Terra d'IF

Fanzine Italiana sull'Interactive Fiction **N.4 – Ottobre 2004**



il Librogame

Fino alla fine del mondo

un racconto di Giovanni de Matteo

Recensioni

Metamorphoses
Il Barile di Amontillado
Due dischetti, un incubo
Rompicapo
Successo

Intervista a Francesco Cordella

di Giovanni Riccardi

Trucchi e suggerimenti per Inform

Sommario

LIBROGAME E IF

di ***David Whyld***. 4

LA CARTA INTERATTIVA

di ***Andrea Angiolino*** 9

Idra SCELTE DI PROGETTO, IMPLICAZIONI, PROSPETTIVE

di ***Enrico Colombini*** 13

METAMORPHOSES,

di ***Emily Short*** 17

IL BARILE DI AMONTILLADO

di Marco Dattesi 18

DUE DISCHETTI UN INCUBO

di Fabrizio Pallotti 19

ROMPICAPO

di ***Davide Centurione*** *e* ***Roberto Grassi*** **20**

SUCCESSO

di Gabriele Lazzara 21

INTERVISTA A FRANCESCO CORDELLA

di Giovanni Riccardi 22

FINO ALLA FINE DEL MONDO

Un racconto di Giovanni de Matteo 28

PROGRAMMAZIONE

Inform: Come realizzare avventure a scelta multipla *33*

In Allegato a questo numero un piccolo libro game gentilmente offerto da Andrea Angiolino. Lo mettiamo a disposizione come ebook in due formati: Microsoft Reader (*.lit) e Adobe Acrobat (*.pdf).

Il primo formato è particolarmente adatto per chi vuole leggere questo e-librogame su palmari/cellulari. Il secondo è ampiamente diffuso su tutte le piattaforme.

Per leggere l'ebook, se già non lo avete, avrete bisogno del programma adatto alla vostra piattaforma. I programmi si possono scaricare gratuitamente dai siti di microsoft (per Microsoft Reader) e adobe (per Acrobat Reader).

Buon Divertimento!!!

Hanno partecipato a questo numero:

A. Angiolino,
E. Colombini,
M. Falcinelli,
R. Grassi,
P. Lucchesi,
G. Niccolai,
A. Rezzonico,
G. Riccardi,
G. Pistolesi,
V. Scarpa



Un grande benvenuto ai lettori del numero 4 di Terra d'IF.

E' un numero particolarmente importante, perchè segna il primo anno di vita della fanzine. Sarebbe dunque il tempo di fare una sorta di primo bilancio. Bene, mi sembra che il bilancio sia più che positivo. Terra d'IF viene letta e scaricata da molte persone e piano piano si sta ritagliando una nicchia privilegiata come fonte di informazioni per le persone interessate alla Interactive Fiction.

Naturalmente, le cose non andrebbero così bene se non ci fosse il contributo della redazione, che ringrazio pubblicamente, con cui voglio condividere questo traguardo del primo anno. Approfitto anche per segnalare l'arrivo in redazione di Paolo Vece, Andrea Rezzonico e Alessandro Peretti.

E veniamo agli articoli di questo numero, dedicato ad una particolare forma di interactive fiction: i librogame. Si parte con la traduzione di un articolo di David Whyld, che stimola gli scrittori di IF ad esaminare la possibilità di scrivere librogame elettronici utilizzando i tool per la creazione di avventure testuali. Ci spostiamo poi in Italia, con un articolo di Enrico Colombini sulla genesi di Idra e due contributi di Andrea Angiolino.

Anche in questo numero non mancano le recensioni. Metamorphoses, di Emily Short, recensita da Paolo Lucchesi, e i giochi della ORGC2003 recensiti da Andrea Rezzonico.
L'intervista di questo numero è con Francesco Cordella, uno dei più stimati autori italiani di IF (fra i suoi titoli 'Flamel' e 'Kazan').

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 la rubrica di programmazione in Inform particolarmente interessante, in cui Paolo Lucchesi ci fornisce le librerie per poter scrivere un librogame.
Anche questa volta, purtroppo, salta la rubrica sul MAC.

Alla prossima...

Librogame e IF

di David Whyld.
Traduzione di Roberto Grassi

I librogame come Interactive Fiction

Recentemente, su Xyzzy news [http://www.xyzzynews.com], è stato pubblicato un articolo interessante intitolato "Old-style books for possible IF?", che speculava sulla possibilità di scrivere librogame del tipo "Choose Your Own Adventure" come Interactive Fiction.

I librogame CYOA (in breve) hanno costituito, per quelli che non ne hanno mai sentito parlare, un grande fenomeno editoriale negli anni '80 e, in misura minore, nei primi anni '90. Si trattava di libri narrati in seconda persona e divisi in un numero variabile di sezioni. Una serie di opzioni alla fine di ogni sezione consentiva di spostarsi alla sezione successiva, consentendo al lettore la possibilità di "scegliere" il proprio percorso personale lungo il libro.

In teoria, almeno. Molti di essi erano molto lineari e offrivano opzioni diverse, che in realtà conducevano alla stessa conclusione. Ma se aveste letto il libro per la prima volta, non sareste stati coscienti di questo e avreste potuto pensare che *voi* eravate davvero chi sceglieva come far continuare la storia. L'illusione che avevate di poter controllare la storia era davvero credibile.

Quest'idea ingegnosa portò alla pubblicazione di centinaia di librogame che riguardavano molti generi (anche se il fantasy sword-and-sorcery tendeva a essere predominante) e durò per una decina di anni fino a quando, inevitabilmente, l'idea perse il suo fascino ed i librogame cessarono di esistere, dal punto di vista commerciale, intorno alla metà degli anni '90.

Un problema dei librogame riguardava la loro rigiocabilità. Alcuni tra i migliori, come ad esempio la serie delle "Fabled Lands", potevano essere rigiocati molte volte scoprendo sempre qualcosa che non era ancora stato visto prima.

Altri, dopo essere stati giocati la prima volta (ad esempio gli ultimi della serie Lupo Solitario), avevano già detto tutto e il giocatore non sentiva la necessità di rigiocarli perchè non cambiava sostanzialmente nulla fra una partita e l'altra. Alcuni libri inserirono la possibilità di scegliere di giocare il libro con personaggi diversi (Blood Sword, ad esempio, lo fece con esiti positivi), mentre altri (Lupo Solitario e alcuni



volumi della serie Fighting Fantasy) diedero la possibilità al giocatore di scegliere tra diverse abilità, che potevano cambiare le opzioni di gioco. Tutte queste cose erano positive per le rigiocabilità, ma poichè i libri erano di dimensioni limitate (per alcuni MOLTO limitate), era solo una questione di tempo quella di rigiocarli fino a esaurire tutte le combinazioni di gioco possibili.

Quindi, il genere dei librogame morì. Riguardando indietro nel tempo, era praticamente inevitabile che accadesse. A parte la serie delle "Fabled Lands", c'erano davvero pochi librogame di qualità rilasciati negli anni '90 e le serie di lunga pubblicazione stavano esaurendo il loro slancio (Fighting Fantasy e Lupo Solitario) oppure riusavano le stesse idee oramai prive di mordente (Choose Your Own Adventure). Inoltre, ci fu l'avvento dei computer e il teenager medio, il target più significativo per i librogame, era molto più interessato agli ultimi ritrovati della computer grafica che a leggere un libro. E così, addio ai librogame.

Poi, l'articolo su Xyzzy...

... ha catturato la mia attenzione.

Sollevava un mucchio di idee interessanti... La principale era quella di affermare che sarebbe stato molto facile scrivere un librogame "CYOA" come un gioco di IF. La piattaforma non sarebbe stata un problema. Qualunque sia (Adrift, Tads, Inform, Hugo, altre...) sarebbe in grado di gestire il tipo di gioco abbastanza facilmente e sarebbe capace di gestire qualunque cosa vogliate. L'unico limite sarebbe costituito dalla vostra immaginazione.

La rigiocabilità sarebbe semplice da gestire. Nei librogame, la maggior parte delle opzioni sono statiche; in sostanza, non cambiano tra una sessione di gioco e l'altra. Se, durante una sessione di gioco, arrivate ad esempio di fronte ad una porta di metallo, potreste trovare le seguenti opzioni:
'sfonda la porta' -> vai a pagina xx
'provi ad aprirla' -> vai a pagina xx
o 'bussi alla porta' -> vai a pagina xx.
Se giocate il libro ancora una volta, e ritornate alla porta, ritroverete le stesse opzioni.

L'Interactive Fiction non ha limiti. O meglio, li ha ma sono così vasti che è improbabile che qualcuno li esplori tutti !

In realtà, c'erano alcuni modi per variare alcune cose anche nei vecchi librogame. Ad esempio, l'opzione di sfondare la porta avrebbe potuto comportare il lancio di un dado per determinare se eravate così forti da sfondarla o troppo deboli per farlo. L'opzione di aprire la porta avrebbe portato il librogame a chiedervi se avevate la chiave. Bussare alla porta avrebbe potuto avere come conseguenza la sua apertura da parte di qualcuno, oppure nulla di tutto questo. Naturalmente, avreste potuto avere anche altre opzioni:
'ascolta la porta' -> vai a pagina xx
'usa un oggetto per aprire la porta' -> vai a pagina xx

'brucia la porta' -> vai a pagina xx
e altre ancora.
Ma, poiché i librogame erano di proporzioni limitate, le opzioni presenti erano di solito ridotte al minimo indispensabile. Anche se sarebbe potuta apparire come una buona idea quella di avere 75 sezioni del libro per gestire una porta chiusa, il giocatore non sarebbe stato particolarmente felice di vedere un quarto del libro dedicato solo a questa scena.

L'Interactive Fiction non ha limiti. O meglio, li ha ma sono così vasti che è improbabile che qualcuno li esplori tutti. Il romanzo più lungo potrebbe essere convertito in un normale gioco IF e non avvicinarsi nemmeno lontanamente ai limiti del sistema più semplice, e chiunque abbia giocato i librogame può confermare che pochi librogame possono essere paragonati ai grandi romanzi, quanto a dimensioni. Molti erano poco sopra le 150 pagine e pochi raggiungevano le 250. La maggior parte dei librogame erano più piccoli, come numero di pagine, di quelli citati.

Naturalmente, nei librogame, quando si parla delle dimensioni ci si riferisce al numero di sezioni che essi contengono. Più sezioni ci sono, più grande è il librogame. Il librogame più grande che ho giocato aveva 800 sezioni e possedeva una grande rigiocabilità. Ma era un'anomalia. La maggior parte dei librogame erano grossi meno della metà. La serie "Fighting Fantasy" di solito ne aveva 400, "Lupo Solitario" 350; "CYOA" ne aveva intorno a 100. Le altre serie variavano fra i 100 e i 300.Questo voleva dire che i librogame avevano dei limiti nelle dimensioni entro cui doveva svolgersi il gioco.

Così, mentre aggiungere 75 opzioni per gestire l'apertura di una porta sarebbe troppo dispendioso in un librogame (a meno di non portare le dimensioni di un librogame a migliaia di pagine), in un gioco d'IF si tratterebbe solo di gestire il numero desiderato di opzioni. Al diavolo i problemi di dimensioni.

Il bello dell'IF consiste nel fatto che si possono usare delle variabili per inserire degli elementi casuali durante il gioco.

Un altro vantaggio dell'IF rispetto al librogame consiste nella possibilità di avere un grosso valore di rigiocabilità. Come già detto, i librogame erano molto statici. Nulla cambiava tra una sessione di gioco e la successiva e, nonostante la possibilità di avere abilità, poteri e personaggi diversi avrebbe potuto darvi il motivo di provare a rigiocare, i librogame avevano una dimensione così limitata che avreste avuto subito la sensazione di rigiocare allo stesso gioco ogni volta.

Non è così con l'IF. Il bello dell'IF consiste nel fatto che si possono usare delle variabili per inserire degli elementi casuali durante il gioco. Ad esempio: supponiamo che stiate giocando a un librogame e arriviate a un ponte sopra una cascata. Potete attraversare o meno il ponte. Se decidete di attraversarlo, potrebbero accadere molte cose; potreste, ad esempio, cadere dal ponte, attraversarlo incolumi, o decidere di tornare indietro. Altre cose *potrebbero* accadere ma,

poiché la dimensione del librogame è limitata, probabilmente non ci sarebbero.



Nell'IF, invece, potreste avere a disposizione dozzine di opzioni diverse. Potreste assegnare alcune abilità al giocatore. Potrebbe, ad esempio, essere particolarmente agile così che, quando un ponte stretto e leggero ondeggia, avrebbe 2 probabilità su 6 di rimanerci sopra. Potrebbe essere attaccato da un'aquila gigante e, usando il sistema di combattimento (si riferisce al sistema di combattimento presente in Adrift, N.d.T.) potrebbe ucciderla. Potrebbe esserci un punto a metà del ponte in cui un evento casuale potrebbe mandarlo a spasso nel tempo o magari fargli solo prendere paura. Le possibilità sono infinite. Con tempo e voglia a disposizione, il giocatore potrebbe attraversare il ponte una dozzina di volte e sperimentare esperienze diverse ogni volta.

E ora esaminiamo il 'barare'

Si, barare era uno dei problemi più grandi nei librogame. L'esempio migliore riguardava il sistema di combattimento che molti librogame usavano. Voi, il giocatore, incontravate molti nemici. Tentavate un attacco, e loro vi rispondevano. Lanciavate i dadi e verificavate l'esito del combattimento. Se vincevate proseguivate verso un'altra sezione. Se morivate, dovevate ricominciare dall'inizio. Il piccolo problema era che, anche se il giocatore avesse perso, avrebbe potuto comunque proseguire lungo la strada vincente, simulando la vittoria (e barando). Questo era dovuto alla limitazione di dover mostrare in ogni caso il percorso sia in caso di vittoria che di sconfitta.

Un altro esempio (senza dubbio familiare a chiunque abbia mai giocato ad un "librogame") è il momento cruciale in cui ti viene chiesto un certo oggetto. Se lo possiedi, il gioco prosegue in una direzione, altrimenti perdi miseramente. Se si assume che tutti seguano le regole, questo tipo di problema non si verifica. Ma, come spesso accade, arrivi davanti a una porta e sai che hai bisogno di aprila per arrivare alla fine del librogame e, accidenti, hai recuperato una spada magica invece della chiave? Oh bene, niente paura. Hai davanti a te, in ogni caso, la possibilità di aprire la porta anche se non possiedi la chiave. Semplicemente *prendila* e procedi. Ognuno di noi, probabilmente, lo ha fatto almeno una volta. Io l'ho fatto. E ben più di una sola volta.

C'erano inoltre gli indovinelli che venivano fuori all'improvviso. Erano del tipo:

- Somma xx e xx, moltiplicalo per xx, aggiungi xx e poi vai al numero della sezione che ottieni come risultato.
Di solito erano semplici e efficaci, altre volte mandavano in confusione. In ogni caso, si poteva superare il problema sfogliando il gamebook fino ad arrivare alla sezione che iniziava con "Bene! Hai superato il puzzle.". Siccome questo era un sistema più veloce che risolvere un indovinello nei modi soliti, era molto usato e tramutava i puzzle in uno sfogliare continuo il librogame alla ricerca della risposta a ritroso, più che essere un test di acutezza mentale.

Ognuno di questi scenari e molti altri possono essere tranquillamente affrontati nell'IF. Con un sistema di combattimento gestito dal gioco (ad esempio il giocatore prende decisioni di volta in volta su come vuole combattere), non ci sarebbero comunque suggerimenti disponibili per il giocatore incline a barare. Se non vincono il combattimento, ricominciano il gioco, che essi lo vogliano o no. Così come la porta di metallo, di cui si parlava prima. Se non avete la chiave, non passerete attraverso quella porta, non importa quanto siate bravi a barare.

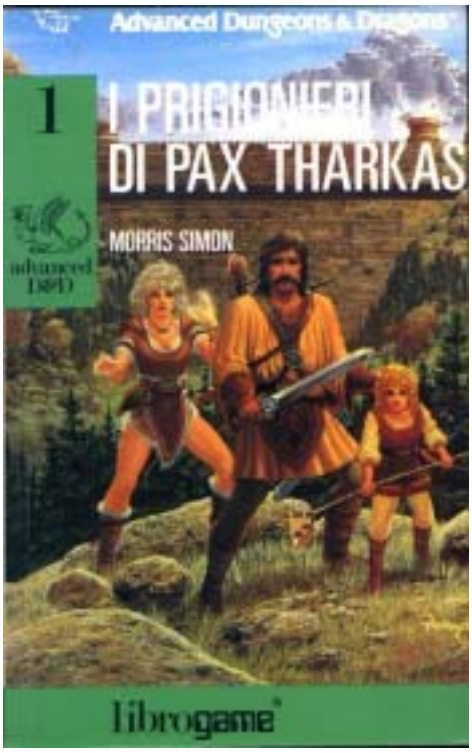
Considerando quanto detto, è facile comprendere che un librogame in formato Interactive Fiction sarebbe superiore per molti aspetti a qualunque librogame in formato cartaceo.

Quindi, domanda da $64,000, perché nessuno lo ha mai fatto?

Ovviamente, non sto dicendo che *non ci sono* librogame orientati all'Interactive Fiction da qualche parte (è ragionevole pensare che ci deve essere qualche angolo di Internet in cui si parla di queste cose) ma certamente non ce ne sono di noti. Almeno, io non ne ho mai visti e non sono a conoscenza di qualcuno che lo abbia fatto.

L'Interactive Fiction rimuove le restrizioni che i librogame avevano in passato, dando la possibilità di avere numerose opzioni (cosa che era limitata dal mezzo cartaceo), consentendo inoltre avvenimenti casuali. Le possibilità sono infinite. Qualcuno potrebbe scrivere un librogame lungo migliaia di pagine che potrebbe richiedere diversi mesi di gioco. Oppure un gioco "vecchio stile". Oppure *riscrivere* un vecchio librogame e dargli quindi nuova vita. Molti dei librogame che ho giocato, anche i migliori, avevano sezioni che potrebbero essere migliorate e molti (particolarmente quelli della serie Fighting Fantasy) sembravano essere stati "tagliati" per motivi editoriali. Riscrivendoli come IF, potrebbero essere migliorati e allargati.

Perché, dunque, nessuno lo ha mai fatto?



La carta interattiva

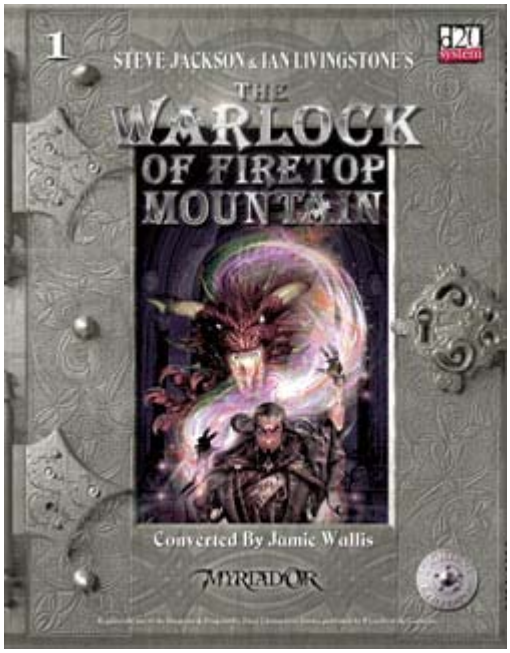
Di Andrea Angiolino

Il libro-gioco è una forma di racconto interattivo che ha avuto un grande successo di pubblico, soprattutto a partire dagli anni '80. Sviluppato da alcuni scrittori per bambini allo scopo di invogliare alla lettura i più restii, ha poi avuto un notevole riscontro anche presso i lettori più adulti, spesso già fruitori di giochi di ruolo o di avventure per computer.

In Italia, i libri-gioco arrivano grazie alle Nuove Edizioni Romane, che nel 1982 pubblicano "Avventure nell'Isola" di Edward Packard: un libro-gioco assai semplice, per i bambini della scuola elementare. Il protagonista è un ragazzino che naufraga su un'isola misteriosa e deve cavarsela da solo.
Il primo libro-gioco per ragazzi e adulti che appare in Italia è "Lo stregone della montagna infuocata", di Steve Jackson e Ian Livingstone (Supernova 1985). Gli stessi autori, che provengono dal mondo dei giochi di ruolo, sono poi stati pubblicati nella nostra penisola dalle edizioni E.Elle di Trieste, che ha dato alle stampe una vastissima gamma di libri-gioco dai temi più disparati: si va dal fantasy all'horror, dal giallo al mito greco, dallo spionaggio allo sport, dai viaggi nel tempo ai romanzi rosa.

Nel giro di pochissimi anni il libro-gioco raggiunge la sua massima diffusione: alla fine del decennio la E.Elle, rimasta azienda leader nel settore, dichiara varie ristampe di 50.000 copie ciascuna per i primi volumi della collana Lupo Solitario e sostiene che tra i suoi lettori si annoverano non solo ragazzi ma anche molti adulti. E' la casa editrice triestina che inventa e utilizza il marchio registrato "libro-game", con cui vengono ben presto indicati dal pubblico anche i volumi dei vari altri editori che si gettano nel settore: particolarmente ricca la produzione della Giunti, che pubblica anche libri-gioco sportivi, polizieschi e di spionaggio. Notevoli inoltre i volumetti per bambini dell'autrice Stefania Fabbri, insolitamente differenziati a seconda del sesso del lettore: "Tu sei il mago", "Tu sei la maga", "Tu sei il principe", "Tu sei la principessa"...

Fra i titoli dalle ambientazioni più curiose, ci sono i volumi fotografici della collana "Survival" (Emme Petrini 1988), in cui il lettore deve dimostrare di saper sopravvivere nei panni di un cervo, di una lontra, di uno scoiattolo. Altri insoliti libri-gioco chiedono al lettore di immedesimarsi nel pilota di un aerosilurante della seconda guerra mondiale ("Il gobbo maledetto", Demetra 1993 - Novecento GeC 2002), in un bambino collezionista di figurine nel 1973 ("Facchetti celo, Giubertoni manca!", Qualitygame 1996), in un giovane scout al suo primo campeggio ("Avventure al campo", LDC 1996), in



Lawrence d'Arabia (Nome in codice Assad, Giunti 1993). Numerose riviste pubblicano racconti-gioco di varia lunghezza: tra esse "L'Espresso", "Nuova Ecologia", "L'Eternauta", "Kaos" e il supplemento giochi di "Sorrisi e Canzoni TV". In effetti, a mano a mano che i libri-gioco si diffondono il meccanismo viene mutuato da altri strumenti. Il quotidiano "Il Manifesto" è l'unico giornale che abbia mai pubblicato articoli-gioco: "La sorpresa di Ulisse", il 28 maggio 1989, sulla letteratura potenziale e le sue applicazioni pratiche, e "Simulandia", il 24 dicembre di quello stesso anno, sui giochi-strenna per Natale.

Il successo presso bambini e adolescenti è tanto vasto da influenzare altri media a loro destinati, come per esempio il fumetto: a partire dal novembre 1985, il settimanale "Topolino" pubblica diverse storie a vignette che utilizzano il meccanismo del libro-gioco, e anche Asterix e Lupo Alberto sono diventati protagonisti di storie a bivi. Ma il fumetto non è l'unico a sfruttare il sistema della scelta di trama. Le biforcazioni sono state utilizzate, per esempio, anche da alcune reti televisive americane che trasmettono telenovelas via cavo. Ogni puntata presenta una scelta: gli spettatori votano e in tempo reale viene trasmesso lo sviluppo della storia voluto dalla maggioranza, mentre un sottopancia riporta il numero di votanti e il numero di preferenze ricevute da ciascuna opzione.

Lo "Herald Tribune" del 14 gennaio 1993 ha annunciato in prima pagina l'avvenuta inaugurazione del primo cinema interattivo: al Lowes Theater di New York era infatti possibile assistere a un thriller intitolato "I'm Your Man", in cui gli spettatori esprimevano le loro preferenze sullo sviluppo della storia schiacciando uno dei tre bottoni colorati posti sul bracciolo della loro poltrona. Non mancava chi correva da un posto all'altro per usare anche i voti corrispondenti alle poltrone vuote. Il primo cinema europeo di questo genere è stato aperto a Bruxelles.

Il successo presso bambini e adolescenti è tanto vasto da influenzare altri media

La RAI ha scoperto le storie a bivi con la trasmissione "Ultimo minuto": ad ospiti come Pippo Baudo e Alba Parietti venivano sottoposti veri e propri racconti-gioco, ideati dalla cooperativa C.UnS.A. I VIP, nei panni di sé stessi, dovevano dimostrare di sapersela cavare in situazioni di emergenza. Altre storie a bivi sono state poi utilizzate in diverse trasmissioni: surreali e divertenti quelle create dal duo di attori Olcese e Margiotta. La stessa C.UnS.A. ha realizzato la sceneggiatura di "Giò Gatto", cartone animato a bivi utilizzato dalla Stream come gadget promozionale su CD-Rom. Anche il mondo della scuola ha usato con profitto i libri-gioco. Stefania Fabbri, curando alcuni libri di lettura, ha inserito in appendice dei mini-racconti gioco da usare come ausili didattici. Altri sono apparsi in libri di testo e sussidiari. Molte classi hanno realizzato libri-gioco come attività di scrittura collettiva: con il vantaggio che, al contrario di quanto avviene con le storie tradizionali, non è necessario scegliere

un solo suggerimento di trama a discapito di tutti gli altri ma si possono invece sviluppare più idee contemporaneamente. Nel 1998 l'Assessorato alle Politiche Giovanili del Comune di Roma ha perfino lanciato un concorso nelle scuole: i ragazzi erano invitati a scrivere libri-gioco sul tema delle scritte a spray che deturpano muri e monumenti. La partecipazione è stata numerosa e di qualità.

Il funzionamento del racconto-gioco è decisamente semplice. Al lettore viene solitamente chiesto di immedesimarsi nel protagonista; il racconto è spezzato da scelte che rimandano a diversi paragrafi, con differenti sviluppi della storia. Per esempio, durante una corsa di bighe in una vicenda alla Ben Hur:
"Mentre sproni i cavalli, il perfido Albio ti si fa nuovamente sotto, ghignando e schioccando la frusta. Sembra avere pessime intenzioni... Se acceleri per cercare di seminarlo vai al paragrafo 15, se freni per evitarlo vai al paragrafo 38, se cerchi di spintonarlo tu per primo vai al paragrafo 58."
La storia procede di rimando in rimando fino a uno dei tanti possibili finali. Se il lettore non è soddisfatto, o è curioso di scoprire sviluppi alternativi della vicenda, può ricominciare da capo ed effettuare altre scelte. Il dedalo di rimandi e paragrafi può essere fittissimo: un racconto-gioco da rivista contiene di solito 30/60 paragrafi, un libro-gioco vero e proprio 3/400. Il record assoluto è di 2450 paragrafi e spetta a "1789, Qui seriez-vous? Que feriez-vous?", di Patrick Cothias, uscito nel 1989 per il bicentenario della Rivoluzione Francese: la prima decisione è quella di scegliere tra ben 10 personaggi diversi in cui immedesimarsi.

In effetti, tra i libri-gioco per bambini ve ne sono alcuni che offrono scelte di puro gusto: raggiunto il finale, il lettore è invitato a ricominciare da capo la lettura per scoprire nuovi percorsi e nuove possibilità della trama. Più spesso, però, si chiede al lettore di immedesimarsi nel personaggio protagonista della storia e i finali possono essere più o meno positivi o negativi: l'obiettivo del lettore diventa quello di "risolvere" il libro-gioco portando la storia a uno dei finali migliori, e la necessità di ricominciare si ha quando si viene "sconfitti" e si termina in un vicolo cieco della storia. La sfida di chi legge e gioca è con l'autore, che dissemina il racconto e i rimandi di indizi e false piste, prove ed enigmi, rivelazioni e tranelli: nonostante tutto ciò, il lettore deve trovare il percorso migliore. Nell'equilibrio del racconto-gioco, gli aspetti ludici assumono un peso maggiore rispetto a quelli di puro racconto, spostandosi dal racconto verso il gioco. Il parallelo con le avventure per computer è palese. Con una difficoltà in più per l'autore, dal momento che il libro-gioco non nasconde nulla. Mentre infatti il giocatore di un'avventura per computer non ne vede il listato del programma né i dati, il lettore di un libro-gioco ha sempre davanti agli occhi tutta la struttura e il contenuto del racconto con cui gioca. Il buon autore di libri-gioco è quindi costretto ad effettuare diverse acrobazie per conservare la giusta dose di mistero anche a fronte di letture ripetute della sua opera.

Gli elementi ludici dei libri-gioco sono spesso aumentati dalla presenza di regole e meccanismi particolari: lanci di dadi, utilizzo di variabili di stato per tenere in debito conto gli eventi precedenti e così via. In molti libri-gioco c'è anche una preparazione iniziale del

personaggio: i metodi base più classici sono la determinazione di caratteristiche numeriche e la scelta di abilità particolari, gestite in seguito durante il racconto dal meccanismo dei rimandi o da sistemini di gioco "ad hoc". Talvolta esse si accompagnano alla determinazione dell'equipaggiamento o della ricchezza iniziale del personaggio. Tali sistemi hanno somiglianze più o meno forti con quelle utilizzate da alcuni videogiochi: la spiegazione di queste similitudini sono nel comune riferimento ai giochi di ruolo che, ideati nel 1974, hanno costituito una matrice culturale comune per gli autori di libri-gioco e per gli sviluppatori di software ludico. In alcuni libri-gioco, alla generazione di un personaggio secondo regole particolari viene proposta addirittura, come alternativa, l'uso di un personaggio di un gioco di ruolo vero e proprio. E' il caso, per esempio, della collana "Middle Earth Quest", che è utilizzabile anche con i personaggi e le regole del Middle Earth Role-Playing Game di S. Coleman Charlton, pubblicato dalla stessa casa editrice e giunto in Italia con il marchio Stratelibri nel 1991 con il titolo "Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli". In Italia, il sistema di combinare libri-gioco e giochi di ruolo non ha preso piede, probabilmente per la scarsa diffusione di questi ultimi rispetto a quella raggiunta dai libri-gioco.

Da questo punto di vista, risulta particolarmente interessante una collana di libri-gioco dai meccanismi così originali da essersi coniata un marchio speciale, "IperLibri" [http://www.iperlibri.it]. Il primo, scritto da Andrea Canobbio e Vincenzo Biorci, è "L'Archibugio di Fermoy" (Percy Entertainment, Acqui Terme 1999), cui sono seguiti altri volumi. Gli Iperlibri non discendono dai giochi di ruolo, bensì direttamente dalle avventure per computer: sono quindi caratterizzati da un sofisticato meccanismo di regole e rimandi che consente tra l'altro di accumulare oggetti nel corso dell'avventura e di utilizzarli nelle diverse situazioni secondo l'intuizione o il capriccio del lettore. Nonostante questa raffinatezza, il meccanismo di gioco resta comunque semplice e di immediata comprensione.

Agli appassionati di avventure per computer non resta dunque che accostarsi al libro-gioco senza pregiudizi, come a un parente cartaceo ma non per questo più povero dei propri passatempi preferiti. Come è ovvio, fra le decine e decine di titoli disponibili ve ne sono di più riusciti e di meno intriganti, ma si tratta comunque di un mondo che vale la pena di esplorare. Se non altro per vivere nuove avventure anche in viaggio o in occasione di [un] black-out, una volta esaurite le batterie del portatile... e con un pizzico di attenzione in più agli aspetti più "letterari" dell'avventura.



Idra: scelte di progetto, implicazioni, prospettive

di Enrico Colombini

Come nacque Idra [1] l'ho già scritto altrove, ma non ricordo di aver mai dettagliato le considerazioni tecniche che accompagnarono quel progetto: nell'ormai lontano 2000 mi chiedevo se il relativamente scarso interesse per le avventure testuali classiche fosse dovuto alla poca voglia di leggere, o non piuttosto alla poca voglia di scrivere; decisi, quindi, di realizzare un 'motore' per avventure in cui non fosse necessario usare la tastiera, ma si potesse giocare semplicemente col mouse. A questo punto mi trovai a dover fare delle scelte:

Che impostazione dare al meccanismo?
Che linguaggio o ambiente scegliere per la massima portabilità?

Al di là dell'apparente semplicità, ciascuna delle scelte aveva implicazioni alquanto ramificate; inoltre, le due decisioni erano in qualche modo interdipendenti, come vedremo subito.

L'idea iniziale

La prima idea fu quella di creare un meccanismo del tutto simile a quello di un libro-gioco: una serie di scelte preordinate e non modificabili, condizionate da alcune variabili non visibili al giocatore; a differenza della carta, però, alcune scelte potevano essere mostrate o nascoste a seconda dell'andamento del racconto (ossia a seconda del contenuto delle suddette variabili).

Il progetto era semplice: bastava attingere all'esperienza di "In Cerca di Fortuna", libro-gioco cartaceo di Andrea Angiolino che avevamo convertito nel 1987 per il Macintosh [2] con HyperCard. Un meccanismo simile a HyperCard, anche se magari non così raffinato, non è difficile da realizzare; la parte più complessa è il linguaggio di scripting, quello cioè accessibile all'autore del racconto per controllarlo.

Quando però iniziai a considerare i possibili ambienti di programmazione usabili per questo lavoro, incontrai diversi intralci: da un lato, le potenzialità degli ambienti di sviluppo e la loro varietà si erano moltiplicate rispetto al vecchio Basic per DOS, ma d'altro canto si erano moltiplicati anche i problemi; in particolare, scottato da precedenti esperienze, non volevo che il meccanismo fosse confinato al solo Windows né legato alle "vagarie" del marketing Microsoft (o altrui, se è per questo). Purtroppo non c'erano, e che io sappia non ci sono ancora oggi, ambienti di sviluppo portatili che consentano di distribuire eseguibili di piccole dimensioni che facciano uso di un'interfaccia grafica; l'unico che ci si avvicinava, Java, era troppo pesante come richieste di sistema (inoltre non amo né gli eccessi di burocrazia né le interpretazioni integraliste dell'object-oriented, che considero "object-obsessed" e trovo più d'intralcio che d'aiuto).

1. La grafia 'ufficiale' è "Idra", non "IDRA".
2. http://home/erix/erix/webpage/retro.html

La scelta del Web

Una possibile alternativa per garantire la portatilità e la 'leggerezza', alternativa che finii con l'adottare per Idra, consisteva in un approccio basato sul Web: il browser del lettore avrebbe fatto da interprete, occupandosi del rendering della pagina, dei diversi standard di carattere, e così via; ciò avrebbe aggiunto anche la possibilità di inserire grafica o abbellimenti stilistici e quella di giocare direttamente in linea. Dopo una rapida panoramica della situazione, scartate le forme più complesse di HTML dinamico, o DHTML (macchinose e piene di incompatilità), da buon minimalista decisi di utilizzare una versione non recentissima ma sicuramente universale di Javascript [3].

Tutto questo dopo un po' di studio, visto che di Javascript non sapevo nulla e ancora meno di HTML. Javascript mi dava inoltre un secondo vantaggio: quello di poter impiegare il linguaggio stesso, oltre che per il meccanismo, anche per la programmazione del racconto. In Javascript però mancava (a causa delle limitazioni di sicurezza) la possibilità di salvare la situazione su disco, a meno di non usare i minuscoli "cookie": ciò mi obbligò a riprogettare completamente il meccanismo affinché i dati di salvataggio fossero molto compatti; dovetti tra l'altro rinunciare all'idea iniziale di una struttura vagamente object-oriented, in cui le pagine erano oggetti contenenti le diverse scelte che potevano essere attivate o nascoste con istruzioni tipo "sottoMonte.scalaParete.visibile = true" (in questo caso "sottoMonte" sarebbe il nome della pagina e "scalaParete" quello della scelta di cui attivare l'attributo "visibile").

Anche la possibilità di tenere una storia delle azioni del giocatore, e di poter quindi annullare qualsiasi numero di scelte precedenti sfogliando il racconto a ritroso, andava a farsi benedire per mancanza di spazio nel salvataggio. Infine, il meccanismo si complicava leggermente per l'autore, che doveva manipolare direttamente il sorgente Javascript; ciò poteva far piacere a me come programmatore, ma poteva anche costituire un fastidio per gli autori normalmente umani.

Client o server?

Una possibile variante era quella far eseguire il programma sul server Web anziché sul PC del giocatore, usando ad esempio il linguaggio PHP per 'fabbricare' una nuova pagina in risposta a ciascuna scelta del giocatore stesso. Questa scelta avrebbe consentito una maggiore versatilità rispetto al solo Javascript, offrendo inoltre la possibilità di salvataggi più corposi sul server stesso.

C'erano però diversi inconvenienti: per prima cosa sarebbe stato necessario rimanere collegati per giocare, pagando gli scatti telefonici e il relativo stress (ADSL era cosa rara... e per qualcuno lo è ancora: nel mio paese ad esempio non arriva!); inoltre lo sviluppo del racconto-gioco sarebbe stato più complesso, necessitando anche dell'installazione di un server Web locale e delle relative estensioni; infine vi sarebbe stato un percepibile ritardo nella risposta alle azioni del giocatore, dovendo richiedere

3. Lampante esempio di marketing totalmente idiota:
Javascript non ha alcun rapporto con Java.

e scaricare una nuova pagina dopo ciascun clic. Decisi quindi di rimanere su un'impostazione puramente 'locale', cioè giocabile in modo autonomo anche senza connessione Internet.

Enigmi su misura

Evidentemente un libro-gioco, anche se realizzato su video, non è in grado di offrire una ricchezza di interazione comparabile con quella del classico parser testuale; in particolare offre meno spazio alla creatività del giocatore nel trovare soluzioni 'strane' (che però l'autore deve avere comunque previsto). Tuttavia, se l'obiettivo è quello di narrare una storia con una ragionevole interazione, lo si può comunque raggiungere anche con questa struttura semplificata; qualcuno potrebbe addirittura sostenere che un meccanismo più semplice distrae meno il lettore dalla parte narrativa.

Se il racconto è basato su enigmi ("puzzle") occorre costruirli in modo che siano adatti a un racconto a scelte, per esempio:

richiedere che alcune azioni siano eseguite in una precisa sequenza;

legare certi eventi al tempo, inteso come numero di mosse, ovviamente dopo aver fornito adeguati indizi e facendo in modo di evitare vicoli ciechi;

usare anche i numeri, come nel mercato di "Una storia di campagna";

modificare leggermente il testo della pagina e/o quello delle scelte in base allo stato contenuto nelle variabili;

utilizzare occasionalmente anche dell'input testuale (tipicamente parole singole) da introdursi in un campo di testo oppure con una 'tastiera' cliccabile;

costruire dinamicamente pagine speciali (vedi sotto).

Pagine dinamiche

Il dover scrivere del codice Javascript per produrre le pagine può risultare non troppo semplice per gli autori alle prime armi, o comunque non tecnici; ha inoltre lo svantaggio che occorre avere una certa esperienza di programmazione per sfruttarne a fondo le potenzialità, che tuttavia esistono e non sono trascurabili. In particolare, dato che la pagina viene prodotta al momento, si può modificarne il contenuto senza doversi limitare né a scelte predefinite né all'impostazione consentita dalle funzioni standard di Idra; più sopra ho citato la possibilità di generare da programma sia il testo generale della pagina, sia quello che descrive ciascuna scelta cliccabile dal giocatore.

Si può andare oltre e costruire pagine completamente dinamiche, ad esempio una pagina di battaglia per un gioco di ruolo, in cui scritte e indicatori grafici indicano lo stato dei contendenti, le loro armi, gli incantesimi a disposizione, eccetera. L'uso di queste pagine speciali può anche consentire la costruzione di enigmi particolari, ad esempio puzzle che utilizzino sia del testo che una grafica limitata (magari ridotta al solo cambio di colore del testo o dello sfondo di celle di una tabella) come l'apertura di una cassaforte, un cruciverba o altri giochi enigmistici.

Qui purtroppo l'autore si trova di fronte a un 'gradino': usare Idra nel modo standard illustrato dal manuale è facile, ma alquanto restrittivo; sfruttarne appieno le

caratteristiche dinamiche richiede, come notavo sopra, un programmatore esperto e non c'è una via facile e graduale per passare dal primo modo di lavoro al secondo. Questo è senz'altro un limite di Idra, anche se probabilmente lo si può riscontare anche in altri sistemi per la creazione di AT e simili; lo si potrebbe in parte superare con qualche libreria aggiuntiva, anche se naturalmente ciò significherebbe creare altri 'recinti' per l'autore, magari un po' più vasti ma anche in questo caso superabili solo con una certa difficoltà (ciò è anche un mio limite, dal momento che non ho mai trovato il tempo di scrivere qualche buon esempio...).

Front-end

Anche la semplice programmazione in Javascript richiesta per scrivere pagine 'normali' di Idra può costituire una barriera all'ingresso per chi voglia solo fare l'autore, senza alcuna esperienza di programmazione né voglia di cimentarsi con strani messaggi di errore. Per aggirare questo problema, c'è chi sta lavorando a un front-end, ossia a un 'generatore' di programmi Javascript per Idra che consenta di realizzare dei semplici libri-gioco con un'interfaccia più amichevole e senza necessità di alcuna programmazione (al prezzo, ovviamente, di un uso limitato e standardizzato delle potenzialità di Idra).

Se da Javascript fosse possibile salvare i file, un simile strumento di creazione ad alto livello potrebbe essere inserito nel programma stesso di Idra: i linguaggi dinamici discendenti dal Lisp (come Javascript, appunto) offrono infatti a un programma la possibilità di modificare sé stesso; dato però che purtroppo il risultato non sarebbe registrabile su disco, questa via parrebbe essere preclusa (a meno di copiare e incollare manualmente, o di trovare un modo di simulare un download / upload del codice autoprodotto, per sostituire save / load).

L'editing 'facile' può quindi essere realizzato con un programma separato (scritto in un altro linguaggio) che, in risposta ai desideri dell'autore espressi in modo semplificato, produca il programma da dare in pasto a Idra. Un'interessante alternativa consiste in un'applicazione lato server: l'autore costruisce il libro-gioco usando pagine Web con campi e pulsanti, poi il server genera il codice Javascript per Idra e lo mette direttamente in linea, senza che l'autore debba 'compilarlo' esplicitamente.

A questo punto sarebbe doveroso che facessi il bravo e dessi l'esempio, ma come dicevo non è questo un periodo che mi lasci molto tempo a disposizione e lascio quindi volentieri spazio a chi abbia voglia di cimentarsi con programmi che creano programmi... basta che alla fine si possa leggere e giocare!



Metamorphoses
di Emily Short

Recensione di Paolo Lucchesi

Che a me siano sempre piaciuti i giochi di Emily Short è cosa nota, almeno per chi mi conosce. E anche l'ultimo che ho giocato, Metamorphoses appunto, non fa eccezione. Non solo; secondo me questa avventura rappresenta un boccone appetitoso per chiunque voglia cimentarsi in un'avventura scritta in Inglese, qualunque sia lo stile di gioco che preferisce.
In questo gioco l'autrice ci mette nei panni della schiava / apprendista di un alchemista rinascimentale. In questo ruolo veniamo inviati dal nostro padrone / mentore in un luogo dove dovremo ricercare i simulacri dei quattro elementi, simulacri che prendono la forma di poliedri regolari (chi ha un infarinatura di geometria potrà già notare che i poliedri regolari sono cinque, ma non aggiungerò altro). Il ritrovamento di questi elementi ci porterà al compimento dell'opera alchemica, trasformando il nostro essere da impuro a puro, liberandoci di volta in volta degli umori o temperamenti che rappresentano l'imperfezione umana; infatti ad ogni ritrovamento corrisponderà il ricordo di una scena del nostro passato e una nuova prospettiva di questo ricordo. La nostra ricerca si svolge in un piccolo mondo, a metà strada tra il reale e il fantastico, tra il fisico e il metafisico; nella descrizione di questo piccolo mondo Emily Short dà, come al suo solito, il meglio di sè. Gli ambienti sono descritti con una prosa evocativa, suggestiva, mai pesante, ed ogni oggetto che incontriamo contribuisce a creare un'atmosfera sottile e avvolgente. La solitudine data dalla mancanza totale di png (cosa strana per la Short) acuisce la sensazione di ricerca interiore che pervade l'avventura. I molteplici finali sono a questo punto la ciliegina sulla torta, tanto per usare una frase fatta.
Insomma, chi cerca una buona narrazione, può trovare pane per i propri denti.

Ma non è tutto; per raggiungere gli oggetti cercati dovremo affrontare degli ostacoli, degli enigmi, nella migliore tradizione delle avventure "old style". E per implementare questi enigmi Emily Short ha scelto un approccio che lei definisce "simulazionistico"; ovvero, la Short ha creato, per questo piccolo mondo, un insieme di leggi che lo regolano, per cui ogni oggetto ha le sue caratteristiche (massa, dimensione, consistenza e altro ancora). E per superare ogni ostacolo non c'è bisogno, come sovente accade, di un oggetto ben preciso, ma piuttosto di un oggetto con certe caratteristiche (ad esempio per rompere un oggetto fragile basta un oggetto sufficientemente duro e pesante). Inoltre troviamo abbastanza presto due apparati estremamente peculiari e utili, in grado di cambiare l'uno la dimensione degli oggetti, e l'altro la loro sostanze.



Grazie a tutto ciò ogni problema che ci viene posto può essere risolto con diverse soluzioni, e soprattutto con diverse soluzioni logiche, senza dover provare a "leggere la mente dell'autrice". Questo implica che la

risoluzione di un dato enigma non è mai troppo difficile, ma allo stesso tempo deve essere sempre ben pensata e quindi riesce a dare una certa "soddisfazione" al giocatore che supera l'ostacolo.
E alla fine implica anche che chi cerca un avventura in cui poter risolvere buoni enigmi, può trovare in Metamorphoses quello che cerca.

Quindi, per concludere, Metamorphoses è un'avventura che può piacere a tutti; ovviamente a qualcuno non piacerà, ma Emily Short ha dimostrato che si può riuscire a conciliare l'aspetto narrativo con l'aspetto ludico, e scrivere un'avventura con una buona storia e con buoni enigmi.
Se proprio si deve trovare un difetto, si può dire che non è lunghissima (terminabile in un paio d'ore), come tutte le avventure scritte per l'annuale IfComp. D'altra parte per alcuni il fatto di avere un'avventura risolvibile in una sera può anche essere positiva, ma io avrei preferito qualcosa di più.

Un'ultima nota sull'approccio simulazionistico destinata agli autori: Emily Short ha anche creato una versione, chiamata "Fractured Metamorphoses", privata della trama e degli aspetti più letterali, solo per dimostrare e diffondere questa concezione di avventura; di tale versione Emily ha distribuito il sorgente.

Metamorphoses

Autore: Emily Short
Genere: \\
Data: 2002

Pro: Buona narrazione, atmosfera resa ottimamente, enigmi interessanti senza essere troppo difficili, nuovo approccio alla gestione del mondo di una A.T.

Contro: Un po' troppo breve. Prosa non semplicissima per i non anglofoni.

Il Barile di Amontillado

di Marco Dattesi

Recensione di Andrea Rezzonico

"Il barile di Amontillado" è la trasposizione dell'omonimo racconto di Edgar Allan Poe. Nei panni del nobile francese Montresor, dovrete vendicarvi dell'italiano Fortunato, un cialtrone che si è permesso nientemeno di oltraggiarvi. E' un'offesa che va lavata col sangue... La fortuna vi sorride: girovagando per Parigi, incontrate il vostro nemico completamente ubriaco. Quale occasione migliore per soddisfare la vostra sete di vendetta? Visto che siete entrambi esperti di vini, inventi la scusa di aver acquistato un intero barile di Amontillado. Fortunato insiste per andare nelle tue cantine e vi dirigete al tuo palazzo, entrambi impazienti: lui perché non vede l'ora di arrivare a quel barile, tu perché sai che al posto dell'Amontillado - se giocherai bene le tue carte - il tuo nemico troverà la morte. L'avventura, scritta con il MAC di Paolo Lucchesi, è programmata abbastanza bene. Sarà la presenza di una sola stanza, ma non sono presenti errori rilevanti (solo qualche piccola incongruenza - ad

esempio, esaminando la cripta capiamo che al suo interno c'è un secchio e, anche se lo prendiamo noi, la descrizione non cambia). Una pecca di quest'avventura è la facilità con la quale può essere risolta: senza guardare la soluzione e anche senza conoscere il racconto, possiamo arrivare alla fine abbastanza velocemente, e questo non giova affatto alla sua longevità.

In ogni caso siamo di fronte ad una buona avventura, che ha fatto vincere al suo autore (l'esordiente Marco Dattesi) la One Room Game Competition 2003.



Il barile di Amontillado

Autore: Marco Dattesi
Genere: //
Data: 2004

Pro: Buona programmazione, linguaggio avvincente.

Contro: Eccessivamente facile.

Due dischetti un incubo

di Fabrizio Pallotti

Recensione di Andrea Rezzonico

Iniziamo col dire che impersoniamo uno studente delle scuole superiori, alle prese con un compito di economia da consegnare per il giorno successivo. Accendiamo il nostro computer, inseriamo il floppy e... Sorpresa! Non è il nostro dischetto. Spinti dal nostro esagerato senso del dovere (ma quale studente si intrufolerebbe di notte nella propria scuola per un semplice compito di economia?) decidiamo di recuperare il nostro floppy, probabilmente rimasto nel laboratorio d'informatica della nostra scuola. Arrivati a destinazione incontriamo il nostro nemico: un uomo - per di più armato - che è alla ricerca del suo dischetto! Veniamo scoperti e facciamo appena in tempo a barricarci nel laboratorio. Dobbiamo trovare un modo per uscirne vivi. Siamo sinceri: non ci troviamo di fronte ad una grande avventura. Lo spunto iniziale è un po' banale e anche un po' inverosimile, visto che ci accorgiamo nel pomeriggio di aver sbagliato floppy e solo a notte inoltrata decidiamo di rimediare al nostro errore. Inoltre, i comandi necessari per terminare l'avventura - secondo la mia modesta opinione - sono inadeguati e quasi impensabili: "muovi mouse", "premi tasti"... All'autore, Fabrizio Pallotti, va riconosciuto però il merito di aver saputo creare una buona atmosfera: sembra quasi che il nostro nemico sia fuori non dalla porta del laboratorio ma dalla NOSTRA, anche se questo non è sufficiente a farci dimenticare i lati negativi.

Che dire? Si poteva far meglio...

Due dischetti un incubo

Autore: Fabrizio Pallotti
Genere: //
Data: 2004

Pro: Narrazione avvincente.

Contro: La storia è banale e inverosimile, per arrivare alla fine basta usare gli stessi tre comandi fino alla noia.



Rompicapo

di Davide Centurione e Roberto Grassi

Recensione di Andrea Rezzonico

Iniziamo con un'ambientazione davvero originale: siamo comodamente seduti in una delle poltrone del teatro dove è in corso il convegno annuale degli illusionisti italiani. Ci aspetta una gradevolissima serata: per qualche ora assisteremo a spettacolari e divertenti numeri di illusionismo. La nostra serata cambia, però, quando veniamo scelti come "volontari" (ma non lo siamo, visto che non siamo stati noi a proporci) per un esperimento di escapologia: uno dei nostri colleghi illusionisti afferma di aver creato una stanza dalla quale è impossibile uscire. A questo punto lo scopo dell'avventura è chiaro: dobbiamo dimostrare che il nostro collega si sbaglia. Dopo qualche minuto passato nella "stanza dell'illusione", ci sarà chiaro anche il motivo per cui Roberto Grassi e Davide Centurione hanno battezzato così la loro avventura: è un vero rompicapo. Quest'avventura si basa su un unico, difficilissimo enigma, e questa caratteristica può essere variamente interpretata: possiamo gioire di per il fatto di non doverci dilettare con un'avventura troppo semplice e banale, ma ci capiterà anche di disperarci perché probabilmente per arrivare alla fine dovremo consultare la soluzione.

Il vero punto di forza di quest'avventura rimane comunque la sua affascinante e inquietante atmosfera, ottenuta anche grazie alla perizia nel curare i piccoli particolari.

Rompicapo

Autore: Davide Centurione e Roberto Grassi
Genere: //
Data: 2004

Pro: Atmosfera inquietante, minuziosa cura dei particolari

Contro: Un unico enigma, per di più difficilissimo.



Successo, non aprite quella porta

di Gabriele Lazzara

Recensione di Andrea Rezzonico

Successo, non aprite quella porta	
Autore:	Gabriele Lazzara
Genere:	//
Data:	2004
Pro:	//
Contro:	//

La prima avventura in cui non vale l'equazione Lazzara=Lazy Jones. Scordatevi allora templi da esplorare o preziosi manufatti da trovare; l'avventura vi vedrà invece impegnati con lavandini, asciugamani e carta igienica. "Successo: non aprite quella porta" si svolge infatti in un bagno, più precisamente in un maleodorante e malfunzionante bagno (peccato che non esista un premio "Ambientazione più originale", Lazzara l'avrebbe vinto sicuramente).
La trama è decisamente semplice: sono arrivati gli zii d'America e nostra madre ha lasciato a noi il delicato compito di accogliere i parenti... Solo che a causa della nostra "temeraria" alimentazione saremo costretti a fare una piccola sosta



fuori programma. Dopo aver usato il bagno (che versa davvero in condizioni pessime) sentiamo bussare alla porta: lo zio ci chiede di usare la toilette! Bisogna rimettere tutto in ordine...
Ci troviamo di fronte ad una monocamerale "alla Lazzara": poca trama, descrizioni scarne, tanto humor.

E anche tanti enigmi, però, tra cui spicca anche quello la cui risoluzione ci fornirà la carta igienica.

A questo punto, volendo esprimere un giudizio, dovrei ancora una volta prendere posizione in quella che ormai sta diventando un'eterna diatriba tra i sostenitori della narrativa e quelli degli enigmi. Chi adora le descrizioni lunghe e ben scritte probabilmente storcerà la bocca di fronte a "Successo: non aprite quella porta", ma chi da un'avventura si aspetta enigmi a volontà resterà più che soddisfatto.

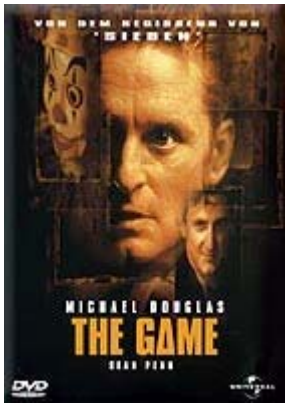


Intervista a Francesco Cordella

Di Giovanni Riccardi,
(in collaborazione con Paolo Vece, e con qualche domanda suggerita dalla redazione di Terra D'IF)

Francesco Cordella, 30 anni, giornalista di un noto settimanale per famiglie è anche uno degli autori "storici" del panorama dell'IF Italiana (anche se non è stato molto attivo nell'ultimo anno). È conosciuto soprattutto per Flamel, classificatosi secondo al Premio Avventura dell'Anno 2001 e per i contributi teorici e di diffusione dell'IF sul suo sito "L'avventura è l'avventura" (www.avventuretestuali.com). L'abbiamo intervistato durante una delle classiche "cene avventurose" organizzate nell'area romana.

D: Parliamo, per prima cosa, del passato. Sei conosciuto nella comunità italiana per Flamel; quanto tempo hai impiegato per scriverlo? E quale è stato il tuo approccio di lavoro?
Flamel, in realtà, è nato come un esperimento per apprendere Inform, infatti chiamai "Prova" la cartellina che lo conteneva. Ancora oggi, tutti i miei progetti "avventurosi" sono lì, il nome non è cambiato. Flamel l'ho scritto da maggio a ottobre 2001, il codice non è un granché perché quello che mi interessava era il risultato; poi, con l'inevitabile miglioramento delle mie capacità di programmazione, ho iniziato a pensare anche alla "pulizia" del listato. Comunque non sono un programmatore, ho studiato Inform solo per scrivere giochi come piaceva a me, con una certa libertà per le descrizioni, i luoghi e le azioni.



D: A parte il finale chiaramente ripreso da "The Game", quali sono state le altre tue fonti di ispirazione?
Sì, il finale è ripreso da The Game, come dico io stesso nelle ultime righe. Mi piaceva l'idea di un personaggio un po' triste e stralunato che pensa di essere investito da una serie di eventi incredibili, criminosi, al di fuori del suo mondo, che poi scopre essere tutto uno scherzo. Non un sogno, uno scherzo. Qualcuno ha detto che ho scelto quel finale per comodità, per "togliermi il fastidio" di giustificare tutti gli eventi, le sparatorie, i personaggi. Non è così. Altra immensa fonte di ispirazione - come peraltro dico nei crediti - è lo scrittore americano Paul Auster, in particolare la "Trilogia di New York": la scena iniziale di Flamel e (almeno) tre personaggi sono "copiati" da lì. Il nome Flamel, invece, non è stato rubato al celebre alchimista (citato pure da Harry Potter...), ma a un personaggio dello scrittore italiano Pitigrilli, autore di romanzi e racconti sull'amore, le donne, la bella vita, che a sua volta l'ha rubato all'alchimista.



D: Conosci gli ARG (Alternate Reality Games) che come il tuo Flamel prendono spunto da "The game"?
No, non li conosco. Non so per quale motivo ma rifuggo, sicuramente a torto, da tutti i giochi elettronici testuali che non siano prettamente avventure nel senso classico del termine. Mi perdo di certo qualcosa di bello, ma è così, una strana forma di... idiosincrasia. Tuttavia, provo spesso le avventure grafiche e, qualche volta, i giochi d'azione come ad esempio Hitman, che mi ha colpito molto: appassionante per la sua spietatezza, affascinante per la sua

interattività, interessante per l'atmosfera futuristico-noir della storia. Ma quando uno schema mi blocca per troppi giorni lascio perdere e difficilmente riprendo. Cosa che, invece, non mi accade per le avventure. Ultimamente ho riaperto "Enchanter"...

D: Se lo dovessi scrivere ora, cambieresti qualcosa di Flamel?
Sì, il finale (dimenticherei The Game)... Scherzo, ovviamente. Di sicuro, cambierei qualcosa nel codice. Poi, forse, darei più spazio a qualche personaggio, come il tizio in prigione. Ma ci dovrebbe essere davvero un buon motivo per mettermi a riscrivere un gioco già rilasciato. Non ho il tempo - e a volte mi manca anche la voglia - di dedicarmi a un nuovo gioco, perché dovrei rispolverarne uno vecchio? Mi parrebbe, tra l'altro, di restare troppo ancorato al passato, sarei investito dalla convinzione di non poter scrivere un gioco migliore. Mi scoraggerei a morte. Nessuno tocchi Flamel.

D: Parlaci delle altre tue avventure. Ciclope era un esperimento, come tu stesso scrivi sul tuo sito.
Ciclope l'ho scritta a tempo di record, senza neanche un mese di testing, se ben ricordo. L'idea di partenza era questa: visto che spesso il problema è trovare enigmi "intelligenti", vediamo se nei libri, nei grandi classici, c'è qualche spunto interessante da riportare in un'avventura. Be', l'Odissea, a ben vedere, è un'incredibile miniera di enigmi coerenti con la storia, che poi sono gli enigmi migliori. Avrei voluto scandagliare anche "Il grande sonno" di Raymond Chandler per scoprire che tipo di enigmi "polizieschi" offre un grande romanzo poliziesco. Ma non ho avuto tempo. Comunque, da allora, ogni volta che leggo un libro penso a quanti enigmi possa offrire. E in questo senso, come ho detto anche sul newsgroup it.comp.giochi.avventure.testuali, "Il Codice da Vinci", best seller di Dan Brown, è un pozzo senza fondo e sarebbe davvero interessante ricavarne un'avventura - non bisognerebbe nemmeno discostarsi troppo dalla struttura originale. E poi, a me il libro è piaciuto, nonostante sia un po' "fumettoso". A prescindere dalle considerazioni storiche, problema che mi pongo relativamente se leggo un thriller.

D: E per Kazan cosa avevi in mente? Hai ottenuto l'effetto desiderato?
Kazan la considero la mia avventura migliore: per storia, concentrazione degli enigmi e atmosfera. Volevo un giochetto claustrofobico ambientato in una sola stanza buia che a mano a mano si illuminasse rivelando sempre nuovi oggetti e nuovi enigmi. Ha più di qualche difetto, ne sono consapevole, ma penso sia un esperimento interessante. E poi mi piaceva l'idea dei flashback tra un enigma e l'altro per approfondire la storia. Lo spunto iniziale mi è venuto guardando il quadro di Magritte che descrivo all'inizio del gioco. Da lì è partito tutto. L'ho scritta più velocemente di Flamel, in tre mesi circa, perché è più breve ma anche perché avevo più esperienza con Inform e, per di più, potevo "copiare e incollare" molti oggetti. Il gioco, poi, è migliorato molto grazie ai consigli di Fabrizio Venerandi.

D: Che tipo di feedback hai ottenuto dalla pubblicazione dei tuoi giochi? Richieste di aiuto, segnalazione di bug, complimenti...
Flamel ha avuto diverse recensioni, alcune perfino "commoventi" per quanto fossero positive (in particolare,

quella del latitante Sauron). Le ho pubblicate tutte su www.avventuretestuali.com. Ma questo solo nelle settimane successive al rilascio. Poi, nella mia e-mail personale è arrivato poco o nulla. Ogni tanto c'è qualche richiesta di aiuto sul newsgroup, ma niente di eccezionale. Non sono molto bravo a promuovermi... o più semplicemente la gente non impazzisce per i miei giochi.

D: Parliamo d'altro. Sei stato, insieme a Venerandi, il promotore del progetto F&F: potresti illustrarci di cosa si tratta e qual è (era) il suo scopo?
Promuovere in Italia il concetto di narrativa interattiva, cioè di avventure testuali con una bella storia e non solo con molti enigmi o enigmi difficili. Volevamo studiare giochi del genere realizzati all'estero per imparare a creare, tra l'altro, enigmi ben legati alla storia, secondo quanto dice Roger Giner Sorolla nel suo saggio "Crimes Against Mimesis". Ma dopo l'entusiasmo iniziale ci siamo fermati per mancanza di tempo. E anche perché, a dire il vero, il riscontro degli appassionati italiani è stato quasi nullo.

D: Hai scritto un capitolo dell'IF ThBook, di cui ancora non si sa nulla, puoi dirci qualcosa in merito all'articolo, se sei stato contattato o ti sei proposto, e se sai quando uscirà?
Segreto (di Pulcinella) svelato: nell'articolo ripercorro la storia delle avventure italiane, da Colombini, passando per la singolare faccenda dei giochi venduti in edicola (con Bonaventura Di Bello deus ex machina), fino ai giorni nostri. Sono stato io a propormi a Emily Short e subito dopo è stato "ingaggiato" uno spagnolo per fare lo stesso sulle avventure del suo paese. L'ho scritto due anni fa, e da allora ogni tanto contatto la Short per chiederle di aggiornare il mio articolo, però dalle sue risposte ho capito che il progetto del libro si è un po' arenato. Caro Riccardi, non sei l'unico a essere in ritardo con le consegne.

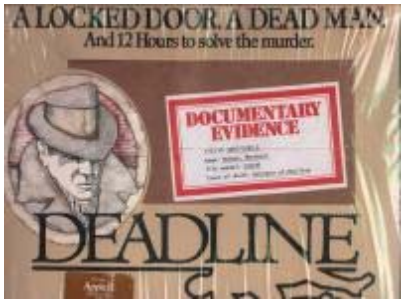
D: Sempre a proposito di teoria dell'IF, che ne pensi del libro di Montfort?
L'ho comprato appena uscito. Troppo concettuoso, prolisso, molto accademico e poco... pratico. Un tipo di approccio alle avventure che per certi versi mi annoia. Preferisco la "concretezza" e la brevità di Graham Nelson.

D: Sul tuo sito presenti una serie di interviste a personaggi famosi del mondo dell'IF, come hai fatto ad entrare in contatto con loro e cosa si prova ad avere a che fare con delle vere e proprie personalità del nostro piccolo mondo?
Per trovarli è bastata qualche ricerca, in certi casi più approfondita, su Internet. Sono stati tutti molto gentili, da Scott Adams a Veronika Megler passando per il grande Steve Meretzky. Due soli crucci: Emily Short non ha voluto inviarmi una sua foto, ma non posso certo biasimarla, la privacy è privacy; inoltre, Andrew Plotkin ha risposto solo alla prima serie di domande, non ha mai trovato il tempo e la voglia per rispondere a tutto.

D: Hai in programma di pubblicare altro materiale sul tuo sito, visto che è da molto tempo che non lo aggiorni?
Ho in caldo un'intervista che ho già quasi finito di tradurre, ma se aspetto ancora un po' diventa un'anticaglia. Comunque, il poco tempo che ormai dedico alle avventure preferisco impiegarlo per giocare o per scrivere giochi. Ci sono però dei periodi in cui aumento smisuratamente la mia

attività: ecco, se arriva uno di quei periodi il sito potrebbe ritrovarsi superaggiornato e altri progettini prenderebbero il volo.

D: So che una delle tue avventure preferite è Deadline. Cos'è che ti piace di quel gioco?
Tutto. Storia, enigmi, scrittura, atmosfera, giusta lunghezza delle descrizioni. Deadline è un gioco avanti con i tempi. Mi stupisce che ancora oggi, a distanza di vent'anni dall'età dell'oro delle avventure, siano pochi i giochi nuovi in grado di competere con molti di quelli dell'epoca. Eppure, gli strumenti per la scrittura non mancano e non servono particolari conoscenze tecniche. Fatto sta che vedo più passi indietro che avanti. A reggere il confronto sono in pochi: Anchorhead, forse Spider & Web, di sicuro Christminster. Che sia forse colpa del concorso IF Comp che, facendo concentrare gli sforzi su giochi "brevi", non invoglia a scriverne di più ampio respiro? Insomma, gli action-game migliorano ogni giorno, perché lo stesso non accade alle avventure?



D: Quale tra le avventure italiane ti sarebbe piaciuto scrivere e perché?
"Avventura nel castello" di Colombini, altro gioco ancora attualissimo. Un'avventura "vera": divertente, scritta bene, strutturata bene, appassionante. Forse "troppo" italiana, ovvero con pochi elementi "narrativi", ma era (ed è) perfettamente in linea con lo "stile italiano", che peraltro piace ai più.

D: E tra quelle straniere?
All'epoca dell'età dell'oro direi, oltre a Deadline, "Leather Godesses of Phobos", per la genialità della trama, le trovate originali e il "tocco" di Steve Meretzky. Oggi Anchorhead, thriller-horror con un personaggio fantastico, il marito della protagonista, un respiro da romanzo, una struttura "temporale" che aiuta a non perdersi nella vastità della trama ed enigmi ben legati alla storia e non troppo difficili. Quasi un gioco perfetto.

D: Che ne pensi dell'attuale scena italiana dell'IF?
Ultimamente c'è molto fermento. Roberto Grassi è una trottola che meriterebbe un contributo in denaro per quello che fa (e che progetta) con il suo incrollabile entusiasmo. Tuttavia, escono raramente giochi in grado di ravviare "seriamente" la scena. Ma d'altra parte noi siamo in pochi, all'estero sono molti di più. Ultimamente, ho apprezzato Warmage, per la vastità e le doti di ottimo programmatore di Giancarlo Niccolai. E Natalie di Venerandi per la scrittura, ma anche per qualche spunto innovativo. Mi piace, poi, l'approccio alle avventure di Paolo Lucchesi, che conosce bene la scena internazionale: tenetelo d'occhio, è un autore dalle grandi potenzialità. Per il resto, in Italia siamo rimasti piuttosto ancorati alle avventure stile "caccia al tesoro", con molti enigmi e poca (se non pochissima) trama oppure con trame scontate. Va benissimo così se ai giocatori piace, ma io non amo molto il genere. Non dico che si debba scrivere un racconto o un romanzo, ma almeno sforzarsi di trovare un intreccio

un pochino appassionante o almeno una struttura (nel senso di: disposizione degli elementi) un po' originale. Spesso noto una certa "frettolosità" nella scrittura dei giochi, poca cura nei dettagli, tanta voglia di rilasciare e poca di testare. Però, sia chiaro, le avventure sono un divertimento, nessuno è obbligato a prenderle come... una cosa seria. Infine, raramente sul newsgroup si discute di spunti derivanti dalle avventure straniere: ce ne sono a migliaia da "rubare" e migliorare. Spesso noi pensiamo troppo alla programmazione, agli strumenti per programmare (importantissimi, per carità), e poco alla "teoria" dei giochi. Raramente si è discusso a fondo di un enigma in un nostro gioco, di un risvolto della trama, delle risposte di un personaggio. Il newsgroup è dominato da richieste d'aiuto e annunci per nuovi progetti. Pochi i dibattiti sul "cuore" di certi giochi. Il progetto "At del mese", discutere un'avventura al mese, non era una brutta idea, ma così com'era partito, con la trascrizione di interi passaggi dei giochi, risultava troppo dispersivo. Meglio isolare delle parti e concentrarsi su quelle. Infine, rivolgiamo troppo spesso lo sguardo al passato, ai vecchi giochi, siamo troppo nostalgici.



D: Tu stesso lo sei: hai riscritto "Rapina in famiglia", uscito negli anni Ottanta!
Certo che lo sono anch'io, l'età dell'oro è indimenticabile. Ma ho appunto riscritto "Rapina in Famiglia", ho cercato dunque di ampliare le parti narrative, il vocabolario, la consistenza dei personaggi. Non è stata una mera trascrizione. I gialli della Systems, quelli della serie di Rapina, erano dei piccoli racconti: avanti con i tempi, anche se, purtroppo, con un parser ridicolo.

D: Hai in programma di scrivere un altro gioco?
Vorrei concludere un giallo ambientato in una sola stanza. Spero di farcela, prima o poi.

D: Quale consiglio daresti a chi si vuole cimentare nella scrittura di un'avventura testuale?
Primo: gioca, gioca, gioca ai giochi degli altri, soprattutto a quelli stranieri. Prima di mettersi a scrivere per puntare a un prodotto soddisfacente bisogna provare almeno cinque-sei classici. Non si può pretendere di creare un gioco senza averne mai provato uno (eppure c'è chi lo fa!) Inizia da Zork, fatti una partitina a Deadline, scaglia una decina di incantesimi in Enchanter, fatti un giro per il mondo di The Pawn, poi un salto nella città di Anchorhead e nel college di Christminster. Per non perdere l'approccio italiano, infine, divertiti qualche giorno con "Avventura nel Castello" e i giochi di Bonaventura Di Bello. Poi, progetta la tua avventura.
Secondo: non essere né troppo breve né troppo prolisso nelle descrizioni. Ultimamente ho provato Dangerous Curves, noir di Irene Callaci. Mi sono scoraggiato molte volte perché c'erano paginate intere di testo da leggere. Un'avventura, così come un racconto interattivo, dovrebbero avere descrizioni piuttosto brevi ma incisive. Altrimenti possono risultare noiose a un appassionato, figuriamoci a un novizio. Non lamentiamoci, poi, che le avventure le giocano solo i vecchi avventurieri senza accalappiare nuovi

simpatizzanti. Al contrario, però, se troppo brevi le descrizioni rischiano di non dire nulla. A volte accade, magari per la pigrizia di scriverle.
Terzo e ultimo consiglio: prima di rilasciare il tuo gioco, sfiancati a furia di betatesting.

D: Nei consigli per gli aspiranti scrittori, non hai citato autori 'moderni', come mai?
Non mi sembra una contraddizione. Da una parte segnalo autori di adesso che mi sembrano interessanti. Alla fine, poi, do i miei suggerimenti per farsi *una base* di avventure giocate. Questa *base* non può prescindere da Colombini e BDB.
E' come dire: "Amo molto Paul Auster, mi sembra un autore interessante". Ma se poi uno mi chiede: "Lei che letture consiglia prima di scrivere un buon romanzo?", io rispondo: "Di sicuro, prima di scrivere uno deve aver letto Dante..."

D: Che strumenti usi per programmare?
Inform, che ho imparato apposta pur non essendo affatto un programmatore né tantomeno un aspirante tale. Quindici anni fa usavo The Quill che, all'epoca, dava delle belle soddisfazioni. Poi, all'inizio degli anni Novanta, sono passato ad AGT e ricordo che con un "monitor" modificavo il codice per tradurre le frasi standard in inglese! Infine, ho scoperto Inform. Inform dà una certa libertà, anche troppa forse. Sto seriamente pensando, ormai, di rinunciare per sempre alla formula: "Chiedi a personaggio di vattelapesca". Forse è meglio, come dice anche Colombini, semplificare e tornare "all'antico" optando per un semplice: "Parla a personaggio".

I giochi di Francesco Cordella li trovate qui: http://www.robertograssi.net/at/terradif/guidaifitalia/Cordella.asp

Fino alla fine del mondo

Di Giovanni de Matteo
Finalista al premio Alien 2003

000

Mi risveglio da qualche parte nel futuro... il futuro di un passato divorato dal tempo in un distratto batter di ciglia. Il pianeta è un deserto di rocce e di sabbia riarse dal globo fiammante lassù nel cielo: un demonio di plasma che incombe esalando folate di vento radioattivo, fedele riflesso della crudele impassibilità celeste.

Il letargo protratto negli eoni - lo stato di animazione sospesa in cui mi hanno mantenuto con la loro dannata tecnologia, o qualunque cosa fosse - ha fatto tabula rasa nella mia mente. Nemmeno un ricordo strutturato pare sopravvissuto alla mia vita precedente, né la consapevolezza del tempo trascorso. Solo confusi bagliori di memorie residue fluttuano nello spazio informe che mi rimesta dentro, insieme a segmenti di codice inserito dall'esterno che mi parlano in maniera stringata ma sicura, penetrante, efficace, di quello che è successo e di qual è il mio compito. La voce del codice riecheggia sulla lunghezza d'onda del canto melodioso delle pulsar: dispacci militari dal comando della Resistenza... È tutto ciò che mi serve.

> premier direx: delete powindah!

La direttiva primaria non mi lascia scampo. Mi scrollo di dosso le ultime tracce del torpore criogenico e muovo le membra meccaniche verso l'uscita della Caverna. Il movimento dischiude alla mia mente la consapevolezza delle superiori doti del mio nuovo corpo: l'acciaio canta fragorosamente dentro di me, preannunciandomi l'estasi dell'azione.

I miei passi metallici riecheggiano sul gelido marmo del pavimento, lungo corridoi rimasti in silenziosa attesa nel corso dei secoli. È tutto così asettico. La strumentazione elettronica - migliaia di chilometri di circuiti tracciati nel carbonio tubolare - persevera nella sua efficiente opera di controllo retroattivo.

La lancia mi attende insieme alle altre. Il groviglio rugginoso delle sue viscere risistemate per l'occasione fa bella mostra di sé in un fianco del mostro di lega chitinosa: tradisce un certo narcisismo compiaciuto della propria incompletezza, questa perversa disinvoltura nell'esibire i tubi gommati dell'apparato lubrificante, le condutture che incanalano il vapore, i capillari che convogliano l'azoto liquido al propulsore centrale e le superfici dissipatrici dei radiatori.

Salgo in sella ed entro in sincronia. Abbasso la leva del propulsore, e un fremito di eccitazione si espande nel mio corpo non appena sento l'alito caldo dell'uranio sprigionarsi tra le gambe dal reattore centrale del mio bolide da combattimento!

001

Il vento mi sfiora la faccia. È una carezza delicata che il cielo concede alla mia pelle rugosa e bruciata. Un sogno riemerge alla superficie dagli abissi di acciaio della coscienza. Penso a lei: il suo sorriso distratto, i suoi occhi ambigui, le sue gambe accoglienti! Rivedo i suoi capelli cullati dalla brezza marina della sera, la sua pelle

liscia e ambrata, e sento ancora una volta il profumo che emana, mentre saggio la morbidezza delle sue carni. Agile e flessuosa come un uccello acquatico, sfuggente come la più bella e discreta delle creature oceaniche che si aggirano tra i banchi frattali di sgargianti coralli. Sapore di mele, adrenalina, sensazioni sfumate dal tempo, epidermidi sudate che si incontrano scatenando la sequenza di reazioni tipiche della chimica dell'amore.

Cielo stellato che esplode in una miriade di frammenti di argento purissimo e incandescente.

Dolore umido e rovente che mi trafigge le carni.

Come tutte le cose, il sogno infine termina.

010

Sono una scheggia proiettata alla velocità della luce attraverso il pianoro desolato al tramonto. Una coda di sabbia, polvere e ceneri si fonde al vapore radioattivo che la lancia esala sbuffando dagli ugelli di scappamento. Intersecando l'ideale confine tra i territori del giorno e le lande notturne, i moti convettivi dell'atmosfera perturbano le traiettorie paraboliche di granuli e particelle.

Dal cielo piove il messaggio divino, recapitato dalla trama di impulsi di una trasmissione modulata in frequenza. I circuiti di ricezione di cui mi ha provvisto l'Arconte svolgono al meglio la loro funzione: captano la forma d'onda, la processano e ne estraggono il messaggio.

> 29° 21' 05" N 24° 58' 19" E

Mi stringo al dorso ricurvo della lancia, adattandomi al suo profilo gentile, e spingo ancora più a fondo la barra di uranio nel reattore: con un gemito il propulsore si scuote dal suo ronzante regime, la danza sinusoidale ha un sobbalzo di piacere fremente, poi il flusso di vapore diventa più intenso e la turbina sale di giri. Sento solo il tuono del turbomotore. La mia tensione risale la ripida chiglia del mio personale diagramma di trepidazione. Ho una missione da compiere. Non c'è tempo da perdere.

011

Echi di guerra percorrono l'immensità di queste lande desolate.

La battaglia versa ormai in avanzato stadio, ma non sembra decidersi a volgere verso l'epilogo. Detonazioni neutroniche rifulgono in lontananza, lampi azzurri si sprigionano dai condensatori di plasma. Scariche di interferenza distorcono la mia percezione, stimolando la mia eccitazione. L'adrenalina sollecita le porzioni del mio organismo non ancora assimilate dal metallo.

I segnali della guerra sono tracce chiaramente leggibili. Nessuno dei due schieramenti, tuttavia, sembra orientato alla vittoria. Si riesce quasi a intuire una sorta di timido compiacimento per la stasi congelata della situazione: come se nessuno dei due eserciti fosse realmente animato da una volontà di affermazione. Lo scontro si protrae da talmente tanto tempo, ormai, che non mi sorprende intuire la stanchezza dei legionari, subentrata ad una lenta regressione nell'apatia.

La guerra è diventata routine, quasi fosse un gioco…

>new direx: seek & destroy

Un proiettile da 70mm mi sfiora. Un altro colpisce la lancia, esplodendo in una pioggia di frammenti contorti e arroventati. Mentre sbanda, sento il gemito del mio mostro da combattimento diffondersi rabbioso lungo le direttrici neurali del mio

essere.

L'ira mi assale.

Simultaneamente, i miei sensi acuiti dalla nuova dimensione esistenziale che li possiede colgono un evento consumarsi in parallelo alla mia disfatta. Come me, un guerriero alato viene colpito da un raggio infernale piovuto dal cielo. Le sue ali bruciate tentano invano di artigliare l'aria, in uno sforzo disperato. L'angelo, dal viso dolce di donna o fanciulla, con una espressione distratta e pensosa si abbatte al suolo.

Rinvigorito e furibondo, mi scuoto dal mio torpore.

È finalmente giunto il tempo di giocare.

100

Mi riscopro a fissarla negli occhi, in un pomeriggio disperso nelle volute nebulose del tempo, in un luogo distante anni luce dall'orrore senza forma che mi circonda. Vincendo le lusinghe insistenti della guerra, mi abbandono alla contemplazione del suo volto etereo, dal sorriso diafano e rasserenante. Quale luce abbagliante le arde nell'anima! E che grazia soave sembra emanare da ogni suo gesto…

Nel campo della mia percezione, il clamore della battaglia si traduce in una eco remota.

I suoi occhi esprimono un'armonia geometrica senza paragoni. Baciandola, scivolo sulla curvatura neperiana delle sue iridi, oltrepasso l'orizzonte degli eventi dell'anima e mi immergo nell'agata screziata d'ambra del suo sguardo. Così dolce.

Così remoto…

101

Avanzo a passi lenti e pensosi attraverso un terreno cosparso di cadaveri e rottami. Sono i resti della battaglia, i residui del gioco. Il campo dell'epico scontro ha assunto ora la forma spettrale di un cimitero cosparso di resti carbonizzati e fumanti. Lamiere si fondono alla carne rinsecchita e bruciata, in questo scenario di morte e desolazione. Il ronzio di componenti che non combaciano nell'amorfa distruzione dei sistemi è una misera ombra dell'antica gloria funzionale dei congegni tirati a nuovo e in perfetta efficienza. Neanche il sangue tanto copiosamente versato basterebbe a lubrificare meccanismi ormai distrutti. Neanche i miracoli del metallo organico potranno restituire la vita e il movimento ai corpi consegnati alla morte.

Con andamento zoppicante e fiero, raggiungo il corpo dell'angelo abbattuto. Fiamme superstiti continuano a divorare il suo ventre e la pelle candida come porcellana: messi a nudo, i congegni ad orologeria del suo meccanismo interiore scattano oscenamente. Le sue membra stremate, eppure ancora indomite, provano a risollevare dalla cenere del campo la reliquia scordata di quel logoro corpo. Infine l'angelo si arrende, e giace abbattuto su un cumulo di ossa, scosso da un tremito cibernetico. Colto da improvviso desiderio, vincendo il ribrezzo mi piego sul suo corpo morente: il suo viso celestiale pare implorarmi. Incapace di resistere, avvicino il mio volto sfigurato alla intatta compostezza delle sue gote e affondo la mia lingua nella sua bocca accogliente. Sospesa nell'umida interfaccia della cavità orale, la scintilla del piacere esplode in una fiammata azzurra, mentre l'ultimo respiro le muore in gola. Negli occhi vitrei, sopravvive la difficoltà nel realizzare il senso della sua sorte crudele.

Sopraffatto dalla stanchezza, faccio appello a tutte le mie forze per risollevarmi in piedi.

Mi trascino stremato verso la mia lancia in attesa del suo cavaliere. Le sue estroflessioni semiorganiche si ritirano dal terreno da cui ha assorbito gli elementi indispensabili alla rigenerazione delle parti danneggiate. Finalmente è di nuovo in assetto. I circuiti di identificazione mi riconoscono, la monade di controllo centrale si sintonizza sulle frequenze delle mie emissioni coscienti.

Sfreccio attraverso il deserto.

Diretto da Lui.

110

Il Castello dell'Arconte è la Torre del Tempo. Solitaria e imponente, si erge nel mezzo dei territori senza legge della sera, e quello che incombe sulla sua struttura troneggiante contro le nubi è un crepuscolo senza fine.

Impavida, la lancia corre verso il monolito.

L'ascesa alla Sala delle Rimembranze è un percorso catartico verso le stelle, utile a schiarirmi le idee. La Terra non è che un ricordo remoto, quassù su Armaghast, ottenebrato dai parsec di vuoto silenzio e oscurità del Mare della Notte, immerso nell'accecante rumore bianco sprigionato senza interruzioni dal suo sole demoniaco. La felicità di un tempo sembra relegata ad una sfera ideale di irraggiungibile perfezione. Lei sembra un sogno sfuggente, dotato di una polarità ambigua che al contempo riesce ad attrarmi e a respingermi con eguale intensità.

Sento il tormento della frustrazione fiorire sotto gli strati chitinosi di lega organica che compongono la fibra del mio esoscheletro. Il cuore è una pompa a disordine elastico che pulsa fuori giri nel centro gravitazionale del mio essere, ripercuotendosi ovunque in vibrazioni di pura coscienza emotiva.

Continuo l'ascesa lungo ciclopiche gradinate di marmo.

Raggiungo infine la meta del mio viaggio. L'Arconte è un simulacro rivestito di chitina nera e opaca che mi fissa distaccato dal cuore del suo regno immenso senza periferia e senza confini. Nei suoi occhi - unica componente organica sopravvissuta all'olocausto delle sue originarie spoglie mortali - vedo rifulgere un barlume di curiosità mista ad ammirazione.

La perseveranza e la tenacia che mi hanno consentito di sopravvivere allo scontro e di raggiungere il nucleo del suo impero sono chiaramente fonte di una sincera stima dell'Arconte nei miei confronti. È assurdo pensare che l'essere che mi fronteggia, matrice o proiezione che sia, è l'unico in grado di restituirmi quanto mi è stato sottratto.

Sospinto dal tuo fiero atteggiamento, ti sei distinto sul campo e lontano da esso. La Sua Voce vibra nella mia psiche con il fragore di un tuono, colmo di paterna magnanimità. Chiedimi dunque cosa ti sta a cuore, e avrai la tua ricompensa.

Rifletto per qualche istante. Non è incertezza, la mia, solo timore di ricevere un potenziale diniego. Un rifiuto, purtroppo, non mi lascerebbe molta scelta…

Poter tornare indietro… biascico sopraffatto dalla stanchezza, e il mondo delle illusioni mi si mostra piacevole, sicuro e appagante come un Paradiso Perduto. Irreversibilmente.

L'Arconte, nella sua armatura lucente e inquietante, viene scosso da un fremito intimo e profondo. Immagino che sia il suo modo di esprimere una risata. Poi, nei suoi occhi neri di liquido metallo, vedo baluginare lo splendore di un supremo compiacimento.

111

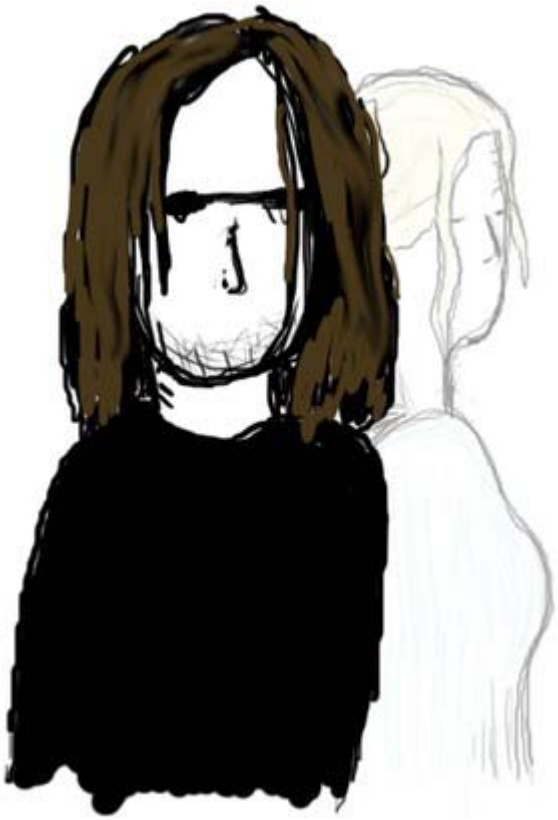
La capsula di incubazione è una bara concepita da una mente contorta e sadica. Un intrico di tubature e cavi fornisce l'alimentazione a questa scultura dall'immane potere suggestivo, in un repellente capovolgimento concettuale dell'organica relazione tra l'interno e l'esterno. Sotto la fibra isolante, posso avvertirlo, scorrono flussi incandescenti di energia purissima, veicolata dalle guide d'onda, convogliata nel nucleo di controllo del dispositivo per evocare dal suo placido letargo lo Spirito Supremo del Tempo.

Prigioniero impotente della mia ultima speranza, mi sembra di osservare il mondo da un acquario.

Mentre guardo l'Arconte armeggiare con le sue sofisticatissime apparecchiature - strumentazioni avvolte da un'aura aliena di inesplicabilità - mi accorgo che qualcosa di strano sta accadendo: inesorabilmente ma progressivamente, i limiti della mia percezione del mondo stanno cambiando. Lo sconvolgimento da alterazione sensoriale è sintomatico di una imminente perdita di coscienza.

Poi, un'ondata di gelo mi assale, propagandosi incontenibile lungo gli assi neurali della mia consapevolezza. L'incantesimo quantistico su cui si fonda l'apertura della cronosoglia spalanca le porte alla dissociazione... sento di esplodere fuori dalle mie ibride membra, in preda ad una sublime espansione verso i confini stessi dell'Universo. Nuove viscerali connessioni si instaurano tra il mio essere senziente e la ricettività paziente del cosmo.

Lascio che i flussi ininterrotti di sogni dimenticati si riversino in me dal passato. Ignaro di quel che accadrà, sento le spire del tempo avvolgersi delicatamente attorno alle estreme terminazioni del mio essere, e aprirsi la strada verso il cuore cristallizzato della mia coscienza. E ancora una volta, scivolo nel torpore pervaso di spettri e fantasmi del sonno criogenetico



INFORM: Come realizzare avventure a scelta multipla

di Paolo Lucchesi

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/

In questo numero di Terra d'IF dedicato principalmente ai libri-game è quasi doveroso, nella consueta rubrica sulla programmazione, vedere come è possibile realizzare questo stile di gioco in Inform.
In questo articolo, quindi, vedremo come realizzare avventure a scelte multiple, quelle che in Inglese vengono definite come CYOA (Choose Your Own Adventure, Scegli la tua Avventura). Nel far questo vedremo anche delle caratteristiche del linguaggio Inform che potranno essere utili anche per programmare avventure "canoniche".

L'effetto che vogliamo ottenere è questo:

```
Ti trovi di fronte all'ingresso del vecchio castello abbandonato.
A lato delle grandi porte abbattute molto tempo fa vedi una piccola feritoia.

Puoi:
1. Entrare nel castello
2. Guardare dentro la feritoia
3. Tornare indietro
4. Esplorare i dintorni

>>> 2

Controlli la feritoia, trovando al suo interno un vecchio amuleto arrugginito.

Ti trovi di fronte all'ingresso del vecchio castello abbandonato.
A lato delle grandi porte abbattute molto tempo fa vedi una piccola feritoia.

Puoi:
1. Entrare nel castello
2. Tornare indietro
3. Esplorare i dintorni

>>> 1
```

Sei nell'atrio del castello ormai in rovina. Una scala conduce al piano superiore mentre una porta si apre nella parete alla tua destra. Una vecchia armatura arrugginita giace in un angolo e un tappeto copre il pavimento.

Puoi:

1. Salire la scala
2. Entrare nella porta
3. Controllare meglio l'armatura
4. Guardare il tappeto
5. Uscire dal castello

>>>

Per realizzare la nostra avventura in Inform non abbiamo bisogno delle solite librerie standard, quelle che implementano il parser, il world model e tutto il resto. Non abbiamo bisogno nemmeno di Infit, ovviamente. Abbiamo bisogno solo di una piccola libreria dedicata a questo tipo di gioco. In effetti questo articolo è anche un esempio di come si puo' creare una piccola e semplice libreria che sostituisca completamente le librerie standard. La libreria (semplificata) in questione si chiama cyoa.h e la potete scaricare dal sito di Terra d'IF o ricopiarla dall'appendice di questo articolo. Salvatela nella cartella dove tenete le altre librerie.

A questo punto apriamo con il nostro editor preferito (ovvero JIF, ovviamente) un bel file nuovo e scriviamo nella prima riga la direttiva

#include "cyoa";

Per creare la nostra avventura utilizzeremo due tipi di oggetti, nodi e opzioni, appartenenti rispettivamente alle classi Node e Option. I nodi rappresentano le situazioni in cui il nostro personaggio si può trovare (generalmente un luogo, ma non sempre), mentre le opzioni rappresentano le scelte a disposizione.

Un nodo ha generalmente la seguente forma:

```
Node nomedelnodo "Descrizione breve del nodo"
     with text "Descrizione lunga del nodo";
```

Ad esempio, se vogliamo definire l'inizio della nostra avventura, possiamo aggiungere al nostro file:

```
Node davanticastello "Davanti al castello"
     with text "Ti trovi di fronte all'ingresso del vecchio
castello abbandonato.
     A lato delle grandi porte abbattute molto tempo fa vedi
una piccola feritoia.";
```

Dopo ogni nodo segue la lista delle scelte possibili. Generalmente le opzioni hanno due forme

Option -> "Descrizione della scelta"
  with goto prossimonodo;

o

Option -> "Descrizione della scelta"
  with action [;
    comandi
  ];

In entrambi i casi la freccia indica che l'opzione appartiene al nodo appena definito. La prima forma significa che scegliendo quell'opzione ci sposteremo al nodo prossimonodo, mentre se usiamo la seconda forma dopo la parola action scriveremo una routine (o anche una singola stringa) per gestire l'effetto che vogliamo ottenere quando viene scelta tale opzione. Per chiarire meglio vediamo quindi cosa andremo ad aggiungere al nostro file:

```
Option -> "Entrare nel castello"
     with goto atriocastello;

Option -> "Guardare dentro la feritoia"
     with action [;
          amuletotrovato = true;
          remove self;
           "Controlli la feritoia, trovando al suo interno un
vecchio amuleto arrugginito.";
     ];

Option -> "Tornare indietro"
     with goto tornoindietro;

Option -> "Esplorare i dintorni"
     with action "Controlli la foresta attorno a te, ma non
noti niente di particolare.";
```

La prima e la terza opzione sposteranno il nostro protagonista rispettivamente al nodo atriocastello e al nodo tornoindietro. La quarta opzione, invece, ha la proprietà action, seguita da una stringa che contiene il messaggio che verrà mostrato quando l'opzione verrà scelta dal giocatore.
Più interessante è la seconda opzione, quella che riguarda la scelta di guardare dentro la feritoia.
La routine che segue la parola action è composta da tre comandi; il primo assegna il valore true alla variabile globale amuletotrovato, e ci serve per ricordare che il personaggio ha trovato il vecchio amuleto arrugginito (che servirà presumibilmente in seguito), mentre il secondo rimuove l'opzione stessa dal gioco, e significa che tale opzione d'ora in poi non verrà più presa in considerazione (dopotutto il personaggio non ha più bisogno di guardare nella feritoia). Il terzo comando stampa la descrizione relativa all'azione scelta.
A questo punto notiamo che stiamo usando una variabile globale, amuletotrovato, che non abbiamo definito. Poniamo rimedio aggiungendo una riga immediatamente dopo la prima riga del file:

```
#include "cyoa";
Global amuletotrovato = false;
```

Prima di inoltrarci nelle tenebre del castello definiamo il nodo che viene usato se il

```
Node tornoindietro "Verso casa..."
    with text "Rinunciando ai tuoi sogni di gloria decidi di
allontanarti dal vecchio castello
    e di non tornarvi mai pi@`u.";
```

Siccome la storia così si conclude, dopo questo nodo non definiamo nessuna opzione. Un nodo senza opzioni è un nodo terminale, quando viene raggiunto l'avventura ha la sua più o meno felice conclusione.
Ma vediamo cosa succede oltrepassando il vecchio portone diroccato. Definiamo il nodo che rappresenta l'atrio del castello:

```
Node atriocastello "L'atrio"
    with text [;
       print "Sei nell'atrio del castello ormai in rovina.
       Una scala conduce al piano superiore mentre una porta
si apre nella parete alla tua destra.
       Una vecchia armatura arrugginita giace in un angolo";
      if (self has general) ", mentre il tappeto spostato ha
rivelato una botola.";
       " e un tappeto copre il pavimento.";
    ];
```

Vediamo che in questo nodo la proprietà text non contiene una stringa, ma una funzione. Questo perché, come vedremo, la sua descrizione è variabile. Infatti se il nodo non ha l'attributo general viene stampata solo la descrizione del tappeto, ma se lo ha viene stampata anche la parte che riguarda la botola. Ma passiamo alle opzioni di questo nodo.

```
Option -> "Salire la scala"
   with goto pianerottolo;

Option -> "Entrare nella porta"
   with goto cucine;

Option -> "Controllare meglio l'armatura"
   with action [;
      print "L'armatura @`e completamente arrugginita";
      if (spadatrovata == false) {
         spadatrovata = true;
         ", ma al suo fianco trovi una spada in ottimo stato";
      }
      ".";
   ];

Option -> "Guardare il tappeto"
   with action [;
      remove self;
      move botola to atriocastello;
      give atriocastello general;
      "Ti accorgi che esso nasconde qualcosa. Lo sposti e scopri una botola.";
   ];

Option -> "Uscire dal castello"
   with goto davanticastello;

Option botola "Scendere nella botola"
   with goto sotterranei;
```

La prima e la seconda opzione ci portano rispettivamente ai nodi pianerottolo e cucine (che ancora non abbiamo definito) e la quinta opzione ci riporta di fronte al castello. La terza opzione (esaminare l'armatura) contiene una routine che stampa una descrizione generica dell'armatura, poi controlla se la variable globale spadatrovata vale ancora false e, nel caso, assegna il valore true e visualizza anche il messaggio riguardante il ritrovamento della spada. Ovviamente dobbiamo anche questa volta definire la variabile, quindi aggiungiamo come terza riga del file l'istruzione

```
Global spadatrovata = false;
```

Prima di parlare della quarta opzione diamo un'occhiata alla sesta; sembrerebbe una normalissima opzione di movimento, ma ha due particolarità: anzitutto manca l'operatore di assegnamento ->, e questo vuol dire che di partenza essa non appartiene realmente al nodo atriocastello (e quindi all'inizio non viene mostrata tra le opzioni valide); secondariamente, a differenza delle altre opzioni, ha un nome, 'botola', che ci servirà per manipolarla. La quarta opzione riguarda invece la possibilità di guardare il tappeto. La routine nella proprietà action anzitutto annulla l'opzione stessa rimuovendola, poi sposta la sesta opzione ('botola') tra le opzioni valide per atriocastello, assegna l'attributo general al nodo atriocastello (cambiando la descrizione, ricordate?) e stampa il messaggio.

Abbiamo definito un primo inizio di avventura e ovviamente vorremmo provarlo. Però nell'atrio del castello ci riferiamo a tre nodi che ancora non abbiamo definito. Quindi mettiamo tre versioni temporanee di questi nodi:

```
Node  pianerottolo  "Pianerottolo"
     with text "Ancora da fare.";

Node  cucine  "Cucine"
     with text "Ancora da fare.";

Node  sotterranei  "Sotterranei"
     with text "Ancora da fare.";
```

Ci manca ancora una cosa: dobbiamo definire una funzione chiamata Init che ha più o meno gli stessi compiti della funzione Initialize nelle avventure canoniche. Tale funzione verrà eseguita all'inizio del gioco e deve contentere obbligatoriamente l'istruzione

moveto(primonodo);

dove primonodo è ovviamente il primo nodo della storia. Aggiungiamo in fondo al nostro file

```
[ Init;
   moveto(davanticastello);
];
```

Salviamo il nostro file e compiliamolo. Otterremo così il file .z5 contenente l'inizio della nostra prima avventura a scelte multiple.

Qui di seguito la libreria Cyoa da usare per costruire librogame con Inform.

```
Attribute general; !--- Usabile liberamente dall'autore del gioco

Global stat=0; !--- Il nodo attuale

Global nopt=0; !--- Numero di opzioni
Array opt --> 9; !--- Array delle opzioni

!--- La classe per i nodi
Class  Node
  with text "",
  ndo [x i k;
       !--- Stampa il nome e il testo del nodo
       style reverse;
       print (name) self;
       style roman;
       print "^";
       self.text();
   !--- Legge tutte le opzioni figlie del nodo (max 9) e le memorizza in opt
       nopt=0;
       objectloop (x in self) {
            if (x ofclass Option && nopt<9) {
                opt-->nopt=x;
                nopt++;
           }
       }
       !--- Nessuna opzione: fine, esci
       if (nopt<=0) { stat=0; rfalse; }
       !--- Stampa la lista delle opzioni
       print "^Puoi:^";
       for (i=0: ii, "^";
  !--- Aspetta che il giocatore prema il numero di un'opzione, valore in k
       print ">>> ";
       while(true) {
            k=getchar();
            if (k > 48 && k <= (48+nopt)) { k=k-48; break; }
       }
       print k, "^^";
       !--- esegui la proprieta' odo dell'opzione scelta
       k=k-1;
       x=opt-->k;
       x.odo();
  ];

Class  Option
  with odo [;

       !--- esegui la proprieta' action, se esiste
       if (self provides action) { self.action(); ""; }
```

```
        !--- altrimenti il nuovo nodo e' il valore della proprieta' goto
         if (self provides goto) stat=self.goto();
  ];

!--- Oggetto falso, solo per evitare il warning
Object  xdummy
    has general;

!--- La procedura main, da cui inizia tutto
[ main;
     Init();
     !--- Finche' stat e' un nodo, esegui la sua proprieta' ndo
     while (stat ofclass Node) {
         stat.ndo();
     }
];

!--- moveto(x) sposta il giocatore nel nodo x
[ moveto x;
     stat=x;
];

!--- getchar() aspetta la pressione di un tasto e restituisce il valore
[ getchar k; @read_char 1 -> k; return k; ];
```



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.terradif.net