entrambi realizzati e programmati in maniera eccellente; grazie a cio' risultano "comodi" da giocare: nessuna caccia al verbo, pochissime sequenze di azioni ovvie, il parser cerca sempre di "intuire" cosa vuol fare il giocatore. In breve sono due classci esempi della produzione di I.F. degli ultimi anni. E per concludere la lista delle similitudini, entrambi includono un sistema di suggerimenti ben fatto (sullo stile degli invisiclues della Infocom), completo ed esauriente, che impedisce praticamente a chiunque di restare bloccato; quindi anche se non sono giochi facilissimi (sono entrambi di difficolta' moderata), sono accessibili anche ai meno esperti e ai risolutori meno abili.

Molte di piu' sono le differenze tra le due avventure. Si e' molto parlato delle due "scuole" della narrativa interattiva: la scuola tradizionale, quella che vede le avventure prevalentemente come giochi e preferisce divertimento e buoni enigmi a escursioni narrative, e la scuola che vede le avventure come racconti interattivi, prediligendo gli aspetti piu' letterari. Ora StB e' una degna rappresentante di questa corrente, mentre RR e' senza dubbio molto piu' vicina alla corrente tradizionale. Non fraintendetemi: StB ha dei discreti enigmi, e RR e' raccontata molto bene (prosa buona, trama accattivante, personaggi ben disegnati), ma le due avventure hanno

chiaramente una diversa impostazione di base, una diversa "filosofia".

Differenti sono anche le ambientazioni dei due giochi. Giocando a StB ci troviamo nei panni del direttore di un istituto psichiatrico nel XIX secolo di un universo alternativo e molto "steam-punk". L'autore ci mette subito in una situazione poco familiare, abbastanza aliena, e continua a metterci di fronte elementi poco familiari, come Triage, il Panopticon e i Meccanisti. L'introduzione e' molto povera di informazioni, quindi sta a noi scoprire chi siamo, cosa dobbiamo fare e cosa rappresenta questo "Logos" di cui veniamo a conoscenza. Per di piu' l'interpretazione di cio' che abbiamo scoperto e' soggettiva, puo' essere vista in diverse maniere, e alla fine non esiste una verita' oggettiva. Tutto questo disorienta, ma allo stesso tempo affascina. Per contro RR ci mette nei panni di uno studente universitario che passa attraverso un portale apparso sotto il suo banco per ritrovarsi nella torre dove ha la residenza il mago Ninario; dopo che avremo ritrovato i suoi occhiali (iniziando a scoprire che in questo universo buona parte della magia non e' troppo diversa dalla nostra chimica), il mago si preparera' per rimandarci a casa, ma sul piu' bello verra' arrestato per uso illecito della magia (reato per cui verra' giustiziato e poi processato), lasciando a noi lo spinoso compito di salvarlo. Per un giocatore non completamente inesperto tutto questo e', per quanto non banale, estremamente familiare; giocando a RR ho avuoto l'impressione di trovarmi a casa.

Anche il tono con cui sono raccontate le due avventure e' molto diverso. StB e' una storia cupa, inquietante, simile ad un racconto Vittoriano, non c'e'



spazio per l'umorismo (visto che inizia in un manicomio, la cosa e' anche intuibile), mentre RR, pur non essendo ne' una parodia ne' un'avventura umoristica, e' narrata con un tono molto piu' leggero e brillante, da commedia avventurosa. E questo si riflette anche sui finali: StB presenta cinque diversi possibili finali, ma nessuno di questi puo' essere considerato un "lieto fine" (personalmente io ho preferito lasciar "vincere" il logos), mentre l'unico finare di RR e', per quando aperto, decisamente positivo.

In conclusione sono due avventure diverse, e per motivi differenti sono due avventure quantomeno da provare, anche per chi, novizio del genere, vuole giocare per la prima volta ad un'avventura in Inglese.

"Scavenger"

Di Roberto Grassi

I primi classificati della IF Comp di quest'anno sono davvero giochi molto belli.
Ho giocato a Slouching (di cui trovate la recensione in questo numero) e ho iniziato a giocare a Risorgimento Represso, che ho pero' abbandonato perchè non riusciva ad interessarmi (sebbene fosse un gioco davvero ben scritto tecnicamente).
Quindi la mia attenzione è stata catturata da questo Scavenger, di Quintin Stone, un autore nuovo nel circuito della Interactive Fiction.
"Scavenger" significa 'chi fruga nei rifiuti alla ricerca di qualcosa'. Ed è esattamente quello che fa il protagonista di questo gioco, che si muove in una ambientazione post olocausto nucleare e si dirige in un centro militare abbandonato per recuperare oggetti di valore, da rivendere al mercato nero.
Questo gioco ha molti pregi. Ha un solido game-play e enigmi ben congegnati risolvibili in modi differenti. Anche le interazioni con gli NPC sono curate e non ho trovato punti deboli nel plot.
Ma il vero punto di forza di questo gioco, secondo me, consiste nel grado di convolgimento che "Scavenger" riesce a dare. All'inizio del gioco, ho pensato: "Sembra di giocare a 'Doom' però con TADS". Difatti le ambientazioni, le descrizioni e, in un certo senso, anche le azioni che il giocatore è obbligato a fare per andare avanti sono simili a quelle di uno sparatutto in prima persona. Poi, indagando sull'autore, ho capito perchè fosse riuscito a trasmettere molto bene queste sensazioni. Quintin Stone è il 'leader' di un gruppo di lavoro che si chiama Night's Edge che scrive mod per Unreal Tournament.
E' evidente la familiarità e la facilità nella descrizione di alcuni ambienti e di alcuni comportamenti dei personaggi non giocanti.
In definitiva, il gioco è davvero ben scritto, è entusiasmante e coinvolgente e lo consiglio certamente a tutti.

Slouching toward Bedlam

Autore: Star C. Foster and Daniel Ravipinto
Genere: //
Data: 2003
Pro: Mistero intrigante, ambientazione "steam-punk" perfetta, estremamente valido l'impianto narrativo, molto curata, finali multipli.
Contro: Troppe cose inspiegate, alla fine il giocatore puo' non avere un senso di compiutezza della storia.

Scarica dall'IF - ARCHIVE

Risorgimento Represso

Autore: //
Genere: Fantasy
Data: 2003
Pro: Ottimi enigmi, personaggi ben disegnati, gioco molto divertente, molto curata.
Contro: Idea di base un po' abusata.

Scarica dall'IF - ARCHIVE

Scavenger

Autore: Quintin Stone
Genere: Science Fiction
Data: 2003
Pro: Ambientazione, GamePlay, NPC, Enigmi risolvibili in molti modi diversi.
Contro: Nulla di particolare.

Scarica dall'IF - ARCHIVE

Intervista a Jon Ingold

Di Roberto Grassi

Jon Ingold è uno dei più famosi e stimati scrittori di IF. Ha scritto capolavori come "Insight", "All roads" e "Mulldoon Legacy" che sono considerati tra i migliori esempi del genere. Ho pensato di fargli questa intervista mentre giocavo a Insight. Ero rimasto bloccato, come capita spesso, così gli ho scritto per avere un aiuto. Mi ha risposto una persona molto gentile, che ha accettato volentieri di rispondere alle mie domande.



D: Ciao Jon, parlaci di te.
Jon Ingold, l'autore di IF, in realtà è uno studente diciottenne di livello A a Manchester, Inghilterra: è stato allora che ho scritto "The Mulldoon Legacy" e ho dedicato del tempo alla Interactive Fiction. Da allora la mia vita si è divisa equamente negli studi di matematica a Cambridge e nella scrittura di giochi, ma solo quando tornavo a casa per le vacanze. Ora sono ritornato con il gruppo degli amici di scuola ma con ancora meno tempo. Lavoro come professore di matematica in un istituto superiore nella zona settentrionale di Londra; ma non sto scrivendo molte avventure. Però, mi sto dedicando al mio secondo film (il primo è uscito lo scorso Giugno, dura 10 minuti ed è stato fatto da "me e i miei amici"); sto anche provando a farmi produrre un pezzo teatrale, e sto terminando di scrivere un racconto che mi ha impegnato abbastanza.

D: Parlaci dei tuoi lavori di IF.
Credo che il legame fra di essi sia il fatto che c'è qualcosa, in ogni gioco che ho scritto, di davvero buono. "The Mulldoon Legacy" è ancora il mio favorito, a causa delle sue dimensioni e della coerenza - mi fa ancora piacere pensare di aver scritto uno dei più grossi giochi in Inform ed aver mantenuto la solidità nelle locazioni e una grande quantità di oggetti e macchinari riutilizzabili. In fonfo al cuore, credo di privilegiare i puzzle-game; per questo motivo i miei pezzi più 'letterari' - "My Angel", "All Roads" - sono stati scritti più per vedere come avrebbe funzionato la cosa. Beh, in realtà non è completamente vero. - ho dedicato molto amore a "My Angel", un test per la mia idea di scrivere un'avventura completamente guidata dalla storia; un gioco che ti forza al suo racconto lasciandoti l'impressione di averlo sotto controllo. "All Roads", invece, è stata una reazione a questo e, se non altro, almeno è stata molto più facile da scrivere con il poco tempo a disposizione. Penso che "Insight" abbia un concept molto buono - il giocatore che scrive la storia del gioco tramite delle azioni che fa in "flashback". Credo però, che sia sufficientemente 'oscuro' da non essere stato notato. E poi, sono certo che gli autori di "The Matrix Reloaded" mi hanno rubato l'idea del sequel da "The Mulldoon Murders". Infine, c'è "Break-In", che ho scritto quando ero davvero giovane, ma ha un paio di puzzle che considero ancora buoni, e "Large Machine", scritta per dimostrare a me stesso che sarei stato

capace di scrivere del codice e che ho rilasciato sotto pseudonimo a causa della sua pessima giocabilità (Fra l'altro, è la prima volta che rivelo questa cosa).

D: Che cosa ne pensi delle vecchie avventure?
Sono entrato nel mondo della IF nello stesso momento in cui ho iniziato a scrivere avventure, grazie a "The Hitch-Hiker's Guide To The Galaxy". Era quasi ingiocabile, tranne per il fatto che la nostra versione disponeva dei suggerimenti, ed era divertente - da lì noi (cioè io e i miei fratelli maggiori, che in realtà si occupavano della risoluzione dei problemi mentre io facevo le mappe dei labirinti) siamo passati a "Leather Goddesses of Phobos", che è una perla assoluta. Quando cerco di spiegare perchè la IF è divertente spesso faccio riferimento a "Leather Goddesses" e ricordo il T-remover, il coniglio, il cerchio-bianco-colorato-di-nero o il "Dessert Marziano". Ho amato così tanto quel gioco che ho perfino fatto la mappa del suo labirinto - non si possono lasciare gli oggetti nelle stanze, bisogna identificare le camere dalle sue uscite. Poi tutto è svanito finchè ho trovato "Curses!", che potrebbe benissimo essere classificata come "old IF" ora. Ho amato quel gioco con tutto il mio cuore.

D: Parlaci della situazione attuale della Interactive Fiction.
La Interactive Fiction mi sembra 'sottile' in questo periodo; non per quello che riguarda le idee, la programmazione o l'entusiasmo, ma sull'atmosfera - "Curses!" era geniale, "So Far" era coinvolgente e Anchorhead oppressiva - ma non ho visto molto giochi recenti che mi abbiano lasciato una sensazione tangibile. Io credo che, ironicamente, sia l'atmosfera quello che fa brillare la Interactive Fiction - non le stories, ma le locazioni, i paesaggi, e il fatto di poter creare dalle locazioni una prospettiva più ampia che esiste nella mia testa.
Forse sto esagerando con le critiche. Ho adorato "Redemption" (IF Art Show del 2003); è stato l'unico gioco di conversazione che mi ha fatto davvero pensare di interagire con un personaggio. Ho anche molto apprezzato il secondo gioco dei 'Frenetic Five', e la prima parte di "Fine Tuned"; entrambi erano dei pezzi scritti brillantemente, con la interazione e l'azione che sfociavano nella commedia. Mi piacerebbe vedere più storie che fossero disegnate per questo 'medium', con dei 'plot' ben sviluppati in cui il giocatore - anche se non sarebbe necessariamente il responsabile dello sviluppo della storia - si sentirebbe coinvolto. Mi piacerebbe vedere qualcosa che sia soddisfacente e evocativo come "So Far" - ma non credo che sarà possibile, perchè non ho affatto idea del motivo per cui abbia funzionato, a parte i puzzles e la forte somiglianza con lo stile di Myst basato sulla precisione meccanica della logica di 'causa-effetto'.
Credo che una migliore libreria standard che incorpori una visione aggiornata del 'modello del mondo' IF (meno importanza, ad esempio, su che cosa stia dando o togliendo la luce, specialmente nelle descrizioni delle stanza, e più importanza sulla possibilità per l'autore di poter disegnare ogni singolo bit di testo che viene generato automaticamente) potrebbe portare un significativo miglioramento. Può darsi che TADS3 sia il futuro? Onestamente, non lo so.

D: Dacci la tua opinione sul futuro della Interactive Fiction.
Non ho idea. I giochi- o meglio i "giochi ambiziosi" - sembrano spostarsi dalla "storia e le locazioni" verso la

interazione con i personaggi. Non sono ancora un entusiasta degli NPC nei giochi - quando gioco, parto sempre dall'assunto che essi non daranno risposte e che saranno noiosi, così li colpisco, li bacio e li stuzzico solo per avere delle risposte divertenti. Non riesco a pensare ad un solo enigma (o "interazioni per proseguire nel gioco") che coinvolga un NPC che vada oltre il "lock-and-key". D'altra parte, il livello tecnologico sta crescendo e questo consentirà maggiori possibilità - ci sarà una esplosione di possibilità nuove, ma l'arte della Interactive Fiction ha sempre gestito questo aspetto in maniera delicata. In ogni caso, non gioco così tanti giochi per avere un giudizio significativo della scena attuale.

D: Parlaci dei tuoi progetti in corso.
Uhm. Certo. Bene. Ho tre progetti in corso ma di questi: il primo è un complesso 'puzzle game' per cui ho scritto la prima sequenza. E' breve e divertente - ma non ho abbastanza idee per dei buoni puzzle dopo averle usate tutte per "Mulldoon's Legacy". Così questo progetto è un po' indietro. Il secondo è il mio 'detective game' - no, non Insight, ma il *vero* 'detective game cui sto lavorando da quattro anni. Ogni volta che lo riguardo mi rendo conto che ciò che ho già scritto è buono, quello che rimane da fare lo sarà, but la scrittura del codice è, ed è sempre stata, molto complessa. Temo comunque che sarebbe qualcosa di difficilmente giocabile a meno che non riscrivo il sistema di conversazione in un modo più pratico rispetto al classico ASK/TELL che era molto buono nel 1999 (quando ha iniziato a scrivere il gioco, N.d.R.), ma questo comprometterebbe il codice del resto del gioco. Il terzo è una cosa piccola e dolce che potrebbe comparire in una competizione, magari, se riesco a terminarlo e sarebbe simile a "All Roads" come atmosfera. Ci sono buone probabilità che io abbia una buona idea alle 3 del mattino, di una settimana qualunque, lo beta testo in 4 mesi e lo rilascio per metà febbraio (l'intervista è stata fatta a Ottobre 2003, N.d.R). Ho fatto così per gli ultimi tre giochi e non vedo perchè non dovrei farlo adesso.

I giochi di Jon Ingold li trovate qui: http://wurb.com/if/person/379

Le ali dell'impero



Di Giuliano Pistolesi

"Fu data loro autorità su un quarto della Terra,
per uccidere con la spada, con la fame,
con la peste e mediante le fiere della terra."
[Apocalisse 6,8]

Al suo arrivo all'istituto psichiatrico viennese il giovane quanto brillante dottore trovò il direttore ad attenderlo sulla soglia. Ci fu un consueto scambio di convenevoli, al termine del quale i due uomini s'avviarono verso il settore dov'erano reclusi i malati, discutendo dell'insolito caso di follia criminale che aveva improvvisamente turbato la vita della tranquilla cittadina.

- Cos'è accaduto dunque? Cos'ha fatto quel ragazzo? - chiese il giovane dottore, noto per il suo particolare impegno nella ricerca dei segreti della mente umana.

- Da alcuni testimoni sappiamo che ha sparato all'impazzata su un gruppo di studenti dell'Accademia di Belle Arti urlando come un forsennato, durante un'esposizione pubblica di giovani artisti, uccidendone sei sul colpo e ferendone gravemente altri tre.

- Diamine! Che pistola aveva?

- Una nove colpi automatica. Praticamente è andato a segno con tutti i colpi del caricatore. Notevole vero, dottore?

- Altroché se lo è.

- Ma non è finita. Le nove persone colpite erano tutte su un'unica traiettoria di mira. Il che fa pensare che il ragazzo volesse uccidere qualcuno in particolare, forse una delle vittime. E che per farlo non ha esitato ad eliminare le persone che si frapponevano tra lui e l'obiettivo del suo attacco omicida.

- Il ragazzo è un soldato?

- Non ci risulta. Ma sappiamo ancora poco di lui. La polizia sta effettuando le sue indagini, e nel frattempo ce lo ha lasciato in custodia.

- Cosa urlava?

- Come?

- Lei ha detto che ha sparato urlando come un forsennato. Cosa urlava, dunque?

- I testimoni asseriscono di averlo sentito urlare frasi incomprensibili su fantomatici "Angeli Sterminatori" o qualcosa del genere. Credo si tratti di un caso di schizofrenia acuta, dottore.

- Dunque pare che abbiamo a che fare con un omicida in delirio mistico.

- È per questo che abbiamo chiamato lei, dottore. Conosciamo le sue... ehm... innovative teorie psichiatriche, ed abbiamo pensato che forse avrebbe potuto aiutarci a far luce su questo caso singolare.

- Ma certo, è proprio quello che intendo fare. Dov'è ora?

- In una cella di sicurezza di questo Istituto. Credo sia pericoloso dottore, per cui le consiglio di parlare con lui da dietro l'inferriata.

- Non credo sia una buona idea. Frapporre degli ostacoli fra noi gli impedirà di

fidarsi di me. E potrei non riuscire a svolgere efficacemente il mio compito.

- Capisco. Ma le raccomando la prudenza, sebbene al momento sembra si sia calmato.

- Gli avete dato dei sedativi?

- No. Gli abbiamo dato delle pitture colorate. Lei sa bene che gli schizofrenici hanno un'ossessione per il loro mondo alternativo, che cercano sempre di rappresentare con notevole uso di colori forti. Abbiamo pensato che dandogli qualcosa in grado di tenerlo impegnato non avrebbe dato in escandescenze.

- Ottima idea.

- Già. E credo che dovrebbe vedere i disegni che ha realizzato in poco tempo, dottore. Disegni degni di un pazzo visionario. Immagini ripetitive, simbologie esoteriche, evidentemente origine o frutto della sua ossessione schizoide. Lavora freneticamente ai suoi "quadri" persino la notte.

- Non dorme?

- Non credo. I sorveglianti che si alternano nella sezione dov'è custodito riferiscono di non averlo mai visto dormire.

- Uhm... - mugugnò pensoso il dottore. - Sempre più strano...

- Vedrà che stranezze si troverà di fronte, dottore. Vedrà...

Quando il dottore entrò nella cella rimase allibito.

Il pavimento era letteralmente coperto di fogli imbrattati da un caos di colori ritraenti una simbologia che ricorreva ossessivamente, in diverse dimensioni e forme: quattro ali disposte in cerchio, a formare una figura roteante. Il rosso, il verde, il nero e il bianco erano i colori dominanti, mescolati in una tonalità rivoltante, in grado di evocare bizzarri quanto promiscui accoppiamenti tra elementi di purezza e orrore, di dolore e sogno, di morte e follia.

Il dottore notò che il simbolo ricorrente era tratteggiato assieme ad altre figure, paesaggi, persone indistinte, masse informi e prospettive distorte o impossibili, il che gli diede la certezza di trovarsi di fronte ad un tipico caso di schizofrenia delirante.

Il ragazzo non aveva una particolare abilità artistica, anzi, si potrebbe dire che se fosse stato un pittore sarebbe stato decisamente scadente. Ma qualcosa in ciò che le sue mani dipingevano freneticamente andava a toccare degli elementi che si annidavano nei recessi più oscuri dell'animo umano, e questo fece rabbrividire il dottore.

Il folle era intento a dipingere scompostamente un altro foglio, riempiendolo di immagini distorte di quel simbolo arcano, quando i due uomini arrivarono. Sollevò lo sguardo verso i due e disse al direttore. - Quand'è che mi farete uscire? Più passa il tempo e più loro si rafforzano. Non ne ho più molto ormai...

Il dottore fece un cenno al suo collega, che lo lasciò solo col ragazzo, nella cella.

- Qual è il tuo nome? - esordì lo psichiatra, tentando di stabilire un contatto amichevole.

- Rudy... Credo. Dove sono nato mi chiamano così.

- Io sono tuo amico, Rudy.

- Non ho più amici, dottore.

- Mi chiamo Carl, e sono qui per aiutarti a scacciare i fantasmi che tormentano la tua anima.

A queste parole, Rudy esplose in una risata folle che riecheggiò per i corridoi della sezione dell'Istituto, attirando le isteriche grida degli altri malati. - Nessuno può

scacciare i miei fantasmi... Nessuno.



- Perché pensi che non sia possibile scacciarli?

- Perché il mio destino di follia è segnato. Così come il destino del mondo.

- Vuoi dire che i tuoi fantasmi sono immagini del futuro, del nostro destino? Tu leggi nel futuro, Rudy?

- No, dottore. Io sento i pensieri del Male. E il Male è il futuro.

- Spiegati, ti prego. Io voglio aiutarti. Sono qui per aiutarti.

- Vorrei anch'io che fosse possibile. Vorrei liberarmi di loro. Ma c'è solo un modo per farlo.

- E qual è questo modo?

- Ucciderli.

- Chi devi uccidere?

- Gli Angeli Sterminatori, prima che le Ali dell'Impero si riuniscano. Prima che i quattro si ritrovino.

- A chi ti riferisci?

- Li conosce dottore, tutti sanno di cosa parlo. E presto ne vedranno l'incarnazione.

- Spiegati, per favore.

- Quando si saranno nuovamente riuniti, l'Impero del Terrore inizierà. Morte e Follia invaderanno il mondo, e la vita di milioni di esseri umani sarà masticata come cibo. Cibo per anime corrotte, dannate. Cibo per Angeli Sterminatori.

- Ti riferisci forse alla Fine del Mondo?

- No. Mi riferisco solo ai primi quattro dei sette Sigilli.

- Stai parlando dell'Apocalisse.

- Esatto, dottore. Il suo avvento è inevitabile, se io non ci porrò rimedio.

- Pensi che solo tu puoi porci rimedio?

- Non so se sono l'unico. So solo che io posso farlo. Potenti forze sono in gioco per distruggere o salvare questo mondo e le anime disperate che lo abitano. Io sono semplicemente una pedina ma ho fatto le mie mosse. Lei può essere parte del gioco, dottore. Liberandomi o tenendomi qui può decidere di chi essere la pedina.

- Pedine di chi?

- Di quelli che qualcuno chiama gli Dèi Superiori, coloro che guidano i nostri destini. E che beffardamente ci mettono in condizione di annientare i loro piani. Se solo fossimo meno presuntuosi, meno sicuri di noi stessi... Se solo combattessimo di più contro il decadente rilassamento delle nostre anime, che ci rende loro schiavi... Allora saremmo davvero liberi.

- Vuoi dire che sono loro che ti spingono a farlo? Ci sono loro nella tua testa che ti ordinano di uccidere gli Angeli Sterminatori?

- Ehi, dottore... mi ha preso per pazzo?!

Carl rimase per un attimo imbarazzato da quella domanda così immediata, e cercò di giustificarsi per non perdere la fiducia del suo bizzarro interlocutore.

- No. Non è questo che intendevo dire...

- Non importa. Io so di non essere pazzo, ed è solo questo che conta.

- Non contano le altre persone, Rudy?

- So che vorrebbe sentirmi dire che gli altri esseri umani non contano, dottore. Ma

non è quello che sentirà.

- È questo che vorrei sentirmi dire, secondo te?

- Basta con questi giochetti! - esplose Rudy. - Le ho già detto che non sono pazzo!

- Non ho detto che sei pazzo.

- No, ma lo pensa. Pensa che io abbia ucciso quelle persone in preda ad un delirio omicida.

- Non è così?

- No, non lo è.

- Allora perché le hai uccise?

- Per loro sfortuna si sono intromesse nella linea di tiro. Il bersaglio dei miei colpi era al di là, e quando ha sentito che lo avrei ucciso ha mosso quelle persone a proteggerlo.

- Quelle persone erano lì per proteggere la tua vittima?

- La smetta dottore! - esclamò nuovamente Rudy. - Lei non ascolta quello che dico!

- Ma sì che ti ascolto. Hai detto che...

- Ho detto che quelle persone sono state mosse a pararsi tra me e lui! È stato lui stesso a muoverle, grazie al suo potere.

- Che genere di potere?

- Un potere folle e mostruoso, dottore. Un potere oscuro. Il potere del Male. Lo stesso che sta tentando di impadronirsi di me.

- E cosa pensi che abbia prodotto il tuo gesto, Rudy? Credi sia stato un Bene aver sparato a quelle persone?

- No, dottore. Ma è stato inevitabile. Inevitabile...

- Per quale motivo?

- In quel momento ho dovuto scegliere tra poche vite e milioni di vite. E non ho esitato nella scelta.

- Capisco. E non sei riuscito a raggiungere il tuo obiettivo?

- No. Lui è ancora vivo, così come gli altri due. Devo uscire di qui, dottore. Devo fermarli prima che sia troppo tardi.

- Altri due?!... E il quarto?

Rudy scosse la testa, era evidentemente deluso che il giovane dottore non avesse già intuito la verità nascosta nella mente ottenebrata del ragazzo.

- Il quarto sono io. Lo sarò quando la mia volontà cederà del tutto.

- Ma allora perché... - azzardò Carl, interrompendosi bruscamente una volta resosi conto di quello che stava per dire al povero ragazzo. Ma non servì, perché Rudy dimostrò ancora una volta di avere un'abilità particolare nel cogliere le sue allusioni inespresse.

- Perché non mi sono ucciso?

- Sì. - rispose il dottore con evidente imbarazzo.

- Perché non servirebbe a niente. Loro sono sufficientemente forti da portare a termine il loro compito, anche senza colui che il mio corpo ospita. Per questo devo ucciderli tutti, compreso me, una volta che...

- Non sarà necessario, Rudy, vedrai. Non sarà necessario.

- Lei prende in giro se stesso. Io non ho più tempo, e nemmeno lei ne ha, dottore. Deve scegliere con chi schierarsi. E deve farlo al più presto.

Carl non rispose e se ne andò via scuotendo la testa meditabondo, portando con sé alcuni dei disegni schizoidi di Rudy per esaminarli con calma nel suo studio.

- Cosa ne pensa, dottore?

- Beh, il disturbo psichico del ragazzo è decisamente interessante. Un caso di delirio schizoide a carattere mistico, dove una certa simbologia esoterica tende a ripresentarsi ossessivamente, per manifestare al paziente una missione irrinunciabile alla quale è chiamato.

- Quel folle è convinto di dover salvare il mondo, non è così?!

- Già, ma ho la netta sensazione che ci sia dell'altro. Qualcosa che credo di conoscere nel profondo della mia anima, ma che non riesco ad afferrare del tutto.

- Che intende dire?

- Oh, beh... Non lo so ancora. I due mondi nella sua mente sono in conflitto, e purtroppo, la parte di Rudy che vive nel nostro mondo è reticente a parlare dell'altra. O se lo fa ne parla in modo troppo delirante. Invece io devo riuscire ad arrivare al nocciolo della sua schizofrenia per poter comprendere la simbologia che lo ossessiona e per riconoscere quel qualcosa che credo d'aver percepito. Credo che sottoporrò Rudy ad una seduta di ipnosi.

- Mi sembra ragionevole. Difficilmente si riesce ad eludere l'ipnosi.

- Infatti. Qualsiasi cosa voglia dire quel simbolo così ossessivamente presente nei



disegni del ragazzo, allora emergerà nell'ipnosi.

- Le auguro di riuscire a scoprire ciò che cerca, allora.

- Oh, sono certo che lo scoprirò. Riesco sempre a trovare le risposte alle mie domande. Spero solo che in questo caso la risposta sia comprensibile...

- Dottore, questa... "ipnosi"... Servirà a qualcosa? - chiese Rudy allo psichiatra, dopo che questi gli ebbe espresso le sue intenzioni.

- Questo dipende da te e dalla tua capacità di lasciar emergere ciò che si nasconde nel tuo Inconscio. Potrebbe aiutarci a far luce su quei fantasmi che ti tormentano.

- Potrebbe aiutarla a credere nei miei fantasmi? Potrebbe servire a farmi uscire di qui?

- Potrebbe. - rispose il dottore sapendo di mentire.

- Allora mi sottoporrò alla sua seduta di ipnosi.

- Bene, allora. Cominciamo.

Il ragazzo si sdraiò sul lettino della sua cella mentre Carl si sistemava lì accanto. E la seduta iniziò.

- Adesso rilassati, Rudy... Rilassati...

- Non ci riesco...

- Non sforzarti... Non pensare a nulla... Svuota la mente e rilassati... Rilassati...

Dopo pochi minuti, il ragazzo parve essere caduto in uno stato di trance ipnotica. E allora Carl iniziò la sua investigazione psichica nella mente inconsapevole del povero folle.

- Chi sei?

- Sono uno dei quattro. Uno degli Angeli Sterminatori.

La voce profonda che uscì dalle labbra semichiuse di Rudy toccò corde segrete dell'Inconscio di Carl e le stritolò con dolore. Sembrò parlare direttamente al lato più oscuro e terrificante della sua anima. Quello che solo nei suoi incubi più orribili aveva già avuto modo di conoscere.

Non era la voce del ragazzo di fronte a sé.

E non era nemmeno una voce umana.

- Sei... uno spirito?

- Sono un Angelo Sterminatore.

- Sei un demonio? Un'entità malvagia?

- Ciò che tu chiami demonio o spirito o entità non può descrivere ciò che noi siamo realmente.

- Cosa vuol dire?

- Quello che ho detto. Non puoi tentare di comprendere il mondo sovrannaturale. Puoi solo accettarlo.

- Allora, perché... Perché sei qui?

- Perché vuoi saperlo?

- Per aiutare Rudy, il ragazzo di cui hai preso possesso.

- Questo involucro ha una volontà forte, ma cederà anche lui.

- Involucro?! Diamine, stai parlando di un ragazzo, di un essere umano! - sbottò Carl, dimenticandosi per un attimo di avere a che fare con un'entità innaturale.

- Per me è soltanto un involucro destinato ad ospitare la mia essenza fino al termine della nostra missione.

- Perché ti sei impossessato di lui?

- Perché così è stato deciso.

- Da chi?



- Non comprenderesti. Il concetto di "Destino" è qualcosa che si avvicina solo lontanamente a ciò che guida le nostre e le vostre vite.

- Sei evasivo per essere uno spirito.

- Sei presuntuoso per essere un uomo. Non puoi pretendere di comprendere con la tua mente ciò che la tua mente non potrebbe mai concepire.

- Quando lascerai il corpo di Rudy? Quando renderai la libertà alla sua anima?

- Quando la nostra missione sarà finita.

- E quando lo sarà?

- Lo sapremo al momento opportuno.

- Lo ignori?

- Ignoro ciò che non mi compete. Adempiere la nostra missione è ciò che mi compete. Sapere quando finirà non lo è. Sapere come finirà non lo è.

- Perché parli di una "vostra" missione? Quanti siete?

- Te l'ho detto, sono uno dei quattro. Dunque, siamo quattro.

- Chi siete realmente?

- Non intendi forse?! Siamo i quattro Angeli Sterminatori.

- Quelli dell'Apocalisse di San Giovanni?

- Ne conosci altri?!

- No. Ma mi sconcerta pensare che i quattro Cavalieri dell'Apocalisse siano qui, ora, a Vienna, nel 1920.

- La capacità di rimanere sconcertati è tipicamente umana. La vostra presunzione vi porta a pensare di poter conoscere ogni cosa, soprattutto riguardo al vostro futuro. E quando la realtà vi dimostra il contrario di ciò che voi pensate subentra lo sconcerto. Non riuscirete mai ad imparare...

- Chi sei dei quattro?

- Colui che siede sulla cavalcatura nera ed ha in mano la bilancia. Il mio compito sarà quello di governare le sorti della battaglia.

- Quale battaglia?

- La vedrai presto.

- Perché vuoi uccidere uno di voi?

- Non sono io che voglio ucciderlo. È questo involucro in cui mi sono incarnato che lo vuole. La sua volontà è forte, e sta tentando di resistere ora che egli sa.

- Cosa sa?

- Quello che ora sai anche tu.

- Cosa rappresentano le Ali dell'Impero?

- Siamo noi.

- Voi?

- Quattro ali disposte in cerchio a rappresentare i quattro Angeli Sterminatori. È un simbolo mistico che esiste dalla notte dei tempi. Ed è il segno per le genti che i primi quattro Sigilli sono stati violati.

- E l'Impero?

- Presto capirai anche questo.

- Non... non temi che possa intralciare i vostri piani? Che possa impedirvi di adempiere alla vostra missione?

- Non ti temo. E non temo ciò che può fare la follia di questo involucro. Il nostro potere è grande. E il potere di chi mi ha dato questo potere trascende ogni umana comprensione. La nostra missione finirà quando sarà il momento. Ma fino ad allora, nulla prevarrà contro di essa. Nulla.

Improvvisamente, con uno scossone di natura epilettica, Rudy si svegliò dalla trance. L'Angelo Sterminatore aveva posto fine al colloquio, come a conferma delle sue capacità sovrannaturali di controllo su quel corpo.

- Rudy, mi senti? Va tutto bene?

- Io... Sì, sto bene. Almeno credo... - rispose il ragazzo, con la sua solita, umana voce, ricomponendosi sul lettino. - Ha parlato con lui? Con uno dei miei fantasmi?

- Sì.

- Cos'ha scoperto?

- Quello che sai anche tu.

- Allora comprende perché devo fermarli. Perché devo ucciderli.

- Forse... Forse non è necessario ucciderli. Forse possiamo renderli inoffensivi.

- Dottore! Chi è adesso il pazzo tra noi due, eh?! Sa benissimo che non sarà sufficiente. Leggo il terrore nei suoi occhi. Ora anche lei sa.

- Sciocchezze! - rispose Carl, minimizzando la questione con malcelato nervosismo. - È solo la stanchezza che ti fa parlare così. Ora calmati. Mediterò sulla cosa e ne riparleremo domani.

- Domani? Dottore, più passa il tempo e più la mia forza di volontà si indebolisce. Non posso più aspettare, devo uscire adesso. Devo ucciderli ora!

- Calmati! - esclamò Carl, uscendo dalla cella, mentre un sorvegliante ne richiudeva il cancello dietro di lui. - Ho detto che ne riparleremo domani.

- Domani sarà troppo tardi, dottore! - urlò l'altro con crescente terrore, avvinghiandosi alle sbarre dell'inferriata, mentre l'altro si allontanava lungo il corridoio. - Mi sente, Carl? Sarà troppo tardi! Troppo tardi!



Le parole del folle riecheggiarono nella mente del dottore anche dopo che si fu sistemato sulla poltrona del suo studio, spossato dall'inquietante esperienza di trance ipnotica tentata su Rudy. E un sonno agitato si impossessò di lui quasi fosse stata un'entità sovrannaturale. Un sonno tormentato di demoni e angeli, in lotta eterna da prima che il Tempo fosse. Ali demoniache contro ali angeliche. Ali, ali ovunque.

Le Ali dell'Impero, il segno dei primi quattro Sigilli.

Il segno degli Angeli Sterminatori.

- Dottore, si svegli!

La voce squillante del direttore dell'Istituto, che lo scuoteva energicamente, lo riportò alla realtà quotidiana dopo il lungo sonno tormentato che lo aveva inchiodato alla poltrona per molte, molte ore.

- È fuggito! Ha colpito brutalmente il sorvegliante ed è fuggito!

- Come sta il sorvegliante?

- È morto. Quel ragazzo è un pazzo furioso. Ucciderà ancora se non lo fermiamo.

- Poveraccio... La sua mente è sconvolta dalla missione che crede di dover compiere.
- Dobbiamo prenderlo. Prima che uccida altri innocenti.
- Va bene, allora. - disse Carl, alzandosi dalla poltrona. - Mi darò da fare anch'io per trovarlo.
- Avete qualche idea?
- Non proprio. Ma tenterò di verificare se un sospetto che mi frulla per la testa possa avere qualche fondamento.
- Stia attento, allora. Soprattutto se... se...
- Se i fantasmi di Rudy non fossero solo frutto della sua immaginazione. - continuò Carl cogliendo l'avvertimento imbarazzato del direttore, che evidentemente aveva avuto modo di ascoltare prima di lui i vaneggiamenti del ragazzo. Poi sorrise con lo sguardo cupo, dando l'impressione di aver pensato anch'egli a quell'assurda possibilità.

Appena il direttore fu uscito dal suo studio, si diresse rapidamente alla scrivania dov'erano appoggiati alcuni dei disegni di Rudy.

- È questo il luogo dov'è diretto. Quello che ha visto con gli occhi della mente. - pensò Carl ad alta voce, esaminando una dozzina di quei disegni che riproducevano tutti una piccola casa sullo sfondo della periferia povera della città.

Una casa abitata da chi?

O da cosa?

Rudy irruppe nella stanza della piccola, misera casa, sbavando come un cane rabbioso. La mano tremante impugnava strettamente una pistola carica, mentre negli occhi gli si poteva leggere lo stesso sguardo folle del giorno del massacro.

- Sono qui per te. - disse poi.
- Lo so. - rispose freddamente l'altro, senza scomporsi né voltarsi verso il suo interlocutore. - Sei uno dei quattro... Uno di noi. Ti stavo aspettando.
- Tu... Tu sei...
- Colui che siede sulla cavalcatura rossa, a cui è stato dato il potere di togliere la pace sulla Terra affinché gli uomini si sgozzino tra loro. Avremo autorità su un quarto della Terra per uccidere, sterminare, massacrare. Scorreranno fiumi di sangue e lingue di fuoco si alzeranno fino al cielo in nome della distruzione. - disse l'altro con voce fastidiosamente monotonica, impersonale, apertamente in contrasto col contenuto apocalittico delle parole che stava recitando come a memoria.

Il ragazzo esitò per un attimo, abbassando leggermente la pistola dalla traiettoria diretta verso la testa dell'altro, il quale era seduto in poltrona e rivolto di spalle. Non si aspettava una conferma così esplicita.

O forse...

Forse la temeva.

- Devo ucciderti... Devo uccidere i quattro... - riprese, rialzando la mira dell'arma che teneva in pugno.
- Tu sei uno dei quattro. Uno di noi. - osservò l'altro, senza alcuna traccia di emotività nella voce.
- Devo farlo.
- Dovresti, amico mio. Dovresti.

Seguì una pausa di pochi istanti che sembrò interminabile, durante la quale Rudy si sforzò di premere il grilletto. Da quella distanza ravvicinata avrebbe spappolato la testa della sua vittima, imbrattando la poltrona e il mobilio circostante di sangue e

pezzi di materia cerebrale. E avrebbe impedito al mistico cerchio di chiudersi.

Allora il dito iniziò a contrarsi, sotto la forza della follia che gli aveva ottenebrato la mente, schiacciandola in una morsa d'orrore.

Ma in quel momento l'altro si alzò dalla poltrona, lentamente, e si volse verso di lui, fissandolo negli occhi.

- Dovresti... - continuò poi con voce profonda, orribile, terrificante. Una voce che non gli apparteneva. Una voce in grado di piegare qualsiasi volontà ad un potere oscuro, supremo, maligno. - Ma non lo farai.

Lo sguardo torvo incorniciava due occhi gelidi come gli abissi siderali. Abissi in cui la mente di Rudy precipitò nuovamente, vorticando tra correnti di sangue, fiamme e metallo, mentre immagini terrificanti ne invasero la coscienza torturandola sadicamente.

Mostri orribili dalle fattezze umane, i cui corpi recavano inciso il simbolo che lo tormentava, lo circondavano da ogni dove. Scene di morte e fiumi di sangue gli scorrevano attorno, mentre colonne indistinte di milioni di corpi carbonizzati marciavano silenti al suono di una voce terribile.



Una voce corale.

La voce dei quattro.

E ovunque, attorno a lui, minacciose e trionfanti...

Le mistiche Ali dell'Impero.

Le insegne di morte che avrebbero prostrato il mondo al suo destino di morte e follia.

Al nuovo diluvio universale che avrebbero travolto milioni di vite.

Un diluvio di sangue.

- Oh, no... No! - biascicò, con le pupille rovesciate e il volto contratto, mentre cadeva

in ginocchio, tremante.

La pistola cadde a terra, ma l'altro, in atteggiamento trionfante, non la toccò.

- Tu sai qual è il motivo della nostra incarnazione. - disse poi, senza distogliere lo sguardo dal relitto di uomo che aveva prostrato dinanzi a sé. - Sai che non puoi opporti alla missione che gli Dèi Superiori ci hanno affidato. Devi essere con noi. E lo sarai.

Rudy non riuscì a proferire parola, ma sulla bocca distorta dalle spasmodiche contrazioni che lo avevano scosso pochi istanti prima, comparve un leggero ghigno.

Un ghigno folle e impersonale.

- Sì, io... Io sono uno dei quattro. - disse Rudy con voce isterica. Voce che cambiò improvvisamente tonalità fino ad assumere quella, oscura e terribile, di colui che siede sulla cavalcatura nera, l'incarnato che ora lo possedeva pienamente. - Io sono con voi.

- Vieni, allora. È tempo di partire. - disse l'altro tendendogli la mano. - Gli altri due Angeli ci attendono e conosco i loro nomi mortali.

- Chi è colui che siede sulla cavalcatura bianca, il vincitore?

- Hermann Goering è il suo nome, ed il suo corpo ha circa l'età del nostro. Morte, colui che siede sul cavallo verdastro e porta con sé l'Inferno, è invece ancora un bambino. Il suo nome è Heinrich Himmler, e presto sarà pronto anche lui. E quando il cerchio sarà completo...

- Un nuovo diluvio purificatore si abbatterà sul mondo. Un diluvio di sangue...





Grazie al suo acume di attento osservatore, Carl riuscì a rintracciare il luogo illustrato più e più volte da Rudy. Ma quando giunse alla misera casa dove il povero pazzo si era diretto, la trovò vuota.

Una pistola giaceva sul pavimento di una piccola stanza spoglia e disadorna, accanto ad una poltroncina logora. I sei colpi erano ancora nel caricatore e nella stanza non rilevò tracce di sangue. Con una certa apprensione perquisì dappertutto, ma non vi trovò nulla. Nulla che potesse aiutarlo a comprendere cosa fosse accaduto in quel luogo, e chi fosse la vittima designata di Rudy.

Tuttavia, un senso di disagio, di oppressione, di terrore indefinibile sembrò stringergli l'anima in una morsa schiacciante.

E non era la casa.

Era qualcos'altro.

Una presenza che solo nei suoi incubi più orribili Carl avrebbe riconosciuto.

Una presenza che aveva lasciato una traccia indelebile in quel luogo.

Una traccia di morte e follia.

- È vero... - biascicò sottovoce, quasi con timore reverenziale. - Mio Dio, è tutto vero...

Stava sudando freddo e gli tremavano le gambe, quasi che la presenza fosse in grado di esercitare una pressione fisica sul suo corpo, oltreché sulla sua anima. Gli occhi gli caddero su uno specchio lì vicino e vide l'angosciosa espressione che aveva assunto il suo volto.

Quella morsa oscura lo aveva invecchiato di almeno dieci anni in pochi istanti.

Allora, vincendo con uno sforzo sovrumano il terrore che lo aveva attanagliato, uscì all'aria aperta, ansimante, aspirando avidamente ogni boccata d'aria.

Come un morto tornato alla vita.

Uno dei vicini lo notò e gli fu subito accanto per aiutarlo.

- Si sente male, signore? - disse il vecchio sdentato e malandato che aveva di fronte. - Si sieda qui, mentre vado a chiamare aiuto.

- No, no, aspetti. - disse Carl, trattenendo per un braccio l'uomo. - Ora va meglio... Va meglio, sì...

- Bene. Mi aveva preoccupato, sa?!

- Grazie. Grazie per la sua premura, buon uomo.

- Dovere, signore. Lei è un parente del ragazzo che alloggiava qui?

- Io... No, io sto... Sto cercando un altro ragazzo che dovrebbe essere venuto qui a trovare l'altro proprio oggi.

- Sono partiti.

- Come?

- Sono partiti tutti e due pochi minuti dopo che il suo amico è arrivato.

- Da quanto tempo?

- Un'ora... più o meno.

- Lei conosce il ragazzo che abitava qui?

- Certo. Era un giovane artista promettente. Almeno credo. Sa, io non m'intendo d'arte, ma quello che mi fece vedere una volta mi impressionò davvero. Era come se quel ragazzo riuscisse ad esprimere con la pittura le cose più oscure che si nascondono nel profondo della nostra anima.

- Un artista dunque...

- Ho anche uno dei suoi quadri sa? Me lo regalò in cambio di un piatto di minestra. Non è che se la passasse molto bene. Come tutti gli artisti, credo.

- Ha ancora quel quadro?

- Certo. È in casa.

- Posso... Posso vederlo?

- Ma certo. Venga con me.

L'anziano sdentato si diresse verso la sua povera ma dignitosa casa, accanto a quella dov'era stato Rudy poco prima, e lo psichiatra lo seguì all'interno.

- Eccolo qua. - disse il vecchio, indicando un quadro senza cornice appeso malamente alla parete. - Ne aveva dipinti molti altri come questo.

- Oh, Dio... - sussurrò Carl alla vista del quadro. - Oh, mio Dio...

- Impressionante, vero?

Il dottore non proferì altra parola, ma lo sguardo attonito con cui osservava il quadro fu molto eloquente. Gli stessi, terrificanti, orrori colorati, disposti nello stesso

identico modo in cui aveva visto fare a Rudy nei suoi assurdi disegni. Le Ali dell'Impero erano anche qui, e vorticavano simmetricamente al centro di una massa informe di colori che solo un genio schizoide avrebbe potuto adeguatamente accomunare.

Un genio come Rudy.

Un genio come il ragazzo che Rudy voleva ossessivamente uccidere.

Poi una domanda si affacciò alla sua mente, con la speranza che avesse potuto illuminarlo sul senso di tutto questo caos psichico che lo aveva travolto negli ultimi giorni trascorsi a Vienna.

- Come... Come si chiamava l'artista?



Carl pensò bene di telefonare al direttore dell'Istituto Psichiatrico per comunicargli ciò che aveva scoperto. E quando lo fece, l'altro gli disse che la polizia era riuscita ad individuare l'identità del folle omicida che avevano seguito in quei giorni.

- Si chiama Rudolf Hess, dottor Jung, ed è tedesco. Ora la polizia austriaca ha emanato un ordine di cattura per il ragazzo e sperano di arrestarlo prima che torni in patria. Pare che nell'attuale clima politico sarebbe piuttosto problematico riuscire a farlo arrestare nel suo paese. Speriamo lo prendano prima che possa uccidere altre persone.

- Speriamo. Tutta questa storia mi ha dato molto da pensare. Molto. - fece una breve pausa, poi continuò. - Credo che tornerò alla mia clinica, dal professor Bleuler, oggi stesso. Discuterò con lui degli insoliti risvolti psichiatrici di questo caso, che sembra confermare la mia teoria sull'esistenza di un Inconscio Collettivo. Mi tenga informato sul caso Hess, ad ogni modo. E segnali anche quell'altro nome alla polizia austriaca. Il quadro che ho visto non mi ha suggerito nulla di buono, direttore. E se troviamo quell'artista di nome Hitler, troviamo anche Rudy. E forse altri due folli come loro.



MAC: Gestire le azioni negli eventi

di Roberto Grassi

Come sappiamo, MAC esegue prima le azioni e poi gli eventi.

In prima approssimazione, di solito, nelle azioni vengono gestiti i risultati delle azioni 'fatte dal giocatore', negli eventi, appunto, gli eventi 'indipendenti dal giocatore'.

Potrebbe essere necessario, tuttavia, "catturare" la azione del giocatore e valutarla all'interno degli eventi.
Supponiamo di voler gestire, ad esempio, il fatto che un giocatore voglia compiere una azione particolare, ma che questa azione venga osteggiata da un personaggio non giocante.
Ad esempio, vogliamo aprire una cassaforte ma, se presente, una guardia ci dice di non toccarla.

Ecco come fare. Il trucco sta nel definire una variabile che "cattura" la azione da eseguire e le assegna un valore in funzione della azione.

```
||| Gestione delle azioni negli eventi
[Vars]
cmdline

[Verbs]
#40, APRI

[Nouns]
#1,CASSAFORTE

[Objects]
#8,Guardia,0,0,8
Una guardia rompiscatole.

[Locations]
#1,Una stanza,stanza.png,0,0,0,0,0,0,0

[Actions]
||| APRI CASSAFORTE
     if at 1 verb 40 noun 1
     then set cmdline 401

[Events]
||| APRI CASSAFORTE
     if eq cmdline 401
     {
     if isin 8 1
     then message 25 break
     if not isin 8 1
     then message 26
```

```
    }

[Messages]
#25,\"Ehi tu! Cosa stai facendo? Guarda che avviso Gaburri, eh?"
#26,\La guardia non c'e'. Finalmente puoi aprire la cassaforte.
```

Come potete notare, è la sezione [Actions] a gestire questo aspetto. "Cattura" la azione "Apri cassaforte" e assegna il valore 401. (Ognuno di voi puo' associare il valore che più ritiene opportuno ad una azione.)

Negli eventi, che vengono eseguiti sempre DOPO le actions, viene dunque PRIMA valutato se la variabile "cmdline" è valorizzata. Se lo è, e se ha il valore desiderato, allora viene gestita l'azione intercettata.

E' sempre giusto 'spostare' la valutazione delle azioni agli eventi? Non sempre. Può essere utile farlo quando l'azione è "dipendente" dagli eventi (nel nostro caso, lo spostamento di un personaggio non giocante). In altri casi, potrebbe solo complicarci la vita.
Alla prossima! :)

INFORM: Un inseguimento molto facile

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:
  http://www.composizioni.net/inform/gip.html
* Un manuale su Inform:
  http://www.casalengo.it/vscarpa/inform/manuale/

Uno dei problemi più difficili da risolvere con Inform risulta essere la creazione di oggetti "generici" che siano in grado di seguire il giocatore. E' abbastanza semplice, infatti, permettere l'inseguimento del giocatore con la collaborazione dei luoghi nei quali esso potrebbe venirsi a trovare: reagendo all'azione "Go", i luoghi in cui il giocatore "arriva" potrebbero collaborare con gli inseguitori.

```
Object room_1
with
   description "Una stanza molto luminosa",
   after [;
    ! chiamata dopo che il giocatore è arrivato in una stanza
      Go:
     ! Semplificato al massimo per motivi di chiarezza.
         move follower to self;
           print (The) follower, " ti ha raggiunto in questa
stanza.^";
   ],
has light;
```

L'azione GO di questa stanza dovrebbe controllare alcune condizioni, come, ad esempio, la volontà del follower di seguire il giocatore, o un certo stato del gioco per decidere se il follower potrebbe fare ciò che gli verrebbe chiesto. Sebbene questo approccio risulti efficace, ha però due difetti importanti. Prima di tutto, è necessario codificare una routine del genere in ogni stanza interessata dall'inseguimento; inoltre, non è possibile cambiare l'inseguitore e l'inseguito senza riscrivere (molto) codice. Infine, il follower non ha la possibilità di reagire alle decisioni prese per lui dalle stanze in cui si svolge l'inseguimento.

Quando si scrive un programma generico, è sempre opportuno associare il codice specifico per un certo tipo di oggetto all'oggetto stesso. In altre parole, la cosa ottimale è quella di inserire questo codice all'interno dell'oggetto follower, senza richiedere la collaborazione di altri oggetti del gioco.

In effetti, possiamo scrivere il follower in modo che reagisca all'azione GO del giocatore, e cerchi di effettuare le sue stesse mosse:

```
Object follower
with
   ....

   react_before [ room;
      Go:
       ! chiamato prima che il giocatore abbandoni la stanza
       ! Semplificato al massimo per motivi di chiarezza.

         if (want_to_follow) {
       ! o altre condizioni che determinano l'inseguimento

            print (The) follower, " ti sta seguendo.^";
        ! e ora dobbiamo capire dove sta andando il giocatore.
       ! (vedi sotto)
            if ( noun == n_obj ) {
               room =  parent(self);
               if ( room.n_to != nothing )
                  move self to room.n_to;
            ...
        ! si ripete per tutte le possibili direzioni
            ...
         }
   ],
has animate;
```

In pratica, cerchiamo di capire dove sta andando il giocatore: il noun, ossia il nome, dell'azione GO del giocatore indica la direzione da lui scelta. Se va verso nord, e se a nord esiste un luogo, allora anche noi andiamo verso quella direzione, e così via per tutte le altre. E' necessario però controllare che ci sia qualcosa nella direzione in cui sta andando il giocatore poichè il giocatore potrebbe anche tentare di andare in una direzione sbagliata.

Questo approccio, seppur molto interessante, ha due problemi. Prima di tutto, è molto difficile cambiare l'inseguito; se volessimo che follower seguisse un altro personaggio al posto del giocatore stesso, dovremmo scrivere del codice un po' più complesso. Il problema più grosso di questo codice, però sta nel fatto che reagiamo all'azione "Go" PRIMA che questa si svolga: questa routine viene chiamata quando il giocatore TENTA di abbandonare la stanza. Possono succedere ancora tre cose, a questo punto: primo, il giocatore non riesce ad abbandonare la stanza (la stanza reagisce con un "before GO" e gli impedisce di uscire). Secondo, la stanza di destinazione non accetta l'arrivo

del giocatore (rimandandolo da dove è venuto). Terzo, la stanza di destinazione potrebbe reagire all'arrivo del giocatore muovendolo o teletrasportandolo altrove, oppure persino uccidendolo. Dato che non possiamo sapere se si verifica uno di questi casi, in questo momento, saremmo costretti a fare numerose verifiche all'interno della react_before del nostro follower. Per una avventura relativamente piccola, la cosa potrebbe funzionare, ma è bene scrivere un codice ancora più generico.

Abbiamo bisogno della collaborazione di un demone...(N.d.R. Adesso finisce pure che ci accusano di satanismo... ;))

Supponiamo di avere un demone che verifica ad ogni mossa la posizione del giocatore; i demoni sono attivati alla fine del turno, dopo che tutte le AFTER routines sono stati chiamati, quindi se qualche stanza o qualche oggetto ha reagito negativamente all'arrivo del giocatore, i demoni sono in grado di saperlo con certezza. Ammettiamo allora di stabilire che gli inseguitori abbiano due proprietà fisse: who_follow, che indica quale oggetto o personaggio stanno inseguendo, e follow_notify, una routine che viene chiamata dal demone per indicare all'inseguitore che l'oggetto del suo inseguimento si è mosso.

Il demone h molto semplice da scrivere:

```
Object FollowDemon
with
   daemon [ follower new_room;

      objectloop( follower provides who_follow )
       {
         if ( follower.who_follow == 0)
            continue;

         new_room = roomOf( follower.who_follow );

         if ( new_room ~= roomOf (follower) )
            follower.follow_notify( new_room );
      }
   ];
```

Il demone cerca tutti gli oggetti che hanno la proprietà who_follow; se questa è pari a zero, significa che l'oggetto non sta seguendo niente, in questo momento; altrimenti, vediamo in quale stanza si trova l'ggetto inseguito. roomOf() è una routine che vedremo fra poco; serve per capire in quale stanza si trovi un oggetto qualunque.

Il demone cerca tutti gli oggetti che hanno la proprietà who_follow; se questa è pari a zero, significa che l'oggetto non sta seguendo niente, in questo momento; altrimenti, vediamo in quale stanza si trova l'ggetto inseguito. roomOf() è una routine che

vedremo fra breve; serve per capire in quale stanza si trovi un oggetto qualunque.

Questo demone presuppone che l'inseguitore e l'inseguito si trovino nello stesso luogo in cui l'inseguimento ha avuto inizio; se così non fosse, un giocatore si vedrebbe "inseguito" da un oggetto che in realtà non avrebbe visto prima (se lo vedrebbe piombare addosso senza una ragione particolare). Tuttavia, con un po' di cautela è possibile usare questa routine anche nel caso in cui il giocatore e l'inseguitore si "sgancino" per qualche turno, facendo attenzione a implementare correttamente la proprietà follow_notify. Vedremo poi come.

RoomOf() ci dice in quale stanza si trova un oggetto; in pratica, la routine cerca il parente di più alto livello, quello che non ha parenti. Questo succede solo con due tipi di oggetti: le stanze e gli oggetti rimossi; ad esempio, se il giocatore è nella stanza rossa, e questa non ha parenti, roomOf() applicato al giocatore ritornerebbe correttamente "stanza rossa", ma se abbiamo un accendino nella tasca di una giacca e rimuoviamo la giacca, questa si troverebbe a non avere parenti; applicando roomOf all'accendino avremmo come risultato... la giacca. Si presume che questa routine non possa essere usata su oggetti rimossi; se così non fosse si dovrebbe implementare un qualche modo più robusto di definire le stanze, ad esempio creando l'attributo "room" e applicandolo agli oggetti che fungono da stanza.

Ecco come scrivere RoomOf():

```
[RoomOf obj;
   while ( parent(obj) ~= nothing )
      obj = parent(obj);

   if ( obj == thedark )
      obj = real_location;
   return obj;
];
```

Unica particolarità: se l'inseguito è il giocatore e questi si trova nell'oggetto "thedark", ossia, si trova in una stanza buia, la routine torna "real_location", ossia il luogo nel quale il giocatore verrebbe catapultato se accendesse la luce. Questo consente di muovere gli inseguitori del giocatore anche nell'oscurità. Se l'inseguito non è il giocatore, questo non si trova mai in thedark.

Una implementazione minimale di un inseguitore è la seguente:

```
Object follower
with
   name 'inseguitore',
   article 'lo',
   description "Un inseguitore ostico.",
```

```
who_follow 0,

follow_notify[ new_room;

   move self to new_room;

   if ( player in new_room ) {
      print (The) self;

      if ( who_follow == player )
         print " ti ha seguito qui.^";
      else
         print " ha seguito ", (the) who_follow " qui.^";
   }

],

! ...
 ! ... altre proprietà
 ! ...

has animate; ! generalmente utile, ma non necessario.
```

Non dobbiamo dimenticare che l'inseguitore potrebbe inseguire qualcosa di diverso dal giocatore; il messaggio deve essere stampato solo se il giocatore è nella stessa stanza in cui l'inseguitore sta andando.

Con un po' di accortezza, potremmo codificare alcuni "effetti speciali" all'interno di follow_notify; ad esempio, sarebbe possibile continuare l'inseguimento solo nei confronti di alcuni oggetti, solo per un numero limitato di turni, o solo in alcuni luoghi. Quando l'inseguitore decide di smettere di inseguire, basta usare la seguente istruzione:

self.who_follow = 0;

Una delle applicazioni più utili dell'oggetto inseguitore h il verbo "segui", di modo che il giocatore possa chiedere a personaggi amichevoli di seguirlo (seguimi) o di seguirn amichevoli "golem, segui moltan". Ecco come fare.
Innanzi tutto, dobbiamo dichiarare la grammatica del verbo (in fondo al file inform).

```
Verb 'segui'
      * noun                                    ->Follow;

Verb 'seguimi'
   *                                         ->FollowMe;
```

Pur essere utile anche un verbo che chiede ai personaggi amichevoli di restare dove sono (cessare l'inseguimento):

```
Verb 'fermati' 'ferma' 'fermo' 'resta'
      *                                      ->Stay
      * 'qui'                                ->Stay
      * 'qua'                                ->Stay;

Extend only 'stai' first
   * 'qui'                             ->Stay
   * 'qua'                             ->Stay;
```

Il verbo "stai" h definito come verbo "inutile" nelle librerie di inform (stay) e infit (stai), quindi occrre "estenderlo".
Dobbiamo quindi scrivere le routine che gestiscono questi verbi:

```
[FollowSub;
   if ( actor == player ) {
      if (noun hasnt animate)
          "Perdere del tempo seguendo ", (the) noun," non ti
sar@`a di aiuto.";
      else
        "Vai per un po' in giro seguendo ", (the) noun, " ma ti
stanchi subito.^";
   }
   else if ( actor provides who_follow ) {
      actor.who_follow = noun;
      print (The) actor, " segue volentieri ";
      if ( noun  == player )
         "te.";
      else
         print (the) noun, ".^";
   }
```

```
   else {
      print (The) actor, " non pur seguire nessuno.";
   }

   return AfterRoutines();
];

[FollowMeSub;
   noun = player;
   <<Follow player>>;
];

[StaySub;
   if (actor == player) {
     print (string) random("Stai gi@`a fermo sui tuoi piedi.",
"Facile."), "^";
   }
   else if ( actor provides who_follow ) {
      actor.who_follow = 0;

      if ( noun  == player )
         print (The) actor, "ti segue volentieri.^";
      else
         print (The) actor, " segue volentieri ", (the) noun,
".^";
   }
   else {
      print (The) actor, " è già fermo.^";
   }
   return AfterRoutines();
];
```

Questa soluzione è abbastanza buona. In realtà, una soluzione [ancora] migliore sarebbe quella di intercettare l'azione follow nell'oggetto stesso, lasciando solo la parte "if (actor == player)". Per farlo, l'oggetto deve essere dichiarato "animate", in modo che possa ricevere il comando "order":

```
! ... all'interno dell'oggetto follower

orders [;
   FollowMe:
      self.who_follow = player;
      print "~Sì, ti seguo.~^";
   rtrue;
```

```
   Follow:
      self.who_follow = noun;
      print "~Come vuoi.~^";
   rtrue;

   Stay:
      self.who_follow = 0;
      print "~Va bene, ti aspetto qui.~";
   rtrue;

   ! altri ordini (?)
],

has animate;
```

E' importante tornare true (rtrue) per impedire il proseguimento della routine di gestione del verbo (il "print veloce", ossia la frase fra virgolette, ottiene lo stesso effetto). Ecco fatto! Adesso non dovete fare altro che chiamare:

StartDaemon(FollowDaemon);

all'interno del vostro programma (possibilmente nella routine Init) e gli inseguimenti funzioneranno a meraviglia.

In WarMage ci sono molti oggetti inseguitori; principalmente, il gabbiano e Moltan. Le librerie MFS implementano una classe Follower un po' più articolata di quella che abbiamo visto in questo articolo, ma tutto sommato piuttosto simile. In particolare, il gabbiano viene attivato non dall'ordine "seguimi", ma da un gesto particolare. Per vedere come questo è implementato, potete scaricare il sorgente delle MFS e di WarMage all'indirizzo http:/ / pitermos.niccolai.ws



Hai perso uno dei primi numeri di Terra d'IF?

Niente paura, scaricali liberamente dal nostro archivio FTP

ftp://ftp.gilda.it/ifitalia/tdif/

La Fanzine italiana dell'Interactive Fiction

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