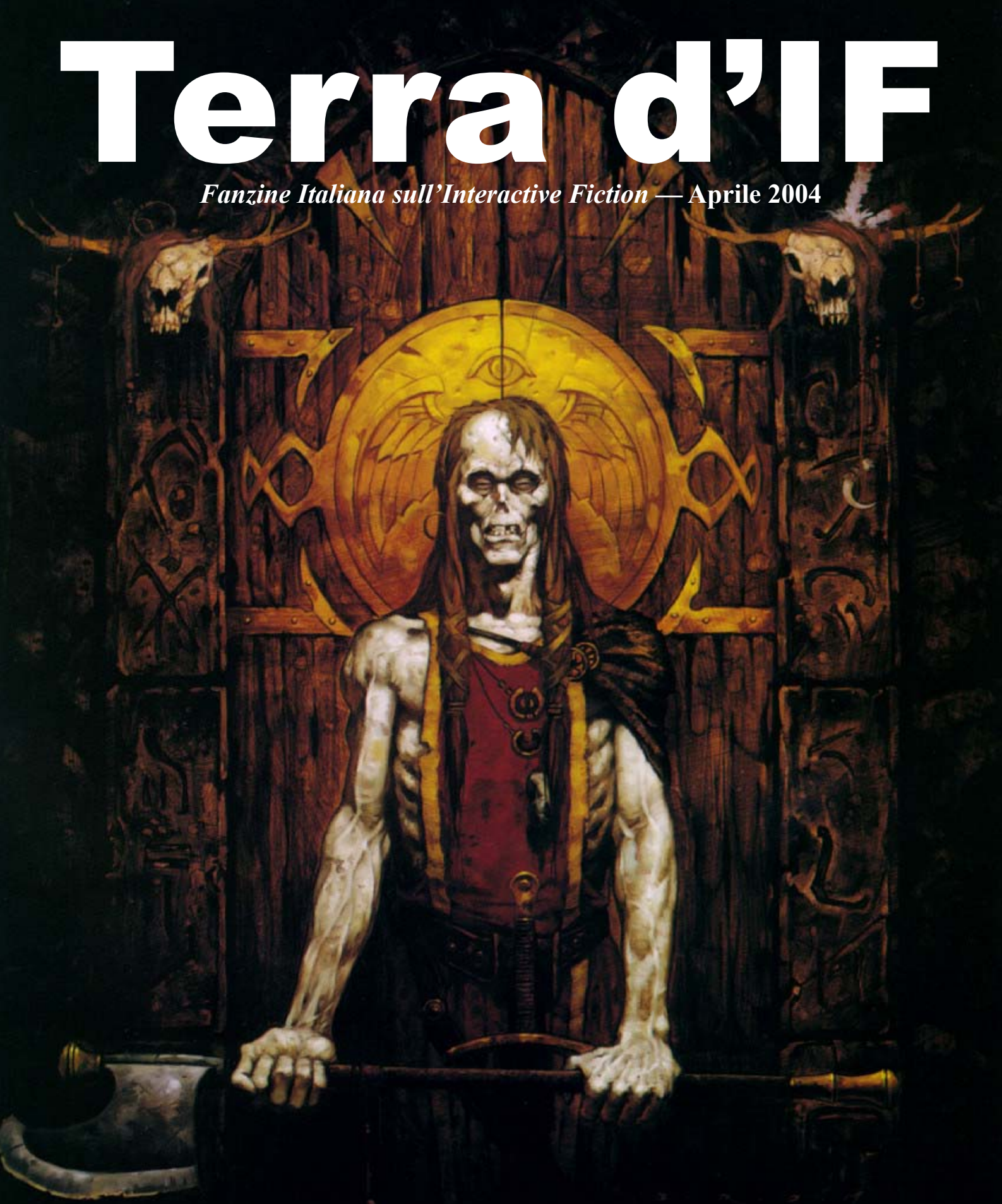
Terra d'IF

Fanzine Italiana sull'Interactive Fiction — Aprile 2004



Numero Speciale

Tutte le Avventure Italiane pubblicate nel 2003

Sommario

Caccia al tesoro 3
di Roberto Grassi

Castle of Mydor 4
di Paolo Lucchesi

Freedom 5
di Roberto Grassi

Filaments 6
di Marco Falcinelli

La maledizione di Shamir 8
di Ottavia Pesenti

Notte in corsia 9
di Ottavia Pesenti

Orion 10
di Lord2023

La pietra della Luna 14
di Massimo Pinna

Reliquie 15
di Andrea Rezzonico

Lazy Jones e il tempio del tempo 16
di Francesco Cordella

Mr. Dick, il caso Fat è tuo 19
di Roberto Grassi

Warmage 20
di Francesco Cordella

Villa Morgana 21
di Roberto Grassi

Editoriale

Di Roberto Grassi

Un grande benvenuto ai lettori di Terra d'IF.

Questo numero speciale è dedicato alle avventure italiane uscite nel 2003. Riteniamo di fare una cosa gradita nel presentarle corredandole di una breve recensione.

Mi auguro che questo numero possa servire come punto di riferimento per valutare lo stato della quantità e della qualità della AT nostrane.

Un saluto.

Visita il portale di IF Italia

POWERED BY IFITALIA

www.ifitalia.info

Hanno partecipato a questo numero:
Francesco Cordella, Marco Falcinelli, Roberto Grassi, Lord2023, Paolo Lucchesi, Ottavia Pesenti, Massimo Pinna.

Grafica:
Andrea Rezzonico

Supervisione:
Roberto Grassi e Vincenzo Scarpa

Caccia al tesoro

Di Roberto Grassi

La seconda avventura testuale scritta in mac dalla coppia Mr.Dick e Dr.Traxy ci vede impegnati in un'improbabile "caccia al tesoro" della quale veniamo informati dalla nostra fidanzata, una giornalista in cerca dello scoop. Ci troviamo così impegnati ad affrontare una serie di mini "quest" per procedere nella storia e arrivare all'imprevedibile, ed amaro, finale.

Dovremo, fra le altre cose, sventare una rapina in banca, riuscire a sfuggire ai creditori della mafia e recuperare una pergamena in commissariato. Il plot è assolutamente delirante e davvero poco credibile ma questo tipo di sviluppo sembra essere congeniale ai due autori.

"Caccia al Tesoro" non si differenzia da "Il caso Fat è tuo", nonostante ci sia un discreto miglioramento tecnico.

Le avventure di Mr.Dick e Dr.Traxy hanno il pregio di essere "giocabili", divertenti e lineari. Possiedono un umorismo ed una comicità di fondo ironica e cinica che possono risultare divertenti per alcuni giocatori. Ed inoltre, contengono gli NPC certamente più caratteristici e ridicoli degli ultimi tempi.

Di contro, sono assolutamente frustranti per le fantomatiche "cacce al verbo" e per il fatto che le stesse azioni possono essere effettuate in alcuni momenti ed in altri no senza che ci sia alcuna spiegazione logica per questo. Alcune limitazioni derivano



Eh sì, siamo proprio alle prese con un bel tesoro...

dall'utilizzo del MAC, ma certamente non si possono addebitare al solo tool di sviluppo alcune evidenti leggerezze e mancanze in fase di design. Spiccano, inoltre, molti errori di battitura e di grammatica.

La scheda

Autore - Mr.Dick e Dr.Traxy
Genere - //
Rilasciato - 2003
Pro - Linearità, originalità, umorismo, intuitività del game-play, NPC caratteristici.
Contro - Assurdità della storia, caccia al verbo, mancanza di sinonimi, errori grammaticali e di battitura.

SCARICA DA IF ITALIA

Castle of Mydor

Di Paolo Lucchesi

Il progetto "From Hell", per coloro che non lo sapessero, nasce dall'idea di Roberto Grassi di riscrivere da zero alcune "vecchie" avventure (prevalentemente degli anni '80) rimodernandole e rivestendole a nuovo, prediligendo la produzione "minore" di quegli anni (dopotutto le avventure della Infocom sono ancora godibilissime così come sono).

Nell'ambito di questo progetto, la prima creatura che Roberto Grassi e Davide Centurione hanno deciso di ricostruire e a cui hanno deciso di dare nuova vita è "Castle of Mydor", della Mountain Valley software. L'avventura originale è un classico esempio della produzione più "bassa" di quegli anni, con tutti i difetti del caso. Tralasciando il parser elementare e le descrizioni scarne, l'ambientazione è confusa (vengono mescolati elementi tipicamente fantasy ad altri moderni), la trama è completamente inesistente, e l'unico scopo è quello di recuperare la corona e riportarla al suo posto (senza altra motivazione). Per di più, gli enigmi che il giocatore deve affrontare sono estremamente lineari, non escono mai dallo schema "prendi x - usa x", e non sono mai particolarmente ingegnosi. A questo si aggiunge la totale mancanza di png e il labirinto d'obbligo (anche se per fortuna quest'ultimo non è risolvibile con il "metodo di pollicino").

«...L'avventura originale è un classico esempio della produzione più "bassa" di quegli anni, con tutti i difetti del caso...»

Il fatto di essere stata programmata col potente basic del Commodore 64 non aiuta quest'avventura, e le immagini "grafiche", realizzate non a pixel ma a caratteri semigrafici, sono decisamente naif. Sull'altro piatto della bilancia trovano posto soltanto una certa atmosfera e il fatto che, tutto sommato e per quei tempi, l'avventura risulta non essere completamente noiosa.

Bene, i due autori sono sempre stati perfettamente consapevoli dei numerosi difetti di "Castle of Mydor" (basta leggere la documentazione relativa al gioco, completa ed interessante), e proprio per questo sono riusciti a fare quello che non esito a definire un buon lavoro. Anzitutto sono riusciti a creare attorno all'avventura originaria una trama che, se pur non perfetta né originale, riesce a dare un senso a tutta la storia. Poi, oltre ad una corposa introduzione, hanno aggiunto al testo originale altri messaggi, molto più completi e descrittivi (tra l'altro, nel giusto spirito filologico del progetto "From Hell", sono riusciti a ben distinguere il testo originale da quello da loro creato), rendendo più "veri" sia il castello in cui si svolge la vicenda, che la storia vera e propria, e tutto questo riuscendo a mantenere e a rendere più intensa l'atmosfera del

gioco originale.

Certo, molti difetti presenti nella vecchia avventura permangono, come ad esempio le stesse immagini a caratteri semigrafici della versione originale. Però, se da una parte avrei preferito una riscrittura ancora più drastica e più vicina agli standard dell'interactive fiction moderna, dall'altra mi rendo conto che una tale operazione avrebbe probabilmente snaturato il gioco, rendendolo un prodotto completamente diverso dall'originale che sarebbe sicuramente uscito dallo scopo del progetto "From Hell".

La scheda

Autore - Roberto Grassi e Davide Centurione
Genere - Fantasy?
Rilasciato - 2003
Pro - Esperimento interessante, gioco breve e discretamente divertente in ottica "retrò", buona atmosfera, documentazione completa.
Contro - Trama scarna e non molto originale, enigmi talvolta banali, ambientazione confusa, brutta grafica.

Freedom

Di Roberto Grassi

Terza avventura testuale del 2003, in ordine cronologico, del duo Mr.Dick e Dr.Traxy. "Freedom" rappresenta, secondo il mio modo di vedere, un'evoluzione della qualità delle AT scritte dai due. La storia ci vede nei panni di un contadino polacco che decide di entrare in un campo di concentramento per liberare i deportati rinchiusi e fuggire. L'evoluzione che ho notato riguarda la maggiore attenzione prestata allo sviluppo della storia e alla sua coerenza interna con alcuni apprezzabili tentativi di cercare di fare qualcosa di nuovo e di diverso con il MAC. Il contenuto della AT e la leggerezza con cui sono stati affrontati gli argomenti del genocidio e dei campi di concentramento sono stati fortemente, e giustamente, rimarcati negativamente nel newsgroup. Tuttavia, se si riesce a superare il primo impatto negativo rispetto all'argomento trattato, Freedom resta un'avventura piacevole da giocare. Purtroppo, contiene molti bug e alcune assurde "cacce al verbo". Ho fatto molta fatica per cercare di indovinare e capire quello che il personaggio dovesse fare ed è un peccato perché con un valido betatesting Freedom avrebbe potuto essere una buona AT nel panorama italiano.

La scheda

Autore - Mr.Dick e Dr.Traxy
Genere - //
Rilasciato - 2003
Pro - Originalità, ambientazione, evoluzione rispetto ai giochi precedenti.
Contro - Assurdità della storia, caccia al verbo, mancanza di sinonimi, errori grammaticali e di battitura.

Filaments

Di Marco Falcinelli

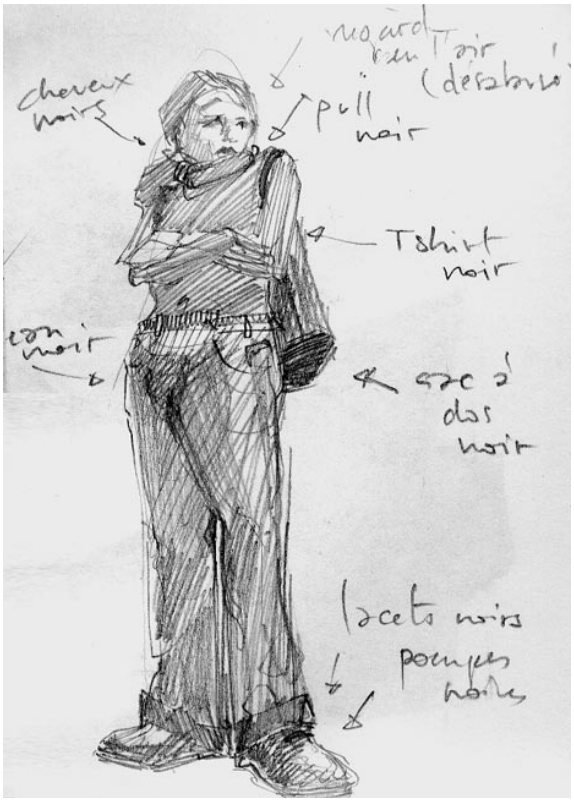
Non conoscendo il francese non posso fare un paragone tra l'originale e la traduzione, ma la mia impressione è però che il lavoro di Marco sia veramente ben fatto. Siamo certamente alla presenza di un gioco bello, ben scritto ed anche piuttosto lungo.

La trama

In quest'avventura testuale (disponibile sul sito di IF Italia) impersonate Margot, una ragazza adolescente in piena fase di "contestazione" alle prese con i soliti problemi di cuore. Tutto sembrerebbe andare per il meglio, quando improvvisamente qualcosa nella trama (in senso letterale) del destino si sfalda e sarete quindi proiettati in un mondo onirico coinvolti vostro malgrado nella lotta di filamenti ribelli che sfuggono al fato e si propongono di dominarlo. Ma qual è il loro scopo? Il libero arbitrio? Il furto dell'anima degli uomini? un nuovo ordine? A voi scoprirlo e mettere le cose a posto, naturalmente.

I Personaggi non giocanti

Nella storia incontrerete tanti personaggi non giocatori, e molti di essi svilupperanno la propria personalità cambiando comportamento nella dinamica del gioco e integrandosi bene nel dispiegarsi dell'intreccio. L'interazione con essi dal punto di vista dei discorsi è limitata (nel senso che non vi sarà permesso di decidere l'argomento, ma



La "nostra" Margot...

solo di parlarci) viceversa l'interazione "d'azione", specie con alcuni "filamenti" (veri e propri essere animati), vi darà un gran da fare.

Gli Enigmi

Gli enigmi, alcuni dei quali piuttosto belli, non risultano mai troppo difficili. La maggior parte di essi riesce ad integrarsi bene con lo svolgersi della storia, ma sono presenti alcune eccezioni: vi sono un paio di difficoltà messe lì solo per rendere più difficoltoso un passaggio senza alcuna giustificazione logica, e almeno un enigma (se tale si può chiamare) di cui non ho proprio capito il funzionamento (si tratta di uno pseudo-labirinto da cui si esce andando in giro a casaccio).

La critica

Il gioco vive di alti e bassi, si parte con una storia moderna attuale caratterizzata da sentimenti e problemi adolescenziali che sembra promettere bene. Poi, dopo una fase di "caccia al tesoro" classica e un po' fiacca, l'autore sembra decidere di iniziare un nuovo gioco; non più una "novel", ma un "romance" dando vita ad una dimensione fantastica. Il passaggio mi sembra brusco, non ben definito e dà l'idea di un improvviso cambio di rotta mentre i lavori erano ancora in corso. Una volta però proiettati nella parte fantasy le cose migliorano parecchio, ed eccovi così alle prese con i filamenti, e ad una serie di domande su di essi: sono forse sogni incompiuti della gente? Dimensioni parallele mai imboccate? O forse sono le scelte scartate dagli uomini nell'esercizio del libero arbitrio? E chi o cosa sono quei filamenti arancioni alla caccia dei filamenti blu? Perché offrono alla gente false prospettive? Perché sono così voraci di anime? Qual è il compito dei filamenti neri? La trama del destino è veramente già scritta? Si può cambiare? Le nostre scelte la influenzano? Questi e tanti altri interrogativi vengono accennati, ma mai direttamente. L'autore, d'altra parte, si guarda bene dal dare una risposta, limitandosi piuttosto a raccontare la storia di Margot così come si impiglia nel destino. Da un lato la cosa lascia un po' di amaro in bocca, ma senz'altro dona all'avventura il fascino del mistero non svelato, della domanda senza risposta, dell'incompiuto. Sebbene il tema centrale dell'avventura sia abbastanza inflazionato nella letteratura fantastica, e che l'autore usi molti cliché (come ad esempio l'idea del biglietto aereo/treno verso mondi paralleli o delle scale che scendono in un mondo estraneo, presente proprio sotto i nostri piedi ma completamente sconosciuto a chi non sa vedere) il risultato mi sembra piuttosto originale e comunque ben riuscito. La trama è senz'altro un punto di forza di questo gioco.

Magagne

In un'avventura così lunga è naturale che vi siano delle imperfezioni, piccole cose che però talvolta possono arrivare a dare fastidio. Non mi è piaciuto molto il sistema dei movimenti, non che sia particolare basandosi sui punti cardinali, ma a parte qualche errore di distrazione nel codice, l'entrata e l'uscita dalle locazioni è spesso poco chiara. Talvolta basta usare un punto cardinale, altre volte bisogna scrivere "entra" o "esci" (comandi come "entra/vai in locazione" non vengono riconosciuti) e spesso le cose si sovrappongono. Non rimarrete mai bloccati, ma spesso infastiditi. Un'altra cosa che non ho apprezzato è il limite di oggetti che potete tenere in mano contemporaneamente; ne potrete portare molti grazie ad uno zaino, ma non più di due fuori del sacco, il che costringe ad una serie interminabile e stucchevole di comandi 'prendi e lascia', specie nella seconda parte del gioco.

La scheda

Autore - Jean Benoit Ferrant (tradotto da Marco Totolo)
Genere - Romance/Fantasy
Rilasciato - 2003
Pro -
Contro -

La maledizione di Shamir

Di Ottavia Pesenti

Dopo alcuni anni passati a giocare alle avventure testuali, il buon Roberto mi chiede: "Ti andrebbe di fare la recensione di un'avventura?", ed eccomi qui, pronta ad assolvere (speriamo degnamente) questo compito.

L'avventura si svolge in un paesino (non meglio identificato) dell'Egitto, in cui un pazzo stregone di nome Shamir decide di rapire la figlia di un ambasciatore americano, sapete per farci cosa? Beh, nessuno con certezza assoluta lo saprà mai, visto che lo stregone muore prima ancora che l'avventura abbia inizio!!! Comunque, il vostro compito sarà quello di ritrovare la piccola rapita. L'avventura vi riporterà indietro nel tempo, all'epoca delle antiche divinità egizie, e saranno lievemente avvantaggiati coloro che conoscono (anche solo vagamente) i loro nomi.
Per quel che riguarda i vari enigmi che incontrerete, la soluzione della maggior parte di essi sarà semplice, ma bisognerà prestare un'attenzione maniacale alle parole ed ai suggerimenti che incontrerete sulla vostra strada!
Inoltre, Roberto ha inserito, verso la fine, un enigma molto interessante che fa riferimento ad un'azione compiuta all'inizio dell'avventura, e che non mi era mai capitato di trovare in altre AT; veramente arguto, devo dire!!!

«...L'avventura vi riporterà indietro nel tempo, all'epoca delle antiche divinità egizie, e saranno lievemente avvantaggiati coloro che conoscono (anche solo vagamente) i loro nomi...»

Un grosso problema di questa avventura è che purtroppo si può incorrere in situazioni di "vicolo cieco" (argomento di numerose discussioni tra i giocatori di AT) per cui vi consiglio tenere i salvataggi precedenti. Mi spiego meglio: prima di entrare nella piramide, è vivamente consigliato ispezionare attentamente tutti i luoghi esistenti, e parlare con tutte le persone che incontrerete, per essere certi di avere raccolto tutti gli oggetti necessari e non incappare quindi in una situazione "senza ritorno". Per concludere, direi che si tratta di un'avventura di un discreto livello di difficoltà, abbastanza breve, ed anche con una lieve "interattività visiva" (capirete meglio cosa significa giocandoci).

La scheda

Autore - Roberto Marcarini
Genere - //
Rilasciato - 2003
Pro - Ottima per un piacevole pomeriggio di relax.
Contro - Enigma iniziale cervellotico.

SCARICA DA IF ITALIA

Notte in corsia

Di Ottavia Pesenti

Notte in corsia!! Già dal nome desumo che si intuisca ampiamente l'ambientazione di questa avventura testuale, che tra le altre cose è molto autobiografica in quanto il programmatore è realmente un medico.

Ed è per questo motivo che possiamo individuare forse la più grande pecca di questa avventura: è troppo tecnica, perché alcuni passaggi ed alcuni termini dell'avventura richiedono un po' di conoscenze dell'ambiente medico.

All'inizio dell'avventura non sarà ben chiaro lo scopo del gioco; anzi, ad essere sinceri, si brancolerà un po' nel buio, ma ad un certo punto diventerà tutto immediatamente più chiaro. Direi che in generale l'avventura è piuttosto scorrevole (tranne quando ci si scontra con le terminologie mediche), anche se non presenta picchi di massima fantasia e genialità, così come non presenta picchi di banalità (se non sbaglio si tratta della sua prima avventura).

Per quanto riguarda gli enigmi, ce ne sono un paio che sono proprio "bizzarri", nel senso che risultano avere una logica legata a dei ricordi (probabilmente d'infanzia) del programmatore, e quindi non facilmente intuibili; gli altri, invece, sono di una difficoltà normale, anche perché l'aiuto dell'infermiera è



Il nostro ambiente di lavoro

veramente prezioso!

Concludendo, si tratta di un'avventura che merita senz'altro di essere giocata (e secondo me dovrebbero essercene di più di avventure autobiografiche che trattino di professioni "particolari") ma senza farsi troppe aspettative, al fine di poterla realmente gustare per quello che è. Una chicca (almeno secondo me) è il finale, che mi ha fatto veramente morire dal ridere!!!

La scheda

Autore - DoctorHarp
Genere - //
Rilasciato - 2003
Pro - Avventura biografica che ci porta in un ambiente solitamente poco trattato nelle avventure testuali (se non sbaglio è la prima avventura ambientata in un ospedale che narri le vicissitudini di un medico).
Contro - Proprio per il fatto di essere autobiografica, il programmatore non è riuscito a scindersi dalla sua "figura" di medico, quindi non è riuscito ad inserire tutta quella serie di sinonimi che facilitassero lo svolgimento dell'avventura.

Orion

Di Lord2023

Occorre senz'altro incoraggiare l'autore, che ha il merito di aver ideato e realizzato, come opera prima, un'avventura testuale abbastanza interessante, nel complesso gradevole e per certi versi suggestiva, scritta con una prosa di un certo impegno, sebbene - a mio modesto giudizio alquanto approssimativa dal punto di vista dell'implementazione tecnica e per quanto concerne l'impostazione generale. A proposito dell'arte di scrivere avventure testuali, valgono per essa - purtroppo - buona parte delle argomentazioni di segno negativo espresse recentemente da Francesco Cordella nella recensione dell'avventura "Lazy Jones". Per lo meno, questa è la mia opinione. Nelle vesti di giocatore appassionato, non sono riuscito a godermi l'esperienza: ho abbandonato presto l'avventura, ricorrendo in seguito alla soluzione pubblicata da Roberto. Un peccato, naturalmente: ma questo è il prezzo che gli autori pagano per la mancanza degli ingredienti fondamentali che fanno di un'avventura testuale una buona avventura testuale e non solo per quelli come me: sono i nuovi utenti i meno disposti a tollerare le realizzazioni approssimative. Premetto che la recensione del lavoro di Roberto che segue vuole essere incoraggiante (perché si sforza di indicare delle alternative), ma al tempo stesso franca.

Pro

L'idea: il gioco non manca di originalità o, per meglio dire, è intriso di un'atmosfera particolare, pur ripercorrendo il cliché abusato dell'avventuriero che si risveglia sperduto e senza memoria in un luogo evocativo ed ostile.

La prosa: buona, con le descrizioni che sono generalmente lunghe ed elaborate. Credo che l'autore abbia sufficiente talento - superate le (ahimè, notevoli) difficoltà tecniche e di impostazione - per realizzare avventure testuali di più ampio respiro. Le immagini: pur se presenti in numero limitato, riescono a conferire all'esperienza del giocatore un sapore particolare: la scelta caratterizzante del bianco e nero mi è piaciuta, sebbene alcune fotografie siano di bassa qualità dal punto di vista tecnico (non perfettamente a fuoco, imprecise nei dettagli).

«...un'avventura testuale abbastanza interessante, nel complesso gradevole e per certi versi suggestiva...»

Contro

Sono le scelte strutturali a cui soggiace il gioco a non incontrare quelli che, per forza di cose, sono diventati i miei standard di giudizio, maturati nell'esperienza di risoluzione delle avventure prodotte dalla comunità internazionale dell'interactive fiction: si tratta di un'avventura basata sulla soluzione di enigmi a senso unico che, considerati nel complesso, difettano di concatenazione logica, sono alquanto ostici da indovinare per mancanza di

indizi e soprattutto non possono essere risolti in modi alternativi.
Per di più, per superare la maggior parte degli ostacoli è necessario adoperare l'esatto verbo e sostantivo pensati dall'autore (la classica, terribile, "caccia alla parola"). Un esempio tra i tanti: durante il gioco non è possibile impiegare il tradizionale "esamina me", presente in molte avventure (tantomeno il più corretto ed intuitivo "esamino me stesso"): è necessario invece ricorrere al più arzigogolato "esamina Orion", altrimenti uno degli enigmi non può essere risolto (visto che ci siamo, aggiungo che dal punto di vista logico è un po' come se il giocatore dicesse al personaggio dell'avventura di esaminare... l'NPC (!) Orion... non se stesso).
L'universo del gioco è "magico", e ciò complica ulteriormente le cose: la logica degli enigmi è di per se stessa intrisa di "magia", e di conseguenza il giocatore viene messo a dura prova dall'aggravante di dover indovinare le regole "meta-fisiche" dell'universo ideato dall'autore. Così, per esempio, in presenza di alcuni oggetti (il prisma, la sfera ecc.) il giocatore è costretto a scoprire a forza di tentativi (giacché non conosce le regole) che nel mondo di Orion è necessario "toccare" un oggetto per fare accadere qualcosa (nella realtà che conosciamo, questa azione non produrrebbe alcun risultato). Purtroppo, molti degli enigmi di Orion sono basati su questo assunto: di conseguenza, non solo ricerca della parola "giusta", ma anche della combinazione magica stabilita in modo arbitrario dall'autore: enigmi che sono come erba velenosa per la longevità di un'avventura, ed



Ci risvegliamo in un deserto...

andrebbero dosati con cura.
In ultima analisi, gli enigmi del gioco risultano piuttosto difficili nella misura in cui si rivelano per lo più improbabili e astrusi, per una ragione o per l'altra.
La caccia al verbo/sostantivo corretti, unitamente alla difficoltà di orientarsi in un universo dalle regole "magiche", non fanno che peggiorare le cose; e la situazione sprofonda ulteriormente quando, sommando le aggravanti considerate in precedenza, a questo si aggiunge il peso degli enigmi con soluzione impensabile e a senso unico. Ad esempio: durante il gioco, non è possibile "dare" i propri vestiti al coccodrillo, ma è perentorio "lasciare" questi ultimi per terra, e quest'ultimo - misteriosamente - se ne impossesserà (se non si agisce in questo modo, si resta bloccati).
A causa della sostanziale strutturazione dell'avventura "per enigmi", viene meno anche il "world model" di quella che, almeno in superficie, dovrebbe costituire una simulazione della realtà in scala ridotta: è la coerenza interna del mondo che si voluto creare che contribuisce a dare spessore a un'avventura testuale che simula azioni reali. Nel caso specifico, il giocatore può toccare degli oggetti, ma pressoché nient'altro (proprio perché non è considerata un'azione funzionale agli enigmi). Ad esempio,

non può "toccare" la sabbia sulla quale cammina ("non capisco quello che intendi"); quest'ultima inoltre, in quanto considerata ininfluente nel quadro degli enigmi impostati dall'autore, non può neppure essere "presa" ("non puoi farlo"); idem per il cubo, la sfera, il prisma e la piramide, che tuttavia l'autore stesso chiama "oggetti" nella descrizione che segue la loro comparsa: "prendi il cubo", l'azione che il 99% degli avventurieri tenterà di compiere, restituisce un desolante "non puoi farlo" - occorrerebbe al contrario una risposta logica che spiegasse perché è impossibile raccogliere un po' di sabbia o prendere con sé il cubo; altrimenti il realismo va a farsi friggere.
Riporto un esempio emblematico di "caccia alla parola", per mostrare ancora a quali estremi conduce il progettare un'avventura intorno ai soli enigmi, senza pensare prima all'implementazione di un mondo credibile.
Mentre ci troviamo all'interno di quella che viene definita, nella descrizione, "caverna" e "grotta" (che solo poco prima è chiamata "stanza"), succede questo:

* esamina la caverna = "non capisco quello che intendi"
* esamina la grotta = "non capisco quello che intendi"
* esamina la stanza = (il giocatore ottiene una risposta coerente)

Come ribadito da più parti, per creare un mondo coerente è necessario darsi delle regole e poi rispettarle: impostare un'avventura intorno agli enigmi, tralasciando il resto, è il primo passo verso la frustrazione del giocatore, che si ritroverà immerso in una caccia insensata alla "parola d'ordine" illogica per superare un determinato ostacolo; e questo non è divertente: ogni libertà di movimento è perduta, e insieme il gusto stesso dell'esplorazione della "realtà virtuale".
La trama dell'avventura poggia interamente, a sua volta, sugli enigmi del gioco, proprio come se l'autore avesse sviluppato quest'ultima man mano che immaginava un nuovo rompicapo da risolvere; in altre parole, l'avventura soffre dell'assenza di un filo conduttore logico che leghi tra sé gli eventi, che vada al di là della mera risoluzione dell'enigma contingente e perentorio.
Una parola sugli "eventi" che intercalano le descrizioni dei luoghi: diventano ben presto ripetitivi e noiosi; leggere per l'ennesima volta di uno scorpione (sempre lo stesso?) che striscia e poi si immerge nella sabbia, o di una voce che ripete ogni volta la stessa minaccia, limita il realismo del gioco, facendo pensare a frasi che vengono stampate sullo schermo ad intervalli di tempo casuali.
Una nota sul parser: mancano i comandi impostati in prima persona ("esamino", "prendo", ecc.), che il giocatore si aspetterebbe di trovare in un'avventura dove l'identificazione tra quest'ultimo e il personaggio è forte; pertanto possiamo scrivere "esamina la sabbia", ma non il più corretto - dal punto di vista della prospettiva di gioco che viene suggerita - "esamino la sabbia" ("non capisco quello che intendi"). Stesso discorso vale per uno dei comandi più assenti nella storia delle avventure testuali, ma che

probabilmente un giocatore principiante desidererebbe: "vai a nord, est, sud..." ecc. A parte le convenzioni, perché mai infatti un giocatore alle prime armi dovrebbe ad un tratto scrivere la parola "nord", quando fino a quel momento ha impiegato verbo + sostantivo per dialogare con la macchina? (ad esempio: "prendi la scatola", "apri la porta"... "vai a nord"... no, sacrilegio!). Ripeto, parlo per quanti si avvicinano per la prima volta ad una avventura testuale, che di solito sfogliano rapidamente l'help di turno e si ritrovano disorientati al primo "non ti capisco".
Infine, ho notato qua e là alcune (vistose) imprecisioni, non belle a vedersi; ad esempio, se comando l'inventario, ottengo: "possiedi i tuoi vestiti (indossato)". Indossato cosa? Alcune delle (numerose) "imprecisioni" (in realtà, per come la vedo io, nell'ambito di una avventura testuale possono considerarsi dei veri e propri "bug", che vanno corretti assolutamente, e che il beta-tester è chiamato a segnalare), si ritrovano per esempio nella stanza del serpente. In quest'ultima descrizione si legge: "Le pareti sono piene di graffiti e incisioni". A questo punto, la maggior parte degli avventurieri, proverà naturalmente ad esaminare ogni cosa, ottenendo i risultati vari e sconfortanti:
* esamina le pareti = "non puoi farlo adesso" (e perché mai?)
* esamina i graffiti = "non capisco quello che intendi" (ma come è possibile?)
* esamina le incisioni = (il giocatore ottiene una risposta coerente)
In quest'ultimo caso, vi è una replica credibile per una sola ragione: come al solito, è funzionale alla soluzione di un enigma! Ecco cosa succede nel progettare un'avventura intorno agli enigmi, obliando tutto il resto, in primo luogo la coerenza del "world model".
Prima di concludere, una nota sulla distribuzione del gioco: seppure abituato come sono a digitare comandi sulle shell di Linux, devo dire che mi sono dovuto fermare un momento prima di intuire di dover digitare "winmac orion" per far partire il gioco sotto Windows, per di più caricando l'ormai morto "prompt del DOS": non riesco ad immaginare in quale inferno possa trovarsi un principiante assoluto, che a malapena riesce a scompattare il file ZIP del gioco (ho visto ora che alcuni frequentatori del newsgroup hanno suggerito soluzioni alternative: sono anch'io del parere che vadano seguite).

Conclusioni

Un nuovo autore con delle potenzialità, che si presenta con un'opera prima senz'altro lodevole sotto molteplici aspetti, ma che necessita ancora di un bel po' di lavoro - perché no? - per poter realizzare avventure testuali di livello medio, se paragonate allo scenario più ampio della comunità IF.
Le criticità che ho cercato di evidenziare, credo possano scoraggiare in modo serio l'utente meno esperto, o "infastidire" apertamente gli appassionati di lunga data (personalmente, ho abbandonato il gioco, con dispiacere): per ovviare a questi ed altri inconvenienti, come auspicato da tanti un (bel) po' di sano beta-testing potrebbe cominciare a rivelarsi assai utile.

La pietra della Luna

Di Massimo Pinna

Non è semplice recensire l'Avventura dell'Anno 2002 senza rischiare di cadere in fatali banalismi, dopotutto, poiché ha vinto il concorso, deve essere obbligatoriamente una bella avventura, no?
Beh, lasciatemi dire, con tutta franchezza, che, non solo "La Pietra della Luna", opera fantasy di un Paolo Lucchesi in gran forma, rappresenta la migliore realizzazione dell'anno, ma potrebbe benissimo candidarsi ad un eventuale premio "migliore avventura italiana di sempre", rischiando, anche in questo caso, di fare manbassa di premi.

«..."La Pietra della Luna", opera fantasy di un Paolo Lucchesi in gran forma, rappresenta la migliore realizzazione dell'anno...»

La trama (fattore a mio avviso essenziale per un'avventura che si rispetti) è molto ben costruita. Non ricordo un'altra avventura italiana con una tale perizia nella descrizione degli ambienti e delle situazioni affrontate dal protagonista, e forse solo la narrazione in Flamel era riuscita a catturarmi fino a tal punto.
Mi rendo conto che le descrizioni lunghe possono far storcere il naso a qualcuno, a chi preferisce magari trovarsi di fronte un gioco immediato e incentrato sulla risoluzione degli enigmi, ma personalmente trovo che un'avventura con descrizioni scarne sia piuttosto priva di spessore.
Ne "La Pietra della Luna" ci troviamo a vestire i panni di un giovane mago-investigatore, chiamato a far luce sui misteriosi avvenimenti che accadono attorno al villaggio di Har Plenais, alle pendici del vulcano spento chiamato Kalnam. La nostra indagine ci condurrà a rivelare segreti sepolti e orrori sconosciuti che cercheranno di invadere il mondo, e noi, con le arti magiche di cui disponiamo, saremo gli unici ad essere in grado di fermarli.
Sì, perché nel nostro bagaglio magico abbiamo a disposizione una serie di incantesimi (da usare con parsimonia, in quanto l'energia mistica di cui siamo dotati è limitata!) che spesso saranno in grado di trarci d'impiccio, se usati in maniera saggia.
L'interazione con i PNG è indispensabile per concludere l'avventura, e (caratteristica rara nel panorama dell'IF italiana) incredibilmente dettagliata. Tutti i personaggi riescono a fornire informazioni, riguardanti sia gli altri PNG che le strane vicende che accadono al villaggio. In quest'avventura dovremo realmente investigare per giungere a svelare il mistero. I personaggi sono ben caratterizzati dal punto di vista psicologico, e non è un caso che la protagonista femminile (Iarin) abbia conquistato il premio come miglior PNG 2002.
L'attenzione che Paolo ha rivolto alla trama non deve far pensare che l'avventura pecchi negli enigmi. Più o meno difficili che siano, questi sono sempre attinenti alla narrazione, e anche i più complicati possono essere

risolti con una buona dose di ingegno e di attenzione (senza dimenticare che laddove l'abilità non arriva può sempre supplire la magia!).

Il contesto storico ideato dal Lucchesi si arricchisce di particolari man mano che avanziamo nella risoluzione del gioco, e riesce a conferire alla storia un'atmosfera misteriosa e un'aspettativa spasmodica, che ci spingeranno a non arrenderci alla prima difficoltà. Questa è una di quelle avventure che non riusciremo a smettere di giocare finché non l'avremo portata a termine.

La scheda

Autore - Paolo Lucchesi
Genere - //
Rilasciato - 2003
Pro - Dialoghi e personaggi ben caratterizzati, atmosfera mistica ottimamente resa, cura approfondita del dettaglio.
Contro - Help del gioco superficiale e troppo ambiguo, può presentare difficoltà (con i comandi) per il neofita.

Reliquie

Di Andrea Rezzonico

Si discute molto, ultimamente, di come un'avventura testuale dovrebbe essere scritta e sono nate, a questo proposito, due "scuole di pensiero": c'è chi da un'avventura si aspetta una trama avvincente e chi, al contrario, preferisce lasciare più spazio agli enigmi, come ha fatto Paolo Lucchesi con "Reliquie".
In quest'avventura ci troviamo nel futuro, dove impersoniamo uno xeno-archeologo alla sua prima missione. Il nostro compito è di trovare, analizzare e quindi classificare quanti più reperti possibile, in modo tale da saperne di più sulla sconosciuta civiltà che in passato popolava il pianeta sul quale siamo arrivati.
Non dovremo sforzarci eccessivamente per portare a termine quest'avventura: gli enigmi sono di facile risoluzione (escluso uno un po' più ingegnoso la cui soluzione ci permetterà di attraversare indenni una terrazza pericolante).
Devo dire che, più degli enigmi, mi hanno divertito le "reliquie": oggetti misteriosi di cui il nostro xeno-archelogo può solo ipotizzare - sbagliando - l'utilizzo, ma che noi non esiteremo a riconoscere come oggetti comuni per la nostra epoca: automobili, televisori...
Per quanto riguarda la programmazione devo segnalare un piccolo errore: il visore notturno, se indossato, causerà nell'inventario l'apparizione di fastidiosi messaggi di errore (i warning).
Deve essere fatta un'ultima considerazione: Paolo Lucchesi questa volta ha preferito scrivere un'avventura basata sugli enigmi e non sulla trama. Ma per compiere questa scelta bisogna avere anche dei buoni enigmi a disposizione, che in quest'avventura (sempre escludendo l'enigma della terrazza) latitano.

Lazy Jones e il Tempio del Tempo

Di Francesco Cordella

Più volte, soprattutto nel Progetto F&F, ho affrontato l'argomento avventure italiane/angloamericane. Ci ritorno ora, dopo un lungo thread sull'argomento comparso su it.comp.giochi.avventure-testuali. E prendo spunto da Lazy Jones e il Tempio del Tempo, avventura rilasciata da Gabriele Lazzara all'inizio del 2003. Dico subito che siamo, con questo gioco, nel bel mezzo della vecchia scuola delle avventure nostrane: enigmi, enigmi, enigmi, chiavi-che-aprono-botole, altre chiavi-che-aprono-altre botole. Storia: zero. Personaggi: sottozero. Sviluppi narrativi: zero. Il gioco, mi pare, ha riscosso un certo successo: evidentemente è questo il tipo di giochi che piace. Evidentemente ai molti giocatori italiani di avventure testuali non importa un fico secco di leggere una storia, anche brutta, anche sconclusionata (il mezzo lo permette, perché non realizzarla?): per questo, d'altronde, ci sono i libri. E Lazy Jones non ha certo intenti narrativi: è un festival di enigmi, alcuni plausibili, altri buttati là.

«...siamo, con questo gioco, nel bel mezzo della vecchia scuola delle avventure nostrane: enigmi, enigmi, enigmi...»

Scatole cinesi

Si procede a scatole cinesi, nella discesa in un tempio a caccia di tesori e di un'uscita. All'inizio, sbrigativamente, l'autore ci introduce il personaggio: una specie di Indiana Jones con i brufoli che, solo con una telefonata (beato lui), riesce a trovare un finanziamento per visitare un misterioso tempio di cui ha avuto notizia su un giornale (ma il giornalista, mi chiedo io, perché non ha avuto la stessa idea del nostro intrepido avventuriero?). Da questo momento in poi, il nostro eroe diventa (come dice Roger Giner-Sorolla in un saggio che tutti quelli che gravitano intorno al mondo delle avventure dovrebbero leggere) un "blank hero", un "eroe anonimo", proprio come il protagonista di Zork: di lui, del suo passato, del suo carattere, del suo aspetto fisico, non si dice più nulla. E chi digita >X ME (che è sempre una delle mie prime mosse) si ritrova, come risposta, la frase standard della libreria di Inform: "Hai sempre lo stesso bell'aspetto". Il nostro Indy col grembiule si ritrova, così, in un tempio così zeppo d'oggetti d'ogni tipo che sembra un grande magazzino (di sicuro non un'antica costruzione).

Contro

Parto con i "contro" perché sono più dei "pro". Prima di tutto mi ha infastidito il fatto che non ho trovato, nelle varie stanze, le indicazioni delle

uscite, che dovrebbero essere evidenti al nostro eroe. Le descrizioni, d'altronde, sono scarne, a dir poco: tre righe al massimo. E poi perché mancano gli spazi dopo la punteggiatura? Alcuni enigmi non li avrei mai e poi mai risolti da solo e sono stato costretto a guardare la soluzione. Ma non credo sia solo colpa mia, facciamo qualche esempio. In una stanza c'è una... foca. Ebbene, solo leggendo la soluzione ho scoperto che questa foca aveva una pinna (sì, certo, tutte le foche hanno le pinne, ma il gioco *deve* dirlo, a meno che non si tratti di un simpatico "trucco" come il paracadute nella prima scena di Avventura nel castello). Ora, scoperto che c'è la pinna, vorrei prenderla, ma non ci riesco in nessun modo. Come fare? Per impossessarsene bisogna "prendere la statua", così ci rimane in mano la pinna. Beh, questo è scorretto: se provo a prendere solo la pinna dovrei riuscirci comunque perché, io che sto alla tastiera, una volta digitato il verbo "prendi", do per scontato che il mio eroe faccia di tutto per portarsela nell'inventario. E se non ci riesco, mi viene da pensare che serva un particolare oggetto per prenderla: così l'abbandono lì, per il momento, rischiando di non prenderla mai. Ma andiamo nella stanza del camino: "accendi fuoco" non funziona, "accendi paglia" sì. Perché? E poi, "inserisci naso in botola" non lo capisce, "apri botola con naso" sì. Ha ragione allora chi parla di indovina-il-verbo anche per le avventure di oggi, oggi che i mezzi permettono di chiudere per sempre la stagione di caccia alla parola giusta. Andando avanti, troviamo un libro: "leggi libro" lo capisce, "apri libro" no. Tutti (o quasi) gli enigmi,



Lazy Jones

comunque, sono i lock-and-key di cui parla Giner-Sorolla: una reazione a catena che permette a un fuoco di accendersi e a un pc di disintegrarsi per aprire due botole (ma perché si aprono 'ste benedette botole, davvero è tutto merito delle fiamme e dei transistor in frantumi?). La sensazione, insomma, è che la maggior parte degli enigmi sia un po' "forzata": chi penserebbe mai di distruggere un computer per aprire una botola? Nessuno, ma come nei giochi vecchia (o vecchissima) scuola, tu-giocatore intanto risolvi l'enigma che a me-autore è venuto in mente, poi io-autore ti faccio proseguire in qualche modo (pur senza nessi logici). A proposito del computer: per distruggerlo serve una password che si ricava da un disegno sul muro (una delle idee migliori, tra l'altro). Beh, ragazzi, sfido chiunque a riconoscere una "barca" (che poi sarebbe la

password) in quel disegno! L'enigma più assurdo, comunque, è quello che permette di ottenere il manuale dello scassinatore. Ci ritroviamo in una biblioteca, in cui possiamo chiedere "qualunque" libro ci venga in mente. Ebbene, per proseguire bisogna chiedere il manuale dello scassinatore. Ma accidenti non può venirmi in mente solo perché la biblioteca è posizionata a pochi passi da una porta chiusa! E nessun indizio porta nella giusta direzione. Sarebbe stato più corretto mettere una lista di libri tra cui scegliere (lo so, lo so, in questo modo l'enigma non è più un enigma, ma almeno c'è una logica). E, consiglio, sarebbe stato carino poter chiedere anche altri libri, che so, uno di archeologia. E' proprio questo un altro difetto dei giochi italiani di ieri e oggi: vengono accettate, praticamente, solo le azioni che portano alla soluzione. Niente false piste, nulla che esca dalla strada principale. Ma come dice Graham Nelson il giocatore passa il 90% del tempo a scrivere azioni sbagliate! E qualche soddisfazione, anche quando sbaglia, bisognerebbe dargliela.

Pro

La cosa migliore di questo gioco è senza ombra di dubbio l'enigma finale: una trovata genialoide che, paradossalmente, sconfessa l'idea alla base del gioco stesso. Mi spiego. L'Indiana Jones sbarbatello si ritrova in una stanza con un computer, piena di leve e di pulsanti. Ecco, ho pensato, ora mi tocca impazzire per cercare la giusta combinazione... ore e ore di fatica tra colori, leve che girano a destra, altre a sinistra... roba da Settimana Enigmistica. Macché: l'autore ha pensato bene che, per chiudere la partita, bastasse digitare >ROMPI COMPUTER CON CLAVA. Fantastico, mi sono detto: alla faccia di tutte le avventure vecchio stile e di tutti gli enigmi fini a se stessi di Lazy Jones, l'ultima mossa è di un'immediatezza straordinaria. Logica, divertente e originale: complimenti. Se l'avesse messa Plotkin in uno dei suoi giochi, avrebbero gridato al genio (ma Plotkin ha scritto Spider and Web, ricordiamolo). Altro "pro" è la caterva di battute, freddure, battutine disseminate nel gioco, alcune divertenti davvero (il pc che diventa ex pc, il filo da colorare, altro enigma genialoide).

Conclusioni

Mi sono accorto di aver tralasciato quasi del tutto l'aspetto tecnico. Lazy Jones, da questo punto di vista, è piuttosto approssimativo e manca quasi del tutto di beta-test. Io, devo dirlo, non mi sono divertito molto: mi sembrava, appunto, la Settimana enigmistica. A me piacciono le avventure testuali con un'idea narrativa, per me gli enigmi devono stare in secondo piano: preferisco tre enigmi in meno e una descrizione in più. Tommaso Caldarola ha detto "Basta con questa storia della narrativa". Ma perché da un'avventura testuale, ripeto testuale, non devo pretendere un briciolo di intreccio (ripeto un briciolo)? Mica è uno shoot 'em up!

Mr. Dick, il caso Fat è tuo

Di Roberto Grassi



In quest'avventura non incontreremo solo donne bellissime, ma avremo anche a che fare con dei pericolosi

Opera prima della coppia Mr.Dick e Dr. Traxy, il caso Fat è tuo è una gradevole AT in cui il protagonista, Mr.Dick, deve risolvere un caso di omicidio avvenuto nella sua "bisca - casa di piacere". Il ricco e potente Mr.Fat è stato ucciso mentre si intratteneva con una delle "professioniste del sesso" della casa.

La storia si dipana linearmente, con alcuni enigmi al limite della logicità e un brutto bug in agguato che potrebbe costringervi a ricaricare una situazione salvata, ma l'atmosfera surreale dell'intera avventura si presta ad un trattamento di moderata "irrazionalità". La risoluzione del caso, al termine delle opportune "indagini", è delirante, ma costituisce la degna conclusione di questa AT, nel bene o nel male.

Le avventure di Mr.Dick e Dr.Traxy hanno il pregio di essere giocabili, divertenti e lineari. Possiedono un umorismo ed una comicità di fondo ironica e cinica che possono risultare divertenti per alcuni giocatori. Ed inoltre contengono gli NPC certamente più caratteristici e ridicoli degli ultimi tempi. Di contro, sono assolutamente frustranti per le fantomatiche "cacce al verbo" e per il fatto che le stesse azioni possono essere effettuate in alcuni momenti ed in altri no senza che ci sia alcuna spiegazione logica per questo. Alcune limitazioni derivano dall'utilizzo del MAC, ma certamente non si possono addebitare al solo tool di sviluppo alcune evidenti leggerezze e mancanze in fase di design. Spiccano, inoltre, molti errori di battitura e di grammatica.

La scheda

Autore - Mr.Dick e Dr.Traxy
Genere - //
Rilasciato - 2003
Pro - Linearità, originalità, umorismo, intuitività del game-play, NPC caratteristici.
Contro - Assurdità della storia, caccia al verbo, mancanza di sinonimi, errori grammaticali e di battitura.

Warmage

Di Paolo Lucchesi

Ho finito da pochi giorni di giocare a WarMage, e giocando mi sono reso conto di trovarmi di fronte ad una delle pietre miliari della scena dell'Interactive Fiction italiana. E questo non tanto per gli (innegabili) meriti dell'avventura in se, quanto piuttosto sulla solidità dei due pilastri su cui l'avventura stessa si appoggia. Ma procediamo con ordine. WarMage ti mette nei panni di un giovane studente di magia e combattimento dell'università imperiale di Tharis che assiste al rapimento del suo insegnante e maestro; la ricerca del vostro mentore vi porterà prima alla città portuale di Tolan, e poi nel covo stesso dei rapitori, e nel corso della storia dovrete affrontare misteri e nemici confidando solo sui vostri ridotti poteri, sulla vostra scarsa abilità nel combattimento e sul vostro ingegno. Infatti il gioco, pur rimanendo fedele al concetto di Avventura Testuale, incorpora diversi elementi tipici dei giochi di ruolo (specialmente di quelli più "vecchio stile"), come i punti-vita, le statistiche di combattimento, l'esperienza (ed il conseguente aumentare di livello). Come avrete capito il tutto si svolge in una classica ambientazione fantasy. Con il dipanarsi della storia però, ci si rende presto conto di quanto sia ben dettagliato e ben costruito l'universo in cui l'avventura si svolge, si capisce che dietro a quello che vediamo c'è un "mondo" coerente e ben costruito, con la sua conformazione, le sue città, la sua storia, le sue religioni, le sue leggende, i suoi eroi. E ci si rende anche conto che quello che vediamo e incontriamo in WarMage è soltanto la punta dell'iceberg, e che l'universo narrativo è molto più vasto di ciò che ci viene mostrato. In breve tutto il lavoro che Giancarlo Niccolai ha svolto per creare il suo mondo di Pitermos ha dato i suoi frutti (e questo è il primo pilastro di cui parlavo). E ovviamente aspettiamo con curiosità altre storie ambientate in questo universo.

La trama non è originalissima, ma nemmeno banale, ben raccontata e non priva di colpi di scena. Gli ambienti sono ben descritti, e risulta facile "visualizzare" ciò che si legge. I personaggi non giocanti che si possono incontrare durante il gioco sono ben caratterizzati, specialmente il maestro Moltan, e non sono soltanto figure di cartapesta, mostri erranti (tranne un paio) o distributori di informazioni. E il tutto è ben scritto con una prosa elaborata al punto giusto, quanto basta per essere piacevole a leggersi senza essere troppo pesante.

Warmage è, per di più, un'avventura che non trascura assolutamente l'aspetto più "giocoso" degli enigmi: ce ne sono diversi, di varia difficoltà (alcuni sono veramente impegnativi), e tutti ben contestualizzati nella storia. E riescono generalmente ad offrire al giocatore una sfida non banale senza rompere la mimesi (forse fa eccezione

quello che è a mio parere l'enigma più difficile del gioco, la cui presenza non mi è parsa molto giustificata). Da un punto di vista prettamente tecnico l'avventura è impeccabile, programmata in modo ottimo e quasi completamente esente da bug (ho trovato solo un'uscita sbagliata). Infatti Giancarlo Niccolai, da esperto programmatore qual è, ha creato, assieme a WarMage (o forse precedentemente) le sue "Magic & Fight System", un insieme di librerie per Inform, potenti e complete, che si occupano di gestire combattimenti, incantesimi e altro ancora. Queste librerie, che Gianfranco ha messo a disposizione di chi le vuole usare, rappresentano il secondo pilastro su cui è appoggiata WarMage.
Certo, volendo si può trovare qualche difetto anche in un gioco come WarMage, specialmente se entra in campo il gusto soggettivo. Ad esempio ho trovato spesso certe parti del gioco un po' macchinose, a causa di diversi oggetti che si chiamavano in modo simile, e il limite dell'inventario (per cui il giocatore non può portare tutto con se) si rivela sempre, per quando realistico, un ostacolo all'esperienza ludica del giocatore. Le conversazioni con i PNG sono molto curate, ma ho sentito la mancanza delle frasi pronunciate dal protagonista. E infine ho trovato un paio di enigmi leggermente troppo macchinosi. Ma sono tutti particolari che non inficiano quella che rimane un'ottima avventura.

La scheda

Autore - Giancarlo Niccolai
Genere - Fantasy
Rilasciato - 2003
Pro - Ambientazione, sistema di gioco, enigmi, programmazione, cura del dettaglio.
Contro - Un enigma fuori contesto, non semplicissima da giocare.

Villa Morgana

Di Roberto Grassi

Si tratta di una avventura esplicitamente scritta per i neofiti del genere e quindi la raccomando caldamente a chiunque voglia di imparare a giocare.
Poco da dire sulla trama, che ci vede impegnati nella classica esplorazione di una casa abbandonata e maledetta alla ricerca della fonte del male che la pervade.
Un ottimo lavoro da parte di Lucchesi, con particolare attenzione al modulo del tutorial, che consiglio di seguire, per non perdere il filo, e lo scopo, del gioco. Qualche piccolo errore di battitura non inficia questo bel lavoro.

La scheda

Autore - Paolo Lucchesi
Genere - Horror
Rilasciato - 2003
Pro - Ottimo tutorial per i neo giocatori. Consigliata.
Contro - Qualche errore di battitura.

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