Terra d'IF

Fanzine Italiana sull'Interactive Fiction **N.5 – Febbraio 2005**



Oh,NO! BetaTest!

IF COMP 2004

Un limite sottile
Di Rosario Oliveri

Il declino delle AT
di Vincenzo Scarpa

Assiomatico
un racconto di Giovanni de Matteo

Recensioni

Delusions
L'anello di Lucrezia Borgia
Flamel

Intervista a Paul O'Brian

di Roberto Grassi

Trucchi e suggerimenti per Inform

SOMMARIO

4 Oh No! Betatest!

10 IF COMP 2004

24 Un limite sottile

28 Il declino delle AT

33 Intervista a Paul O'Brian

36 Assiomatico

45 INFORM: Le librerie MFS. Parte Prima.

Recensioni:

Delusions

L'anello di Lucrezia Borgia

Flamel

29

Hanno partecipato a questo numero:
P. Maroncelli, R. Grassi
M. Falcinelli, G. Niccolai
R. Oliveri, Pink
V. Scarpa, P. Vece



Un grande benvenuto ai lettori del numero 5 di Terra d'IF.

Come ha fatto notare Luca Bertaiola sul NG, c'è molto fermento nella scena IF italiana, ultimamente. Il 2004 è stato un anno abbastanza 'povero', ma qualcosa sta bruciando sotto la cenere. C'è evidenza di alcuni progetti molto significativi che sembra possano portare a IF di qualità sviluppate da autori italiani. Staremo a vedere. Da parte nostra, speriamo che Terra d'IF possa servire come strumento per aiutare e supportare gli autori italiani di interactive fiction a produrre giochi di qualità.

E' anche importante segnalare che Terra d'IF è ad una svolta. Questo sarà l'ultimo numero ad essere ospitato sulle mie pagine. A breve sarà attivo il nuovo sito di Terra d'IF raggiungibile a questo indirizzo: http://www.terradif.net. Il sito ospiterà la fanzine e molte altre sezioni interessanti.

Veniamo a questo numero. Si apre con un bell'articolo di C.E. Forman sul betatest. Segue l'articolo sulla IFComp 2004, la competizione internazionale più famosa per la Interactive Fiction, vinta da Paul O'Brian (che ci ha concesso anche l'onore di una intervista). Si chiude con altri due articoli interessanti. Il primo sulle vecchie avventure grafiche con parser, che rappresentano il punto di contatto tra i due generi. E' scritto da Rosario Oliveri, che entra a far parte stabilmente della redazione da questo numero. Infine, un articolo interessante che esamina il declino delle AT scritto da Vincenzo Scarpa.

Trovate poi le recensioni di "Delusions", "L'anello di Lucrezia Borgia" e "Flamel".

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.

Alla prossima...

Oh No! Betatest!

di C.E. Forman.
Traduzione di Pink

Suggerimenti e tecniche per il betatesting

Qualsiasi autore che abbia scritto un lavoro d'IF più o meno grande, dovrebbe avere una certa familiarità con il processo di playtesting di un gioco, per poter così scoprire bug e problemi inerenti al parser, ed essere sicuri che il gioco sia il più possibile esente da errori prima del suo rilascio ufficiale negli archivi dell'IF. Il problema, tuttavia, è se i beta-tester del gioco possiedano o no lo stesso grado di familiarità.

Il compito del beta-tester non è quello di provare il gioco solo per passatempo o evasione dalla realtà, ma di esaurire completamente la propria fantasia con l'intento di usarla durante il test, onde evitare che un gioco mal testato possa raggiungere un'audience molto ampia con risultati disastrosi. Questo è il prezzo che si paga per divenire parte del mondo di un altro autore ed esercitare un certo grado di influenza in una creazione altrui nel risultato finale.

Testare un gioco, d'altra parte, è un'arte proprio come creare lo stesso mondo ludico. Per fare un playtest efficace, si deve arrivare a capire il legame fra il tester e il gioco, tra gioco e autore, ed infine tra autore e tester. Riuscire a colmare queste distanze nella maniera più costruttiva è lo scopo del beta-tester.

Offrire il tuo servizio

Molti autori reclutano l'assistenza di playtester attraverso Usenet o tramite e-mail personali indirizzate a nomi di tester già noti (possibilmente attraverso raccomandazioni di altri autori). E' importante, all'inizio, stabilire la quantità di tempo che tu, come tester, avrai da dedicare progetto. Se non pensi d'avere tanto tempo (o proprio per nulla) avvisa l'autore che può così organizzarsi con altri tester, o non accettare proprio l'incarico. Se, una volta che hai iniziato, ti capita di avere meno tempo rispetto a quanto inizialmente previsto, lascia che l'autore lo sappia al più presto possibile, in modo tale che possa così trovare degli altri tester da rimpiazzare. In nessuna circostanza devi lasciare l'autore senza che egli sappia se tu stia ancora lavorando ancora per lui o no.
Struttura della relazione del playtester

La mia tipica relazione di betatesting comporta un file di testo standard diviso in 4 sezioni, con una testata all'inizio del file che identifica il gioco, il numero progressivo della segnalazione (numerare le segnalazioni rende più facile il lavoro sia per gli autori che per i tester) e la versione beta dalla quale i bug provengono. Puoi anche includere il tuo nome, se vuoi.

Queste 4 sezioni fungono da buon metodo per la scomposizione e la classificazione dei bug:

* Errori di programmazione (bug: sono relativi agli errori significativi trovati in un gioco, sia logici che crash veri e propri.
* Problemi del parser: riguardano i problemi che hai avuto nel digitare verbi, nomi, frasi etc.

* Bug estetici: sono relativi ad errori di dattilografia, spazi e frasi non allineate e l'aspetto in generale. Questi non sono dei veri e propri errori, ma sono importanti per migliorare l'apparenza del gioco.
* Considerazioni generali.

Le prime 3 sezioni dovrebbero consistere in appropriati segmenti di trascrizione del gioco (i betatester dovrebbero sempre tenere le trascrizioni), tagliati e incollati nelle apposite sezioni con i passi non necessari eliminati per ridurre il disordine. Se il bug in questione può essere spiegato in poche parole, un segmento trascritto non è necessario. Quando uso delle mie parole al posto di quelle del gioco, preferisco segnare i commenti con delle parentesi quadre ([ ]) per rendere più facile all'autore identificare da dove provenga il testo. In ogni caso, includi una serie di trattini o di asterischi per separare un bug dall'altro, rendendo così la tua relazione facile da leggere. Inoltre, quando ci si occupa di errori dattilografici, è utile usare un carattere simbolico (ad esempio ^) sotto la parola interessata per evidenziare dove si trovi l'errore.

Strutturare il tutto in questo formato rende il lavoro dell'autore molto più semplice, poiché gli permette di selezionare il tipo di bug da correggere anche in base all'umore che ha in quel momento (questa fase di sviluppo del gioco può essere alle volte decisamente frustrante). Per l'autore infatti, è molto più rassicurante avere un gruppo organizzato di errori dattilografici e problemi di parser piuttosto che dover leggere una relazione disordinata e individuare appropriati bug da solo.

La quarta sezione, la revisione generale, dovrebbe servire come un input dal tester all'autore ed è utilizzata per affrontare qualunque cosa non inerente alle prime 3 categorie. Questo è il posto adatto per le considerazioni personali del tester, che possono consistere nel rilevamento di buchi nel plot, commenti sugli enigmi e sul layout generale, oppure

Il playtesting è in assoluto l'ultima cosa che un autore vuole compiere dopo aver passato mesi a scrivere il codice.

elogi e critiche costruttive. E' di estrema importanza che un tester fornisca anche una buona quantità di commenti positivi. Il playtesting è in assoluto l'ultima cosa che un autore vuole compiere dopo aver passato mesi a scrivere il codice. Quando il gioco raggiunge la fase di test, solitamente, il morale dell'autore raggiunge il livello più basso in assoluto e rimane così se l'unica revisione ricevuta è solo un lungo elenco di tutto ciò che non va.

Seguendo questi consigli, segue ora un assaggio di una breve relazione che affronta alcuni bug iniziali trovati in una mia creazione "The path to Fortune" (ma ora aggiustati).

```
The Path to Fortune" Playtesting Report #1
   ----------------------------------------
  ============================================================
    1 - Bugs di programmazione ================================
  ============================================================
   [Non riesco ad aprire il capanno con nessun oggetto.]
   -------------------------------------------------
   >cash
   You're broke.
   >w
  Borthur's Smithy
   >cash
   You have 12 gold Renkin, the standard unit of currency in the
  [Non ho ancora chiesto i soldi, come potrei averli?]
  ============================================================
    2 - Problemi del Parser ==================================
  ============================================================
   >make a roll
   You'll have to specify what you want to make.
   [Ho provato qualunque verbo, ma non riesco a indovinarlo. Sei
  sicuro che sia intuibile?]
  ============================================================
    3 - Cosmetic Bugs ========================================
  ============================================================
   >x gold
   Something about the unshaped nugget of gold unnerves you. When
   you hold it up to the light, the nugget sines very brightly,
                              ^^^^^
   [Dovrebbe essere "shines."]
  ============================================================
    4 - General Feedback =====================================
  ============================================================
```

e così via... Devi inoltre accertarti che i tuoi messaggi siano abbastanza chiari da far capire all'autore il problema e non mandarne sfacciatamente di offensivi, di qualunque tipo essi siano!

Risposte ai report

E' assai probabile che un autore decida di dare un "resoconto del tuo resoconto", per spiegarti le sue ragioni dietro una scelta d'implementazione su un aspetto del gioco, per richiedere ulteriori dettagli riguardanti un bug o per assicurarti che un problema particolare e antipatico è stato eliminato. Nel caso in cui un autore necessiti di avere chiarimenti circa un problema da te evidenziato, è importante lasciare un pezzo del messaggio precedente per permettere all'autore di constatare quale fosse la questione in origine. Non correggere le vecchie parti solo per risparmiare spazio! (Questa è una delle poche volte, nelle comunicazioni su Internet,

in cui vorresti delle ripetizioni di rinforzo).

Anche sull'oggetto delle tue segnalazioni le opinioni possono divergere, e gli autori possono quindi non essere d'accordo su tutto ciò che dici. Possono avere delle buone ragioni per non implementare alcuni dei tuoi consigli (alcune stranezze dei parser possono essere più difficili da trattare - in modo particolare nel caso di autori alle prime armi), mentre alcune soluzioni possono contraddire altre parti del gioco che tu non hai ancora potuto trovare. Chiedi se non sei sicuro, ma non pressare troppo gli autori (se rifiutano di risponderti, offrendoti almeno una spiegazione chiara e ragionevole, lascia stare.)

Scoprire bugs

Questo è il cuore del lavoro del playtester ed è in effetti il punto più difficile da apprendere. E' anche il più complicato nel metterlo per iscritto, quindi segue ora una serie di metodi comuni che io uso per "rompere" il gioco.

* Analizzare il testo. Personalmente, non riesco a leggere il mio testo. Come risultato, non guardo molto da vicino la dattilografia e gli spazi extra, mentre invece mi appello ai playtester per scoprirli. Leggi tutto il testo del gioco attentamente.

* Lo scenario. Un giocatore dovrebbe essere capace di esaminare tutto ciò che il gioco menziona nel testo.

* Invertire la soluzione. E' abbastanza usuale per un autore implementare, senza volerlo, un enigma con una sola soluzione. Questo è un caso in cui la soluzione può essere logicamente invertita o ricreata, ma non esiste nessun codice per essa. Un esempio sarebbe quello di rompere uno degli specchi di "Enchanter" per poi ripararlo con l'incantesimo krebf (a proposito, quest'azione funziona).

* Fallo due volte. I giochi AGT in particolare attribuiscono punti per i giocatori che ripetono la stessa azione più di una volta. Prova a risolvere gli enigmi due volte per esserne sicuro.

* Problemi di parser. Gli strumenti di linguaggio dell'IF usano due verbi che significano la stessa cosa ma si comportano differentemente ("move" e "push" ne sono un esempio). Prova a eseguire azioni usando ogni possibile frase.

* Contenitori e superfici. Oggetti che possono contenere altre cose possono causare un mare di guai (come evidenziato dal famoso (orribile?) bug ascia-nel-secchiello in "Unnkulian Underworld"). Assicurati che i giocatori non possano intrufolare oggetti in posti che non fungano da contenitori o superfici, ed assicurati che tali oggetti possano contenere le dimensioni e il numero di cose che avrebbero in un'ambientazione "reale" (i grandi contenitori usati per l'organizzazione dell'inventario, come gli zainetti in "Curses", sono esenti da questa norma.)

* Personaggi animati. Anche i semplici PNG possono avere dei bug, quindi prova delle interazioni ("bacia", "uccidi", "mostra", "dai", "parla", "spingi", "chiedi di", etc). Assicurati di dare ad ogni personaggio anche un ordine o due.

* Infiammabili. Aggiungi una torcia o una scatola di fiammiferi affinché un gioco possa geometricamente aumentare di complessità. Un messaggio di default è comunemente inserito per l'uso di gran parte degli oggetti, ma molte volte saranno necessarie delle risposte apposite. Poni inoltre particolare attenzione agli effetti come quelli dell'accensione di un

fiammifero con la torcia o, al contrario, della torcia con un fiammifero, oppure accendere una torcia con una seconda torcia.

* Liquidi. I liquidi nell'IF dovrebbero essere bevibili (o comunque avere un messaggio speciale se provi a berli) e dovrebbero poter essere versati a terra, versati in altri contenitori (supponendo che questi possano contenere dei liquidi) e così via. Controlla che un liquido non possa essere tenuto in mano dal giocatore!

* Gli enigmi a più passi. (Multi-step puzzles). I giochi recenti non presuppongono più il classico "un oggetto = un enigma". E' spesso necessario risolvere degli enigmi in un processo "passo dopo passo". Essendo un tester, assicurati che gli stati degli oggetti cambino quando una parte dell'enigma è stata risolta, per evitare ripetizioni insensate. Un esempio di questo tipo di bug potrebbe essere una macchina distributrice che faccia cadere un pacchetto di patatine nel recipiente dopo che il giocatore abbia inserito una monetina e spinto il pulsante. Devi controllare che, se il giocatore spinge nuovamente il pulsante, il testo per le patatine non appaia una seconda volta..

* I demoni. Gli enigmi che richiedono della cronometria sono i più difficili da implementare. Testa le azioni eccedenti (facendo la stessa cosa una seconda volta per far comparire i demoni una seconda volta). Inoltre, assicurati che il demone in questione stampi un testo solo quando il suo oggetto sia alla portata del giocatore (N.B. un giocatore non dovrebbe essere in grado di vedere o di ascoltare una macchina che corre dopo che lei\lui abbia lasciato la locazione in cui poco prima si trovava).



the Beta-carotene tester

Come nota finale, conserva le tue vecchie relazioni e ricontrollane i bug, dopo che l'autore ti abbia spedito un aggiornamento. Assicurati che l'assestamento dei bug non causi ulteriori bug e che non distrugga in nessun modo la logica generale del gioco.

Etica del playtester

Trovare i bug non è l'unico compito di un betatester. CHe tu ci creda o no, il lavoro deve anche puntare su un comportamento etico corretto. Gli autori di un gioco, danno tutta la loro fiducia ai loro tester ed è importante che questi ultimi non tradiscano questa fiducia. Tenendo a mente ciò, seguono ora alcuni semplici consigli a cui io ho aderito e che raccomando ad altri tester di seguire:

* Dapprima, ovviamente, mai distribuire un gioco quando stai testando. Se l'autore avesse voluto farlo, l'avrebbe già rilasciato senza il tuo aiuto.

* Mantieni le tue esperienze di playtesting piuttosto riservate. Va bene conferire con altre persone che stanno testando lo stesso gioco, ma una volta che esso sia stato rilasciato, non parlare ai giocatori dei bug trovati nelle versioni beta. Gli autori, naturalmente, non vogliono apparire inetti o stupidi verso il pubblico e discussioni indiscriminate di

bug che sono già stati risolti li possono far sentire così. (Ripeto, se lo vuole, lascia che l'autore inizi questo tipo di discussione).

* Non scrivere recensioni di giochi che hai testato. Come gli autori stessi, hai probabilmente lavorato troppo vicino il progetto per darne un' effettiva,imparziale valutazione.

* Non rilasciare i suggerimenti per i giochi che hai testato almeno per un po'. Senza necessità, hai già potuto vedere le soluzioni ma altri giocatori ancora no. Dà loro il tempo per risolvere ogni cosa da soli e per aiutarsi l'un l'altro all'inizio, invece che rovinare il gioco e il duro lavoro dell'autore. (Per la stessa ragione, aspetta un po' di tempo prima di scrivere una serie di suggerimenti per il gioco. Inoltre, assicurati sempre di avere il consenso dell'autore).



Conclusione

Il playtesting può essere un processo molto frustrante per un autore, anche se in teoria non dovrebbe. Con un minimo di sforzo da parte del playtester, può diventare un'esperienza divertente e appagante per entrambi.

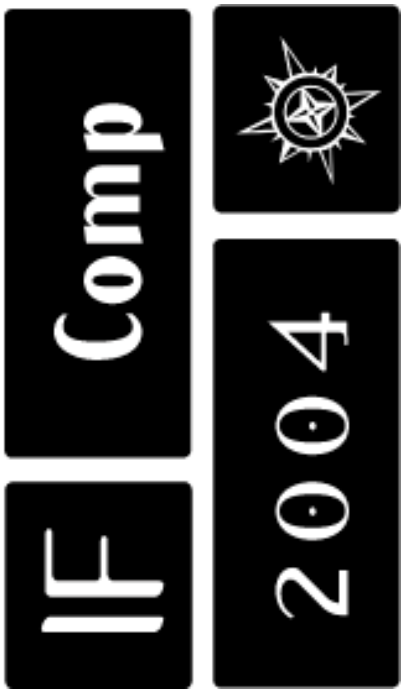




IF COMP 2004

Di Roberto Grassi, Paolo Vece, Paolo Maroncelli

Anche quest'anno si è svolta la IFComp, la competizione mondiale per l'IF più seguita. Il numero di giochi presentati è stato 36. Arbitro e organizzatore è stato Stephen Granade. Ha vinto "Luminous Horizon" di Paul O'Brian (leggete l'intervista su questo numero), seguito da "Blue Chairs". Al terzo posto, "All things devours". Dalla prossima pagina trovate, in ordine di gradimento, le recensioni dei giochi, fatte da Dan Shiovitz e tradotte per voi dalla redazione di Terra d'IF..



Posto	Gioco	Votanti	Media
1	Luminous Horizon	94	7.85
2	Blue Chairs	114	7.39
3	All Things Devours	104	7.22
4	Sting of the Wasp	98	7.12
5	Square Circle	89	7.07
6	The Orion Agenda	108	7.01
7	Mingsheng	99	6.67
8	Splashdown	101	6.62
9	Gamlet	101	6.55
10	Trading Punches	69	6.32
11	The Great Xavio	107	6.05
12	Goose, Egg, Badger	104	6.00
13	The Big Scoop	98	5.69
14	I Must Play	88	5.68
15	Identity	107	5.62
16	M. at the Aero Club	110	5.52
17	Bellclap	121	5.51
18	Magocracy	83	5.35
19	Typo	111	5.32
20	Kurusu City	96	5.27
21	Blink	113	4.99
22	Chronicle Play Torn	96	4.94
23	A D.I.T.L.O.A.S.H.	76	4.92
24	Order	112	4.73
25	W.C. That Monster?	95	4.54
26	Blue Sky	103	4.30
27	The Realm	91	4.20
28	Redeye	94	3.96
29	Stack Overflow	104	3.71
30	Zero	84	3.50
31	Zero One	73	3.38
32	A Light's Tale	95	3.23
33	G.Back To Sleep	47	3.19
34	Ruined Robots	90	2.77
35	PTBAD 3	96	2.02
36	Ninja v1.30	80	1.83

All Things Devours
Half sick of shadows [Toby Ord]
Z-Machine:
Proprio come ci dice l'autore, All Things Devours non ha un'introduzione particolarmente innovativa: avete inventato una macchina del tempo, ed ora dovete disfarvene perché, altrimenti, in futuro farà saltare in aria il mondo. La solita storia con le macchine del tempo. L'autore, comunque, ci risparmia i problemi e la filosofia su quale sia la morale della scienza, ed arriva direttamente alla parte interessante: viaggiare attraverso il tempo per risolvere gli enigmi e combattere i paradossi. C'è una parte estremamente noiosa (andiamo, nessun >WAIT UNTIL [aspetta fino a]) e l'insieme ha un sapore di trascuratezza; l'autore, inoltre, ci fa sapere che ha in programma di rilasciare una versione più difficile del gioco, ma credo che quello che serva siano un po' più di enigmi ,e non rendere più difficili quelli già presenti. Ad ogni modo, All Things Devours è un simpatico giochino di enigmi che vale veramente la pena provare.

Blue Chairs
Chris Klimas
Z-Machine:
Non so come questo gioco verrà accolto dal gruppo di coloro che pensano che una scrittura elaborata è dannosa, che gli enigmi devono essere difficili, e che i veri avventurieri sono AFGNCAAP (§ Rif. 1). Da una parte, Blue Chairs ha degli enigmi, e ci consente di fare tutte quelle cose che amiamo tanto, tipo cercare in giro e rubare la roba alle persone. Ma dall'altra, le ignora completamente. Cominciate il gioco bevendo una bottiglia di qualcosa di non ben identificato, ed il resto del gioco sarà una continua speculazione su cosa sia reale e cosa no; solo che questa è un'IF e non dovete speculare, potete vagare per le ambientazioni quasi vere e verificare di persona.
In poche parole, questo gioco è quello che più si avvicina ad una versione IF di Waking Life o Mulholland Drive (o, come ha fatto notare qualcuno, di Eternal Sunshine of the Spotless Mind), ed in generale è un esperimento piuttosto riuscito. Ci sono alcuni punti deboli (il posto in cui si addentra nella politica attuale diventerà estremamente datato nel giro di sei mesi), parti che durano troppo, od enigmi che sembrano essere stati messi solo perché enigmi. E, ok, è frustrante che il gioco sollevi una questione a cui poi non dà una risposta: viene detto che ci verrà mostrato perché siamo diventati così, ma vedremo solo come siamo adesso. Ma Blue Chairs è veramente incredibile; mi vengono in mente dei giochi che sono solo vagamente simili a questo, ma nessuno che riesca a portare le cose ad un tale estremo senza perdere il controllo della narrazione e senza crollare miseramente, e Klimas riesce a camminare lungo quel confine come un vero professionista.

The Great Xavio
Reese Warner
Z-Machine:
Nella pagina dei crediti di questo gioco ci viene spiegato che questa non è la prima avventura che l'autore ha scritto con questi intrepidi protagonisti universitari, e si vede: ha inserito la giusta dose di caratterizzazione per ciascun personaggio, illustrando la loro personalità senza la necessità di cacciargliela in gola. La mano ferma di Warner ai controlli si nota anche attraverso la trama: nonostante sia un

1. AFGNCAAP: Indentifica il giocatore, ed è un acronimo che significa Ageless, Faceless, Gender-Neutral, Culturally-Ambiguous Adventuring Person; ovvero, Persona Avventurosa, Culturalmente Ambigua, Senza Sesso, Senza Faccia e Senza Età.

mystery, sempre difficile da prendere per il verso giusto, il crimine è risolvibile, le cose accadono con il giusto ritmo, ed in generale l'intero gioco è portato a termine con energia. Ci sono, indubbiamente, dei lati negativi: alcune delle interazioni più intricate con i personaggi portano a degli errori nel gioco, ed in alcune parti la storia ha subito un arresto mentre cercavo di capire cosa avrei dovuto fare. Ah, e l'LLP (§ Rif. 2) è molto più tignoso di quello che dovrebbe essere. Tutto sommato questo è un gioco fatto estremamente bene (e da un autore di IF alla prima prova, niente meno) e lo raccomando caldamente.

Luminous Horizon
Paul O'Brian
Glulx:
Beh, ecco qui la tremenda fine della serie Earth & Sky. O'Brian mantiene i temi dominanti dei giochi precedenti: dialoghi sfacciati, ZAPP e BAM di dimensioni fumettistiche, strana tecnologia aliena, ed alieni sciocchi. A differenza delle precedenti puntate della serie però, in Luminous Horizon ci viene data la possibilità di scegliere se vogliamo giocare con Emily o con Austin, con un comando che ci permette di passare dall'uno all'altra nel gioco (e questa è molto più di una semplice possibilità: molti enigmi sono progettati in modo da richiedere lo sforzo congiunto di entrambi per essere portati a termine). Il gioco ha alcune scene veramente belle, ed una in particolare mi ha completamente sbalordito, sebbene fosse perfettamente montata nel corso del gioco ed avrei dovuto aspettarmela.
Quindi, mmh, perché sono un po' deluso? Credo che Luminous Horizon abbia due lati negativi. Prima di tutto il gameplay, lo svolgersi del gioco: sebbene molte delle scene siano belle, il giocarci lo è meno. Non mi va di dare troppe indicazioni, ma mi sembra che cercare la fortezza, combattere con i robot e le due battaglie che seguono siano tutte ottimamente ambientate, ma alla fine il giocatore si trova confuso in cerca della cosa giusta da fare, invece di sparare da tutte le parti come un perfetto super eroe. L'altro lato negativo è la storia. Potrebbe essere una questione di gusti, ma per me il punto principale della trama di Earth & Sky finisce per essere un po' banale. C'è questo tizio cattivo, che è un gatto alieno, e già non è soddisfacente; è uno scienziato matto, che non è male, ma è uno scienziato matto stupido, che non è così bravo in quello che fa. Potrebbe far parte del genere, essere così perché è così che deve essere, ma per me questo fatto ha reso il finale un po' meno grande di quello che mi sarei aspettato.
Riguardando a quanto ho scritto, ho dato più importanza ai miei dubbi che ai punti a favore, e questo potrebbe darvi l'impressione sbagliata. Quindi, lasciatemi dire che Luminous Horizon mi è piaciuto molto; è grande, brillante, e ci si diverte parecchio. Oh, ha anche dei feelies (§ Rif. 3) spettacolari: un fumetto ben fatto che aiuta i giocatori ad entrare in contatto con gli eventi accaduti nei giochi precedenti.
(Nota: sono stato un beta-tester per questo gioco).

2. LLP: Last Lousy Point: l'ultimo maledetto punto, quello che manca a fare il 100% del punteggio in un gioco.

3. FEELIES: Si tratta di materiale aggiuntivo al gioco (tipo diari, stralci di giornale) che serve a creare la giusta atmosfera, o serve, addirittura, a risolvere degli enigmi. I giochi della Infocom erano famosi anche per la cura riposta nella creazione delle confezioni, e per i feelies che si trovavano nelle scatole.

Sting of the Wasp
Jason Devlin
Z-Machine:
La protagonista di questo gioco potrebbe essere descritta come una Bridget Jones più cattiva e più abile; forse una descrizione migliore potrebbe essere quella di probabile membro del Club delle Prime Mogli che cerchi di rimanere sposata. Furba, volgare e superficiale ha, nonostante tutto, abbastanza ingenuità da rimanere in alto nella gerarchia del suo malridotto country club. La maggior parte del gioco (e la maggior parte del divertimento che ne deriva) riguarda l'essere cattivi con gli altri membri; Sting of the Wasp avrebbe retto anche a qualcun altro di questi incidenti, o a qualche vigliaccata più elaborata. Il resto del tempo viene riempito con il girovagare per il club ascoltando commenti maliziosi. Anche qui, qualche commento in più non avrebbe guastato; quelli di Melissa durante il gioco sono perfetti, ed è un peccato che Beverly non abbia molto da dire. La programmazione è solida e la scrittura è buona; gli enigmi sono ben integrati, con soluzioni multiple, ed il soggetto trattato è superbo.

Bellclap
Tommy Herbert
Z-Machine:
Avrei dovuto dare a questo gioco un voto più basso. L'enigma principale sembra che abbia un'incredibile azione da "lettura-della-mente-dell'autore", e non è mai chiaro quale sia lo scopo tranne che in termini molto generali (o, meglio, c'è uno scopo ovvio, ma non può essere raggiunto: dovete fare qualcosa a caso per portarvi nella giusta direzione). Ma non posso dare a Bellclap un voto troppo basso, perché l'ambientazione è troppo affascinante. Voi siete un dio, il parser (§ Rif. 4) è il vostro rispettoso assistente ed il protagonista è il vostro umile fedele. Gli ordini vengono riportati lungo la catena di comando, ed anche le descrizioni degli effetti risalgono la catena, e sia che siate onniscienti o che abbiate dato un'occhiata al walkthrough (§ Rif. 5), riuscirete ad aiutare il povero tizio.

The Big Scoop
Johan Berntsson
Z-Machine:
Ho letto una volta una pagina del tipo "come si scrive il soggetto di un film", nella quale si diceva che il problema principale con i soggetti al giorno d'oggi è che lo spettatore moderno è stufo e vuole un finale intricato. Non credo di essere così tanto stufo, ma è vero che The Big Scoop ha un finale lineare che non mi soddisfa. Scoprite quasi subito chi sono i cattivi ed il resto del gioco è che loro sono sempre i cattivi ed alla fine li catturate ed avete fatto la giornata: urrà. E' un peccato, visto che la storia è, per altri aspetti, decente; piuttosto lineare, ma con una buona combinazione di cose che fareste se foste un giornalista investigativo coraggioso. La scrittura segue lo stesso modello: nessun vizio particolare, ma neanche nessuna possibilità. La descrizione delle stanze è corta e precisa, ma senza sfumature. Questo potrebbe essere dovuto al fatto che l'autore non è inglese madre lingua e che sta scrivendo il gioco in entrambi gli idiomi. Avrei, comunque, preferito vedere qualche errore ed un gioco più vivace di quanto non sia ora: liscio da giocare, ma ordinario.

4. PARSER: Quella parte del programma che si occupa di capire quello che ha scritto il giocatore ed intraprendere, di conseguenza, le azioni.
5. WALKTHROUGH: L'elenco dei comandi per portare a termine un gioco.

Blink
Ian Waddell
Z-Machine:
Con una narrazione sullo stile di Photopia o di Photograph, caratterizzata da spezzoni temporali che si compongono nel corso del gioco, Blink concentra la sua attenzione sulla domanda classica: "La Guerra è Male?". Il problema è che questa non è una domanda interessante. E' un argomento troppo vasto e troppo vago per averci a che fare. La cosa interessante è sapere "Cosa crea in una persona la guerra?" In Blink ce ne viene dato un assaggio, ma è un gioco corto ed i personaggi non si evolvono molto oltre lo stereotipo perché ce ne importi qualcosa.

Chronicle Play Torn
Algol [Penczer Attila]
Z-Machine:
Secondo la descrizione dell'autore, Chronicle Play Torn vuole seguire lo stile di Lovecraft, ma tranne alcune parti in cui si parla delle Cose Delle Quali l'Uomo Non Deve Sapere, mi sembra che questo sia un gioco in cui ci si ritrova ad esplorare la casa di quel pazzo di nostro zio e si viene trasportati in un mondo magico dove si devono risolvere degli enigmi. Non che ci sia qualcosa di sbagliato in tutto questo, ma il file "leggimi" fornito insieme al gioco riassume il problema molto bene: l'autore non è un inglese madre lingua e, di conseguenza, la scrittura ne soffre; il gioco era partito per essere piccolo, ma è diventato grande e ha quindi un aspetto piuttosto grossolano. Inoltre il gioco non è stato provato a sufficienza, e, sebbene non abbia trovato troppi errori, molti enigmi hanno delle soluzioni piuttosto oscure e non facilmente intuibili. Se fosse prevista una nuova versione di questo gioco aspetterei, visto che potrebbe essere sistemato con un po' di lavoro aggiuntivo.

A Day In The Life Of A Super Hero
David Whyld
ADRIFT:
Non è colpa di Whyld, ma sono arrivato ad un punto della mia vita nel quale non è più così divertente per un super eroe 1) avere uno stupido nome 2) avere un super potere imperfetto o 3) essere incompetente. Visto che la premessa di A Day In The Life Of A Super Hero è che voi siete un super eroe quasi competente, che combatte con dei super nemici quasi competenti, con dei nomi stupidi e/o con dei super poteri imperfetti, non sono riuscito ad ottenere dal gioco quanto avrei potuto. Detto questo, l'intero concetto è stato portato avanti in maniera competente. Ho trovato qualche errore minore, il sistema di navigazione a menu tra le locazioni è particolare, ed il gioco risulta essere una serie di sketch invece di un'unica storia coerente. Ma continuo a pensare che vada bene, e che quelli a cui piace la premessa iniziale potrebbero apprezzarlo di più.

Gamlet
Tomasz Pudlo
Z-Machine:
Raccomando Gamlet, ma la scrittura e la storia sono così fortemente stilizzate che probabilmente non piaceranno a tutti. Le frasi sono guarnite ed elaborate al livello di sfarzo, e viene anche aggiunta qualche altra decorazione ("Un mobile alto, spaccato tra l'oscurità ed il crepuscolo, si staglia all'estremità settentrionale della distesa.", "Roveti di erba fremono e si agitano lungo i muri verticali di sedimenti e vegetazione.") La storia è piuttosto stupida, ma non è importante; è solo una scusa perché il PC, un giovane Ebreo Ortodosso, vaghi nella notte alla ricerca di un libro in una

grande casa ed oltre. Quello che il PC trova è marciume e nichilismo*. Gli enigmi non sono così intuitivi, e neanche tanto divertenti, sebbene lo studio ne abbia qualcuno che richiede delle ricerche interessanti. Complessivamente credo che Gamlet sia un insuccesso interessante. Ha un argomento su cui si è lavorato, possiede alcune belle immagini che ci indirizzano, ma l'esperienza di gioco è così rudimentale e la scrittura è così appariscente che non sono riuscito ad entrare nel gioco per apprezzarne l'argomento.

* Alla fine si trova anche una frase che dice "se avete giocato fino alla fine del gioco, avete perso il vostro tempo, ah ah", ma sembra quasi che l'autore non abbia modo di dire se il giocatore abbia perso il proprio tempo, sebbene un finale debole possa influenzare l'opinione del giocatore.
(Nota: sono stato un beta-tester per questo gioco).

Goose, Egg, Badger
Brian Rapp
Z-Machine:
Goose, Egg, Badger è un gioco curioso. Credo che il suo intento sia quello di essere una tranquilla storia incredibile di una giovane donna che vive sola in una fattoria, con il suo yak, la sua scimmia ed altri animali come compagnia. Oltre alla sua macchina ai raggi X. Questo, naturalmente, non spiega perché lei si trasformi a volte in un robot, o perché il suo sistema elettrico sia così tedioso da usare (obbligandovi a tornare alla presa ogni volta che dovete staccare la corrente per cambiare gli apparecchi, e lasciando tracce di filo ovunque). E non spiega neanche perché si debba seguire uno schema molto ingegnoso per ottenere dei punti extra, che sembra impossibile da indovinare a meno di ricorrere al walkthrough (5). Oltre a questo, alcuni degli enigmi sono un pizzico più tediosi o non chiari di quanto sarebbe necessario, ed il finale della storia tende ad essere debole, invece di terminare con un botto. Ma, nonostante questi problemi, Goose, Egg, Badger è un gioco divertente, con un'ambientazione gradevole, una bella atmosfera ed una serie di enigmi godibili.

I Must Play
Fortytwo [Geoff Fortytwo]
TADS 3:
La tua passione per i videogame ha fatto sì che tu rimanessi bloccato tutta la notte in sala giochi, ma il tono di I Must Play è più simile a The Cruise che a Fallacy of Dawn. Giocare con il videogame ti proietta in un'avventura testuale collegata (più o meno come l'IF Arcade - come sottolinea lo stesso Fortytwo), e il tuo compito consiste nello spostarti da un gioco all'altro per completarli. La premessa è carina e non ho trovato alcun bug, ma, beh, è difficile trasformare questa esile idea in un gioco veramente soddisfacente, e I Must Play non riesce nell'impresa pur rimanendo un'avventura simpatica.

Identity
Dave Bernazzani
Z-Machine:
Uno dei due giochi in competizione in cui il protagonista inizia l'avventura in un tubo criogenico. Identity prosegue lungo il cammino che ci si aspetterebbe di avere di fronte a una situazione come questa: esci, esplori un inquietante pianeta non-del-tutto-alieno, trovi qualche nativo semi-amichevole e chiedi aiuto. Alcune parti dell'implementazione sono irregolari; in particolare, il numero dei comandi

richiesti per manipolare il circuito stampato è decisamente ridicolo. Gli enigmi in generale avrebbero richiesto indizi leggermente migliori, ma li si può considerare fondamentalmente buoni. Dal punto di vista della storia, mi sarebbe piaciuto vedere uno sviluppo maggiore della trama relativa all'altro esploratore; era l'elemento che donava un feeling piacevolmente differente da quello generico del resto del gioco, e lasciava intendere qualcosa di migliore. Punti bonus per lo yak.

Magocracy
Scarybug [Anton Joseph Rheaume]
TADS:
Penso che questo gioco se la caverà decisamente male, dal momento che non è un'IF standard. Sfoggia le tipiche magagne dell'IF – il re ha riunito tutti i potenti maghi della terra e, inesplicabilmente, te, piccolo straccione, per determinare il suo successore. C'è un drago, dei tesori, un passaggio segreto e un labirinto insieme a tutto il resto. Ma, nonostante ciò, Magocracy non è un'IF; semmai, lo si può considerare come un suo parente prossimo, un MUD. Ma non multi-utente. Lo schema di gioco consiste principalmente nell'osservare i personaggi non giocanti vagare senza meta e combattere l'uno contro l'altro, il che mi ha ricordato con piacere tutto il tempo sprecato all'università. Ma oggigiorno, quando gioco un'avventura testuale, cerco una storia e degli enigmi, e tutto ciò in Magocracy è piuttosto assente. Tuttavia, raccogliere tesori e combattere mostri per un po' è stato divertente.

Mingsheng
Rexx Magnus [Deane Saunders]
Z-Machine:
Mingsheng ha una buona premessa: adattare una vecchia storia sulle origini del tai chi. Ha alcune buone scene, come la cicogna sul lago delle gru, i massi erosivi nell'oceano, la fila di statue, la vetta della montagna. E allora perché non mi ha entusiasmato? Penso ci siano un paio di problemi. I più evidenti sono il ritmo e l'andatura. La scena con la gru avrebbe dovuto essere una delle più importanti del gioco, ma nella mia partita vi ho assistito molto presto, prima che avessi qualunque idea su quale fosse il suo scopo. Non che io l'avessi cercata; solo una scena casuale che è spuntata fuori mentre mi muovevo, seguita da un passaggio che avrebbe potuto sfoggiare l'etichetta "Questa è la parte con la morale." In modo simile, l'apertura della scatola avrebbe dovuto essere qualcosa di eccitante, o parte di un meccanismo per condurre il giocatore verso qualcosa di eccitante; invece il gioco termina poco dopo con un altro Segmento Educativo e una nube di vapore. A dire il vero, una doppia nube di vapore, dal momento che è molto probabile che il giocatore ottenga il cattivo finale, digiti undo e raggiunga quello buono. Parlando dell'apertura della scatola, quell'enigma è stato davvero inquietante – non sembra esserci alcun motivo reale per pensare che debba funzionare quando, ad esempio, lanciare la scatola giù dalle scale non ha effetto. Ma anche con questi problemi, Mingsheng vale la pena di essere giocato per la bellezza delle scene individuali; è veramente un peccato che non siano amalgamate insieme in modo più coerente.

Murder at the Aero Club
Penny Wyatt
Z-Machine:
Immagino che questo sia l'anno dei giochi australiani rozzi-ma-generosi; perlomeno, Murder at the Aero Club e Redeye rispondono alla descrizione,

quando la maggior parte degli anni scorsi non se ne è visto neanche uno. In base al titolo, non vi sorprenderà il fatto di essere calati nei panni di un investigatore alle prese con un omicidio all'Aero Club. Non sarete ugualmente sorpresi dal fatto che il club sia pieno di curiosi individui, i quali solo in rare occasioni si degneranno di rispondere alle vostre domande piuttosto che offrire la loro risposta predefinita. Nonostante ciò, anche senza il loro aiuto, il mistero è piuttosto semplice da risolvere (a differenza del mistero rappresentato dal fatto che nessuno sembra essere preoccupato dal cadavere che giace al club). A mio avviso, Murder at the Aero Club cede nel finale; penso che l'autore stesse cercando una scena di inseguimento più drammatica di quella che è effettivamente riuscito ad ottenere (sebbene questa sia un'interessante divagazione dai soliti gialli in cui la storia termina con l'accusa del colpevole). Di sicuro non è molto profondo, ma Murder at the Aero Club è abbastanza divertente e degno del tempo investito.

Ninja v1.30
(Dunric [Paul Allen Panks])
Windows Exe:
La vera padronanza della via del ninja rivela che tutte le cose sono collegate; sospetto che questo sia il motivo per cui osservare ripetutamente il cielo aumenta la probabilità di combattere contro il ninja nemico durante il corso del gioco. Immagino che Panks abbia scritto questa avventura per farci sapere quali tipi di giochi possono essere scritti in BASIC. Beh, di sicuro ora lo so.

The Orion Agenda
Ryan Weisenberger
Z-Machine:
The Orion Agenda vi propone il ruolo di "Jon Stark" (stranamente in prima persona, per nessuna ragione apparente), al lavoro per la "SciCorps", la "mega-corporazione galattica responsabile di monitorare in segreto nuove e promettenti specie aliene." Immagino che questo sia tutto ciò che Weisenberger è riuscito ad ottenere dall'accordo con la Paramount. Naturalmente voi e il vostro partner affrontate una missione in incognito sulla superficie di un pianeta, e qualcosa non va per il verso giusto, il futuro della galassia è in pericolo e così via. Oltre alla scontata premessa, è irritante il fatto che divenga ovvio fin da subito (proprio dall'inizio, se si effettua una ricerca su InfoNet) ciò che a grandi linee sta accadendo, ma non ci sia modo di fare niente a parte essere "sorpresi" più avanti. (Altri episodi irritanti: l'interazione con il vostro compagno si limita alla simulazione di un appuntamento, e che dire di culture primitive dotate della capacità di usare la magia senza che scienziati da ogni dove accorrano sorpresi?) Nonostante queste falle, l'ossatura di The Orion Agenda è piuttosto solida in termini di enigmi, ritmo, ambientazione e schema di gioco; ciò consente all'avventura di venirne fuori come un'esperienza divertente.

Redeye
John Pitchers
TADS:
Redeye fa parte della categoria a cui appartengono giochi come At Wit's End e Narcolepsy. Questo è ambientato in Australia; ti svegli nel mezzo del nulla chiedendoti dove sia il tipo che avevi promesso a tua moglie di badare – ah, eccolo là, nel bar dei motociclisti

ad infastidire i clienti. La prosa è più amatoriale che competente; in alcuni punti la programmazione è un po' rozza, e il finale muove verso un colpo di scena che è tra i più irritanti e scontati, ma non si può fare altro che attendere il momento fatidico ed apparire "sorpresi" quando arriva. Ciononostante non posso dire che Redeye mi sia dispiaciuto del tutto. È abbastanza breve da non annoiare troppo, e così semplice ed onesto da risultare divertente.

Splashdown
Paul J. Furio
Z-Machine:
Il miglior gioco della competizione in cui ci si sveglia in un tubo criogenico e si deve salvare la nave. Ciò di cui Splashdown principalmente soffre, sono un limite di tempo, un tentativo di creare un buon comprimario, e qualche problema con la composizione dei comandi. A parte questo si tratta di una piccola, scoppiettante e piacevole avventura di fantascienza con una buona varietà di enigmi, una prosa che riesce a catturare bene l'atmosfera del vagare su una nave semi-abbandonata, e la possibilità di leggere la posta elettronica delle altre persone. Cosa potrei chiedere di più?

Square Circle
Eric Eve
TADS 3:
La reale costruzione del cerchio quadrato emerge come una sorta di goffa introduzione: penso che l'argomento trattato da Eve non abbia nei miei confronti la stessa risonanza che ha nei suoi. Ciononostante, Square Circle è un gioco abbastanza buono. Cattura con maestria il feeling di uno stato di polizia Orwelliano, e anche se la piega del finale è prevedibile, beh... in realtà non avrebbe potuto essere molto diversa. L'implementazione è regolare, ci sono solo uno o due enigmi che mi hanno costretto a dare un'occhiata alla soluzione, ma tutto sommato è un'esperienza soddisfacente.

Stack Overflow
Timofei Shatrov
Z-Machine:
Shatrov è chiaramente un fan della vecchia scuola. Uno dei primi enigmi in Stack Overflow richiama direttamente uno dei giochi Infocom, e buona parte del resto dell'avventura è costituita da una serie di enigmi piuttosto classici (la sorgente di luce, l'ascensore, il limite di tempo). Il gioco mi ha coinvolto in modo ragionevole e con l'aiuto della soluzione l'ho completato senza problemi, ma non ho mai notato la presenza di elementi brillanti, e i punti in cui si cercava di riunire tutto in una vera trama erano abbastanza stupidi. (Non so se Shatrov abbia mantenuto un profilo basso durante la scrittura perché (immagino) non è anglofono – ho trovato qualche imprecisione nel testo ma in generale è tutto molto solido).

Trading Punches
Sidney Merk [Mike Snyder]
Hugo:
Trading Punches è un mix interessante; combina una premessa e una storia di fondo veramente buone con una struttura di gioco e uno sviluppo della trama terribili. Penso che il problema stia nel fatto che l'idea di una storia di fantascienza imponente ed epica è tutta schematizzata nella mente di Merk, il quale ha deciso che il modo migliore per rappresentarla fosse quella di fornire quattro scenari brevi da vari punti lungo la strada. Purtroppo però, anche se i quattro scenari hanno una

trama ben congeniata, non sono (a parte l'ultimo) realmente interessanti da giocare. I due scenari intermedi sono i peggiori, e forzano il giocatore ad eseguire una lunga serie di azioni noiose che sono totalmente scollegate dalla storia o da qualunque altra cosa. Inoltre, dal momento che Trading Punches sorvola sulla narrativa, lo sviluppo dei personaggi è quasi totalmente sacrificato; la sola caratterizzazione è quella che ci viene fornita automaticamente in base alle convenzioni del genere – la scena con Elora ne è l'esempio più vistoso.
Ho preso in mano la soluzione piuttosto presto e mi sono fatto strada attraverso i primi due scenari: il terzo iniziava ad essere promettente e il quarto era veramente buono. Quindi è un peccato che il gioco finisca là dove inizia ad acquisire interesse. Secondo me, tutto ciò di cui aveva bisogno Merk in Trading Punches era di focalizzarsi su ciò che lui stesso riteneva interessante. Sembra abbastanza chiaro che non è stato così: il fratello è il personaggio più sviluppato ed è evidente che funge principalmente da supporto per la trama più che da persona. Ciò che è veramente eccitante è la storia di fondo, la profezia e il futuro, ed è lì che l'attenzione avrebbe dovuto concentrarsi.

ZEROONE
Shed
ALAN:
Ho giocato a dei giochi sviluppati con ALAN con parser migliori di quello che ho visto in questo gioco, quindi non so se gli errori del parser di ZEROONE (soprattutto problemi di disambiguità con le porte, e di porte ce ne sono tantissime) sono intrinseci al fatto di essere un gioco sviluppato con questo sistema o perché l'implementazione è carente. Ma, come mi fa notare un amico, l'autore ha previsto una risposta quando si cerca di "saltare sui cadaveri". In ogni caso, questo è uno di quei giochi in cui ci si sveglia in una prigione con l'amnesia e si cerca di capire come mai sia successo, poi ci si riesce, si scappa dalla prigione, e fine. Ha alcune cose buone e altre meno, alcuni momenti sono violenti, ma non c'è nulla di particolarmente cattivo. Non sono stato incredibilmente colpito, tutto qui; forse perché è praticamente identico a tutti gli altri giochi in cui ci si sveglia in una prigione con l'amnesia.

Blue Sky
Hans Fugal
Z-Machine:
Mi piacerebbe andare a Santa Fe qualche giorno, ed è evidente che l'autore è affezionato a questa città, ma questo non è sufficiente a fare di "Blue Sky" un buon gioco. Può darsi che sia il risultato di aspettative disattese: pensavo che il gioco iniziasse con una parte 'turistica' e che dopo venissi magicamente trasportato nel passato o qualcosa del genere. Invece no. Si trattava solo della parte 'turistica'. D'altra parte, a ben guardare, Blue Sky non è stato disegnato bene nemmeno se volesse essere una guida turistica alla città. Le diverse locazioni sono presentate con una certa dose di dettagli storici, ma non c'è nulla che dia la sensazione reale di trovarsi davvero lì; mi chiedo se Fugal ci sia davvero stato, o se stesse ricavando le informazioni da un opuscolo. La mancanza di colore locale, la mappa confusa e gli enigmi monotoni e di difficile interpretazione, fanno di questo gioco un appuntamento mancato.

Getting Back To Sleep
IceDragon
[Patrick Evans]
.NET:
Bene, è arrivata ancora una volta l'ora per una lezione sul perché NON si debba scrivere un nuovo sistema di Interactive Fiction. No, ricomincio. Questa volta bisogna dire: "Se vuoi davvero scrivere un buon gioco, non c'è motivo di sprecare il tempo scrivendo il proprio sistema anziché usarlo per il gioco, a meno che non si faccia uso di alcune funzionalità che non sono presenti negli altri sistemi di creazione. (e se il vostro nuovo sistema non ne ha, perché diamine lo avete scritto?)" Bene, penso che basti come lezione...
Ad ogni modo, la particolarità di Getting Back To Sleep è quella di gestire eventi in tempo reale. Mettendo da parte il fatto che la Z-Machine, Glulx, e Tads3 supportano tutti gli eventi in tempo reale, consideriamo l'uso che in questo gioco se ne fa. Cosa eccitante numero 1: il gioco finisce dopo trenta minuti di tempo reale (lo assumo, comunque, perché non mi sarebbe piaciuto perdere mezz'ora di tempo su questo gioco per capire se stesse mentendo). Cosa eccitante numero 2: gli NPC vagano senza scopo in tempo reale (differenza rispetto a quelli che vagano senza scopo nella normale modalità basata sui turni: nessuna). Cosa eccitante numero 3: Uh... penso che ci sia un messaggio che viene scritto dopo N secondi invece che dopo N turni.
E in cambio di questo, a cosa abbiamo rinunciato? Bene, tanto per cominciare, non c'è "undo". E non ci sono nemmeno "salva" e "ricarica". E nemmeno "ricomincia". Unite queste cose ai molteplici modi di uccidere il protagonista o di portarsi in uno stato per cui sia impossibile finire il gioco, e avrete numerose eccitanti occorrenze di dover abbandonare il gioco e ripartire da zero. Dal punto di vista della sintassi, il gioco supporta correttamente "GO DOOR" e "GO THROUGH THE DOOR". ma non supporta invece "OUT" o "ENTER DOOR". Allo stesso modo, "X" è consentito come sinonimo di "EXAMINE" ma non accade lo stesso con "L" per "LOOK"; "INV" funziona ma "I" no. Uno dei benefici di usare le librerie standard non è solo quello di non dover riscrivere verbi comuni, ma anche che il giocatore è incoraggiato ad usarli; le persone sono abituate a usare alcuni verbi e frasi, o le loro alternative più semplici (un altro esempio: il gioco usa "SAY HI" anziché "ASK ROBOT ABOUT MONKEY") e questo confonde le persone.
Ad ogni modo, anche mettendo da parte i problemi del parser (ok, ancora uno: "X NOTEBOOK" continuava a puntare sulla nota che mi portavo nell'inventario anziché il blocco note che stavo trasportando - non so perché), c'è qualcosa di buono in questo gioco? Ehm, no davvero. E' l'ennesimo (ragazzi, il terzo) in cui ci si sveglia da un sonno criogenico su una nave spaziale con dei problemi a bordo. Iniziate a esplorare l'ambiente e subito morite alcune volte, passate un labirinto, cercate praticamente nulla, leggete un paio di messaggi lasciati lì apposta per voi, e magari arrivate in fondo. La scrittura non è male, anche se i messaggi di libreria lasciano un po' a desiderare ("The bobcat has left via north"). In conclusione, le 4 o 6 settimane che l'autore ha usato per mettere in piedi il nuovo sistema avrebbero dovuto essere usate per il gioco. Che è poi il solito problema delle persone che scrivono il proprio sistema. Ed è anche perché voi non scrivete il vostro. Fine della lezione.

Kurusu City
(Kevin Venzke)
TADS:

Bene, questo è l'unico gioco nella competizione che non sono riuscito a capire come terminare. Non c'è walkthrough e i suggerimenti non sono adeguati, facendogli meritare un punto in meno. Forse dovrei decompilarlo, ma la storia non è proprio invitante. Voi siete un'annoiata e coraggiosa liceale, che vive in una città il cui governo è stato preso dai robot per il bene degli uomini. Voi non siete d'accordo con questo e siccome siete dotati di un'indole rivoluzionaria, avete deciso di sconfiggere i robot. Così passate il tempo a complottare, saltare la scuola e altre cose di questo tipo. Intuisco, inoltre, che la cospirazione dei robot sia quella di eliminare tutti gli uomini, dal momento che dei 7 o 8 NPC del gioco l'unico maschio sia vostro padre, che passa tutto il suo tempo lavorando per i robot. Il gioco, almeno, ha la sensazione di intuire che il personaggio giocante è un po' noioso ("Julie Agnavo è una ragazza magra e bionda un po' più alta di te. Ti ha promesso fedeltà a causa della tua insistenza.") e che il suo fascino con le teenager sia un po' inquietante (voi frequentate il "Liceo Ortodosso del Picco della Maturità"), ma questo di certo non vi rende meno annoiati o il gioco meno inquietante. Ad ogni modo, il vero problema di questo gioco non sta tanto nella storia quanto negli enigmi. In una rappresentazione realistica di una liceale che vuole rovesciare il governo, non si ha nessuna idea su come iniziare a farlo, e il gioco non fornisce nessun aiuto nemmeno su cosa cercare di trovare all'inizio. Con l'aiuto dei suggerimenti ho capito di dover iniziare a cercare una carta d'identità, e di provare a chiedere consigli a qualcuno, ma non so se, senza questi suggerimenti, avrei capito che si trattava di cose importanti per la risoluzione del gioco. Gli enigmi pian piano diventano più difficili da capire fino a che non sono finito in un vicolo cieco. E, poiché non c'era una soluzione allegata, ho abbandonato il tutto.

A Light's Tale
vbnz [Zach Flynn]
TADS:
E' difficile sapere come reagire a "A light's tale". Da una parte, è difficile prendere sul serio un gioco in cui i cattivoni sono una banda di talpe intelligenti (e presumo anche di dimensioni umane). Dall'altra, il gioco è intriso di quelle cose alla Matrix tipo 'guarda oltre la superficie delle cose' che potrebbero risultare fatali in un gioco comico. Probabilmente il sommario migliore per questo gioco consiste nella seguente citazione: "Accendi la torcia, producendo un piccolo, quasi insignificante, fascio di luce, si è luce, ed è più che sufficiente per allontanare il buio. La tua torcia si scandaglia il buio e incrocia una talpa, che sai essere... BOB!"
Ehm, colpito. "A Light's Tale" è un gioco della durata giusta, e ha alcune scene interessanti, ma in generale la scrittura non è di mio gradimento, e la storia dovrebbe essere rimpolpata per poterle dare un senso. (Immagino che tutta la cosa sia una commedia. Ma se è così, è davvero troppo elaborata per funzionare, e diventa troppo fintamente filosofica.)

Order
John Evans
Z-Machine:
Ah, John Evans. E' esploso nella scena della IF con "Castle Amnos", definito da molti come un gioco con "una premessa fantasy interessante, ma con

alcuni errori gravi di programmazione, che meriterebbero un betatest più accurato." Questo gioco fu seguito a ruota da "Elements" e "Hell: A Comedy of Errors", due giochi con interessanti premesse fantasy ma bisognosi di betatesting ed un'implementazione più solida. L'anno scorso John Evans ruppe la tradizione con "Domicile", un gioco bisognoso di betatesting, tuttavia con un'interessante premessa fantasy, e finalmente quest'anno Evans presenta "Order", dimostrando che ormai è il padrone incontrastato del genere di giochi con interessanti premesse ma che sono, inevitabilmente, bisognosi di betatesting. Questo "Order" dispone di suggerimenti ed è terminabile, almeno, anche se gli oggetti più significativi descritti nelle locazioni mancano di descrizione. Ad ogni modo, sembra che Evans non voglia accettare suggerimenti, così credo che l'unica cosa che posso fare sia quella di dargli punteggi sempre più bassi, anno dopo anno, fino a raggiungere il fondo. Se non siete di palato buono potreste anche gradire qualcosa di questo "Order". Magari no.

PTBAD 3
Xorax [Jonathan Berman]
TADS:
Quasi completamente incoerente. Non ricordo se i giochi precedenti di Rybread Celsius fossero migliori, o se si trattasse solo della novità. Fra le cose positive, il gioco non è completamente offensivo.

The Realm
Michael Sheldon
TADS:
Siete un cavaliere. Qualcuno, durante la notte, ha rubato la vostra spada e l'armatura ed il re vuole che gli portiate la testa di un dragone. Emh. "The Realm" non è male, ma non ha nulla di particolarmente nuovo o originale, e alcuni enigmi sono sostanzialmente del tipo "entra nella testa dell'autore". L'unico enigma che poteva essere particolarmente carino aveva una soluzione alternativa più facile, così non ho perso molto tempo a cercare di complicarmi la vita. Credo che l'autore dovrebbe ricevere migliori consigli, nei suoi futuri giochi, in modo da poter creare enigmi più complicati e far testare il gioco ai beta-tester chiedendo un loro commento prima di rilasciarlo.

Ruined Robots
nanag_d
TADS:
Un gioco implementato a tre quarti con le potenzialità di essere un festival di enigmi. Ci sono molti oggetti che a prima vista potrebbero essere utilizzati in enigmi complicati. In pratica, invece, c'è uno strano demone affamato che si attiva e si spegne apparentemente in modo casuale. Non ci sono indizi, a meno che non si riesca a capire esattamente cosa passava per la testa dell'autore, alcune sezioni del gioco con la dicitura "siamo spiacenti, questa sezione non è ancora implementata", e così via. L'unica cosa positiva è il walkthrough, ma anche in questo modo raggiungere la fine del gioco non dà soddisfazioni.

Typo
Peter Seebach and Kevin Lynn
Z-Machine:
Oof. Bene, essendo basato su Janitor (un gioco precedente N.d.T.), pensavo che Typo sarebbe consistito in un semplice lavoro manipolando la grande macchina per conto della Flavorplex, e che invece poi il gioco virasse

all'improvviso verso un genere meta-umorrorifico. Invece, la maggior parte del tempo lo si passa leggendo un manuale e cercando di riparare una macchina etichettatrice, e solo verso la fine il gioco ha alcune scene memorabili. Persino la correzione tipografica (che fornisce il titolo al gioco) non è stata scritta da Seebach e Lynn, così che è difficile accreditarli di qualcosa di buono. L'unica spiegazione che posso darmi è che gli autori siano rimasti in carenza di tempo e abbiano dovuto abbreviare la parte del gioco che avrebbe invece dovuto essere quella più corposa. Ma anche così, è difficile immaginare perché questo gioco sarebbe dovuto risultare divertente.

Who Created That Monster?
N. B. Horvath
TADS:
Il fatto che il gioco inizia nel 2026, nel primo (e unico) McDonald's di Baghdad, fa capire subito cosa ci si può aspettare da questo gioco. Vi muovete nella città sparando ai terroristi con la vostra pistola automatica e parlate con i diplomatici, allo scopo di rispondere a questa domanda: quale nazione occidentale ha aiutato Saddam Hussein ad acquisire tutto questo potere? Gosh, sono stupito. "Who Created That Monster?" tende ad affrontare questa tematica usando il sentiero della assurdità piuttosto che quello della satira pesante. Detto ciò, potreste trovarlo divertente, per me non è stato così e sono oramai così saturo della politica, che persino cose di questo tipo mi provocano dolore.

Zero
William A. Tilli
TADS:
A differenza di molti, non considero negativi i giochi della sw-house di Amissville perché sono brutti. Dico semplicemente che è un peccato che autori che hanno idee semi-decenti siano troppo pigri o paurosi di darci dentro in maniera seria per produrre qualcosa che sia decente. "Zero" ha un paio di buone idee: impersonate qualcuno che di solito viene visto come un ragazzo cattivo; dovete mettere a posto la casa dopo un raid dei vostri nemici anziché essere voi a doverlo fare; non siete l'avventuriero più coraggioso della vostra terra, ma solo un ragazzo che cerca di sopravvivere alla fama dei suoi antenati. D'accordo, queste cose non sono così originali come Tilli pensa, infatti "Knight Orc" e "Zero Sum Game" avevano già sfruttato queste idee. Nondimeno, il principio potrebbe essere buono. E non si tratta nemmeno del fatto che Tilli non abbia le capacità per fare bene: ha una grande capacità di inventare parole (sto ancora ridendo per 'loinens', anche se è difficile capire se sia stato fatto apposta) e di saper presentare i gusti di NPC dalle cattive maniere. Ma è tutto senza ordine: gli enigmi sono deboli e non sono ben programmati, l'implementazione è lasciata a metà (ad esempio, nessuno sembra rispondere alla cimice spia), il finale è affrettato e persino le cose in cui Tilli dovrebbe essere un esperto non vanno bene.

Un limite sottile

Di Rosario Oliveri

Avventure di confine

Una piccola premessa: l'autore di questo articolo è un giocatore di avventure grafiche nonché un osservatore della scena delle avventure testuali (o interactive fiction, per non offendere nessuno), e ha talvolta la presunzione di curiosare nel mondo dei videogiochi con occhio indagatore, anziché accontentarsi di giocare.
Quando Roberto Grassi, che ringrazio, mi ha gentilmente proposto di scrivere un articolo sulle avventure grafiche a interfaccia testuale - nell'ottica della parentela tra avventure testuali e avventure grafiche - il mio primo pensiero è stato per le infinite discussioni - su usenet ma non solo - in merito alle definizioni dei vari generi "videoludici" (AG, AT, RPG, FPS, ACTION ecc.), e ai flame che spesso ne sono seguiti e tuttora ne seguono.
In questo articolo non intendo toccare questioni definitorie, né trattare di affinità e differenze strutturali tra avventure grafiche e avventure testuali, ma mi limiterò a toccare alcuni momenti, tecnologie e personaggi che, a mio parere, hanno segnato linee di parentela tra AG e AT. Ovviamente non ho la pretesa di esaurire l'argomento, né la competenza per farlo.

Ibridi di successo

Il genere d'avventura è una delle più antiche espressioni del videogioco, e come tale ne ha seguito, stimolato e anche subito l'evoluzione tecnoludica. Se la più antica avventura documentata è 'Colossal Cave Adventure', AT ispirata al gioco da tavolo Dungeons and Dragons e sviluppata da Crowther e Woods nei primi anni '70 (§ Rif. 1), i primi tentativi di arricchire le avventure con un ambiente grafico non tardano, ed è proprio Colossal Cave Adventure a ispirarli.
Nel 1979 Ken e Roberta Williams si imbattono nella creatura di Crowther e Woods e decidono di creare un gioco simile (§ Rif. 2). Il risultato è 'Mystery House' (1980) su Apple II, prima AT illustrata da schermate grafiche; è la stessa Roberta Williams a considerarsi, insieme al marito, un'innovatrice in questo campo.
Con Mystery House, che vende più di diecimila copie e si rivela un successo straordinario nell'anno di pubblicazione, i coniugi Williams danno vita alla Sierra (§ Rif. 3), destinata a diventare una delle aziende più significative per gli avventurieri degli anni '80 e '90.
A Mystery House seguono numerose avventure grafico / testuali, sia da parte di Sierra che di altri editori, tra i quali soggetti molto noti come Infocom, Level 9 Computing e Magnetic Scrolls. In parte si tratta di titoli originali, in parte di riedizioni o rielaborazioni 'illustrate' di AT già esistenti.
Al contrario di ciò che alcuni sostengono, e cioè che le AT siano commercialmente morte con l'avvento di 'Maniac Mansion' (1987) e della sua interfaccia punta-e-clicca (§ Rif. 4), le avventure grafico / testuali non sono un fenomeno commerciale concluso. Pur

1. Distribuita in versione definitiva da Woods nel 1976. Il resoconto di Woods sullo sviluppo del gioco è in parte riportato da Aarseth (1997, p. 99). Vedi anche Mary Ann Buckles (1985).
2. Lo racconta Roberta Williams stessa in un'intervista rilasciata a Bruce Keffer (http://www.webdevelopersjournal.com/archive/roberta.html).
3. In origine On-Line System, poi Sierra On-Line. Scrivo Sierra per brevità.
4. Lo SCUMM, acronimo di Script Creation Utility for Maniac Mansion.

in modo marginale e in forme differenti, questo tipo di avventura sopravvive non solo su pc ma perfino su console, mercato severo verso i videogiochi tecnologicamente antiquati. Al panorama attuale dedicherò l'ultima parte dell'articolo, mentre per ora lascio in sospeso l'argomento.

Dalle innovazioni al declino

Torniamo ora agli anni '80 e alla Sierra, la quale gioca ancora una volta il ruolo dell'innovatrice con 'King's Quest' (§ Rif. 5), che abbina al parser testuale un impianto grafico non più costituito da semplici illustrazioni, bensì da un ambiente esplorabile e interattivo che vanta persino un protagonista animato che il giocatore può pilotare sulla scena.
Non si tratta di una novità per i videogiochi, ma per le avventure è un'innovazione importante. Il motore dietro King's Quest, capace di mettere insieme parser testuale e grafica animata a 16 colori, è l'AGI, acronimo di Adventure Game Interpreter (§ Rif. 6), realizzato in origine per sfruttare le potenzialità dell'IBM PCjr e poi migrato su altre macchine. Basandosi sull'AGI, la Sierra dà vita, tra il 1984 e il 1987, a quasi tutte le sue serie più famose: 'King's Quest', 'Leisure Suit Larry', 'Space Quest' e 'Police Quest'.
Un accenno merita anche 'The Black Cauldron' (1986), avventura della Sierra su licenza Disney che sostituisce l'interfaccia a input testuale con un set di comandi predefiniti da selezionare (look, use ecc.), introducendo quindi una logica d'interazione che la stessa Sierra svilupperà più avanti in avventure completamente punta-e-clicca.
Prima di concludere il capitolo Sierra devo citare l'omaggio che Al Lowe dedica all'interfaccia testuale in 'Leisure Suit Larry: Love for Sail' (1996), AG che offre al giocatore, in aggiunta all'ormai affermata interfaccia punta-e-clicca, una finestra di input testuale che permette di attivare alcune delle gag più divertenti del gioco e di risolvere enigmi.
Un'azienda che a metà anni '80 contende a Sierra la palma dell'innovazione nelle avventure grafico/testuali è la ICOM Simulations, la quale pubblica su Apple II un'avventura che, dietro il titolo bizzarro di 'Déjà Vu: A nightmare Comes True!!' (1985), cela caratteristiche di usabilità in sintonia con la filosofia dei sistemi operativi Apple: uso del mouse, oggetti cliccabili, area di gioco suddivisa in finestre indipendenti, scalabili e sovrapponibili tra loro.
Molto meno evoluto ma degno di nota è Redhawk (1986), pubblicato da Melbourne House su Commodore 64; 'Redhawk' si distingue da altre avventure grafico/testuali perché le immagini sono in qualche modo interattive, "il risultato dei comandi testuali impartiti dal giocatore viene visualizzato nella parte superiore dello schermo come una serie di vere e proprie vignette, con tanto di balloon e didascalie, che scrollano da destra verso sinistra, in modo tale che le nuove vignette sostituiscano le precedenti." (§ Rif. 7)
Gli anni '80 sono un periodo fecondo per il design delle avventure grafico/

5. 1986; più tardi ridenominato King's Quest I: Quest for the Crown. KQ1 vanta un'edizione punta-e-clicca realizzata dalla stessa Sierra nel 1990, edizione a propria volta oggetto di un remake -gratuito e disponibile anche in italiano- realizzato da Tierra Entertainment (ora AGD Interactive, http://www.agdinteractive.com/KQ1.php).

6. Il sito di riferimento dell'AGI e del suo successore SCI è http://www.classicgaming.com/agisci/index.shtml.

7. Dalla recensione di Daniele Alfonso (http://www.ubcfumetti.com/videogames/redhawk.htm).

testuali, mentre già alla fine del decennio, ma soprattutto nei primi anni '90, si fa strada una nuova filosofia: interfacce pilotate completamente via mouse (punta-e-clicca) e prevalentemente iconiche anziché testuali. Titoli come il già citato Maniac Mansion, ma soprattutto 'The Secret of Monkey Island' (1990) e 'Myst' (1993) segnano la via di un periodo d'oro per le AG e di declino per le interfacce testuali.
Tuttavia c'è ancora tempo perché sulla scena appaia un nuovo attore, vale a dire la Legend Entertainment Company, azienda fondata nel 1989 da Bob Bates e Mike Verdu. La Legend inizia la propria storia con 'Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls' (1990), un gioco che riprende gli schemi di interazione delle AT illustrate degli anni '80. Seguono altre avventure che adottano la stessa meccanica, ma nel 1993 anche Legend passa al punta-e-clicca con 'Companions of Xanth'. In questo modo si conclude la produzione commerciale di avventure grafiche a interfaccia testuale. Almeno apparentemente...

Ieri, oggi, domani

Come promesso, dedicherò l'ultima parte dell'articolo a una forma di avventura grafico/testuale che ancora sopravvive sul mercato.
Abbandoniamo il mondo anglosassone in favore del Giappone, dove la commistione tra manga e videogiochi alimenta una produzione di avventure grafico/testuali dall'interfaccia e dal gameplay molto semplificati, produzione che difficilmente otterrebbe l'approvazione dell'avventuriero purista occidentale. Si tratta in prevalenza di giochi simili a libri-game e hyperfiction, fumetti ipertestuali che presentano variazioni di trama e finali multipli, impreziositi nei prodotti più complessi da enigmi o elementi rpg.
Un elemento che probabilmente incide nel design di queste avventure è il joypad, periferica di gioco tradizionale delle console che rende più praticabili interfacce a menu di selezione anziché a input testuale o punta-e-clicca (§ Rif. 8).
Questi giochi nascono infatti su console, le edizioni che arrivano da noi su pc sono in genere conversioni, e anche i titoli che nascono su pc non si discostano dai punti di riferimento originali. Non posso escludere che esistano avventure in lingua giapponese dall'interfaccia più ricca e più vicine alla tradizione delle nostre AT, tuttavia dal mio punto di vista di osservatore occidentale non sono stato in grado di trovarne.
Il panorama che ho identificato mostra una produzione che si rivolge più all'appassionato di fumetti che al videogiocatore, facendo leva probabilmente sull'importanza e sulla diffusione che manga e anime (fumetti e cartoni animati) vantano in Giappone, non paragonabili al ruolo che giocano da noi. Alcuni titoli fanno infatti riferimento a famosi brand di anime, manga o videogiochi stessi, come 'Shinseiki Evangelion: Koutetsu no Girlfriend' (1998) o 'Silent Hill Play Novel' (2001), e possono a mio avviso essere considerati poco più che oggetti di merchandising.
Un altro fattore di fortissimo richiamo è il sesso; non a caso quasi tutti i titoli che varcano i confini giapponesi appartengono al genere hentai, vale a dire la produzione erotico/pornografica giapponese a fumetti o cartoni animati. Mentre le avventure

8. Esemplare da questo punto di vista la conversione di Broken Sword su Sony PlayStation, che avrebbe dovuto vantare come sottotitolo "Come uccidere il punta-e-clicca con un joypad".



non erotiche hanno possibilità quasi nulle di arrivare da noi, titoli hentai come Viper M1 (2000) hanno pubblico anche in occidente. Il gameplay delle avventure hentai consiste di solito nel selezionare le opzioni giuste per spogliare e/o fare sesso con le ragazze presenti nel gioco, e anche in questo caso sono spesso presenti trame e finali multipli. Una variante più complessa, che presenta affinità con rpg e tamagochi, è il date simulator, simulatore di appuntamento che vede il giocatore districarsi tra diverse ragazze, ognuna dotata di caratteristiche e preferenze proprie e quindi sensibile a specifiche strategie di seduzione.

Data la barriera linguistica che mi impedisce di reperire informazioni di prima mano sul panorama giapponese, non sono in grado di valutare l'effettivo peso di queste avventure grafico/testuali sul loro mercato. Da noi, come detto, giungono quasi soltanto conversioni per pc di titoli erotici, quindi una nicchia di un genere già a sua volta di nicchia. Ci si potrebbe chiedere come possano giochi tecnologicamente arcaici sopravvivere sul mercato console, di solito impietoso con tutto ciò che "sa di vecchio". L'erotismo e il legame con manga e anime sono i due motivi più probabili insieme forse al gusto giapponese, sensibile più all'estetica che alla forza bruta dei motori macina-poligoni. Il dato di fatto è che questi giochi esistono e presumibilmente esisteranno nel prossimo futuro, come dimostrano 'Hayarigami' (2004) per Sony PS2 e 'Sprung' (2004), prodotto dall'occidentale Ubisoft per la nuovissima console portatile Nintendo DS.

Dedico l'ultimo cenno a un recentissimo prodotto anch'esso legato ai fumetti, ma ai comics americani anziché ai manga giapponesi. Sviluppato con Hugo, multipiattaforma, pubblicato nel novembre 2004 e attualmente in vendita online, 'Future Boy' si presenta al pubblico come un "interactive comic book" e richiama gli ibridi grafico/testuali targati Legend.



Sarebbe fuori luogo considerare Future Boy capostipite di un nuovo filone produttivo, tuttavia si tratta di un tentativo coraggioso che merita di essere annotato.

Il declino delle AT

Di Vincenzo Scarpa

Spesso, di questi tempi, alcuni parlano di un vero e proprio declino delle avventure testuali nei confronti delle avventure grafiche attuali, ma sarà poi così vero? La maggior parte delle avventure testuali esistenti sono costituite da puro e semplice testo, nulla di più. E la cosa non dovrebbe neanche sorprendere più di tanto, dal momento che ancora oggi, nonostante l'avvento degli e-book e del multimedia in generale, il 90% dei libri stampati è costituito da puro e semplice testo. Certo, qualcuno dei più esperti potrebbe giustamente ribadire che le avventure testuali sono diverse da un romanzo o da un racconto, ma tutte e tre hanno un punto in comune: l'immaginazione creativa di chi le sta leggendo.

Già. L'immaginazione creativa dell'essere umano, se opportunamente stimolata, non conosce praticamente limiti; naturalmente sta all'abilità dello scrittore riuscire a fare tutto questo, ma possiamo tranquillamente affermare, sulla base di queste considerazioni, che il libro, così come l'avventura testuale, non potrà mai scomparire del tutto. Se qualcuno di voi conosce l'inglese e ha giocato a Zork della Infocom, sappia che questo capolavoro ha all'incirca vent'anni. Il romanzo del Signore degli Anelli, uscito nel 1954, ha cinquant'anni, eppure riesce ad emozionare ancora adesso gli impavidi lettori, tanto che Peter Jackson ne ha tratto un bellissimo film.

Per quale motivo, allora, le avventure testuali si possono reperire solo su Internet? Perché hanno perso il loro alleato più potente, il computer. Alzi la mano chi, fra i trent'enni che stanno leggendo questo articolo, non abbia posseduto almeno un C64 o uno Spectrum: queste "scatolette magiche" a 8 bit, che si potevano tranquillamente collegare al televisore di casa, non avevano una grande potenza e giustificavano, in qualche modo, dei giochi costituiti da puro testo. Ecco perché negli anni '80 in Italia si potevano reperire in edicola le avventure testuali delle riviste Viking ed Explorer (§ Rif. 1). Ecco perché all'estero esistevano delle vere e proprie software house come la Infocom o la Magnetic Scroll, che producevano solo ed esclusivamente giochi di questo tipo. La "massa" conosceva in qualche modo questo genere di giochi e, soprattutto, l'"accettava" per le limitate capacità grafiche dei computer dell'epoca.

Oggi i tempi sono cambiati, e le avventure testuali a livello commerciale non rendono praticamente più nulla. I computer di oggi sviluppano capacità di calcolo notevoli, con una grafica e un sonoro davvero incredibili, che fanno diminuire sempre di più l'interesse degli utenti verso i giochi di questo tipo (§ Rif. 2). Oggi come oggi, chi scrive un'avventura testuale lo fa solo per pura e semplice passione e, siccome l'ideologia diffusa tra la maggior parte persone è quella che non vale la pena impegnarsi per un qualcosa che non "rende" (anche se non tutti per fortuna la pensano così) ecco che questo genere di giochi è a poco a poco "scomparso" dalla scena, rimanendo relegato nella nicchia degli appassionati.

Eppure non tutto è perduto, perché esiste ancora una cerchia di possibili e potenziali giocatori: i lettori. Infatti, pur non essendo dei romanzi o dei racconti, le avventure testuali possono, se ben scritte e giocabili, interessare coloro che, abituati a leggere passivamente (§ Rif. 3) pagine e pagine di libri, decidono un bel giorno di diventare loro stessi i protagonisti di una storia. E se qualche scrittore decidesse di allegare al suo libro una bella avventura testuale le cose andrebbero ancora meglio (anche se sono convinto che, allo stato attuale, una simile ipotesi è pura utopia).

---

1. Reperibili "oggi" sul sito http://www.progettolazzaro.org per i vari emulatori del C64.
2. Occorre tuttavia precisare che esistono anche le avventure testuali grafiche, che hanno cioè, oltre al testo, il sonoro e una serie di figure rappresentanti una o più locazioni. Queste caratteristiche potrebbero in effetti catturare l'attenzione dei giocatori della nuova generazione, anche se non so fino a che punto.
3. Nel senso che non intervengono all'interno della storia, ma si limitano, da "spettatori passivi", a osservare quello che accade.

Delusions
di C.E. Forman

Recensione di Roberto Grassi

Credo che la comunità italiana dell'IF debba avere il coraggio di giocare e prendere come riferimento i giochi stranieri, che rappresentano lo stato dell'arte del genere dell'Interactive Fiction (il rischio di rimanere confinati alle produzioni nostrane è quello di avere una visione troppo ristretta e limitata).

Delusions è uno dei pochi giochi che ha ricevuto 5 stelle nella "Baf's Guide to IF Archive" e le merita tutte.
Ci troviamo all'interno di un laboratorio in cui veniamo utilizzati per alcuni esperimenti sulla realtà virtuale, allo scopo di testare il nuovo software che verrà rilasciato da li' a poco.

Terminata la nostra sessione inizieremo a muoverci nel laboratorio, ma inizieremo anche a capire che c'e' qualcosa di strano. Ben presto, l'avventura si trasforma nella ricerca della propria natura ed identità (la nostra camera viene chiusa dall'esterno e non c'è uno specchio disponibile nel laboratorio per poterci guardare).

E, ovviamente, qui inizia la parte più bella del gioco, in cui cambi continui di mondi virtuali non ci faranno più capire qual è quello reale, fino al finale con tanto di colpo di scena.

In conclusione, un ottimo gioco, complesso e difficile da giocare ma che può dare certamente grandi soddisfazioni.

Delusions - La scheda
Autore - C.E.Forman
Genere - Science Fiction
Rilasciato - 1996
Pro - Ottima atmosfera, cura dei particolari, storia complessa e difficile ma egregiamente raccontata.
Contro - Gli enigmi sono un po' troppo forzati; alcuni piccoli errori di giocabilità e livello di difficoltà forse troppo alto.

L'anello di Lucrezia Borgia
di Enrico Colombini

Recensione di Roberto Grassi

Le cinque avventure di Enrico Colombini e Chiara Tovena costituiscono un set imprescindibile di giochi che ogni italiano vicino al genere delle avventure testuali dovrebbe almeno provare a giocare. Questo consentirebbe anche di capire perchè, in Italia, sia così radicato il genere di avventure del tipo "chiave che apre porta che fa trovare chiave che apre un'altra porta"; di quelle avventure cioè che, trascurando il fattore propriamente narrativo, presentano una serie di enigmi - talvolta assolutamente fuori dal contesto - al solo scopo di proporre enigmi al giocatore. Io non sono un sostenitore di un genere in particolare, anche se propendo per quello più narrativo. Quello che mi interessa è, in ogni caso e indipentemente dal genere, che il gioco sia fatto bene e che rispetti la sua logica interna.

"L'anello di Lucrezia Borgia" è dunque, date le premesse, un gioco abbastanza ben fatto. Il nostro compito è quello di riportare a Lucrezia un anello che viene rubato da una gazza proprio mentre ce lo sta donando. Dovremo quindi muoverci dal castello dove ci troviamo nel villaggio sottostante e cercare di recuperarlo superando una serie di ostacoli che il buon Colombini posiziona con saggezza.

Nel gioco convivono elementi fantastici (la strega, il bosco 'incantato') e altri più prosaici (i banditi, il convento) accostati al solo scopo di generare enigmi. Il gioco presenta casi di morte improvvisa e di 'cul de sac'. Ricordate di salvare altrimenti potreste trovarvi in una situazione per cui potreste non finire il gioco.

La mia opinione è che si tratta di un gioco certamente giocabile, non fosse altro che per il suo valore storico.

L'anello di Lucrezia Borgia

Autore - Enrico Colombini e Chiara Tovena
Genere - //
Rilasciato - 1987
Pro - Atmosfera avvincente, valore storico, alcuni enigmi carini.
Contro - Morti improvvise, situazioni senza uscita.

Flamel
di Francesco Cordella

Recensione di Pink

Un'avventura surreale che ti coinvolge fin dall'inizio. Si presenta così Flamel, il capolavoro di Francesco Cordella.

Ti trovi nei panni di Flamel, uno scrittore che sta affrontando un periodo di "crisi" immaginativa, che viene scambiato per omonimia per un indagatore e che, travolto dalla situazione, si troverà ad accettare il caso proposto allettato anche dalla ricompensa che gli è stata promessa. All'inizio, dopo un limitato numero di mosse che ti consente tuttavia di analizzare velocemente l'appartamento in cui abiti, ti arriva una telefonata destinata ad un certo indagatore. Chiudi seccato per poi ricevere nuovamente la telefonata che richiede il tuo indirizzo. Dopo due attentati "naturali" alla tua vita quali un incendio e un terremoto, ti troverai testimone dell'omicidio dell'autista della signora che ti sta portando a missione e ti ritroverai indiziato numero uno come assassino di quest'ultimo.

Trascorrerai 4 giorni nel Mondo del Piacere, un ambiente chiuso ma abbastanza largo e ospitale dove vengono tenuti i maggiori indiziati in attesa del verdetto, personaggi misteriosi e in un certo senso "terrificanti". Le tue indagini si indirizzeranno su un cadavere trovato nel posto, che si rivelerà essere il figlio della signora Tribh, allontanatosi da casa, suscitando la disperazione del fratello che verrà preso da frequenti rapsus e ucciderà. Missione principale del soggiorno nel Mondo del Piacere è dimostrare la tua innocenza anche per ciò che riguarda il cadavere trovato. Se il Parlamento approverà, la tua avventura non sarà finita, ti ritroverai in un'isola che presenta una piattaforma con 3 schermi che presentano ciascuno un'enigma da risolvere relativo all'avventura che hai affrontato fino adesso.

Il finale è a sorpresa se confrontato al resto dell'avventura, anche se - come ammette il Cordella stesso - l'idea proviene dal finale del film "The game".

La trama è senz'altro ottima e ben pensata; il finale cambia però di razionalità e di logica se confrontato alla parte iniziale e centrale. Il giudizio, a tal proposito, è abbastanza soggettivo; io la penso negativamente perché hai l'impressione di esserti staccato dall'avventura in cui ti eri cimentato poco tempo prima (come si fa a passare dal tribunale a una barca che approda su di un'isola?) per arrivare svelti svelti al finale.

All'inizio del gioco ti verranno proposti degli enigmi - come l'inaspettato terremoto - che contano solo sul tuo buonsenso, cosi' come quelli del finale anche se un po' arbitrari. Gli enigmi centrali invece non sono affatto difficili poiché l'autore ti guida per mano attraverso i dialoghi e - a proposito - il giocatore dovrà stare sempre attento circa questi perché alle volte ti suggeriranno la giusta azione da fare (come Numang e il nano che ti suggeriscono indirettamente di eliminare ogni tua impronta digitale dal luogo dove il cadavere è stato ritrovato).

Personalmente, ho gradito l'idea del traduttore elettronico (Arbaxas) da collegare al giusto numero, così come

i 3 schermi che ti davano la possibilità di evitare tragedie inerenti al tuo percorso e anche l'enigma finale, che presuppone il tuo coraggio, ma che tuttavia non era difficile da immaginare. Ho "odiato" l'idea del pezzo degli scacchi truccato e della botola che non era altro che un inganno e che non serviva davvero al proseguimento del gioco (a mio parere non ci dovrebbero essere questi tranelli). Un enigma che mi ha tenuta ferma per giorni e giorni è stato come riuscire a non essere condannato dal parlamento. Colpa mia però, avrei dovuto leggere meglio i dialoghi e guardare più film polizieschi!

Il parser è ben fornito e i messaggi sono chiarissimi, davvero ottimi. Ci sono anche degli spunti letterari che affascinano il giocatore e riuscitissimi sono stati gli squarci di memoria di Flamel relativi al suo passato che avranno poi una spiegazione nel finale. L'autore non si è lasciato sfuggire nessuna risposta ad un eventuale comando che il giocatore avrebbe espresso. Bravo!

Anche i tempi in cui il giocatore è costretto a trovare la giusta mossa da fare per continuare il gioco sono ben calcolati (si pensi al terremoto, al controllo dell'auto, all'impedimento dell'uccisione dell'autista nell'enigma dello schermo). Tutto è ben programmato per piacere al giocatore e per rendergli il percorso più chiaro.

Per contro, mi sarei immaginata una minima conclusione dell'affare Ejok-Tribh, anche se tutto questo era una simulazione come si vedrà alla fine; tutti avremmo voluto sapere chi fosse l'assassino e soprattutto perché' aveva ucciso Tribh e il bibliotecario e fino a che punto potessero c'entrare gli altri PNG! Non è chiaro neanche il perché Tribh si fosse allontanato da casa. Cordella ha lasciato la questione in aria per arrivare al suo tanto sospirato finale.

Anche l'apprezzamento del finale è soggettivo. Ho letto di altre recensioni relative a Flamel in cui ragazzi si lamentavano di averne già sospettato solo per aver visto il film da cui è stato tratto. Ho anche messo su carta alcune sviste da parte dell'autore che non rovinano sicuramente l'atmosfera e la qualità di questa at.

Rinnovo quindi i miei complimenti al Cordella e vi invito a giocare a questo gioiellino dell'If italiana.

Flamel

Autore - Francesco Cordella
Genere - //
Rilasciato - 2002
Pro - //
Contro - //

Intervista a Paul O'Brian

di Roberto Grassi



Paul O' BrianPaul O'Brian, 34 anni, è un nome molto noto nel mondo dell'IF. Ha vinto la IFComp nel 2002 e nel 2004 e tutti i suoi giochi sono sempre stati considerati molto validi. E' il capo redattore di SPAG, la fanzine dedicata alle avventure testuali più famosa, vero punto di riferimento per gli amanti dell'IF. Gli ho fatto questa breve intervista mentre giocavo, purtroppo senza riuscire a finirla, alla sua ultima fatica che ha vinto la IFComp 2004: 'Luminous Horizon'.

D: Paul, parlaci di te.
Sono un programmatore di 34 anni, prossimo padre. Vivo in Colorado e lavoro per l'università locale. Sono sposato da 8 anni con una donna che non è un'entusiasta dell'Interactive Fiction, ma mi supporta sempre instancabilmente nei miei hobby bizzarri. Credo di essere da circa dieci anni sulla scena dell'IF. Wow. Mi interessa molto scrivere, giocare e programmare; poiché l'IF rappresenta qualcosa in comune fra questi interessi, si tratta di un hobby naturale, almeno per me. Inoltre, il fatto che ho ancora un forte ricordo dei giochi della Infocom degli anni '80 non fa certo male. Gli altri interessi includono i fumetti (i giocatori della serie 'Earth and Sky' lo avranno sicuramente notato), la musica e i quiz.

D: Parlaci dei tuoi lavori di IF, in particolare della tua recente vittoria nella IFComp.
Naturalmente, sono emozionato e orgoglioso di aver vinto la competizione. E' stato anche interessante seguire sul newsgroup la mini controversia che la mia vittoria ha causato, con le opinioni di alcuni che dicevano che il mio gioco non avrebbe meritato di vincere rispetto agli altri arrivati immediatamente a ridosso. Fino ad un certo punto, posso essere d'accordo con questo punto di vista; la scrittura di 'Luminous Horizon' non può misurarsi con la prosa affascinante ed evocativa di 'Blue Chairs', e i suoi enigmi sono abbastanza inferiori rispetto a 'All Things Devours'. Non spetta certo a me dire quali qualità hanno consentito al mio gioco di vincere, ma posso dire che ho davvero cercato di mettere molto lavoro ed esperienza nel mio gioco. Un motivo per cui ci metto molto tempo a produrre dei giochi è proprio perché faccio un grande sforzo nel fornire dozzine e dozzine di comportamenti agli NPC, risposte del parser inusuali, e testo appropriato per la situazione. Mi piace pensare che questi sforzi facciano la differenza per come i giocatori percepiscano il gioco. Inoltre, per ogni gioco cerco di fare qualcosa di nuovo e di migliore rispetto a quello precedente; infatti, in 'Luminous Horizon' ho introdotto la possibilità di scambiare i personaggi giocanti e contiene un sistema integrato di aiuto. Per quanto riguarda i miei primi lavori, ricevo ancora delle e-mail riguardo 'LASH', e soprattutto sono contento di come sia venuto quel gioco, anche se,

dopo quattro anni di esperienza nella scrittura di giochi, rivedendo ora alcune parti di quel gioco mi piacerebbe averle sviluppate in modo diverso. Questo è ancora più valido per 'Wearing The Claw', il mio primo gioco, abbastanza poco originale. All'epoca, ero così contento di riuscire a scrivere qualcosa di Interactive Fiction che non prestavo molta attenzione al fatto di scrivere qualcosa di interessante. D'altra parte, poiché ero ancora inesperto nello scrivere, non sono sicuro che sarei riuscito a fare qualcosa di meglio anche se fosse stato il mio obiettivo. Ultimamente, sembra che riesca a scrivere giochi che trovano ampi consensi, e mi fa piacere sapere che molti giocatori sembrano divertirsi con essi.



D: Cosa ne pensi della 'vecchia' Interactive Fiction?

Il mio primo gioco è stato 'Zork', ed è ancora uno dei miei preferiti. Alcuni anni fa ho giocato a 'Dungeon', il suo predecessore, e sono impazzito per la frustrazione. Alcune parti di Zork possono sembrare "capricciose", ma se le confrontiamo con il modo in cui Dungeon gestisce la connessione delle locazioni nella mappa, le fonti di luce, e confonde il giocatore ad ogni turno, la logica di Zork resta infallibile. Questa esperienza mi ha dato maggiore consapevolezza di quello che è stato uno dei miglioramenti più sensibili nello sviluppo dell'Interactive Fiction: la transizione da IF 'antagonista' a IF 'collaborativa'. La IF della vecchia scuola faceva di tutto per ostacolare e frustrare il giocatore, e il piacere del gioco veniva dalla sfida nel riuscire a superare tutti questi ostacoli. Col passare del tempo, tuttavia, abbiamo visto un numero crescente di giochi d'IF che cercano di lavorare CON il giocatore per creare un'esperienza di divertimento o di dramma. Ecco perché delle cose come labirinti ed eventi temporizzati sono caduti nel dimenticatoio, e i pochi giochi che li includono tendono ad essere pesantemente influenzati dai giochi di quindici o più anni fa. Ovviamente, entrambi gli approcci possono essere usati, ma, secondo me, penso che l'approccio collaborativo dia più soddisfazione che continuare a riavviare il gioco per superare ostacoli arbitrari; allo stesso modo preferisco che persino i giochi orientati agli enigmi eliminino le parti noiose in modo da potersi concentrare sulle parti interessanti. 'All Things Devours' è un ottimo esempio di un gioco che riesce in questo intento.

D: Che ne pensi, invece, dei giochi attuali?

Sono abbastanza imbarazzato nel dover ammettere che ho difficoltà nel trovare il tempo di giocare alla maggior parte dei giochi attuali d'IF. Ho cercato di farlo con i giochi della competizione, perché ricorre una sola volta all'anno ed inoltre so che non posso giocare ogni gioco per più di due ore. D'altra parte, dato che l'anno prossimo nel periodo della IFComp, avrò un bambino di quattro mesi, sto cercando di spostare la mia attenzione verso giochi che non facciano parte di competizioni, in modo che posso

giocarli senza pressioni particolari. Per Natale, mi sono regalato una copia di 'Future Boy!' di Kent Tessman, e penso di giocarlo subito, insieme a 'The Dreamhold' di Andrew Plotkin. Naturalmente dovrò bilanciare il mio lavoro fra questi giochi, SPAG e aggiornare i giochi della trilogia 'Earth And Sky', per non parlare del fatto delle altre esigenze, come quelle di avere una vita al di fuori dell'IF. Sigh!

D: Dicci cosa prevedi nel futuro della interactive fiction.
Non sono bravo a fare previsioni, così non riesco davvero ad immaginare dove si troverà l'Interactive Fiction tra dieci o vent'anni. In realtà, non ho nemmeno una lista dei desideri. Credo che, in questo momento, ci siano molte correnti di pensiero, da giochi con ispirazioni letterarie a quelli più orientati ai puzzle, e non mi aspetto che l'IF tenda ad andare in una direzione o nell'altra. L'uso delle immagini e dei suoni nell'IF è in aumento, e questa tendenza potrebbe aumentare nell'immediato futuro se i programmi per produrre contenuti multimediali diventeranno sempre più facili da usare. Credo che la mia aspettativa per il futuro sia quella che l'IF continui a rimanere come un hobby di nicchia underground, con occasionali momenti di maggiore pubblicità e di notorietà.

D: Hai altri giochi in preparazione? Ci saranno novita' per SPAG?
AL momento non ho nuovi giochi in preparazione. Credo di continuare con SPAG nell'immediato futuro, il numero relativo alla IFComp del 2004 uscirà non appena mi arriverà l'ultima intervista che sto aspettando. A parte questo, la mia priorità è quella di aggiornare il mio polveroso sito web, produrre una versione aggiornata di 'Luminous Horizon' che tenga conto dei numerosi suggerimenti ricevuti durante e dopo la competizione. Poi voglio tornare indietro e aggiornare il primo gioco della trilogia ('Earth and Sky', N.d.R) per includere lo stesso tipo di effetti grafici che usano gli altri episodi, e sto quindi pensando di assemblare i tre giochi insieme e magari promuoverli al di fuori del mondo dell'IF. Non so davvero quanto ci vorrà, così non ho fatto alcun piano per il futuro.

I giochi di Paul O'Brian li trovate qui: http://www.wurb.com/if/person/82

Assiomatico

Di Giovanni de Matteo

Chaos is a name for any order that produces confusion in our minds.
George Santayana

Il Moratorium del Divino Scrutare si ergeva imponente e autoritario sulla sommità della collina, appena fuori città. Nelle limpide serate d'inverno era bello restare fuori a contare le stelle sospese nella notte, testimoni eterne ed impassibili degli umani affanni. La quiete sublime che sembrava avvolgere il tutto regalava una gradevole illusione di distacco dal resto del mondo, mentre in lontananza le luci al sodio dell'illuminazione stradale intessevano configurazioni aracnoidi in un arazzo metropolitano di pregiata fattura.

Vittorio Coppola era al suo terzo mese di servizio. Il lavoro come guardiano non gli dispiaceva, ma di certo quella vita imponeva un certo rigore. La solitudine e lo zelo erano i fattori irrinunciabili su cui fondava le basi il mestiere di sorvegliante. E per quanto un sottile senso di disagio gli fosse costantemente suggerito dalle filosofiche implicazioni gravanti sul complesso e le sue funzioni, non faceva fatica a riconoscere che in circolazione sarebbe stato facile imbattersi in occupazioni di gran lunga peggiori. Al Moratorium, dopotutto, le giornate filavano via lisce una dopo l'altra, e una volta imparato a convivere con le spettrali sagome degli accumulatori e dei condensatori al tantalio proiettati in un fiero gesto di sfida verso il cielo, ci si poteva persino scoprire vittime di una sana noia nell'adempimento alle mansioni giornaliere.

Certo, anche laggiù non mancavano gli imprevisti. Anomalie nella distribuzione dell'energia erogata e fluttuazioni nei campi di contenimento erano episodi rari e imprevedibili che necessitavano comunque di una certa prontezza nell'intervento correttivo. Ma l'occorrenza di eventi di questo tipo restava piuttosto sporadica, e l'intero servizio richiesto alla sua professionalità si limitava a lavoretti di carattere manutentivo o amministrativo.

Nell'azzurrata luminescenza elettrica dei monitor, Vittorio si versò un'altra tazza di caffè nero e sorseggiò senza fretta, godendosi l'aroma intenso della caffeina mitigato dalla dolcezza dello zucchero. Quella mattina, neanche a farlo a posta, un picco improvviso nella rete di alimentazione aveva mandato i parametri di controllo pericolosamente fuori scala. E per quanto non fosse un accadimento particolarmente preoccupante, di quelli cui il manuale dedichi un intero capitolo di trattazione, era pur sempre il terzo incidente di quel tipo nell'ultima settimana: una frequenza piuttosto insolita, a giudicare dalla relativa tranquillità che aveva contraddistinto i mesi trascorsi. E questo, ovviamente, non poteva che suggerire nel suo animo una certa apprensione. Come nelle precedenti ricorsioni del fenomeno, Vittorio era intervenuto tempestivamente abbassando al minimo la fornitura di energia all'impianto, tagliandola del tutto ai dispositivi ausiliari e mantenendola appena sopra soglia per i sistemi primari. Procedura di emergenza standard. L'allarme era rientrato pressoché immediatamente, ma le fluttuazioni di assestamento erano

proseguite nelle ore successive. Adesso i monitor visualizzavano andamenti regolari in ogni comportamento supervisionato, ma prima di uscire Vittorio si ripromise ugualmente di prendere contatto l'indomani mattina con la sede centrale della Trascendenz S.p.A., almeno per consultare il parere dei loro tecnici specializzati, già debitamente informati dei fatti.

Si chiuse la porta alle spalle e si diresse verso la Mini parcheggiata nel piazzale deserto. Salendo in macchina, non riuscì a reprimere l'intimo orgoglio ispiratogli dall'odore inconfondibile della sua amata vettura. Per aggiudicarsi quel gioiello di eleganza di seconda mano, aveva investito nell'anticipo i primi due mesi di paga: il che giustificava il moto di passione che scuoteva la sua anima ogni volta che le dita sfioravano la leva del cambio o le rifiniture in legno.

Imboccò la statale immersa nel buio e puntò i fari verso la città. Dalle casse audio sgorgò la melodia ipnotica di un vecchio pezzo dei Mad Season. Il suo titolo: Wake Up.

Appena fu dentro, le avvolgenti note blu di una vecchia canzone di Chet Baker lo colpirono con la forza di una scarica di adrenalina. Il blues scivolò mellifluo nelle sue vene, mescolandosi al sangue. Con andatura irregolare, schivando i radi avventori, Vittorio si diresse verso il bancone.

Le Bistrot era l'unico locale della zona in cui riuscisse ancora a mettere piede senza provare, nell'arco di trenta secondi netti, l'impellente desiderio di evaporare. L'atmosfera discreta e il clima di pacata intimità che sembrava gravare sul pub di certo contribuivano ad accrescere il suo senso di familiarità con l'ambiente. E, cosa ancora più importante, capitava difficilmente di imbattersi nelle vecchie conoscenze.

Ordinò una desperado alla cameriera poco più che adolescente. Gli specchi che rivestivano le pareti replicavano lo spazio da diverse angolazioni, generando un'illusione ambigua di frammentazione e ipertrofica moltiplicazione.

Vittorio fissò il mix di birra e tequila che aveva davanti, la fredda condensa che scivolava lungo la liscia superficie di vetro ricurvo, poi si risolse a mandare giù il primo sorso. La carica di euforia che si riversò in lui veicolata dall'alcol parve risvegliare un ampio spettro percettivo, e lui si riscoprì immediatamente consapevole di dettagli di cui nemmeno aveva sospettato l'esistenza.

E infine vide...

Aroma di tabacco di almeno otto qualità diverse stazionare nell'aria. Pulsazioni subsoniche vibrare alla bocca dello stomaco. Profumi di bassa qualità versati a fiumi da giovani in cerca di facili avventure. Voci echeggiare nel nulla senza nulla dire di sensato. E lei.

Lei era seduta al bancone, ma dall'altra parte della curva ad angolo retto. Al suo arrivo, non l'aveva nemmeno notata, ed era improbabile che fosse giunta dopo. Con aria distratta sorseggiava da un calice qualcosa che avrebbe potuto essere vino bianco, ma anche una semplice e meno pretenziosa soda. Beveva a piccoli sorsi, e fissava dritto davanti a sé: doveva esserci qualcosa di più importante che al momento assorbiva quasi totalmente la sua attenzione. Era la prima volta che la vedeva: aveva lo sguardo distaccato ma dolce e il viso contratto in una smorfia di chi giace ancora sospesa in precario equilibrio tra il dolore del rimpianto e il disincanto. Le sue movenze erano misurate e composte, quasi fossero calibrate al millimetro in un ardito tentativo di geometrica emulazione della grazia. La prima cosa a cui Vittorio pensò fu la formula matematica della perfezione. La seconda, che quella ragazza non era

come tutte le altre.

- Sembri molto pensierosa - disse portandosi accanto a lei.

Silenzio. Lei gli rivolse un'occhiata distratta nel riflesso dello specchio a muro. Non sembrò scoraggiarlo. - C'è qualcosa che non va nello specchio davanti a te? - insistette quindi Vittorio.

Lei sorrise timidamente.

- Non ti ho mai vista da queste parti... - proseguì fiducioso.

- Non sono una cliente abituale - confermò la ragazza, e Vittorio fissò le parole e il tono della voce in una registrazione neurale ad alta risoluzione, subito affidata alla custodia della memoria.

- Aspetti qualcuno?

- No, e nemmeno tu a quanto pare...

Risero insieme.

- Mi chiamo Vittorio. Posso offrirti da bere?

- No, sto bene così. Io sono Elena.

- Cosa c'è che ti tormenta così tanto, da impedirti di godere dell'atmosfera?

- Problemi... di lavoro - sorrise ancora.

- Cosa fai nella vita, se posso chiedertelo...

- Studio. Matematica, teoria del caos, sistemi complessi in contesti dinamici. E tu?

- Sono un guardiano.

- Deve essere interessante, come stile di vita.

- Non quanto la gente sia abituata a pensare.

Vittorio percepiva nel tono delle parole di lei una nota insolita di inconfessabile tensione. Per qualche strana ragione, si sentì in diritto di insistere. Disse: - Adesso che abbiamo iniziato a rompere il ghiaccio, se mi permetti, posso chiederti cos'è che non va? Davvero, intendo...

Elena parve riflettere sulla domanda qualche istante. Infine si decise a rispondere, parlando con un trasporto tale da rendere naturale e perfettamente ordinaria la sua spiegazione.

- Hai mai pensato che la vita è il frutto di una continua e ininterrotta interazione di variabili indipendenti, e che la minima variazione nelle condizioni di partenza di un processo può alterarne l'evoluzione non-lineare in maniera assolutamente imprevedibile? Basta un semplice gesto, a volte, per aprire sentieri totalmente nuovi agli sviluppi futuri.

Vittorio ci pensò su qualche secondo. Infine disse: - Non sono un fatalista. Però chi può dirlo: magari ogni connessione è inquadrata in un disegno di ordine superiore...

Andarono via insieme.

Lungo le strade della notte, i paesaggi scorrevano silenziosi e spettrali calati in una dimensione di ombre e silenzio. La Luna era appena sorta dietro la linea frastagliata della pineta, inargentando col suo etereo candore quello scenario sereno e desolato.

All'incrocio per il lido, Vittorio svoltò a destra. La Mini si avventurò sulla dissestata strada per il faro, mentre le gomme da 165mm macinavano la sabbia di cui l'asfalto era cosparso.

Le placide onde del mare notturno accarezzavano la spiaggia di sabbia candida e fine. La luna si specchiava vanitosa nei flutti, e l'aria immobile pareva cristallizzata

in una surreale quiete celeste. In lontananza, la sagoma massiccia e imponente del faro ormai in disuso era un'ombra protesa verso le stelle, residuo stoicamente composto di archeologia preindustriale.

- Il mare - soggiunse Elena, nella notte fresca e salmastra - mi ha sempre affascinata. Il mare, l'acqua, le onde... forse il mio inconscio è portato a interpretare tutto ciò come un mezzo per risalire alle origini, un canale privilegiato in cui ripristinare un collegamento tra l'immanente e il trascendente...

Inebriato dalla spontaneità con cui Elena gli si stava aprendo, col suo ricco mondo interiore fatto di convinzioni e fantasie suffragate da astrusi teoremi, Vittorio rimase in silenzio, ad ascoltare la sua voce bellissima immersa nella musica del mare.

- Siamo come tanti sistemi solo parzialmente autonomi, noi esseri umani. Strutture algebriche descrivibili in termini di sentimenti, emozioni, desideri, ambizioni, istinti e pulsioni. Purtroppo, un discorso compiuto necessita di prendere in considerazione una quantità proibitiva di informazioni, di gran lunga superiore a quella necessaria per descrivere sistemi complessi a-vita...

Travolto dalle parole di Elena, fu allora che Vittorio scivolò senza nemmeno rendersene conto in un delirio mistichegiante di verità aleatorie. Vecchie reminescenze dai tempi dell'università, stralci di articoli ripescati dalla memoria, la suadente voce di una speaker notturna che decanta alla radio i miracoli e le magie della matematica applicata. Sospeso tra il sogno e la veglia, un flusso continuativo di rivelazioni lambiva le spiagge della sua coscienza, oscillando in sincrono con l'ondeggiare delle acque nelle tenebre. Comunicazioni di servizio dalla notte neurale si persero in transito nel cielo stellato, interrotte da scariche di interferenza atmosferica.

In ogni sistema complesso retto da un legame non-lineare tra le eccitazioni e le risposte, a fluttuazioni anche minime nel valore delle condizioni iniziali corrispondono effetti imprevedibili, anche con le potenze di calcolo attualmente a nostra disposizione. La non-linearità si adatta alla complessità del caos meglio di quanto non faccia la linearità per la semplicità dell'ordine: semplicemente, apre un orizzonte illimitato di possibilità. Pensiamo ad una modellizzazione della realtà che ci consenta di rappresentare la nostra esistenza sul piano complesso: è una semplificazione drastica, ma utile ai nostri scopi. Possiamo quindi dividere questo piano in diverse regioni. Nella regione conservativa lontana dal margine del caos, i singoli elementi si fondono lentamente, senza mostrare uno schema preciso. L'auto-organizzazione si sviluppa in complessità con l'avanzare del sistema verso il margine. Nella fase intermedia, la complessità in rapida evoluzione all'interno del sistema nasconde il rischio del caos esistente. Il rischio è celato, sfuggente, ma c'è. Nell'avvicinarsi al margine del caos, gli elementi mostrano conflitti interni: ci troviamo in una regione retta dall'instabilità e potenzialmente letale. Al margine del caos, infine, si verificano conseguenze impreviste. Siamo come sull'orlo di un baratro immenso, un abisso orrido e informe nel quale si riversa la cascata di tutte le possibili linee evolutive di un evento: in questa regione, la sopravvivenza è gravemente minacciata...

Elena stava dicendo: - Nella scienza classica, il caos era l'assenza di ordine per definizione: oggi è considerato una dimensione retta da leggi non definibili, l'apoteosi del concetto di disordine inteso come complessità. La teoria del caos è nata quando la scienza classica si è scoperta senza più mezzi per spiegare gli aspetti irregolari e incostanti della natura; è innanzitutto una teoria scientifica, nata su sperimentazioni

fisiche, biologiche, matematiche, socio-economiche, che ha cambiato l'aspetto del mondo e che in un secondo tempo è stata sintetizzata nelle arti espressive, facendo la sua apparizione nello studio della meteorologia, per esempio...

Le applicazioni pratiche di questa teoria sono dirette ai più svariati campi, in quanto essa permette, con la sua visione della realtà, di scegliere tra una grande abbondanza di opportunità e di raggiungere il principale obbiettivo della scienza oggi e di sempre: trovare le regole che governano 1'Universo e in che modo possiamo usarle ai nostri fini. Il caos non può più essere visto come casualità e totale mancanza di ordine, ma unicamente, come un ordine così complesso da sfuggire alla percezione e alla comprensione umana; un ordine con una logica stocastica e inestricabile dove le regole dell'antica idea di armonia platonica non siano più riscontrabili. Di conseguenza, i sistemi caotici non possono più essere interpretati esclusivamente come imprevedibili anche se irregolari. Si può, dunque, paradossalmente affermare, in base a precise scoperte scientifiche, che nel caos c'è ordine...

Ipnotizzato dalla lucidità espositiva di Elena, e infervorato dalla sua incondizionata fede nelle risorse della scienza, Vittorio era rimasto ad ascoltare quelle parole dense di sottili e non sempre perfettamente afferrabili implicazioni in preda ad un'estasi metafisica. Nel dormiveglia la realtà aveva assunto le fattezze sonore della sua voce dolce e sicura, e progressivamente era digradata verso i territori nebbiosi del subconscio fondendosi al sogno della memoria. Quando il flusso di pensieri, immagini e illogicità ispirati nella sua mente dall'ascolto di Elena fu riassorbito nelle pieghe della razionalità, si scoprì a contemplare con una insolita pacatezza d'animo il lento e incessante succedersi di onde sul bagnasciuga.

- Sarebbe qualcosa di straordinario la scoperta dello schema che si nasconde dietro la complessità della nostra realtà - disse con un tono di voce che sembrava emergere direttamente dalle lande brumose del sogno. - Forse riusciremmo a condizionare l'evoluzione dei processi verso i risultati desiderati, incanalandone gli sviluppi in una direzione calcolata...

In quel momento, Elena si voltò verso di lui e sorresse il suo sguardo con una espressione indecifrabile che sembrava comunicare stupore, meraviglia e malizia. Fecero l'amore sulla sabbia, nell'odore di salsedine che corrompeva il dolce profumo della sua pelle, immersi nel rumore di fondo della notte cosmica.

Il primo Moratorium era sorto per iniziativa privata una decina di anni prima. Dopo lunghe ed onerose ricerche finanziate da una rete di facoltosi mecenati, sfruttando i recenti progressi compiuti nel campo della neuroelettronica, l'equipe di un brillante ingegnere svizzero, von Vogelsang, era riuscita a mettere a punto una tecnologia basata sulla natura elettromagnetica delle emissioni cerebrali. Tale tecnologia aveva permesso ai ricercatori di arrestare il processo di degradazione cui i tessuti neurali incorrono nelle prime ore post-mortem, cristallizzando in una dimensione sospesa e parzialmente alterata lo stato di coscienza del soggetto e recuperandone le funzionalità, sebbene ad un livello di psicoattività ridotto. Dopo qualche tempo, le convenzioni con la Santa Sede e la richiesta crescente avevano determinato una fioritura di strutture atte a supportare la post-vita. La versione ufficiale concordata dagli scienziati responsabili del progetto con gli analisti del Vaticano parlava di una "preservazione temporanea dei canali comunicativi tra l'anima

del defunto e i suoi cari sopravvissuti, finalizzata all'estrinsecazione tangibile di un sostegno morale al trapassato nella sua nuova condizione esistenziale". Il che, in fin dei conti, non contravveniva le Sacre Scritture né i dogmi di fede e aveva il duplice vantaggio di rappresentare una mossa piuttosto lungimirante volta alla riabilitazione della Chiesa e una nuova, considerevole fonte di entrate per le casse vaticane dissanguate da una poco accorta gestione dei recenti scandali che ne avevano minato immagine e credibilità.

Il Moratorium del Divino Scrutare era uno degli impianti più all'avanguardia di tutto il continente. Realizzato su progetto di Renzo Piano, la sua architettura fondeva elementi classici legati alla tradizione sepolcrale con le più innovative spinte in ambito di razionalizzazione e funzionalità degli spazi. Strutture in acciaio, vetro e cemento si univano in una sublimazione solenne della materia, celebrando nelle forme la magnificenza della Resurrezione.

Servitore di un vasto bacino di utenza, il Moratorium ospitava attualmente 271 semivivi, le loro coscienze preservate criogenicamente in uno stato di attività rallentato. I calcoli degli analisti prevedevano che, in condizioni di disconnessione e semplice monitoraggio, le coscienze potessero sopravvivere per una durata pressoché infinita se rapportata alla durata della vita umana. Tuttavia, il frequente e reiterato richiamo alla funzionalità comportava una sensibile degenerazione del periodo di sopravvivenza, che poteva ridursi fino a meno di dieci anni in casi estremi. Ad ogni buon conto, gli impianti potevano garantire in media un sostentamento assistito dell'ordine di un secolo e anche qualcosa di più. Campi di contenimento psi provvedevano ad isolare i diversi loculi dalle emissioni residue ad elevato contenuto energetico dei sarcofagi limitrofi, mentre sale di consultazione pubbliche e private attrezzate con opportuni apparati olografici erano i luoghi in cui veniva ripristinato il sospirato contatto con i cari estinti.

Una retta annuale non esattamente popolare forniva i fondi necessari per la manutenzione dell'impianto e l'intercessione divina. La Trascendenz, una società per azioni in cui la rete di finanziamenti di von Vogelsang e la Santa Sede vantavano una estesa partecipazione, era l'ente creato ad hoc per gestire l'amministrazione delle risorse.

- Così questo è il posto che sorvegli - aveva detto Elena quando, la notte trascorsa, l'aveva portata a casa con sé. Il suo alloggio era un appartamento che si affacciava direttamente sul principale cortile interno del Moratorium, calato nell'atmosfera non proprio lugubre, ma quanto meno inquietante che aleggiava su quel posto.

I condensatori e gli accumulatori di carica protendevano le loro mastodontiche moli al cielo stellato, con la solennità di monoliti di metallo. Tra le loro sommità, archi di luce violacea illuminavano il percorso delle scariche elettriche nell'aria immobile della notte.

In un primo momento Vittorio aveva temuto che lei stesse seriamente meditando di piantarlo in asso e tornarsene a casa a piedi. Ma poi Elena gli aveva rivolto uno sguardo morbido e stupefatto, come ad indicare che quella novità rappresentava per lei una sorpresa senza però costituire nessun problema particolare.

Ascoltando la chimica appassionata dei loro respiri, erano presto scivolati in un placido sonno popolato di ombre sfuggenti e presenze goliardiche non esattamente ostili.

Quella mattina, lui s'era alzato tardi approfittando dell'orario elastico del sabato, che non comportava particolari mansioni al di fuori della supervisione minima necessaria, e aveva lasciato il corpo di lei ancora odorante di salsedine e di sogni immerso placidamente tra le lenzuola.

Erano le dieci e il sole filtrava in pallide lame dorate dalle imposte. Per prima cosa, Vittorio decise di andare a controllare gli andamenti dei grafici del sistema di monitoraggio. E subito la sua attenzione fu colpita dalla regolarità assoluta che presiedeva alle indicazioni dei misuratori di campo, dei rilevatori di emissioni e delle griglie di contenimento. Tutto in piena regola.

Malgrado tutto, forse mosso da un eccesso di zelo, si risolse a comporre il numero del Controllo Centrale della Trascendenz S.p.A. Chi gli rispose, ovviamente, fu la personalità artificiale dell'assistenza interna, che ascoltò solerte le sue motivazioni e infine lo mise in linea con uno degli specialisti in servizio anche il sabato mattina.

Il volto che prese forma sullo schermo del videofono era quello di un giovane ingegnere fresco di laurea, evidentemente oberato di lavoro ma anche dedito al suo incarico con un misto di determinazione e fatalistica remissione alla volontà dei superiori. - Abbiamo preso atto delle sue segnalazioni - lo informò affabilmente - ed esaminato la situazione, passando al vaglio schemi e tracciati. Alla fine siamo giunti ad una conclusione ancora provvisoria, ma che presto discuteremo in sede di consiglio...

- Vale a dire? - lo interruppe ansioso Vittorio.

- Bè, ovviamente sono ancora risultati parziali che meritano senz'altro un approfondimento supportato da analisi sul campo, però siamo ragionevolmente certi che la spiegazione delle anomalie sia da ricercarsi in un fenomeno piuttosto insolito, e tuttavia già manifestatosi in alcuni impianti privati. Questo effetto è noto come osmosi psionica perché pare riconducibile ai processi osmotici che interessano la diffusione dei liquidi attraverso una membrana. Nel nostro caso sembrerebbe che i picchi nella rete di distribuzione siano dovuti ad una emissione psionica fuori dal comune, ascrivibile al soggetto 216, che con la sua iperattività tende a sovraccaricare il sistema di alimentazione. In parole povere, il soggetto ha una attività talmente spiccata da superare la barriera energetica della griglia di contenimento, invadere con le sue emissioni cerebrali le celle adiacenti e interfacciarsi direttamente alle sfere mentali dei loro occupanti. Quest'ultima capacità pare propiziata da una abilità accordatrice assolutamente singolare. In questo modo il 216 corrompe con la sua la memoria dei soggetti adiacenti, e a sua volta ne assimila esperienze, sensazioni e ricordi. Tutto ciò, naturalmente, necessita di un apporto energetico piuttosto considerevole, da cui le irregolarità nell'alimentazione dei campi. Si instaura in tal modo una sorta di circolo vizioso...

- Se ho ben capito, il soggetto 216 attua delle vere e proprie violenze psichiche ai danni degli altri ospiti del Moratorium...

- Grosso modo è così. In gergo tecnico si parla di osmosi, ma non siamo ancora riusciti ad individuare il meccanismo vero e proprio attraverso cui essa si compie.

- E per evitare future riproposizioni del fenomeno? Non sarà mica necessario trasferire il 216 in isolamento?

- Per il momento non abbiamo ancora disposto una contromisura definitiva, ma in attesa che la nostra squadra di analisti si rechi sul posto potrebbe provvedere ad aumentare l'intensità dello scudo di contenimento e indurre il soggetto ad uno stato iper-REM assistito. In tal modo, almeno, ridurremo le probabilità che il 216 possa

produrre nuovi problemi.

- D'accordo, seguirò i vostri consigli - gli assicurò Vittorio. - Buona giornata.

Elena lo raggiunse che lui aveva già finito di apportare le correzioni suggeritegli dallo specialista del Controllo Centrale a proposito della cella criogenica del 216. Vittorio le riempì una tazza di caffè e gliela porse.

- Come va? - gli chiese lei con un sorriso, apprezzando il gesto.

- Routine - replicò lui, attivando i sistemi automatici. - Per oggi dovrebbe bastare.

Elena lo gratificò di uno sguardo complice. - Questo vuol dire che abbiamo il resto della giornata libero...

- Tutto per noi - confermò Vittorio.

- Allora dai un'occhiata a questo - disse lei, entusiasta, tirando fuori dalla sua borsetta un laser-disc etichettato come QUASAR.

Mentre lei gli si faceva incontro, Vittorio le indicò la consolle Cray e la lasciò libera di armeggiare con il computer. Elena inserì il dischetto nel driver, poi aprì una finestra di dialogo e digitò qualche istruzione. Quella che prese forma sul monitor, nella finestra del lettore di suoni, aveva tutta l'aria di essere una funzione d'onda solo vagamente periodica.

- Quello che vedi - lo istruì Elena - è il segnale radio emesso da una quasar. La 3C 585 per la precisione. Una quasar è un oggetto estremamente compatto e luminoso, fonte di emissioni radio stranamente intense e situato ai confini dell'Universo da noi osservabile. Alcune quasar sono talmente lontane che si allontanano da noi a velocità prossime a quelle della luce, partecipando al moto di espansione dell'Universo.

Mentre Vittorio cercava di mettere a fuoco l'andamento del segnale, Elena digitò qualche nuova istruzione alla consolle e la schermata cambiò, illustrando altri tre andamenti oscillanti. - Registrando la frequenza delle emissioni della quasar per poco più di 3, 30 e 300 minuti, si formano grafici che mostrano lo stesso tipo di fluttuazione. Questa proprietà viene detta autosomiglianza, ed indica che le caratteristiche di un sistema, sia esso una struttura o un processo, si mostrano simili ad ogni scala di lunghezza o, come nel nostro caso, di tempo.

- Questo discorso mi ricorda i tuoi ragionamenti della notte scorsa sui frattali e la teoria del caos...

- Ed è così - confermò Elena, illuminandosi. - In realtà, l'analisi spettrale della frequenza di emissione della quasar mostra uno spettro ampio che ricorda una situazione caotica, ma passando alle serie temporali appare evidente come possa essere estratta una regolarità che si ripete su scale temporali diverse, in un gioco di specchi proiettato all'infinito. Una rappresentazione nello spazio delle fasi darebbe come risultato una traiettoria ad attrattore strano...

Contagiato dal suo entusiasmo, Vittorio la interruppe: - E non sarebbe possibile ascoltare la voce di questa sorgente? - le chiese.

Elena parve dapprincipio un pò spiazzata da quella proposta. Poi si scosse dalla sorpresa e smanettò freneticamente sulla tastiera del Cray. - Traslando nella banda delle frequenze udibili dall'uomo le emissioni della nostra quasar, la sua musica suonerebbe più o meno così...

Dalle casse acustiche Cambridge Soundworks del mainframe, note celestiali emersero dal silenzio degli abissi cosmici immuni da distorsioni e scariche di interferenza. Dalla loro successione si originò una fusione di suoni celestiali e ipnotici, quasi in grado di sbalzare la coscienza in una dimensione percettiva parallela, nel

regno delle sfumature e delle note. Una musica eterea, simile ad un coro di angeli inneggianti allo splendore di Dio e alla magnificenza del creato.

Poi, qualcosa interruppe quel momento irripetibile di estasi sublime.

Senza il minimo preavviso, la strumentazione di controllo dell'impianto sprofondò in un sonno cibernetico, chiudendosi in un ostinato silenzio. Un lampo di luce purissima spazzò via per un secondo ogni residuo di ombra dalla stanza, e quando alla fine l'intensità si abbassò ai livelli normali una sensazione ingiustificata e indescrivibile si fece largo nella consapevolezza di Vittorio: era come se il Sole, all'improvviso, si fosse spento, lasciando solo una pallida traccia del suo antico splendore.

Elena, in uno stato quasi catatonico, si diresse alla finestra, e poi prese la strada per la porta. Vittorio sbucò nel cortile alle sue spalle, in tempo per cogliere quella che avrebbe potuto definire una reiterazione moltiplicata della resurrezione. Dai sepolcri imbiancati del Moratorium, ombre di luce emergevano dalla nuda pietra e ascendevano al cielo, in un movimento corale comunque estraneo ad ogni forma di programmazione. Il loro volo nell'aria immobile del mattino, nella luce spenta di quell'incredibile novembre, aveva tutti i tratti distintivi della spontaneità. E l'ascesa si compiva come ispirata da un richiamo irresistibile.

Quando, seguendo lo sguardo attonito di Elena, Vittorio sollevò i suoi occhi al cielo, cercando di localizzare il punto di convergenza di quelle diafane traiettorie di fuoco, la sua mente si scoprì al cospetto di qualcosa di inconcepibile e ancor più innominabile: come l'immenso o l'infinito proiettati su una scala superiore. Nel cielo sgombro di nubi, una sfera di luce percorsa da ombreggiature non-euclidee volteggiava solenne e impassibile, remota come l'ombra di Dio.

Quasi emergendo da un sogno, alle loro spalle risuonò una risata divertita e distante, come di un bambino allegramente stupito dalla scoperta di un regalo a lungo atteso. E Vittorio avrebbe giurato di riconoscere in quel moto di gioia la voce captata per caso del piccolo ospite della cella 216. Ma era totalmente ipnotizzato dallo spettacolo che andava compiendosi nel cielo, sotto i suoi occhi, per potersi sincerare della sua intuizione.

Pietrificato da quella visione, si limitò a reprimere una esclamazione stupefatta, mentre Elena, partecipe del suo stupore, non poté fare a meno di constatare la somiglianza di quell'impossibile manifestazione sovrannaturale con l'ombra tridimensionale del mare di Dirac.

INFORM: Le librerie MFS. Parte Prima.

di Giancarlo Niccolai

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

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

Dopo il grande successo(?) di Maghi Guerrieri, mi sono giunte diverse richieste di spiegare quale sia la "magia" che fa funzionare il gioco. Beh, la magia è costituita (e gestita) dalle librerie 'Magic and Fight Sytem' che, con un po' d'impegno, possono essere usate da chiunque per scrivere giochi all'avanguardia della tecnologia dell'Interactive Fiction, sia in stile GDR che in stile più tradizionale.
Il sorgente dei file è scaricabile all'indirizzo http://pitermos.niccolai.ws/diven. Si consiglia di scaricare sia le MFS che Maghi Guerrieri, per avere anche un esempio completo del loro utilizzo.

Architettura generale.

Le MFS sono costituite da una serie di moduli per la maggior parte indipendenti gli uni dagli altri, che sono però in grado di interagire in maniera organica quando vengono usati insieme. Purtroppo, uno dei limiti di Inform è quello di non consentire una modularizzazione spinta dei file quindi, per usare le MFS, il modo più semplice è quello di includere i file necessari direttamente nella "storia" finale. Le MFS definiscono alcune costanti e oggetti che possono essere usati dal programma oppure no; in questo secondo caso, si avranno numerosi warning del tipo "oggetto/costante definito ma non usato". Per liberarsi di questo problema, sarà necessario eliminare manualmente le costanti e gli oggetti di cui l'avventura non necessiterà, oppure... imparare a contare i warning e farci l'abitudine ;-)

Per usare le MFS in una storia Inform, basta includere il file MFS.h subito dopo i file di libreria:

```
Include "parser";
Include "verblib";
Include "replace"; ! usata da infit

! Magic and fight
Include "MFS";     ! include tutti i moduli di MFS
```

e aggiungere quindi i verbi speciali che vengono usati alla fine della storia:

```
Include "ItalianG";      ! per le infit
Include  "MFS_Grammar";
```

Esiste anche una versione inglese delle MFS, un po' "vecchia" rispetto a quella italiana ma che verrà comunque aggiornata al più presto.

E' anche possibile includere solo una parte delle funzionalità delle MFS; alcuni file di inclusione "principali" consentono di includere solo alcuni sottosistemi, mentre il file *MFS_Grammar* è in grado di capire quali sottosistemi sono utilizzati e di definire solo le azioni rilevanti.

Le MFS gestiscono i seguenti aspetti:

* storie, leggende, e generalmente cose che il personaggio sa e che vanno fatte sapere al giocatore;
* giorno, notte e lo scorrere del tempo;
* personaggi "vaganti";
* inseguimenti;
* conversazioni;
* combattimenti;
* magia;

La tentazione di cominciare dalle cose più succose (magia e combattimenti) è forte, ma siccome sono argomenti "pesanti" è bene che ci arriviamo per gradi partendo dalle cose più semplici: affronteremo quindi gli argomenti in ordine crescente di complessità, ossia nell'ordine sopra elencato. Gli argomenti "combattimenti" e "magia" saranno discussi nella seconda parte di questo articolo.

Storie e leggende

Le leggende sono definite nel file "*MFS_Tale.h*" (`Include "MFS_Tale"`); si tratta di oggetti di contorno al gioco che possono essere notificati al giocatore quando accade qualcosa di particolare. Ad esempio, invece di scrivere una tediosa descrizione che riguarda il passato del personaggio o la storia di un luogo, potete inserire questa descrizione in un *Tale* e notificare il giocatore dell'esistenza del *Tale* all'accadere di un certo evento.

Ad esempio, ecco la leggenda legata alla statua di un antico re:

```
Tale KingDolmanTale
   with
        name 'dolman' 're',
        title "Il saggio Re Dolman",
        know_string "se vuoi sapere qualcosa di pi@`u su Re
                Dolman, usa il comando ~racconta Dolman~.",
        description
            "Dolman fu un saggio e antico re, sotto il cui
                            regno ... blah blah blah ...";

Object ->king_statue "statua di Re Dolman"
    with
        name 'statua' 're' 'dolman',
        initial "La fiera statua di Re Dolman domina la
                                                piazza.",
        description [
            print "La statua mostra il vecchio Re Dolman nei
                    suoi anni migliori, blah, blah, blah....^",
            KingDolmanTale.notify();
            rtrue;
            ],
    has static female;
```

Il metodo *notify()* della classe *Tale* stampa (solo la prima volta) la proprietà *know_string*, che serve per indicare al giocatore che una nuova conoscenza è ora disponibile; inoltre, fornisce alla *Tale* l'attributo *known_about*; una *Tale* ha *known_about* se il giocatore la conosce, e in questo caso può visualizzare la proprietà *description* usando il verbo "spiega" o "racconta".

La proprietà *description* di una *Tale* può essere anche una routine; in questo caso si può anche notificare una o più *Tale* quando il giocatore legge la leggenda. Questo può essere utile per evitare leggende troppo lunghe e fornire approfondimenti solo su richiesta. Un effetto simile è presente in *WarMage*: quando il giocatore legge la leggenda sull'ascesa del Dio ShtarResel, gli viene fornita la possibilità di leggere quella che si pensa essere l'origine reale (storica rispetto a quell'ambientazione fantastica) del Dio.

* Per i curiosi: la classe *Tale* deriva da *Knowledge*, esattamente come la classe *Spell* (incantesimo). Infatti, il verbo "spiega" permette anche di avere informazioni aggiuntive sugli incantesimi e sugli oggetti magici. *Knowledge*, la grammatica di questo verbo e l'attributo *known_about* si avvalgono dell'azione *Explain*, che chiama il metodo *explain()* dell'oggetto indicato dal giocatore solo se l'oggetto ha l'attributo *known_about* (ed è di classe derivata da *Knowledge*). In pratica, *Knowledge* può fare da classe base a tutti gli oggetti "conoscibili a comando" della vostra storia, e potete usare la classe *Tale* come un semplice esempio di altre classi che potete implementare voi stessi.

Giorno, notte e scorrere del tempo

Una delle mie AT preferite di tutti i tempi è *Enchanter*; lo scorrere del tempo in Enchanter ha due conseguenze importanti. Prima di tutto, il personaggio diventa affamato e assetato con lo scorrere del tempo; sebbene il cibo e l'acqua a disposizione siano ampiamente sufficienti a finire l'avventura almeno un paio di volte, questo aiuta il giocatore a concentrarsi sullo scopo finale, evitando di "perdersi" in strade inutili; inoltre, la necessità di mangiare e bere è talmente "rara" da non costituire una vera e propria "seccatura"; al massimo un paio di comandi ogni 70-100 mosse. Il secondo effetto è quello che il personaggio ha sonno, e spesso deve dormire; questo sonno ristoratore fornisce nuova forza al personaggio, ma soprattutto porta spesso sogni "premonitori", in alcuni casi vitali alla soluzione del gioco. Infine, ultimo ma non ultimo, vi è un effetto "scenografico" che consiste nella possibilità di ammirare (nella descrizione testuale, si intende) un cielo stellato o una giornata di sole.

In questo senso, ho ritenuto il seguito di Enchanter molto peggiore dell'originale proprio per la mancanza di questi dettagli, entrambi molto gustosi, ed ho voluto provare a creare una libreria che consentisse di implementare il passare del tempo inteso come alternarsi del giorno e della notte. Non solo sono riuscito nel mio intento, ma sono andato oltre, consentendo al personaggio di attendere il verificarsi di certi eventi o un orario preciso, il tutto permettendo al resto del gioco di "evolvere" come se effettivamente il giocatore stesse fermo a osservare il tempo che scorre. Questo consente, ad esempio, di implementare giochi come *DeadLine* (un gioco investigativo) dove alcuni PNG si trovavano in posti specifici a specifiche ore del giorno, o in precisi momenti della storia.

Il modulo che determina il sistema di scorrimento realistico del tempo è *MFS_Sky.h* (`Include "MFS_Sky"`). Il modulo definisce l'oggetto cielo:

```
Object  MFS_Sky  "cielo"
 with
    name  'cielo'  'sole'  'stelle'  'luna',
    ....
```

Se questa definizione non dovesse essere adeguata per una certa storia, sarà necessario cambiare l'oggetto manualmente.

Il modulo definisce l'attributo *skylit* (illuminato dal cielo). Il cielo è visibile (*found_in*) in tutte le locazioni che hanno l'attributo *skylit*. In questi luoghi, sarà possibile sapere più o meno che ore sono attraverso i verbi "guarda/esamina", applicati all'oggetto cielo (nella sua definizione standard: "guarda cielo", "guarda sole", "guarda stelle", "guarda luna"). Questo fornirà una descrizione di questo genere:

```
    "La luce del nuovo giorno riempie il mondo.";
    "Il sole splende lucente sopra di te.";
```

```
    "Ora il sole @`e al suo zenit.";
```

Questi messaggi vengono visualizzati anche quando il periodo del giorno cambia e il giocatore si trova in un area *skylit* (si tratta di un effetto simile a quello disponibile in *Trinity*).

I periodi in cui è diviso il giorno sono: il sorgere del sole, l'alba, mattina, mezzogiorno, pomeriggio, tardo pomeriggio, il tramonto, sera, tarda sera, notte, il sorgere della luna, notte inoltrata, il tramonto della luna, tarda notte, e l'aurora. Non tutti i periodi hanno la stessa durata; alcuni durano pochi minuti, altri diverse ore. Purtroppo, in inglese esistono nomi di una sola parola per esprimere periodi che non esistono in italiano: moonrise, sunrise, e moonset. Dal momento che questi eventi sono rilevanti e il loro effetto sul cielo è visibile, ho voluto mantenerli anche se il loro nome in italiano suona... poco elegante.

Oltre a guardare il cielo, il giocatore può chiedere che ore sono con il verbo "tempo"; "tempo" da un'idea approssimativa dell'orario, indicando il momento del giorno attuale se il cielo è in vista. Se il giocatore si trova in una locazione che non ha *skylit*, riceve un'approssimazione che può essere errata di tre ore in difetto o in eccesso rispetto al tempo reale (questo gli viene notificato con un messaggio del genere:

```
    "Senza vedere il cielo non ne sei certo, ma dovrebbe
                                    essere circa...".
```

Il giocatore può anche attendere secondo la seguente grammatica:

```
Extend "aspetta"
    * "fino" "a"/"al"/"all^" topic    -> WaitUntilPeriod;
    * number "ore"                    -> WaitHours
    * "un^" "ora"                     -> WaitHours
    * "un" "ora"                      -> WaitHours
    * "una" "ora"                     -> WaitHours
    * number "minuti"                 -> WaitMinutes
    * "fino" "alle" number "e" number -> WaitUntilTime;
```

in pratica, l'utente può aspettare "fino all'alba", o "fino alla notte", oppure può aspettare un certo numero di ore, un certo numero di minuti o persino fino ad un orario preciso (ad esempio, "aspetta fino alle 3 e 21"). Si consiglia di rimuovere le linee di grammatica che non sono pertinenti con il gioco.

In *MFS_Sky* è definita la funzione *MFS_TellTime()* che stampa il tempo attuale in ore, minuti e secondi; può essere utilizzata per implementare oggetti come orologi o cose simili.

MFS_Sky utilizza le variabili Inform standard "*the_time*" e "*time_rate*". E' quindi possibile usare le routine standard di libreria per cambiare l'ora (senza attendere,

ma "saltando" a un tempo diverso) o per scegliere i numero di minuti e di ore che trascorrono ad ogni mossa.

La funzione *MFS_WaitTime(n_of_minutes)* viene usata dalla grammatica del verbo "aspetta", e può essere usata anche dalla vostra storia per creare attese "artificiali". Il numero di turni che devono trascorrere viene calcolato in base al valore attuale di *time_rate;* questa variabile standard indica il numero di minuti che trascorrono ad ogni mossa; se ad esempio il *time_rate* è 3, attendere un ora (60 minuti) causerà il passaggio di 20 turni.

MFS_WaitTime calcolerà i turni richiesti effettuando la scadenza standard del turno, aggiornando timer e demoni, o in pratica agendo come se il giocatore avesse ripetuto l'azione "aspetta" per un numero di volte pari ai turni necessari a far passare il tempo richiesto.

Alcune volte è desiderabile che il giocatore venga notificato di eventi notevoli anche se desidera attendere. Se un azione ritiene che sia importante interrompere l'attesa di un giocatore, se questa è in corso, può impostare la variabile globale *interrupt_wait* a 1. Ad esempio, questo viene fatto dal sistema MFS quando dei personaggi non giocanti ostili entrano nello scope del personaggio giocante. Non è necessario verificare che il giocatore stia attualmente effettuando un'attesa per impostare *interrupt_wait = 1;* semplicemente, in questo caso, non accadrà nulla.

Personaggi vaganti

Il modulo *MFS_Wander.h* (`Include "MFS_Wander"`) contiene la definizione della classe *MFS_Wander*; questa classe definisce il comportamento di oggetti che si muovono (cambiano, cioè, di locazione) in base alla propria "volontà". La classe è anche in grado di verificare se il giocatore è "nelle vicinanze", ossia in una stanza che si trova a distanza di una mossa dalla posizione dell'oggetto; la decisione della direzione (stanza di destinazione) verso la quale muoversi è presa un turno prima di effettuarla, quindi è possibile notificare il giocatore della "generica presenza" di un oggetto semovente nei dintorni, o del fatto che questo oggetto stia per raggiungere la locazione in cui si trova il giocatore.

Gli oggetti si muovono secondo una regola determinata dal "percorso" di movimento, che è costituito da una lista di locazioni nella proprietà path, e dal "metodo" usato per seguire il percorso in path. Il metodo si può impostare assegnando alla proprietà *move_at_random* uno dei seguenti valori:

* MFS_WanderRandom - vaga muovendosi a caso verso le locazioni vicine fra quelle indicate nel path;
* MFS_WanderJump - sceglie a caso una delle locazioni nel path e si muove lì;
* MFS_WanderAlong - segue il percorso del path dalla prima all'ultima stanza e viceversa;
* MFS_WanderLimit - si muove a caso in tutte le stanze, ad esclusione di quelle indicate nel path.

La prima modalità è la più comune: l'oggetto sceglie una direzione tra quelle possibili, se questa direzione porta ad una stanza che fa parte del path. In pratica, si muove di un "passo" alla volta all'interno delle stanze scelte. L'opzione *MFS_WanderLimit* permette di indicare delle "barriere" che limitano il movimento del personaggio; questo si muove di un passo alla volta a caso, fino a quando non incontra una delle stanze incontrate nel path. *MFS_WanderAlong* permette di indicare un vero e proprio percorso che il personaggio deve seguire. Se l'ultima locazione del percorso è uguale alla prima, allora il ciclo ricomincia da lì, altrimenti il personaggio torna a ritroso sui suoi passi e ricomincia da capo. Il metodo *MFS_WanderJump* permette di far muovere il personaggio a caso in una delle stanze indicate nel path; ad ogni modo, la decisione di muoversi in una stanza è presa con un turno di anticipo, quindi è sempre possibile avvisare il giocatore se la locazione in cui si trova è la destinazione del *wandererer*.

Le seguenti proprietà, che possono essere stringhe o routine, consentono di notificare al giocatore cosa sta facendo il wanderer:

* **arrive** - chiamata quando l'oggetto entra nella stessa locazione in cui si trova il giocatore
* **leave** - chiamata quando l'oggetto abbandona la locazione in cui si trova il giocatore
* **stay_here** - chiamata in tutti i turni in cui il giocatore e l'oggetto sono nello stesso luogo ad esclusione del primo (viene chiamata arrive) e dell'ultimo (viene chiamata leave)
* **nearby** - chiamata quando l'oggetto si trova ad un "passo" dal giocatore, in una certa direzione.
* **coming** - chiamata quando l'oggetto ha preso la decisione di entrare nel luogo in cui si trova il giocatore.

Le routine *nearby* e *coming* accettano un parametro che costituisce la direzione dell'oggetto rispetto al giocatore. Il seguente oggetto è molto gentile:

```
Object ghost class MFS_Wander
  with
       nearby [ dir;
           print "^ARRG, il fantasma si trova a ",
               LanguageDirection( dir )," rispetto a te.^";
    ]
  ;
```

La classe verifica che l'oggetto possa passare dalla posizione in cui si trova alla prossima stanza del percorso; non è necessario che le locazioni nel path siano fisicamente connesse attraverso le normali direzioni, ma se non lo sono "nearby" e "coming" non potranno funzionare correttamente. Inoltre, è opportuno che i passaggi fra le varie aree che il *wanderer* può raggiungere siano sempre aperti; i metodi

MFS_WanderRandom e *MFS_WanderLimit* necessitano di passaggi che portano semplicemente da una stanza all'altra, e non sono in grado di valutare eventuali routine che possano consentire l'accesso condizionato alle stanze, né possono passare per oggetti di "collegamento" come porte o ponti. Invece, i metodi *MFS_WanderJump* e *MFS_WanderAlong* ignorano qualsiasi regola di "chiusura" e "collegamento" delle stanze e si presentano nei luoghi indicati nel path indipendentemente dalla loro configurazione.

E' infine possibile stabilire una modalità secondo la quale il *wanderer* decide di restare o di abbandonare un luogo. La proprietà *rest_turns* può essere un numero o una routine; se è un numero, indica il numero di turni durante in cui l'oggetto rimane in un'area prima di decidere di muoversi. Zero indica che il personaggio prende immediatamente la decisione di muoversi, e lo fa nel turno successivo. Se è una routine, la decisione di muoversi viene presa solo quando questa torna *true*.

Un oggetto può essere derivato contemporaneamente da *Wanderer* e da tutte le altre classi "animate" di mfs: *MFS_Follower, MFS_Warrior e MFS_Mage.*

Inseguimenti

Il modulo *MFS_Follower.h* (`Include "MFS_Follower"`) contiene una classe e le azioni necessarie a supportare gli inseguimenti. Il giocatore può ordinare a personaggi amichevoli di seguirlo, o di seguire una terza creatura dotata di movimento indipendente. Personaggi di qualsiasi genere possono prendere la decisione di seguire un terzo personaggio o di seguire il giocatore in risposta alle sue azioni o autonomamente.

Per prima cosa, una storia che contiene oggetti derivati dalla classe *MFS_Follower* deve lanciare nella sua routine di inizializzazione il demone *FollowDemon* (con l'istruzione *startDaemon(FollowDemon)*). Questo demone si occupa di notificare agli inseguitori i movimenti dei personaggi che stanno inseguendo.

Gli oggetti derivati da *MFS_Follower* devono implementare le seguenti proprietà:

```
will_follow  -  1 se il personaggio intende accettare gli
                      ordini del giocatore (è amichevole),
                  0 se si rifiuta di eseguire i suoi ordini;
follow_ok_msg - messaggio o routine che segnala al giocatore
                        che  l'oggetto  accetta  l'ordine
                                      di  seguire  qualcuno;
follow_no_msg - messaggio o routine che segnala che l'oggetto
                               rifiuta  di  eseguire  l'ordine;
stop_ok_message  -  messaggio  o  routine  che  segnala  che
                               l'oggetto accetta di fermarsi;
stop_no_message  -  messaggio  o  routine  che  segnala  che
                  l'oggetto non esegue l'ordine di fermarsi.
```

Inoltre, viene fornita la *routine follow_message* che viene chiamata ad ogni turno di inseguimento e avvisa il giocatore che l'oggetto lo ha seguito, oppure notifica che l'inseguitore sta inseguendo un altro oggetto e questo se i due entrano nella locazione del giocatore; è una routine abbastanza "generica", ma può essere sensibile sostituirla.

Il modulo *MFS_Grammar*, in presenza del modulo *MFS_Follower*, definisce i verbi "segui" e "resta/stai" in modo da permettere al giocatore di farsi seguire. Le grammatiche possibili sono:

```
oggetto, seguimi /segui me
oggetto, segui
oggetto, fermati / stai qui / resta qui
```

La routine *MFS_Follower.startFollow(target)* avvia l'inseguimento, e *MFS_Follower.stopFollow()* lo interrompe. Se l'oggetto è amichevole (*will_follow* è 1), allora l'ordine di seguire qualcuno o di rimanere fermo sarà immediatamente trasformato in uno *startFollow/stopFollow*, e le routine di cui sopra verranno chiamate per avvisare il giocatore, altrimenti sarà necessario chiamare le routine *startFollow()/ stopFollow()* direttamente. Ad esempio, il gabbiano di Tolan in Maghi Guerrieri è un oggetto *MFS_Follower* che chiama la propria *startFollow()* se il giocatore gli mostra il pesce, e chiama la *stopFollow()* se il giocatore lascia il pesce.

In condizioni normali, se l'inseguimento è attivo, questo avviene sempre e comunque. Ovunque vada l'inseguito, l'inseguitore viene mosso nella sua stessa locazione. Questo non tiene conto di eventuali capacità speciali che potrebbe avere il giocatore o l'inseguito, e che non sono invece sono disponibili all'inseguitore.

Ad esempio, l'inseguito potrebbe essere un mago ed usare un incantesimo di teletrasporto; se l'inseguitore non ha questa abilità sarebbe sensibile chiamare la sua *stopFollow();* se invece è dotato dello stesso potere, allora sarebbe sensibile visualizzare un messaggio adeguato, ad esempio "credevi di sfuggirmi con questo trucchetto?"

Conversazioni

Il modulo *MFS_Speech.h* (`Include "MFS_Speech"`) contiene le definizioni per la gestione semplificata degli argomenti di conversazione. Gli argomenti possono semplicemente essere trattati all'interno di switch effettuati sulla prima parola richiesta dal giocatore, o possono essere determinati da un albero decisionale contenuto all'interno di un oggetto apposito, detto *Speech*.

La funzione *MFS_GetWord()* restituisce la prossima parola usata dal giocatore nella sua azione "dici", "chiedi" o "rispondi", tolti gli articoli di tutti i tipi. Chiamate successive a *MFS_GetWord()* restituiscono la prossima parola (sempre togliendo gli articoli), fino a quando non ci sono altre parole nel topic; in questo caso, *MFS_GetWord()* ritorna "nothing".

Un semplice oggetto in grado di comprendere qualche parola può essere trattato in questo modo:

```
Object  ->bartender  "oste"
   with
        name  'oste'  'cameriere',
        description "Grasso e untuoso, come ogni buon oste
                                    dei GdR dovrebbe essere.",

        ! ... altre proprietà ...

        life [;
            Attack:
                "I bravi Maghi da Guerra non dovrebbero
                        attaccare gli osti grassi e untuosi.";
            Answer,  Tell:
                switch(  MFS_GetWord() ) {
                    'ciao':  <>;
                    'pirati', 'pirata':   "~Non voglio sentir
                       parlare di pirati nella mia locanda.~";
                    'soldi', 'moneta': "~I soldi non bastano
                                                    mai.~";

                    ! ... altre alternative ...

                    nothing: "Di che cosa vuoi parlare?";
                    }

                ! parola fuori dalle alternative di cui sopra
                print_ret (string) random( "~Davvero?~", "~Che
                                            sciocchezza...~",
                ! ... altre risposte possibili
                );
            Ask:
                switch(  MFS_GetWord() ) {
                    'pirata', 'pirati': "~Non so nulla di
                                pirati. Non ci sono pirati qui.~^"
                    'drenn': "~Se il Drenn sta nord, allora io
                                                vado a sud."

                    ! ... altre cose che il giocatore può
                    !                   chiedere all'oste ...

                    nothing: "Che cosa vuoi chiedere?";
                    }
                rtrue;
            ],
     has  animate;
```

Un oggetto più articolato richiede l'uso dell'albero "speech". L'albero *speech* è un albero decisionale, creato sotto forma di array all'interno di una proprietà qualsiasi di un oggetto, formato da una serie di opzioni la cui prima parte deve coincidere con una sequenza di parole usate dal giocatore come 'topic' (argomento) della propria discussione; la seconda parte è l'azione da effettuare se la prima parte coincide.

L'azione può consistere in una stringa, che costituisce una semplice risposta immediata, una routine che viene eseguita, o un'altra proprietà facente parte dello stesso oggetto in cui si trova l'albero decisionale. In quest'ultimo caso, il sistema controlla il tipo della proprietà scelta. Se si tratta di una stringa, viene stampata; se è una routine, viene eseguita; se è un array, l'albero decisionale prosegue cercando di verificare le parole rimaste.

Il formato dell'albero è:

```
Object  XXXX
    with
        property
        'word1' ... 'wordn' 0 action   ! caso 1
        'word1' ... '*' 0 action       ! caso 2
        '-' next_property              ! caso 3
    ;
```

Come detto, action può essere:
"Stringa" -- viene stampata una stringa.
routine -- viene eseguita una routine
proprietà dello stesso oggetto:
Se stringa -- viene stampata una stringa.
Se routine -- viene eseguita la proprietà
Se array -- l'albero decisionale prosegue.

Oltre alle parole letterali ('parola') esistono due token speciali:
'*' esegue l'azione anche se ci sono altre parole nel topic che non sono state riconosciute, mentre
'-' effettua un "salto" ad una nuova proprietà-albero senza consumare nessun token. Serve perché il limite massimo degli array nelle proprietà di Inform è pari a 32 unità (GLUX supera questo limite, ma è bene fornire uno strumento valido anche in Inform). Inoltre, il "taglio" ('-') consente di partizionare gli alberi decisionali in sotto-alberi più semplici.

I match sono effettuati nello stesso ordine in cui si trovano. Ad esempio:

```
property
'qualcosa'  0  opzione_1
'qualcosaltro'  0  opzione_2
'*'  0  tutte_le_altre
```

A parte il taglio '-', tutte le regole devono terminare con uno ZERO (0) e devono essere seguite da una sola azione.

Un albero decisionale si invoca attraverso la funzione *MFS_Speech(object, property)*. E' possibile in questo modo separare l'oggetto che gestisce l'albero dall'oggetto "creatura", in modo da scegliere oggetti (o proprietà) diverse a seconda dei contesti.

MFS_Speech deve essere chiamata dall'interno delle azioni life di oggetti a cui il giocatore può parlare; *MFS_GetWord* può essere usata prima di *MFS_Speech* per gestire i topic più semplici; tutti i token consumati da *MFS_GetWord()* sono disponibili per *MFS_Speech*. Questo significa che è possibile, volendo, effettuare una prima analisi con un normale switch, per scendere nell'albero decisionale solo per quei topic che potrebbero richiedere l'analisi di più di una parola.

```
Object -> Moltan "Maestro Moltan"
   with
        life [;
        Ask: switch( MFS_GetWord() ) {
            'me', 'yarvik': "Moltan di osserva intensamente.^";
            'pulsanti', 'pulsantiera', 'armadietto',
                                                'cassaforte':
                return moltan_speech.about_buttons();
            default:
                ! lancia l'albero speech_ask nell'oggetto moltan_speech
                if ( MFS_Speech( moltan_speech, speech_ask ) )
                    rtrue;
                }
                ! altrimenti ha fallito anche MFS_SPEECH:
                ! dobbiamo dire che non abbiamo capito.

        Tell: switch( MFS_GetWord() ) {
                'kandar':  "S@`i, è lui il traditore.^";
                default:
                    ! lancia l'albero speech_tell nell'oggetto moltan_speech
                    if ( MFS_Speech( moltan_speech, speech_tell ) )
                   rtrue;
                }

        ]
    has animate;

!-------------------------------------------------------
```

```
! Oggetto contenente gli alberi decisionali

Object  Moltan_speech
    with
        !----------------------------
        ! Ask portion
        speech_ask      ! albero delle domande
            '-' ask_people     ! il giocatore chiede notizie
                               !              su persone?
            '-' ask_god        ! o chiede notizie sugli dei?
            '-' ask_thing      ! o chiede informazioni sugli oggetti?
            ,
        ask_people
            'mago' 0 "~Quale mago?~"   ! Ci sono tanti maghi...
            'mago' 'oscuro' 0 about_darkmage  ! ma uno solo è oscuro.
            '-' ask_people2    ! proseguiamo nella nostra ricerca.
            ,
        ask_people2
            'sgherro' 0 about_pirates
            'guardia' 0 about_guards
            ,
        ask_thing
            'pergamena' 0 "~Di quale pergamena stai parlando,
                                Yarvik?~"  ! Vedi nota (1)
            'pergamena' 0 ask_scroll
            ,
        ask_scroll      ! qui si accede solo se 'pergamena' è già riconosciuto
            'nera' 0 "~Una pergamena piena di magia nera!~"
            'bianca' 0 "~Una pergamena con poteri benigni!~"
            '*' 0 "~Non conosco questa pergamena.~"
                               ! tutte le altre opzioni.
            ,

        !----------------------------
        ! Ask portion
        speech_tell     ! albero delle cose che il giocatore dice a Moltan
            '-' say_people ! prima (e anche unica) partizione
            ,
        say_people
            'kandar' 0 tell_about_kandar
            'mago' 0 "~Quale mago?~"
            'mago' 'oscuro' 0 tell_about_darkmage
        ,

        !-----------------------------------------
```

```
        ! Per brevità, vediamo una sola routine.
        !

        tell_about_darkmage [;
            ! il giocatore dice a moltan qualcosa sul mago oscuro
            if ( parent( dark_mage ) == nothing ) // vuol dire
che il mago oscuro è morto
                "~Bravo, hai fatto bene. Deve essere stato
                                                difficile!~";
          // altrimenti...
            if ( dark_mage_room has visited ) // yarvik ha già
visto il mago oscuro?
                "~Temo che sarà molto difficile batterlo~";
          // altrimenti
                "~Credo proprio che sia stato lui a intrappolarmi qui.";
        ]
    ;


! NOTA 1: la prima regola risulta "matchata" solo se dopo
! "pergamena" non ci sono altre parole.
```

Arrivederci al prossimo numero con la seconda parte delle MFS, dove verranno illustrati i combattimenti e le magie...



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

Niente paura, scaricali liberamente dal nostro archivio FTP

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

La Fanzine italiana dell'Interactive Fiction

Terra d'IF è una fanzine italiana dedicata alla promozione e alla diffusione della interactive fiction e delle avventure testuali.
In quello che facciamo non c'è scopo di lucro.
Ci spingono la convinzione di promuovere una forma di gioco valida e intelligente e la voglia di trasmettere la nostra passione.
Abbiamo bisogno, pertanto, di un riscontro, quale che esso sia, da voi lettori.

Se volete contattarci scrivete a:
terradif@robertograssi.net
e venite a trovarci qui:
http://www.robertograssi.net/at/terradif.asp