



Numero 8 – Febbraio 2006

Indice

Editoriale.....	3
Recensioni IF Comp 2005.....	4
Ruins.....	19
Storie VS Giochi.....	20
Iper testi dinamici e pseudodinamici (con IDRA).....	31
Paul Panks.....	38
Fear.....	40
INFORM: I mezzi di trasporto.....	43

Editoriale

di Roberto Grassi

Benvenuti al numero 8 di Terra d'IF.

Veniamo subito ai contenuti di questo numero, che si apre con le recensioni dei giochi della IFComp2005. L'Italia ha partecipato con due giochi. Di particolare menzione il secondo posto di Beyond, che rappresenta il risultato più alto mai raggiunto da un gioco italiano in ambito internazionale. Ci auguriamo che possa servire per stimolare la qualità e gli autori italiani a produrre giochi di alto livello.

Seguono poi due articoli molto interessanti. Il primo è la traduzione di un articolo di Greg Costykian che si sofferma sugli aspetti teorici del legame tra i "giochi e le storie da raccontare". Nel secondo Giovanni Riccardi ci introduce al concetto di dinamicità di un ipertesto creato con IDRA.

L'intervista di questo numero è dedicata a Paul Allen Panks, discusso autore di giochi old-style. Anche in questo caso, alcuni spunti dell'intervista possono risultare interessanti.

La rubrica "Design Review" ritorna ad analizzare "Fear" ed il numero si chiude con la recensioni di "Ruins" e l'articolo di programmazione di Inform dedicato ai mezzi di trasporto.

Recensioni IF Comp 2005

di Dan Shiovitz

traduzione di Paolo Vece e Paolo Maroncelli

Giochi altamente consigliati

Chancellor (Kevin Venzke) *TADS 2*:

Chancellor non è perfetto, ma è la prima avventura in competizione che ho giocato quest'anno e che ho trovato veramente soddisfacente. Non inizia in modo particolarmente promettente - c'è un'ambientazione fantasy generica e un enigma da risolvere in modo non intuitivo (per via del fatto che è qualcosa che solitamente non si fa in un'IF, e dal momento che dall'introduzione pare di cogliere un forte suggerimento a non farlo). Ma il grigiore sparisce in fretta e l'ambientazione cambia. E poi alla fine cambia ancora, fino a terminare in un delizioso miscuglio tra le due che risulta molto più interessante di ognuna di esse considerate singolarmente. Per un certo verso ricorda Bliss o Triune, ma con una premessa totalmente differente. Ho avuto un problema nella sezione centrale, non sapendo quello che si supponeva dovessi fare, e ho passato diverso tempo a vagare senza meta. Visto che lo scopo principale di questa sezione sembra essere esplorare e vedere cose misteriose, la cosa non mi ha infastidito ma mi sarei sentito più a mio agio con qualche indicazione supplementare. C'è anche un'altra cosa: approssimandosi alla fine, il gioco pare sull'orlo della disgregazione. Non è veramente così, ma sembra di sentire gli ingranaggi che vibrano per mantenere la coerenza della storia. In complesso Chancellor è un gioco suggestivo e di successo, che raccomando senza esitazioni.

Distress (Mike Snyder) *Hugo*:

La prima volta che ho provato il gioco l'ho subito accantonato per l'irritazione. Non riesco a capire cosa dovessi fare benché la situazione fosse piena d'urgenza, con mostri vari che facevano capolino e mi uccidevano. Bah. Ma quando l'ho messo via ho annotato mentalmente che forse non gli avevo dato la giusta chance, quindi una settimana dopo l'ho ripreso in mano e sono veramente lieto di averlo fatto. Ok, certo, ci vuole un sacco di tempo per entrare nel vivo - forse più di quanto l'autore abbia pensato, dal momento che lui sa quali messaggi sono importanti e quali sono solo colore, ma il giocatore no. Ad ogni modo, una volta afferrato il senso della storia è molto più semplice scegliere le mosse giuste e i messaggi ai quali prestare attenzione. Sebbene sia sempre convinto che uccidere il personaggio all'inizio del gioco sia una scelta troppo facile e discutibile, Snyder ha curato con grande attenzione la fase di beta-test. Il gioco richiede una certa quantità di comandi per così dire... esotici, ma il parser li interpreta senza problemi e sono sempre riuscito a farmi capire. Le altre parti del gioco sono piuttosto solide: gli enigmi non sono troppo difficili e, una volta compresa la logica dell'ambientazione, danno soddisfazione; la storia è interessante e il gioco ha la giusta lunghezza per raccontarla; la fine è leggermente inaspettata, sebbene segua la linea logica del resto del gioco. La competizione di quest'anno si è rivelata scarsa di giochi basati su enigmi - se siete nell'umore giusto per provarne uno, Distress merita

di ricevere un po' della vostra attenzione.

A New Life (Alexandre Owen Muniz) *Z-Machine*:

Wow. Ok, penso che questo sia l'unico gioco in competizione dove si ha la sensazione che l'autore abbia ideato un interessante nuovo mondo, e che l'abbia implementato in modo tale da avere una reale interazione con esso nel corso del gioco. A New Life ha un'attenta miscela di nuovo e di originale che vi trascina con elementi familiari, e quanto vi rendete conto che non sono poi così familiari, siete presi. Per la prima ora e mezza ho trovato divertente anche il solo vagare e ficcanasare in giro. È una mappa piccola ma molto densa e c'è un sacco da pensare e da osservare. Il mio primo malumore si è presentato dopo lo scoccare del novantesimo minuto, quando ho iniziato a interessarmi della trama. E, beh, non sono riuscito a trovarne una. Cioè, ci sono un sacco di riferimenti a cose che forse potrei approfondire, ma non sembrano avere una direzione organica. Né aiuti, né soluzione sono stati totalmente utili: alcune delle cose che la soluzione suggeriva di fare erano già state fatte, e non ho trovato il modo di rifarle o di proseguire avendole fatte in ordine diverso. Voglio credere che A New Life abbia soluzioni alternative che non ho trovato. In qualunque altro gioco questo sarebbe un difetto serio, ma in questo caso si può considerare causa di lieve malinconia. Così com'è, A New Life è avvincente: pensate a quanto sarebbe potuto migliorare se tutti i contenuti fossero stati organizzati in modo da condurre in una direzione.

Vespers (Jason Devlin) *Z-Machine*:

Che questo gioco piaccia oppure no, bisogna ammirare la volontà di Devlin nel voler andare fino in fondo. L'autore non utilizza suggestioni o allusioni - è un gioco che parla di corruzione e marciume, di decadimento fisico e mentale, e se ciò richiede la presenza di un lurido vaso da notte nel cuore di una chiesa, allora ci sarà. Questa linea procede trionfalmente fino alla fine: appena si crede che sia tutto finito, non è del tutto finito se visto da una prospettiva distante, e qualunque conclusione si raggiunga non farà altro che gettare nuova luce sulle azioni precedenti. Ciò detto, Vespers non è senza difetti. Il gameplay, in particolare, avrebbe bisogno di qualche ritocco. La fase iniziale è priva di guida e si vaga per qualche tempo prima che la storia si faccia seria. Più tardi le cose migliorano, ma spesso continua a non essere molto chiaro quello che bisogna fare. Di solito si può cogliere qualche indicazione parlando a Cecilia, ma bisogna dire che questa possibilità sembra più una toppa piuttosto che una vera soluzione, quasi una consultazione diretta degli hint. Non ho titolo per lamentarmi dal momento che sono stato uno dei beta-tester, ma mi duole ammettere che il gioco avrebbe dovuto passare una o due fasi di beta-testing supplementari. Comunque sì, tutto sommato Vespers è eccellente, magnetico e stilisticamente coraggioso. (Avviso: sono stato beta-tester di questo gioco)

Giochi consigliati

Beyond (Mondi Confinanti) *Glulx*:

È chiaro che gli autori di Beyond non sono di madrelingua inglese, tuttavia la prosa non è mai tanto inelegante da creare confusione su quello che sta

accadendo. Ciò è un bene, dal momento che la trama è già ragionevolmente complessa anche senza barriere di linguaggio. Beyond è un mistero a due risvolti: uno principalmente dalla prospettiva del detective e di altri personaggi, e l'altro dalla prospettiva del figlio mai nato della vittima e del suo compagno magico. Sì, esatto. Ma non è assurdo come può sembrare - quest'ultimo filone ha un'atmosfera magico-realistica che gli impedisce di diventare eccessivamente sciocco, e anche il primo filone si presenta interessante quando si entra nel vivo, con diversi colpi di scena e altri elementi thriller. Ritengo che la trama sia drammatica e sopra la media, agli stessi livelli di *The Last Hour*, ma in qualche modo Beyond funziona molto meglio. Penso che questo sia in parte dovuto al fatto che la storia si dipana in un periodo di tempo più lungo, quindi si riesce ad avere più tempo per entrare nello spirito giusto, e in parte al fatto che il gameplay è migliore - si ha l'impressione che gli enigmi siano più facili da comprendere, ed è più chiaro ciò che il personaggio deve fare. Bisogna sopportare qualche lentezza, ma Beyond è molto divertente. (Avviso: sono stato beta-tester di questo gioco)

The Colour Pink (Robert Street) *Z-Machine*:

Nonostante una premessa interessante (si viene inviati su un lontano pianeta per investigare su una colonia i cui abitanti sono diventati rosa e poi sono spariti), *The Colour Pink* finisce per essere grigio e generico. Parte del problema risiede nel fatto che la colonia è piuttosto spoglia - una manciata di edifici bruciati con pochi oggetti. L'altra parte sta nel fatto che la quasi totalità del gioco non si svolge nella colonia, ma in una sequenza fantasy nella quale si viene trascinati quasi subito. E, beh, non è un'ambientazione particolarmente interessante ma uno di quei generici affreschi fantasy. Ci sono manipoli di creature che se ne vanno in giro con futili problemi che ci viene chiesto di affrontare, e qualche aggeggio magico che bisogna raccogliere e scambiare con altri aggeggi magici; poi c'è un drago, una principessa e tutto il resto. E' molto raro sentirlo dire da me, ma credo che questo gioco avrebbe avuto bisogno di enigmi più difficili, o almeno più complessi. Gli enigmi esistenti non sono abbastanza difficili per considerare *The Colour Pink* un "gioco basato su enigmi", ma non c'è neanche abbastanza intreccio per considerarlo un "gioco basato sulla storia". Tutta la sequenza fantasy pare vaga e inconcludente, visto che sapevo che si trattava di un'allucinazione. Penso che sarebbe stato meglio abbandonare il prologo di fantascienza, dimenticandolo completamente o mostrandolo sotto forma di flashback all'interno della sequenza fantasy.

Escape to New York (Richard Otter) *ADRIFT*:

Hmm, non male. La premessa ci vede su una nave nel tentativo di recuperare un pacchetto mentre gironzoliamo rubando qualunque cosa sui cui riusciamo a mettere le mani (ma siamo ladri, quindi va bene così). E' un episodio storico - dalle note dell'autore immagino sia una nave realmente esistita - e il livello di dettaglio è molto elevato, ad indicare che l'autore ha effettuato una ricerca approfondita:

La stanza è decorata con uno stile che pare in qualche modo vistoso (anche se non hai idea di quale sia) e ha un lussuoso rivestimento di quercia intarsiata. Le coperture in linoleum sono state specificamente progettate per questa stanza e sono un elemento distintivo dell'intera nave (l'hai letto da qualche parte).

L'autore si rende chiaramente conto dell'eccesso, ma si dovrebbe essere trattenuto un po' di più. Il difficile con questo tipo di cose sta nel fatto che l'autore deve conoscere ciò che sta scrivendo, ma deve mettere nel gioco solo una piccola parte delle proprie conoscenze e lasciare il resto all'immaginazione.

Lo stesso problema emerge quando il gioco ricorda ossessivamente che il protagonista è un ladro e che stima sempre il valore di ogni cosa. Voglio dire, ok, è vero, ma la maggior parte delle volte dovrebbe essere subliminale e non esplicito. La questione è particolarmente incomprensibile dal momento che l'idea alla base del gioco è che riuscire a fuggire col pacchetto ci sistemerà per tutta la vita - se è così, perché perdere tempo su altre cose di scarso valore? Immagino che non ci sia poi così tanta roba in giro, ecco il motivo per cui gran parte dello schema di gioco sta nel guardare sotto o dietro qualunque cosa per intascarsi quanti più oggetti preziosi possibile. E' un minigioco divertente, ma avrei voluto che il bottino fosse stato nascosto in modo più intelligente o difficile da trovare piuttosto che ricorrere all'uso ripetuto di >LOOK UNDER. Essendo un gioco ADRIFT, mi sento in dovere di menzionare come questo influenzi il gameplay. Non troppo, per fortuna. C'è qualche caso in cui il gioco utilizza verbi con impostazioni non standard (in particolare, >HIT dà un errore sviante in una situazione in cui >SMASH funziona benissimo), e tutta la gestione di porte e contenitori tende ad essere più futile di quella che si avrebbe con TADS o Inform, ma comunque non è male. A conti fatti il gioco è abbastanza buono. Niente di speciale in termini di narrativa, ma una caccia al tesoro abbastanza divertente.

History Repeating (Mark Choba and Renee Choba) *Z-Machine*:

Un gioco di esplorazione-scolastica-generica piacevolmente sorprendente. Dico piacevolmente sorprendente perché non è molto difficile, ed è tutto delineato in modo ruvido ma onesto. Ho consultato la soluzione in due punti (per capire la sintassi da utilizzare con il preside; stessa cosa per il laghetto), ma qualcuno più diligente di me non avrebbe avuto problemi a proseguire senza. Il finale mi ha in qualche modo sorpreso - sia perché gli autori hanno deciso di far rigiocare l'avventura dall'inizio (un attimo! non ve ne andate! è un game design stupido ma non ci vuole molto tempo a rigiocare) ma anche perché, beh, rigiocatelo e confrontate i finali. Credo che la maggior parte della mia insoddisfazione nasca dal fatto che non c'è molta interazione con gli altri personaggi. In particolare, dato il tema del gioco, e dato che è un esempio citato nell'help, mi sarei aspettato che >ASK CHARACTER ABOUT REGRETS avesse dato risultati maggiori, e che ci fossero stati più personaggi con cui affrontare questo argomento.

Internal Vigilance (Simon Christiansen) *Z-Machine*:

E' molto difficile realizzare un gioco di IF che si basa principalmente su argomenti morali o filosofici. Non che non ci sia una grande quantità di esempi: mi vengono in mente Jane, Square Circle, Common Ground, e ora questo Internal Vigilance. Ne esistono molti altri che toccano questo tipo di argomento, da Spider & Web a Pytho's Mask, questi ultimi scelti come confronto perché sono giochi chiaramente centrati su questioni sociali. Internal Vigilance, ad esempio, affronta la questione del "è giusto rinunciare alla libertà in favore della sicurezza?". Ce ne rendiamo conto dal momento che

la prima cosa che il gioco propone alla partenza è la visualizzazione di una citazione di Jefferson sulla libertà, e nel menu di help per le conversazioni l'esempio usa >ASK JONES ABOUT HIS VIEWS CONCERNING THE RIGHTS OF THE INDIVIDUAL. (chiedi a Jones il suo punto di vista sui diritti dell'individuo). I giochi di questo tipo devono raggiungere due scopi: fare in modo che il giocatore si interessi all'argomento e farlo riflettere su di esso. Il primo obiettivo è realizzato fornendo personaggi e situazioni con cui il giocatore debba relazionarsi - non affrontando direttamente la questione "libertà è meglio di sicurezza" ma piuttosto "in questa particolare situazione, per questi particolari personaggi che si trovano di fronte a queste scelte particolari, la libertà è meglio della sicurezza?". Nonostante Internal Vigilance si renda le cose difficili con uno dei soliti governi mondiali totalitaristi, l'avventura riesce a ricreare molto bene personaggi specifici con motivazioni intriganti e non palesemente chiare. Avrei voluto che i sogni fossero stati sviluppati in modo migliore - paiono essere il punto di partenza per qualche personaggio profondo e interessante ma non si spingono mai troppo in là. Ciò in cui il gioco fa difetto è la realizzazione del secondo obiettivo. Per raggiungerlo al meglio è necessario effettuare un'analisi seria dell'argomento. Il problema di base sta nel fatto che per ognuno di questi giochi socialmente impegnati c'è una risposta semplicistica: la violenza familiare è un male, le famiglie dovrebbero amarsi, la libertà è un bene. Se tutto si riduce a questo, allora il giocatore farà la scelta giusta istintivamente e finirà per non aver imparato nulla. Quindi, se si vuole scrivere un buon gioco impegnato, bisogna fare in modo che le scelte siano reali. Common Ground, ad esempio, lo fa piuttosto bene - la figlia deve compiere una scelta reale e non c'è una risposta semplice. Internal Vigilance non raggiunge quel livello. Ci sono finali multipli, d'accordo, ma è frustrante che qualunque discussione sulle ramificazioni della scelta arrivi solo alla fine del testo* - a quel punto, è troppo tardi per pensarci! Ho trovato Internal Vigilance complessivamente deludente. Non perché sia un brutto gioco, ma perché promette più di quanto riesca a mantenere. Ah, e la grammatica avrebbe avuto bisogno di una ripassata, ma questo non mi è sembrato un problema particolarmente serio.

*Ulteriori discussioni mi fanno pensare di essermi perso qualche percorso, ma non riesco a dire quanto questo possa influire sulla valutazione finale.

Jesus of Nazareth (dunric [Paul Allen Panks]) *DOS Exe*:

Un gioco in cui il protagonista è Gesù, scritto con quella che pare una versione modificata del motore di Westfront PC. Questa frase dovrebbe essere sufficiente a farvi decidere se volete giocarlo oppure no. Io non lo perderei per niente al mondo, sebbene mi dispiaccia che se Gesù muore dopo aver finito i punti ferita, sia necessario ricaricare il gioco anziché resuscitare per conto proprio. Forse non ho aspettato abbastanza.

Mix Tape (Brett Witty) *TADS 3*:

Come A Moment of Hope, credo che Mix Tape ottenga punti toccando qualche mia corda personale e facendomi rabbrivire, ma non sono sicuro che l'intento fosse questo. A dire il vero non sono affatto sicuro di quale sia l'intento del gioco. A me suona come la storia di un degenerato e ossessionato manipolatore emotivo, e dell'insicura ragazza tanto stupida da amarlo, ma non so se questo fosse ciò che l'autore intendeva. Dal finale non si capisce se i

due tornano assieme e se questo sia un bene o un male, quindi è difficile dire quale sia il pensiero dell'autore, il che è comunque in linea con il resto di un gioco che tende a grandi cose, fallendo, invece di ripiegare su una scala più piccola e più facile da gestire. La prosa è esagerata e punta ad un livello emotivo per il quale non c'è abbastanza sviluppo dei personaggi come giustificazione (in particolare, la reazione della ragazza alla lettera con la quale si rompe la relazione è folle oltre ogni ragionevolezza - impossibile dire se questo sia intenzionale oppure no). La conversazione a tavola avrebbe avuto bisogno di un po' più di beta-testing; ho tentato un sacco di cose ovvie che non sono state implementate. Non sono sicuro di quale sia la storia che Witty sta tentando di raccontare, ma non penso che la struttura del gioco sia adeguata per farlo. Non so. Il concetto di Mix Tape mi è piaciuto e si riconoscono dei piccoli bei momenti, ma tutto sommato avrebbe bisogno di una seria ristrutturazione. Ah già, e i nomi della coppia sono quelli dei fratelli de "Il Gioco di Ender". Non è inquietante?

Mortality (David Whyld) *ADRIFT*:

Penso che Mortality sia una versione più rifinita e focalizzata di Second Chance. Al posto di una storia debole e senza coesione, questo gioco ha una storia fortemente concentrata, con pochi personaggi che fanno realmente la differenza. Il fatto è che - hmm. Il fatto è che in realtà quest'avventura è meno interattiva di Photopia. Sebbene la storia sia molto buona, la maggior parte del gioco reale è "Ci sono uscite a ovest e a est. >OVEST Non c'è niente di interessante in quella direzione. >EST Si sviluppa un po' di storia che vi porta in un'altra stanza con uscite a nord e a sud." In Photopia mi stava bene (e comunque, come molti hanno osservato, Photopia aveva un aspetto di insieme che non risultava fisso su un binario, come invece è accaduto con la maggior parte dei giochi che hanno seguito le sue orme) ma oggi mi piacerebbe avere più interattività a discapito della storia, a meno che la storia non sia incredibilmente grandiosa. Quindi sì, non è così male, ma penso che il mio gioco ideale di Whyld dovrebbe essere qualcosa con una storia come questa ma con la libertà di gioco di A Day In The Life Of A Super Hero.

Neon Nirvana (Tony Woods) *Z-Machine*:

Sono un grande fan del genere poliziesco più rude, e Neon Nirvana svolge abbastanza bene il suo compito nell'inserire gli elementi più significativi: esplosioni, sparatorie, droga, locali, boss mafiosi, energumani, e così via. Il problema sta nel fatto che Woods ha disegnato un buon numero di ottimi scenari, ma è piuttosto raro che il gioco fornisca più che un piccolo indizio su come iniziarli o concluderli. All'inizio capita di dover sabotare la macchina di qualcuno, il che richiede di intervenire su una parte del veicolo non descritta e di fare qualcosa per mascherare il sabotaggio, senza che quest'ultima azione fosse mai stata suggerita. Sono quelle cose che col senno di poi appaiono perfettamente ragionevoli, ma data l'ampia gamma di cose che è possibile fare per raggiungere i propri obiettivi, non c'è motivo per pensare di doverne fare una piuttosto che un'altra. Ciò mi è capitato per tutto il resto del gioco - spesso vagavo in giro giochicchiando con gli oggetti, sperando che tali giochetti potessero essere utili più avanti. Le scene più forti sono veramente belle, ma se non si vuole passare la maggior parte del tempo a lottare col gioco suggerisco di tenere la soluzione a portata di mano.

The Plague (Redux) (Cannibal [Laurence Moore]) *ADRIFT*:

Ok, seriamente, siamo nel 2005 e non ci sono scuse per i limiti d'inventario. O per i limiti di peso. D'altro canto ci sono tutte le scuse per includere gli zombie, perché gli zombie sono assolutamente grandiosi. Questo gioco non aggiunge nulla di nuovo alla formula zombie - siamo un bella figliola intrappolata in un edificio, c'è un gruppo di zombie, dobbiamo prenderli a calci nel sedere ed uscire - ma va bene così, perché gli zombie sono assolutamente grandiosi. C'è qualche piccola sbavatura in The Plague (Redux), oltre ai succitati limiti di peso/inventario (d'altro canto, il limite di risorse imposto dalla necessità di denaro contante per il distributore automatico è ottimo, perché offre un problema da risolvere). Ci sono troppe stanze - se ne sarebbe potuto eliminare un quarto e avere una mappa più compatta. L'introduzione è abbastanza stupida e si prolunga per troppo tempo senza che succeda granché (inoltre c'è il problema che il sistema di aiuto ci dice fin dall'inizio che è un gioco di zombie, quindi il personaggio sembra un idiota quando non riesce a capirlo; o non lo si dice, o si fa in modo che il personaggio ci arrivi più velocemente). Non c'è abbastanza guida lungo la trama - all'inizio ho vagato alla ricerca di soldi per il distributore automatico, non perché sapevo che mi sarebbe servita l'acqua, ma perché non c'era altro da fare. E la ricerca può essere assai strana: qualche volta >LOOK UNDER o >LOOK BEHIND trova qualcosa mentre >EXAMINE afferma che si è cercato e che non si è trovato niente. Inoltre è un po' strano che venga introdotta la questione della super capacità di combattimento del personaggio, e che rimanga lì senza sviluppi: c'è chiaramente qualcosa che non va quando il personaggio riesce ad uccidere dieci zombie con il solo aiuto di una sbarra di metallo, e ci viene detto che questo ci sta trasformando in una folle macchina per uccidere, ma la cosa non viene ripresa esplicitamente. Ad ogni modo, se vi piace il genere zombie apprezzerete questo gioco, altrimenti dovrete, perché gli zombie sono grandiosi.

Psyche's Lament (John Sichi and Lara Sichi) *Z-Machine*:

Folle. Rocky's Boots che incontra i miti greci è un'idea interessante, e Psyche's Lament sembra lasciar presagire diverse belle cose, ma non si spinge sufficientemente lontano. La colpa è da ricercare in parte nella mancanza di beta-test, per accorgersi del fatto che il primo enigma non implementa correttamente tutti i modi per dare a qualcuno la risposta alla propria domanda, oppure la grafica ascii nel finale che non si visualizza correttamente su tutti gli interpreti; in parte, beh, probabilmente nella mancanza di tempo di sviluppo. Questo gioco avrebbe dovuto avere quattro o cinque enigmi in più, modellati sulla base dei primi due, di complessità gradualmente crescente. Così com'è, ho iniziato ad interessarmi quando le cose stavano finendo, passando ad un terzo enigma abbastanza difficile data la visualizzazione corrotta. Credo che gli autori avessero altro in mente, dal momento che esistono elementi apparentemente inutili in questa versione. Ad ogni modo mi piacerebbe mettere le mani su una versione estesa post-competizione; ora come ora si tratta di un'idea interessante che richiede parecchie rifiniture.

Sabotage on the Century Cauldron (Thomas de Graaff) *TADS 2*:

Ok, disabilitare la funzione di undo non ha scuse e toglie parecchi punti al gioco, sarete d'accordo con me. È parecchio irritante considerando che non c'è una ragione particolare; ci sono combattimenti che non sembrano essere

troppo casuali, e non vedo altri eventi aleatori per i quali l'autore abbia pensato di impedire il replay. E parlando di eccesso, penso che lo humour sarebbe risultato più divertente se alleggerito un po'. È un'ovvia questione di gusti, ma non ce la faccio a non trasalire di fronte a cose del tipo

Il capitano agita un dito nella tua direzione - mancandoti di un miglio - e dice, "Ti terrò d'occhio!" Gira su sé stesso e quasi inciampa sui suoi piedi, si dirige ad ovest e chiude la porta.

Beh, comunque c'è qualche elemento veramente divertente e la prima parte del gioco riesce a ricreare l'atmosfera di un'astronave sconclusionata. Gli enigmi sono molto intrisi nello spirito indovina-le-tue-motivazioni, ma con la soluzione sono arrivato fino alla seconda parte, dove le cose hanno preso una piega sorprendente. Senza anticipare troppo, posso dire che la preparazione iniziale ha un suo perché (non un gran perché, ma un perché), e che la seconda parte è più tenebrosa della prima. La questione dell'indovina-le-tue-motivazioni si è un po' alleggerita, il che è un bene, ma il limite di inventario si è fatto più irritante vista la maggiore quantità di roba a disposizione. Il gioco termina in modo lievemente sconcertante, portando alla luce un aspetto della personalità del protagonista a cui non avevo esattamente pensato in quei termini, ma che tuttavia è ovvio. Non sono sicuro del mio giudizio su questo gioco. Credo che nessuna delle parti funzioni esattamente come avrebbe dovuto - lo humour della prima parte è un po' forzato e la seconda parte ha un tono pasticciato che mi ha fatto sentire smarrito; inoltre non c'è abbastanza motivazione che consenta al giocatore di sapere cosa fare. Ciò detto, la trama è piuttosto originale e il design si concede qualche azzardo, anche se non perfettamente funzionale.

Snatches (Gregory Weir) *Z-Machine*:

Mi piacciono molto le avventure testuali raccontate da diversi punti di vista, ma più di dieci mi pare un tantino eccessivo, considerando che ognuno di questi finisce per concedere solo una mezza dozzina di mosse o poco più, e che la maggior parte di questi punti di vista non introduce gran che. Qualcuno fa avanzare un po' la storia di fondo, ma in un modo che si sarebbe potuto ottenere unificandolo con il punto di vista di un altro personaggio. Per quanto ne so, a parte gli ultimi due, nessuno dei personaggi consente di raggiungere un risultato concreto. Inoltre, sono incappato in un terribile bug nel finale che ho potuto aggirare solo ricominciando, il che non mi ha certo lasciato soddisfatto. D'altro canto la prosa è decorosa, la trama è abbastanza buona, le creature sono piuttosto originali, e il gioco nel suo insieme ha la giusta lunghezza. Quindi il complesso non è del tutto malvagio, anche se rimangono seri dubbi sul design.

Son of a... (C.S. Woodrow) *Z-Machine*:

Più o meno lo stesso genere di *At Wit's End*, *Son of a...* descrive uno di quei giorni nei quali capitano una serie di eventi sfortunati: si rompe la macchina, si scarica il cellulare, e ci si rende conto che l'autore non riesce a distinguere bene "its" e "it's". Ragazzi, odio questi giorni. Ma ok, ignorando errori grammaticali, infelici metafore ed evidente confusione tra "statico" e "scenario", il gioco non è male. È un piccolo e simpatico gioco ad enigmi del tipo che ho cercato fin da quando ho iniziato a giocare le avventure della

competizione. Come potete intuire dagli ultimi commenti, gli enigmi avrebbero avuto bisogno di un beta-testing più intenso: il lucchetto ha un bug irritante e la conversazione nel finale confonde un po' (visto che finora era stato un gioco privo di conversazioni). Non mi sarebbe dispiaciuto avere enigmi un po' più difficili, ma comunque *Son of a...* è breve e abbastanza soddisfacente. Raccomandato.

Space Horror I (Jerry) *HTML*:

Il sistema è classificato come HTML, ma viene distribuito con un eseguibile di installazione per Windows: quindi non potete giocare se non avete Windows. Comunque, il titolo completo è "Foil the Fates: Space Horror #1: Prey for Your Enemies" (o forse "Foil the Fates" è il nome della serie). Aggiungeteci che il gioco comincia in una tavola calda e non vi sorprenderete nello scoprire che la trama gira intorno ad un'invasione aliena che devasta l'umanità, lasciando una banda di reietti come gli unici in grado di unirsi per combattere la minaccia aliena. O, perlomeno, è quello che credo stia succedendo, visto che (ancora una volta, come il sottotitolo suggerisce) siamo arrivati al punto in cui tutti dicono "dobbiamo unirci per liberarci dalle catene", proprio quando finisce il gioco. Potrebbe stupirvi il fatto che ci sia una qualsiasi speranza di sopravvivenza, visto il sottotitolo, ma andiamo, non ci sarebbe stato un "#1?" se la fine fosse stata "e tutti vennero mangiati". A meno che il secondo libro della serie sia "Space Horror #2: Digestion". Comunque, questo sembra veramente il primo libro di una serie. Ci vengono presentati i vari personaggi: il Bravo Ragazzo, l'Ex-Militare ("Mi chiamo Jason VanHorn, ma tutti mi chiamano Gunslinger"), e la Femmina Tosta Che Finisce Con L'Uscire Con Il PG (e copre anche il ruolo della Persona Che Per Puro Caso Gestiva Una Chat Su Internet Riguardante Gli Alieni Prima Dell'Invasione). Come si può intuire, la scrittura non è il massimo dell'originalità, ma è un CYOA^o, cosa vi aspettate? Veloce da giocare e abbastanza divertente. E' stata implementata un'interessante scelta progettuale, quella che i diversi percorsi hanno luogo nella stessa realtà - se ad un certo punto non fate la scelta X, la stessa non verrà fatta mentre seguite l'altro percorso, e la cosa potrebbe avere un effetto nel prosieguo. Non sono sicuro che questo tipo di semi-simulazione risulti evidente al giocatore, ma è un'idea interessante.

Tough Beans (Sara Dee) *Z-Machine*:

E' una casa delle bambole per la donna che lavora, o qualcosa del genere. Tough Beans guadagna punti per i PNG (tratteggiati rapidamente, ma bene), e per il PG (si sviluppa abbastanza da essere interessante, ma non così tanto da diventare irrealistico), per la scrittura (niente fronzoli, ma con qualche frase ben scritta e con la giusta spaziatura). Perde punti, invece, rispetto agli enigmi ed al gameplay. Non sono così male da rovinare il gioco, ma sembra che la maggior parte degli enigmi sia stata scritta senza tenere in considerazione la prospettiva del giocatore - una volta che avete risolto un enigma è chiaro il motivo della soluzione, ma non vuol dire che questa fosse la cosa ovvia da provare prima di conoscerne la risposta. Come ho detto, questo non rovina il gioco, ma significa che ho dovuto fare molte scelte casuali non attinenti al

^o CYOA = Choose You Own Adventure, letteralmente Scegli La Tua Avventura, si tratta di un sistema di gioco a scelta multipla in cui per proseguire bisogna scegliere una tra diverse opzioni che ci vengono proposte (come i LibriGame che andavano di moda qualche tempo fa).

personaggio, e l'intera esperienza non è stata così liscia come avrebbe potuto essere. Questo avviene anche con altre cose nel gioco - la mia borsetta che tendeva a chiudersi nei momenti meno opportuni (risultando irritante quando dovevo aprirla per prendere qualcosa che sapevo essere dentro), in qualche modo le uscite non erano mai dove mi aspettassi, ed il tutto è stato più intricato di quanto mi sarebbe piaciuto. Però è stato divertente.

Unforgotten (Quintin Pan) *Z-Machine*:

Abbiamo un discreto soggetto, con lo sviluppo del personaggio e quant'altro, ma in qualche modo non è così soddisfacente. Credo che in parte il gioco risenta del fattore "è questa la storia più interessante che riesci a raccontare con questi personaggi?" - non è che Unforgotten stia raccontando la storia sbagliata, ma la sta raccontando nel modo sbagliato. Ad esempio, ci sono molte cose interessanti - esperimenti militari segreti, poteri psichici, test genetici, la vita dell'individuo contrapposta alla vita di un gruppo più grande, amore e perdono. Ma sembra quasi come se la vera esperienza di gioco ricada interamente nel girare per una base militare, girare per una città, e cercar di capire come usare una canna da pesca. E certamente non aiuta il fatto che il gameplay, alla base, non sia abbastanza curato. Spesso mi sono trovato nella situazione di sapere cosa andava fatto, ma non riuscire a trovare la giusta frase da scrivere per farlo, o aver bisogno di esaminare qualcosa più accuratamente prima di poterlo fare, o la cosa da fare era estremamente noiosa (e qui penso, in particolare, alla cosa che dovette fare dopo aver parlato con Janice). Non so, credo che questo gioco abbia parecchie potenzialità che non è riuscito a sfruttare. Raccomando, certamente, questo gioco, ma non posso evitare di desiderare che venisse fatto meglio.

Vendetta (Fuyu Yuki [James Hall]) *ADRIFT*:

Le storie che riguardano dei disadattati supercompetenti che Non Hanno Tempo Per l'Amore mi fanno sempre sentire un po' a disagio, come se stessi osservando delle parti della mente che è imbarazzante guardare, ma nonostante tutto Vendetta è divertente. C'è questo tizio cattivo che rapisce la vostra fidanzata, e sebbene non sia proprio una relazione visto che il vostro dovere nei confronti dell'umanità non vi lascia Tempo Per l'Amore, sembra che questo non sia un lavoro da affidare alla polizia. No, è compito vostro introdurvi nell'edificio, uccidere una manciata di persone, e sistemare il tutto, perché questo è quello che i disadattati supercompetenti fanno meglio. C'è una specie di sottotrama che riguarda la vostra memoria che lentamente ritorna o qualcosa del genere, ma non sembra essere particolarmente importante. La sottotrama che riguarda l'ingegneria genetica, invece, fornisce degli scenari interessanti, con tizi da picchiare e roba simile. Abbastanza irritante è stato il fatto di doversi trascinare su e giù per i piani dell'edificio (anche seguendo il walkthrough è necessario farlo, e se non lo seguite lo fate più volte, visto che vi ritroverete a tornare indietro per cercare le cose che avete lasciato in precedenza). In sostanza, un'eccitante conclusione zam pow biff. P.S. Odierò per sempre il gioco perché disabilita l'undo, soprattutto visto che non ce n'è nessuna necessità.

Waldo's Pie (Michael Arnaud) *Alan 3*:

Un gioco piacevole, in cui siete un clown che salva la situazione sull'isola dei clown, o qualcosa del genere. Complessivamente è una divertente e buona

pubblicità della nuova versione di Alan, che apparentemente ora comprende cose bizzarre come gli aggettivi e l'undo (sebbene l'undo sia strano: a volte vi riporta indietro di molte mosse). Ho avuto, comunque, qualche problema con il gioco. Uno è che è facile renderlo irrisolvibile - ci sono diversi modi per renderlo irrisolvibile e non scoprirlo fino a quando è troppo tardi. L'altro problema è la trama piena di buchi. Sono sicuro che l'autore conosce tutte le parti che mancano, ma solo perché il PC è stato colpito da uno scrambler di memoria non è un buon motivo per non fornire al giocatore risposte a domande importanti per la fine del gioco. Tipo, perché il cattivo rapisce i clown? Perché il cattivo perde tempo nell'imprigionare i vostri ragazzi? Perché la tana del cattivo è là; non è difficile per lui raggiungerla? Da dove viene il gigante? Quindi, sì, divertente ma un po' frustrante.

Xen: The Contest (Xentor [Ian Shlasko]) TADS 2:

Questo è un gioco lungo. Molte persone, probabilmente, non lo finiranno in due ore: io non ho problemi a ricorrere agli hint quindi gli ho dato un'occhiata, ma solo un'occhiata. Una delle ragioni per cui è un gioco lungo è che, beh, c'è un sacco di roba. Ci sono, forse, una dozzina di personaggi, una manciata di locazioni, quattro classi nel vostro programma da ricordare (siete uno studente del college), un libro di testo per classe - sembra enorme. E, in maniera irritante, molta di questa enormità è inutile: obbligare il giocatore a riporre i libri di testo nello zaino, chiudere lo zaino, e prendere lo zaino tutte le mattine non serve a niente nel gioco; neanche avere un portafogli pieno di carte d'identità da mostrare ai commessi o da passare negli appositi lettori. Inoltre, alcuni dei personaggi avrebbero potuto essere semplificati - ho avuto problemi nel ricordare chi era amico di chi, chi stava insieme a chi, e tutto questo non era importante per niente. Se il gioco fosse stato ridotto ad un alloggio, un corso, tre o quattro amici, e metà delle locazioni, sarebbe stato più facile da seguire.

Soprattutto perché c'è anche un'enorme storia. E' una di quelle storie in cui "un normale studente del college diventa una pedina importante in una lotta galattica tra razze aliene", che io adoro veramente, ma che ci vuole un po' a digerire. Soprattutto quando sembra che abbiate la possibilità di scegliere veramente con chi stare. Ma poi, oops, la trama vi guida dove vuole e fa le scelte per voi, finendo col parteggiare per l'alternativa più desiderabile. Bah. Sarebbe stato molto meglio se il giocatore avesse avuto la possibilità di parlare veramente con gli alieni e decidere di chi fidarsi sulla base di quanto sentito, e poi scegliere con chi stare per vedere che cosa sarebbe successo. Ah, sì, l'altro problema di questo gioco è che si tratta di un pessimo caso di sindrome da armi stupidamente-fantastiche. D'altra parte, c'è molta roba da vedere, e non sono sicuro che il gioco valga la candela. Comunque, Shlasko è in grado di mantenere la storia per tutto il tempo, una prodezza impressionante. Il gioco prosegue bene ed ha abbastanza variazioni da farmi andare avanti a giocare, quindi sta a voi.

Giochi Non Consigliati

Amissville II (Santoonie Corporation) TADS 2:

AP Hill sembra il fratello minore di Robb Sherwin. Condividono lo stesso stile

e la stessa caratterizzazione dei personaggi, sebbene Hill ci perda nell'usare lo stesso tipo di linguaggio di Sherwin. Ma compensa la cosa riempiendo il gioco con una serie di battutine che, sebbene incomprensibili per un adulto, probabilmente hanno senso tra i suoi amici. Comunque, questo è un po' di più della solita roba Santoonie, credo - una mappa veramente grande con alcune uscite sbagliate, enigmi che vanno risolti più per il fatto che sono presenti che non perché ci sia una qualche ragione per farlo, pochissime informazioni su quello che va fatto, PNG con nomi insani che declamano frasi fatte. Credo che dal punto di vista del gameplay sia inferiore a Delvyn o a Zero solo perché c'è pochissima trama, ma questa è un'ottima distinzione da rimarcare.

Cheiron (Sarah Clelland and Elisabeth Polli) *Glulx*:

I giochi IF che cercano di superare i limiti sono interessanti. Quindi, quando dico che Ceiron non sarà un bel gioco per la maggior parte dei giocatori, non voglio intendere che sarebbe un errore provarlo, o che altre persone non dovrebbero provare simili cose fuori dalla norma o addirittura che non ci saranno persone che ci si divertiranno. Vedete, questa è una simulazione dell'essere uno studente di medicina che va in un ospedale a fare diagnosi. Io non sono uno studente di medicina (sebbene mia sorella lo sia - forse le invierò il gioco). Quindi, la mia interazione tipica con il gioco è consistita nel controllare nell'help la lista dei verbi riconosciuti, sceglierne uno a caso (tipo 'palpare'), esaminare il paziente e controllare nell'help per scegliere a quale parte del corpo applicare il verbo (ad esempio i noduli nel collo), e mettere tutto insieme per vedere quello che sarebbe successo. A questo punto veniva richiesto di distinguere tra un minimo di tre fino ad una dozzina di oggetti (in questo caso, 'noduli in generale', 'seno' e 'noduli del collo'). E questo è il solo vero problema con il design del gioco: questa richiesta di distinzione è assurda, e avrebbe potuto essere risolta rendendo il parser un po' più intelligente. Comunque, credo che se siete un vero studente di medicina dovrete essere in grado di usare i verbi per capire cosa c'è che non va con il paziente. Per quel che mi riguarda, ho solo controllato nell'help (che, fortunatamente, ha le risposte) per capire che non conoscevo che metà della malattie che vi sono indicate. Vabbè. Idea interessante, implementazione ok, ma io non sono il giocatore ideale per questo prodotto.

Dreary Lands (Paul Lee) *Z-Machine*:

Le informazioni in Dreary Lands recitano: "Lo so che questo non è un buon gioco; delude anche me." Credo che la frase verrà citata spesso, visto che riassume il gioco in maniera adatta.

FutureGame™ (The FutureGame Corporation) *Z-Machine*:

Normalmente raccomanderei senza riserve i giochi molto corti, visto che dovrebbero essere veramente deludenti per rendere sprecato il tempo che occorre per giocarli, ma credo che questo gioco ci riesca. Il concetto è divertente, e c'è uno scherzo che riguarda la Cascade Mountain Publishing, ma non c'è un vero seguito. Credo che l'unico modo per cui valga la pena giocarci sia quello di rendersi conto in anticipo che tutti i finali fanno esattamente quello che ci si aspetta, e giocarne uno solo.

Gilded (A Hazard) *TADS 2*:

Gilded è uno di quei giochi che segue la tradizione di Guard Duty o The

Tempest, o qualunque altra cosa della mia vecchia nemesis John Evans. In poche parole, combina un mondo fantasy elaborato ed accattivante, un PG con molti poteri magici ed un giocatore che non ha assolutamente nessuna idea di quello che deve fare. Non è una sorpresa che i giochi che dicono "Potete usare il potere >CREATE X per creare delle cose!" sono resi particolarmente vulnerabili da questa cosa - non so proprio se esiste un modo di creare un gioco che implementa quel tipo di comando e che non finisca con l'essere un gran lavoro di indovinare cosa fare. Gilded ha anche altre stranezze ed altri bug: la narrazione si interrompe una volta che siete usciti dalla prima stanza fino a che non indovinate quello che l'autore voleva, il menu "About" non funziona come dovrebbe e vi impedisce di leggere il walkthrough se vi inoltrate troppo in profondità nelle scelte, e gli errori del parser per gli oggetti sconosciuti hanno senso solo per il comando >CREATE X. C'è un walkthrough, come ho detto prima, ma vi porta alla fine del gioco dove ci si aspetta che voi inseriate un comando per leggere il resto del walkthrough, ma il comando non è stato implementato. Vabbè.

Hello sword (Andrea Rezzonico) *Z-Machine*:

Ragazzi, non posso recensirlo. Voglio dire, lo faccio, ma, ok, il problema qui è che l'Inglese di Hello Sword è abbastanza scorretto da renderlo ingiocabile. Ci vuole un sacco di tempo per riuscire a capire alcune descrizioni e, a volte, succede anche negli input del giocatore (ad esempio, c'è una parte in cui dovete >WRITE X WITH Y, e >WRITE X WITH Y restituisce un messaggio di errore che vi confonde). Mettendo da parte la cosa, il gioco sembra essere l'inizio di una di quelle avventure fantasy dove venite teletrasportati in un'altra terra per combattere un qualche nemico. Stranamente non usate la vostre conoscenze tecnologiche o quant'altro, prendete semplicemente una spada ed un libro di incantesimi e cominciate ad uccidere o lanciare roba. Sfortunatamente, questa è anche una di quelle avventure fantasy dove avete la parte 1 e poi il gioco finisce. In teoria non sono contrario a queste cose - tipo, Earth And Sky era incredibile, ma quando parliamo di "parte 1?" che diventano serie complete, sembra essere il solo esempio. Nonostante tutto, posso dire che Hello Sword mi è quasi piaciuto. Non è avaro nel fornirci una serie di cliché del fantasy, ma (forse perché si tratta di una parte 1) non ne ha creato una pila così alta da nasconderci il gioco sotto. D'altra parte, ho dovuto ricorrere costantemente al walkthrough, quindi, forse, questo ha reso il gioco più facile di quanto avrebbe potuto essere.

Ninja II (Dunric [Paul Allen Panks]) *DOS Exe*:

Per quel che posso dire, si tratta di Ninja v1.30 con un Ice Dragon aggiunto all'inizio. Avete il coraggio di combattere con il drago?

Off the trolley (Krisztian Kaldi) *TADS 2*:

Mi dispiace, ma non mi ha preso per niente. La trama vuole che, per qualche ragione, volete far schiantare il tram che state guidando contro un edificio, ma visto che i tram corrono lungo linee elettriche non è così facile da fare. Ho trovato qualche difficoltà a causa di sinonimi mancanti ed enigmi indovina-cosa-dovrei-fare, ma la difficoltà maggiore si trova nel fatto che non sono mai stato convinto che fosse una buona idea quella di schiantare il mio tram contro un edificio. E l'epilogo non è che poi aiuti molto in questo senso.

On Optimism (Tim Lane [Zach Flynn]) *Z-Machine*:

Non mi piace stroncare questo gioco, perché sembra che l'autore abbia avuto intenzione di scrivere qualcosa riguardante un argomento serio. Ma è scritto veramente molto male. A volte si tratta semplicemente di sovrascrittura o di pessime metafore, come in

“Se n'è andato.” La tua voce suonava come se le lacrime fossero un amico sempre presente, ma era appena andata a cena. Sarebbe tornata troppo presto.

altre volte sembra di assistere ad una parodia se non fosse che il resto del gioco non lo è (ma credo che potrebbe trattarsi nuovamente Kallisti), come in

Ancora una volta i miei occhi ricevettero lo strano privilegio di vedere. Sembrava come se, stranamente, fossi nuovamente all'interno del tuo cuore. Strano.

La cosa peggiore di questo tipo di giochi è quanto poco dicano con così tante parole. Per tutte le urla di dolore di quanto lei sia fottuta, non abbiamo nessun vero dettaglio tranne che lei è una drogata e che si buca. E sì, questo è male, ma se il PG pensa che lei sia l'unica al mondo, si sta prendendo in giro da solo. Di tutte le dichiarazioni di sacrificio e sofferenza non abbiamo nessuna prova, tranne il suo lamento. E di tutto il parlare che viene fatto di quanto il ragazzo ami la ragazza, non abbiamo mai una ragione per la quale lui la ami, tranne per il fatto che lei è carina e si tengono per mano. Se volete che sia un lettore interessato, dovete fornirmi qualcosa a cui attaccare le mie emozioni, altrimenti queste svaniscono.

Phantom: caverns of the killer (Brandon Coker) *Z-Machine*:

Le leggende narrano di un grande guerriero egizio. Ha scalato la gerarchia militare più velocemente di chiunque altro. I nemici dell'Egitto lo hanno soprannominato “The Phantom” o “Phantasmal Killer” per la sua capacità di muoversi più velocemente, colpire più duramente e combattere meglio di qualunque altro essere vivente sarebbe in grado di fare. Incredibile. Non so proprio perché mi piacciono così tanto questo tipo di giochi. Forse è l'idea che l'autore abbia in mente qualcosa di veramente interessante e che finirà con il dividerla con noi. In qualche modo, sfortunatamente, questo tipo di giochi richiede sempre che il gameplay sia pessimo. Phantom, ad esempio, ha tre (!) labirinti, alcuni enigmi in cui dovete scegliere la cosa del colore giusto in base ad un suggerimento criptico (e se sbagliate, basta fare undo e provare di nuovo, e con solo quattro opzioni perché perdere tempo con i suggerimenti), e per quel che mi riguarda il gioco non è finibile. Ma dannazione, il Phantom combatteva meglio di qualunque altro essere vivente, e dovrà pur essere importante.

PTBAD6andoneighth (Slan Xorax [Jonathan Berman]) *ADRIFT*:

Questo gioco, evidentemente, mira ad essere stupido ed irritante: e ci riesce molto bene.

The Sword of Malice (Anthony Panuccio) *Z-Machine*:

Ragazzi... Ne ho veramente abbastanza di storie che riguardano due razze di

vecchi nemici che combattono tra di loro per la dominazione del mondo, o quant'altro. Ma anche volendo far finta di niente, *The Sword of Malice* è uno di quei giochi che hanno un'ottima premessa generale, ma che si riducono ad una litania di pessime scelte di game design. C'è quella che riguarda la mancanza di sintassi alternative in molti punti, perfino il primo enigma della prima stanza. I messaggi di errore sono fuorvianti (sia quando vi scoraggiano dal provare più volte una medesima azione - ah, sì: obbligare qualcuno a fare una stessa azione più volte è una pessima scelta - sia quando vi convincono che il problema sia in quello che volete fare, e non in una semplice sintassi non compresa). Abbiamo, poi, la scelta di rendere metà delle stanze presenti nel gioco dei semplici riempitivi, senza alcuna utilità. C'è un'azione che se non viene fatta nelle prime cinque o dieci mosse, non vi fa vincere il gioco (e non potete tornare indietro). In più, abbiamo la possibilità di proseguire nella seconda parte del gioco, anche se l'abbiamo resa incompletabile da qualcosa che non abbiamo fatto nella prima parte (ed anche in questo caso non è possibile tornare indietro). Gli enigmi sono banali o da lettura-della-mente-dell'autore, senza vie di mezzo. C'è anche la scelta di implementare un sistema a punteggio per un enigma, di cui poi non si fa uso da nessun'altra parte. E dopo tutto questo non abbiamo ancora parlato dei problemi della storia: perché i nemici tengono i loro manufatti magici così vicini alle proprie celle; perché non lasciano una guardia presso la cella nella quale vi trovate; perché gli antichi hanno nascosto tutta la roba buona nella loro tomba, se erano così grandi da far conquistare il mondo alla propria discendenza. Perdonatemi, credo che sia uscito fuori più uno sfogo che una recensione ragionata. E' solo che trovo veramente frustrante vedere giochi come questo, dove l'autore non può assolutamente aver pensato molto allo schema di gioco. Hanno certamente elaborato una storia di sottofondo, con l'eroe di questo e la battaglia di quello ed il trattato di quell'altro, ma tutto questo non viene fuori. Quel che è peggio, sembra che li abbia completamente distratti dalla vera esperienza di gioco. Se non è nel gioco, non mi importa nulla della vostra storia di sottofondo.

Ruins

di Graham Nelson

recensita da Vincenzo Scarpa

Qualcuno di voi potrebbe in effetti stupirsi nel vedere recensito un “semplice” esempio di programmazione di un’avventura testuale. Peccato che Ruins sia tutt’altro che semplice, sia dal punto di vista del gioco che del codice. A partire dalle descrizioni delle stanze della piramide sepolcrale, ad esempio, che riportano il giocatore alla classica atmosfera anni ‘30 dell’archeologo alle prime armi che vuole riportare alla fondazione Carniage il più alto numero possibile di manufatti. Il tutto complicato da una dannatissima lampada al sodio che, prima di essere accesa, deve essere ben posizionata e da una macchina fotografica che, per essere usata, necessita dell’uso di entrambe le mani (dovendo così per forza posare qualcosa).

Ogni manufatto, infatti, prima di poter essere preso deve essere necessariamente fotografato (altrimenti come potreste poi, da buoni archeologi quali siete, catalogarli?) e riposto in seguito nella cassa da imballaggio (seguendo così lo stile delle classiche avventure “cercatesori” come ad esempio Adventure e Zork).

Mi ha davvero colpito la complessità di gioco rapportata alla brevità dell’avventura stessa, e devo comunque ammettere che alcune parti di codice (come ad esempio il dizionario maya o la trasformazione del player in un facocero) sono davvero originali e molto interessanti.

Le note negative riguardano invece alcune mosse davvero poco comuni (come ad esempio quella di mangiare il fungo velenoso per aprire l’entrata della piramide) e una difficoltà di gioco che non sempre cresce in maniera lineare (caratteristica, secondo me, indispensabile per un esempio d’avventura rivolta soprattutto ai principianti del genere).

Tutto sommato, *Ruins* è davvero un bel gioco che vi consiglio assolutamente di provare.

Ruins è stata tradotta in italiano dal sottoscritto - su permesso dello stesso Graham Nelson e con l’aiuto dello strepitoso Raffaello Valesio - e potete scaricarla all’indirizzo <http://www.casalengo.it/vscarpa/inform/manuale>.

Storie VS Giochi

di Greg Costikyan

traduzione di Alberto Menoncin

(Articolo originale [*“Where Stories End and Games Begin”*](#), “Quando le Storie finiscono e i Giochi cominciano”)

“Ogni mezzo è stato usato per raccontare storie” dice il mio vecchio amico Eric Goldberg, presidente dell’Unplugged Games. “È vero per i libri e per il teatro, per le commedie radiofoniche e per i film. Ed è vero anche per i giochi.”

Ho sempre in mente quest’argomentazione, e penso che l’affermazione di Goldberg sia aria fritta. Non è vera per la musica: questa è suono piacevole, punto. Certo, puoi raccontare delle storie con la musica, le ballate lo fanno, così come molte canzoni popolari. Senz’altro alcuni tipi di musica (opere, balletti, musical) sono forme di narrazione, ma non è la musica stessa ad essere un mezzo di narrazione. Il piacere che la gente trae dalla musica non dipende dall’abilità di raccontare storie. Provate a raccontarmi la storia dei *Concerti Brandeburghesi*.

E nemmeno il gioco è un mezzo di narrativa. Il piacere che la gente trae dal gioco non dipende dalla loro abilità di raccontare storie.

L’idea che i giochi abbiano qualcosa a che vedere con le storie è così radicata nella mente dei designer e dei giocatori che probabilmente non può essere eliminata, ma merita almeno di essere sfidata. I designer dovrebbero capire che il gioco non riguarda la narrazione più di quanto lo sia la musica, e che questo non è un difetto: che il nostro campo non è intrinsecamente inferiore, ad esempio, ai film solo perché essi narrano meglio le storie.

In ogni caso, ci sono giochi che raccontano storie (giochi di ruolo ed avventure grafiche, ad esempio), e il punto in cui gioco e storia s’incrociano (spesso con reciproca diffidenza) ha generato un’ampia varietà di stili di gioco. Esaminarla è utile, perché nel farlo si possono notare le differenze fra storia e gioco, e i modi in cui le storie possono rinforzare (o talvolta indebolire) i giochi.

Linearità nei giochi

Una storia è lineare. Gli eventi di una storia accadono nello stesso ordine e nello stesso modo ogni volta che leggi (o ascolti, o guardi). Una storia è un’esperienza controllata. L’autore l’ha costruita coscientemente, scegliendo precisamente quegli eventi in quell’ordine, per creare una storia col massimo impatto. Se gli eventi fossero accaduti in qualche altro modo, il valore della storia ne sarebbe diminuito (oppure l’autore non avrebbe fatto un buon lavoro).

Un gioco è non lineare. I giochi devono quantomeno dare l’illusione di libero arbitrio ai giocatori. I giocatori devono sentirsi liberi di agire all’interno della struttura del gioco. La struttura limita quanto loro possono fare, ma devono sentirsi liberi d’avere più opzioni, altrimenti non sono di fatto coinvolti; piuttosto, diventano fruitori passivi dell’esperienza e non stanno più giocando. Non possono essere costretti in un sentiero lineare d’eventi, o si sentiranno come su un binario, senza di fatto giocare.

In altre parole, c'è un diretto conflitto tra le richieste di una storia e quelle di un gioco. Deviazioni dal sentiero di una storia provocano una storia meno soddisfacente. Restringere il ventaglio delle azioni di un giocatore riduce la soddisfazione nel gioco. Tanto più fai somigliare un gioco ad una storia, un'esperienza controllata e predeterminata, tanto più ottieni un gioco inefficace. Tanto più fai somigliare una storia ad un gioco con alternative e biforcazioni, tanto meno efficace sarà la storia. Non si tratta semplicemente di differenza tra storia e gioco, piuttosto del fatto che storie e giochi sono, da questo punto di vista, opposti.

Narrativa non lineare

Forse sono stato troppo restrittivo nell'asserire che le storie sono intrinsecamente lineari. Forse le storie devono essere lineari perché è tutto quello che puoi fare con i media esistenti: il testo è letto sequenzialmente e i film sono proiettati secondo una sequenza lineare di fotogrammi. Il teatro ha un pizzico di potenziale interattività ma, almeno per il teatro tradizionale, le deviazioni della sceneggiatura sono fondamentalmente delle stecche.

Ci sono delle forme non lineari di narrazione, come *Hopscotch* di Julio Cortazar. Si può leggere *Hopscotch* come un romanzo tradizionale, dall'inizio alla fine, i capitoli in ordine sequenziale, oppure leggerli in un ordine alternativo proposto da Cortazar. Leggendo il libro nell'ordine alternativo, è in qualche modo un'esperienza diversa, dato che s'incontrano eventi e personaggi in un ordine differente, cambia il significato delle azioni e si vede l'intera storia da un altro punto di vista. In effetti, per capire appieno il romanzo, occorre leggerlo in entrambi i modi.

È un esempio notevole, ma tutt'altro che unico; gli scrittori moderni spesso giocano sulla natura della narrativa e del tempo. *Alla ricerca del tempo perduto*, di Proust è temporalmente non lineare, una sequenza di reminiscenze a mano a mano che riappaiono al protagonista. *Finnegans Wake* di Joyce è pieno di parole volutamente senza senso che nel complesso, assumono in qualche modo un significato. *Slaughterhouse Five* di Vonnegut salta in apparenza casualmente fra i decenni. *Hopscotch* è creativo e interessante nel modo in cui gioca con la natura della narrativa, ma altrettanto fanno altri romanzi.

Ma tutte queste sperimentazioni narrative non sono che giochi di prestigio. Il trucco di *Hopscotch* di presentare la narrazione in due modi diversi è interessante una volta, ma non vedremo un intero filone d'opere simili, perché non è poi *quello* interessante.

E comunque, *Hopscotch* permette *due* percorsi nello stesso spazio narrativo. L'esperienza d'ogni percorso è diversa, e Cortazar è stato abbastanza bravo da usare questa differenza in modo tale da garantire due esperienze significativamente diverse. Ma sono soltanto due percorsi. *Hopscotch* è più simile ad un gioco di quanto lo sia una storia classica, ma molta è ancora la strada che lo separa da un gioco.

Hypertext Fiction (narrativa ipertestuale)

Da *Hopscotch*, proviamo a spostarci verso la narrativa ipertestuale, del tipo promosso da Robert Cover della Brown University (vedi <http://landow.stg.brown.edu/HTatBrown/CooverOV.html>). La narrativa

ipertestuale funziona grossomodo come un sito web; s'inizia leggendo un testo, la cui lunghezza è variabile da una frase ad un intero paragrafo. Talune parole o frasi sono legate ad altri brani di testo. I vari frammenti sono legati da una struttura di link a mo' di tela di ragno. Talvolta, immagini, musica o video accompagnano il testo ma, poiché la maggior parte dei creatori di queste forme d'espressioni vengono da una formazione letteraria, il punto focale è sulle parole. In altri termini, non è così diverso dall'HTML, benché la narrazione ipertestuale sia di solito confinata in applicazioni standalone, come [Storyspace](#). E, a differenza di *Hopscotch*, la narrativa ipertestuale offre molteplici percorsi.

Alcune opere di questo genere hanno finali multipli; altri non hanno affatto un finale esplicito. L'idea di base è che si esplori la storia, muovendosi da un brano all'altro, acquisendo gradualmente una comprensione di quanto stia accadendo. Al posto del finale ci si trova con una rivelazione, che può accadere soltanto quando si è esplorato abbastanza del testo... quel subliminale "aha!" che indica che si è incasellato il tutto in un insieme coerente.

Secondo i promotori della narrativa ipertestuale, si tratta di una nuova forma espressiva. Sicuramente, un metodo differente di narrazione. Ma a mio avviso, si tratta, nella maggior parte dei casi e nella maggior parte delle circostanze, di un metodo peggiore di narrazione. Proprio perché l'autore ha un minor controllo su come il lettore incontra la sua storia, egli non può strutturare quest'ultima per la sua massima efficacia. Innegabilmente è comunque possibile raccontare una storia in questo modo, ma a parte la novità in questo, sembrano esserci pochi motivi per farlo.

Inoltre, la narrativa ipertestuale manca di uno degli ingredienti chiave che rendono attraenti i giochi: non c'è un obiettivo per il lettore, a parte giungere al punto in cui "inquadra" la storia. Si viene messi davanti ad una serie di decisioni (segui questo o quell'altro percorso) ma non c'è una gara per le decisioni. Non c'è una ragione, a parte il desiderio di esplorare, di scegliere un sentiero o l'altro. Leggere un'opera di questo genere, diversamente da giocare ad un gioco, è un'esplorazione senza scopo che non produce lo stesso desiderio, lo stesso mordente del "giocare". In altre parole, la narrativa ipertestuale è un triste compromesso tra la storia tradizionale ed il gioco. È simile al gioco nella molteplicità delle opzioni, ma, prevedibilmente, essendo creata da persone che generalmente hanno scarso interesse nei giochi, hanno ben pochi degli altri aspetti affascinanti dei giochi. I lavori di narrativa ipertestuale sono giochi fiacchi.

Librigame

La narrativa ipertestuale (un genere altisonante ed accademico) è di natura assai affine ad un genere estremamente commerciale per un pubblico adolescenziale, i "librigame". Essi sono una forma espressiva nata nella metà degli anni 80, quando Bantam ne ha pubblicati centinaia negli USA, e i libri *Fighting Fantasy* di Steve Jackson e Ian Livingstone divennero bestseller mondiali (eccetto che negli Usa dove Penguin sbagliò il marketing).

Nei librigame, si comincia leggendo le prime una o due pagine, alla fine delle quali si è costretti ad una decisione. Secondo quanto si decide, si va ad una pagina o ad un'altra (se si sceglie l'opzione A, si va a pagina 16, mentre con la B all'86). L'idea, è che il lettore assuma il ruolo di un personaggio, e che cerchi

di risolvere il problema narrativo, qualunque cosa esso sia. Alcuni sentieri portano al fallimento, altri al successo.. Spesso, “fallimento” significa “sei morto, ricomincia da capo.”

Tutto questo è, ovviamente, un tantino ottuso. Ed un’opera di questo tipo deve permettere ai giocatori di prendere decisioni che portano a storie stupide; i giocatori, di qualunque gioco, hanno bisogno della libertà di prendere decisioni all’interno della struttura del gioco, anche se tali decisioni portano a storie scadenti.

I migliori fra questi libri contengono un rudimentale sistema di gioco, per risolvere, ad esempio, il combattimento. Talvolta, anziché girare semplicemente le pagine, il libro dice di usare il sistema di gioco descritto da qualche parte nel libro stesso, ad esempio per risolvere lo scontro col drago, le cui statistiche di gioco sono queste e quest’altre. Questo sistema è superiore al semplice girare le pagine, poiché c’è un ventaglio di possibili risultati, anziché una semplice serie d’opzioni discrete: si arriva al successivo incontro con più o meno vitalità, più o meno abilità, ecc. Il gioco è un po’ più “algoritmico”, un termine che approfondiremo un po’.

È davvero così simile alla narrativa ipertestuale? In effetti, è virtualmente identico: seguire un link ad un altro pezzo di testo. Un genere è un esperimento per intellettuali pretenziosi, l’altro per giovani nerd, ma la forma essenziale è la stessa.

Le avventure in solitario e i giochi basati su paragrafi

I librigame hanno delle dirette analogie con i giochi di ruolo (GdR) e i board game. L’analogo del GdR è l’avventura solitaria: come in un librogame, il giocatore di un’avventura in solitario inizia leggendo un paragrafo numerato o un set di paragrafi, e spesso salta ad un altro, a seconda delle decisioni che prende. Tuttavia, ci si aspetta che il giocatore sia avvezzo alle regole del GdR per cui l’avventura è scritta (Dungeons & Dragons, ad esempio). Tale sistema esterno già esiste, ed è usato per risolvere diversi avvenimenti lungo il corso dell’avventura. Tutto ciò ha come risultato che spesso le avventure in solitario sono più ricche ed interessanti dei librigame, benché soggette ai medesimi problemi di base.

L’analogo del gioco da tavolo, è il gioco basato sui paragrafi. *Tales of Arabian Nights* di Eric Goldberg è attualmente il miglior esempio di questo genere (sfortunatamente, è fuori stampa da molto tempo). In un boardgame basato sui paragrafi, si ha un (o più) pezzo sul tabellone, ed un sistema di gioco esterno per gestire i suoi movimenti e gli altri eventi di gioco. In alcuni momenti, il gioco si rifà ad alcuni paragrafi di un libretto allegato. Tale paragrafo usualmente porta ad una decisione che rimanda ad ulteriori paragrafi, usando magari il sistema di gioco di cui sopra. In altre parole, si gioca un boardgame, che talvolta porta a giocare all’interno di un mini-librogame, che riporta al boardgame originale fino alla successiva mini-avventura. *Tales of Arabian Nights* è eccezionale in quanto il sistema dà un significato variabile ai paragrafi, usando lo stesso testo in modi differenti. Questo comporta una maggiore varietà e rigiocabilità rispetto ai librigame e alle avventure in solitario.

I librigame hanno anche un analogo in un videogioco da bar: *Dragon’s Lair* di Don Bluth. *Dragon’s Lair* ha avuto una certa popolarità negli anni ‘80 al suo

rilascio, in quanto per la prima volta si era vista una grafica di qualità cinematografica in un videogame. Ricordiamo che in *Dragon's Lair* si interpretava un eroe fantasy che si introduceva nella tana del drago. Si vedeva una breve sequenza animata e si prendeva una decisione, ovvero si muoveva il joystick in una determinata direzione. In ogni punto, c'era un solo percorso corretto, mentre tutti gli altri portavano alla morte. Per vincere, occorreva continuare a inserire monetine nel gioco, provando e riprovando fino a trovare la giusta decisione in ogni punto, come un pilota automatico.

Fondamentalmente, uno scarso concetto di gioco. È frustrante e tedioso ricominciare ogni volta e ripetere sempre le stesse decisioni: i successivi giochi del genere furono miserevoli fallimenti: l'unico motivo di successo di *Dragon's Lair* fu la sua novità.

Avventure testuali e grafiche

Le avventure testuali sono in un certo senso la versione più sofisticata del concetto di narrativa ipertestuale. In diverse locazioni, ci sono oggetti da prendere o con cui interagire. Usando gli oggetti in certe locazioni e combinazioni si aprono percorsi verso nuove locazioni, e per vincere nel gioco occorrono due cose: risolvere enigmi (ovvero capire quali oggetti e dove ottengono il risultato voluto) e indovinare quale parola il parser (l'interprete dei comandi, ndt) capirà (in modo che il sistema faccia ciò che gli si vuol far fare).

Le avventure testuali sono molto più freeform dei librigame, ma sfruttano i medesimi principi: si prendono decisioni sul dove andare. La differenza principale (e la loro reale forza) è che il mondo di gioco può rispondere interattivamente alle decisioni e alle azioni passate. Nuovi percorsi possono aprirsi, nuovi oggetti diventare disponibili. Come se il testo di pagina 86 cambiasse in risposta alle scelte che si trovano altrove nel librigame.

Le avventure testuali si sono evolute in quelle grafiche, in cui spesso compaiono personaggi con cui poter parlare. Ma ancora, si tratta di conversazioni entro un ventaglio di scelte chiuse. Un PNG (personaggio non giocante, ndt) dice qualcosa, e il giocatore può rispondere su un menu di tre o quattro risposte preconfezionate. A seconda della risposta, il PNG ribatterà qualcosa, magari dando un altro ventaglio di possibili risposte fra cui scegliere. La conversazione, in altre parole, diventa una scalata di un albero decisionale, e benché il giocatore possa anche ascoltare quanto i personaggi dicono e vedere la relativa animazione, si sta sempre percorrendo un albero decisionale, in modo simile a quanto accade nei librigame o nella narrativa ipertestuale.

Le animazioni e i video sono spesso usate nelle avventure grafiche per fornire un contesto alla storia: in casi estremi, come in *Tex Murphy*, queste sequenze sovrastano lo stesso gioco, facendolo sembrare meno un gioco e più una storia, con minori e non particolarmente interessanti opportunità di gioco. Quando questo è fatto bene (come in *Grim fandango*), le avventure grafiche producono un'allegria combinazione di narrazione e gioco d'enigmi che può mantenere per ore l'attenzione del giocatore.

E comunque, anche al loro meglio, le avventure grafiche hanno i loro difetti. Esse tentano di fornire l'illusione di libertà al giocatore, ma in ultima analisi sono storie lineari. Un giocatore può avere la libertà di muoversi in uno spazio

ristretto e di risolvere gli enigmi in una varietà di modi, ma l'autore controlla l'accesso al nodo successivo della storia. Le avventure grafiche tentano di evitare la struttura ramificata che richiederebbe loro di creare moduli che molti giocatori non vedrebbero mai. Per ovvie ragioni di budget limitato, se qualcosa è sul disco, i giocatori devono poterlo vedere. E poiché tutto quanto viene visto dai giocatori delle avventure grafiche è pre-renderizzato, e nulla generato al volo, le avventure grafiche possono solo rispondere ai giocatori in modi predeterminati dal designer. Se il designer non ha immaginato che i giocatori avrebbero potuto scegliere l'Opzione X, il designer non includerà tale opzione.

Tutti i giochi sono delle strutture; ma le avventure grafiche sono strutture particolarmente rigide. Sono così strutturate proprio perché dipendenti dalla storia, devono raccontare buone storie, e devono restringere le opzioni dei giocatori attraverso la storia per assicurare che venga raccontata una buona storia. Dati questi problemi, in effetti, è impressionante il numero di buoni giochi che sono usciti in questo genere. Invero, il gioco per PC più venduto di tutti i tempi, *Myst* di Rand e Robin Miller, è un'avventura grafica.

GdR per PC e Console

Dalle avventure grafiche, spostiamoci sui giochi di ruolo per PC e console come *Ultima* e *Final Fantasy*. Ad un lettore di *Game Developer* (la rivista su cui è apparso per la prima volta questo articolo, *NdT*), non devo spiegare i dettagli del genere. Basti dire che questi giochi sono intimamente legati ad una storia, ma sono esperienze molto più libere per un giocatore. A differenza delle avventure grafiche, raramente gli ostacoli hanno la forma di enigmi; i GdR elettronici non sono giochi di raccolta oggetti e di uso degli stessi per cambiare lo stato del gioco. Spesso gli ostacoli sono superati uccidendoli, intrufolandosi fra le difese, superando la sicurezza dei computer, lanciando incantesimi e così via. Poiché i personaggi giocanti possono variare ampiamente quanto a set di abilità, i GdR devono essere più flessibili delle avventure. Devono essere progettati in modo che ogni personaggio ragionevole possa superare gli ostacoli del gioco, con un minimo di astuzia, quali che siano le abilità del personaggio. Ci sono in genere soluzioni multiple ai problemi, e come risultato i giocatori si sentono più liberi, possono approcciare i problemi in modi diversi, devono poter scegliere se usare la forza bruta, piuttosto che la furtività o la magia. Spesso il giocatore può scegliere in quale "spazio" spostarsi, come il dungeon o la città. Come in un GdR cartaceo, la crescita del personaggio è importante: esso guadagna più abilità, incantesimi, equipaggiamento a mano a mano che il gioco prosegue. Infine, giunge davanti all'ostacolo finale e porta a termine la quest.

In altre parole, la storia è fondamentale per il GdR elettronico, ma la struttura di gioco permette molta più libertà d'azione al giocatore rispetto ad un'avventura. E la "storia del gioco" può differire notevolmente da una partita all'altra, perché il personaggio può essere molto diverso da giocatore a giocatore. I GdR elettronici hanno comunque una limitata rigiocabilità, poiché al giocatore vengono presentati fondamentalmente gli stessi ostacoli di partita in partita, e molti (come la serie *Final Fantasy*) sono molto lineari.

I GdR Cartacei

I GdR cartacei assomigliano in qualche modo a quelli elettronici, ma hanno un

marginale di libertà decisamente più ampio. Le regole del gioco danno una struttura per risolvere le azioni dei giocatori concernenti il combattimento, gli incantesimi, la tecnologia, l'uso delle abilità, e così via. A differenza dei GdR elettronici, non c'è una storia prestabilita, benché molti manuali per GdR contengano una o più storie ad uso di master neofiti. L'aspettativa è che un master inventi le proprie storie per i suoi giocatori, usando il sistema di regole al bisogno. In alternativa, può acquistare moduli d'avventura che contengono una o più storie che il master può usare così come sono o adattandole alla propria campagna. È interessante il fatto che *Vampire: the Masquerade* e *Neverwinter Nights* permettano entrambi al giocatore di fungere da master e di forgiare l'esperienza per i propri giocatori; il medesimo paradigma si sta adottando nei mezzi elettronici.

I GdR cartacei, a differenza di quelli elettronici, sono un'esperienza sociale; i giocatori si ritrovano periodicamente a giocare, e passano almeno altrettanto tempo a massimizzare o a raffinare il proprio personaggio di quanto ne spendano in un gioco effettivo. È frequente per un gruppo ritrovarsi insieme per anni, interpretando lo stesso personaggio dello stesso gioco, nello stesso mondo con lo stesso master. Nel processo, si creano delle lunghe storie di personaggi, inseriti in un solido background del mondo. Per i giocatori di lungo corso, le storie che creano attraverso il gioco possono essere altrettanto emozionanti e coinvolgenti di quelle che si possono avere da un romanzo o da un film. Forse anche di più, dato che si è personalmente coinvolti nella loro creazione.

Queste storie hanno un significato per i giocatori proprio in quanto essi sono intimamente coinvolti. Spesso i giocatori scrivono dei "diari di bordo", in cui raccontano l'accaduto di una o diverse sessioni. Invariabilmente, questi diari di bordo sono insignificanti per coloro che non sono coinvolti nella campagna, poiché non hanno familiarità con l'ambientazione, la storia di fondo, o i giocatori e i loro personaggi. Inoltre, il ritmo di un GdR non è il ritmo di un racconto, ci sono picchi di eccitazione e picchi di noia, e le cose avvengono qua e là. Non c'è una lunga lettura che porta ad una catarsi, c'è una graduale evoluzione del personaggio. L'analogo migliore non interattivo è probabilmente una serie di fumetti: un fumetto con un piccolo gruppo di personaggi che hanno avventure comuni, alcune brevi e altre "di fondo", di lunga durata e che travalicano il singolo albo.

Molti giocatori di ruolo non degnano la storia di un secondo pensiero. Vanno avanti risolvendo enigmi e interpretando ruoli, senza tenere fermamente a mente come gli eventi si collegano tra loro. Per loro, l'interesse principale è il gioco.

Il continuum tra storie e giochi

Questa "lista della spesa" di generi narrativi e ludici, partita da *Hopscotch* e finita sui GdR abbraccia un "continuum". Ci siamo mossi da cose che la gente chiama "storie" a cose che la gente chiama "giochi", ma l'abbiamo fatto muovendoci attraverso uno spettro di possibili crossover dei generi, da quelli più vicini alle storie con un minimo di componente ludica, a quelli che sono essenzialmente giochi, ma con qualche elemento narrativo.

La decisione difficile è piazzare una linea divisoria tra storie e giochi. Chiaramente, questa scelta è una questione di cultura o di gusti. Poiché ci

muoviamo lungo un continuum, tracciare una linea da qualche parte sarebbe arbitrario. Da quel che ho arguito, librigame e narrativa ipertestuale sono strutturalmente identici, differendo soltanto per l'implementazione (libro stampato o applicazione elettronica) e nelle ambizioni letterarie dei rispettivi autori. Eppure la cultura vede i librigame come "giochi" e la narrativa ipertestuale come "storie".

Hopscotch è chiaramente una buona storia. *Dungeons & Dragons* è chiaramente un buon gioco. Ma anche le migliori storie lungo il nostro continuum (alcune di narrativa ipertestuale sicuramente lo sono) devono compromettere la loro natura narrativa per funzionare. E anche i giochi migliori devono compromettere la loro natura ludica per poter fungere da ambiente narrativo. Progettare e scrivere, nell'intersezione di storie e giochi, è un esercizio interessante, ma col costante pericolo di infelici compromessi.

E questo è vero, perché la storia è l'antitesi del gioco. Il modo migliore per raccontare storie è la forma lineare. Il modo migliore di creare un gioco è dare una struttura in cui i giocatori abbiano libertà d'azione. Creare un gioco di narrazione (o una storia ludica) è un tentativo di far quadrare il cerchio, tentare d'inventare una sintesi fra le antitesi di storia e gioco. Proprio perché le due cose sono in opposizione, ogni compromesso fra i due deve darsi per avere successo.

E così i progettisti dovrebbero desistere dall'inserire elementi narrativi nei giochi? Per nulla: gli sforzi passati sono stati fruttuosi, e hanno portato ad interessanti giochi di successo. Ciò che i progettisti di giochi devono fare, tuttavia, è capire che non sono coinvolti nella creazione di storie: il gioco non è un mezzo di narrazione, non più di quanto lo sia la musica, così come i giochi non sono simulazione (anche se alcuni lo sono, in effetti) e i giochi non sono competizione (benché alcuni lo siano).

Pensare ai giochi come a "mezzi di narrazione" porta a futili tentativi di giochi stiracchiati, per creare storie migliori a scapito del gioco. Al contrario, i progettisti dovrebbero usare gli elementi narrativi per rafforzare i loro giochi laddove sia necessario, ma senza aver paura di star fuori talvolta dalla storia. Perché ultimamente, ciò che resta al giocatore non è la storia raccontata (sempre che ne venga raccontata una), ma il modo di pensare e di affrontare i problemi, ed un senso di soddisfazione e di maestria.

Guardiamolo da un altro punto di vista. La narrazione è fondamentale per l'umanità. Da quando gli ominidi hanno sviluppato l'abilità di parlare, ci raccontiamo storie l'un l'altro. Ognuno di noi racconta storie, ogni giorno. La narrazione non è affare solo dei "veri autori" o "veri sceneggiatori". Ogni giorno creiamo storie su quanto ci succede, e le raccontiamo alla famiglia e agli amici.

Un paio di giorni fa, sono andato a trovare mio padre in ospedale. Era staccato dal respiratore, grazie a Dio, sveglio e in grado di parlare, ma ancora debole un po' confuso. Era in apprensione in quanto convinto che fossimo a Londra, con l'intenzione di andare a teatro quella sera. Continuava a chiedermi se avessi preso i biglietti. Pensate, è buffo preoccuparsi del teatro a Londra, piuttosto che realizzare di essere un cardiopatico in una sala di terapia intensiva.

Questa è una storia. Una storia vera, ma comunque una storia. L'ho raccontata

a diverse persone. L'esperienza ha preso la forma di una storia, per permetterci di raccontarla, in una forma coerente e comprensibile agli altri.

Il gioco è altrettanto fondamentale per gli umani. Gli infanti imparano a giocare prima che a parlare. E anche molti adulti giocano, coi loro bimbi, coi loro animali, in una lega di softball o al poker notturno. Il comportamento di gioco continua ad essere importante per imparare anche più avanti nella vita, benché molte persone non pensano come un "gioco" quanto stanno facendo. Quando si crea un nuovo software applicativo, si sperimenta con esso, si provano cose differenti, vedendo i diversi effetti. Questo è giocare. Quando si progetta una campagna di marketing, si arriva con svariate idee, se ne discute coi colleghi: questo è giocare con le idee. Si sperimentano comportamenti diversi, vedendo come lavorano, si esplora la struttura del sistema. Nulla di tutto questo è un gioco: un gioco è una particolare forma strutturata in cui si gioca. Questo è il punto: giocare è un'attività fondamentale per gli esseri umani, così come la narrazione, ma in modo un tantino diverso.

Cosa succede dopo aver giocato? Sovente, si crea una storia su quanto accaduto. Quando tornate dal coniuge dopo una partita di softball, lui o lei vi chiede com'è andata, e raccontate una storia sul gioco. Quando il capo vi chiede come sta andando il piano di marketing, gli raccontate una storia sulle idee che avete sperimentato finora e quali siano i vostri piani per il prossimo futuro. Prima si gioca, poi se ne racconta una storia.

Il gioco caratterizza il modo in cui impariamo, le storie come si integra quanto si è appreso, e come ci si comunica l'un l'altro le cose che si sono apprese giocando. Ma prima si gioca.

Evocare emozioni dai giochi

Chris Crawford, una delle più importanti figure nella storia dei giochi per computer, e uno dei più articolati pensatori dell'arte del progettare giochi, dice che i giochi non diventano adulti finché non inducono ai giocatori le stesse emozioni di una storia ben raccontata. Invero, Crawford ha lasciato la progettazione di giochi per dedicarsi alla creazione di quello che chiama [Erasmatron](#), un motore per creare storie interattive. Crawford ha lasciato l'industria del gioco perché ritiene che le pressioni dell'industria abbiano reso virtualmente impossibile la creazione di giochi degni della fatica e carichi di significato. Invero, Crawford attualmente dubita che il gioco diventi una vera forma d'arte.

Ha ragione Crawford? È vero che i giochi non arriveranno mai ad essere emotivamente potenti come le storie? E che quindi le storie sono superiori ai giochi?

In primo luogo, Crawford commette l'errore di pensare che il valore di un'opera d'arte sia solo nelle emozioni che suscita. La musica ci può muovere, ma è l'emozione ciò che troviamo veramente nella musica? Personalmente, ritengo che l'emozione in musica sia una perla ai porci. I lavori classici che apprezzo maggiormente sono al contrario puri, quasi matematicamente prevedibili. I quadri possono muoverci, ma le opere che apprezziamo di più sono quelle che ci suscitano le maggiori emozioni? Se così fosse, perché spesso dei quieti ritratti sono valutati maggiormente di opere elaborate e monumentali? L'assunto che il valore dipenda unicamente dalle emozioni evocate è discutibile.

In secondo luogo, Crawford pensa solo alle emozioni che un artista *vuol* far emergere dal suo pubblico: la tristezza di una tragedia, il riso di una commedia, la serenità di un pezzo di musica d'atmosfera. Sta pensando alle emozioni insite in un lavoro, le emozioni che il creatore vi inserisce. Ma i giochi scatenano emozioni più forti, come gioia, frustrazione, disperazione, soddisfazione o rassegnazione, e cameratismo (o rabbia) verso gli altri giocatori. Nessun game designer dice "Voglio creare un gioco che scateni la delizia dei giocatori", ma un game designer è molto soddisfatto di veder i suoi giocatori deliziati.

Proprio poiché i giochi sono interattivi, poiché i giocatori partecipano alla creazione dell'esperienza, le emozioni evocate da un gioco sono più organiche, derivano dall'interazione tra gioco e giocatori. Le emozioni non possono essere estratte da un giocatore allo stesso modo con cui sono prese dall'uditorio di un teatro, non possono essere "infilate" nel lavoro di un artista. Eppure le emozioni esistono e derivano dal gioco. E poiché il giocatore è coinvolto nella creazione dell'esperienza, poiché l'esperienza di gioco è almeno tanta quanta quella sviluppata dal progettista nel crearlo, le emozioni che sente possono coinvolgerlo più profondamente, una risposta empatica che si può sentire leggendo o vedendo un personaggio in una storia.

Anche se accettassimo l'assunto di Crawford che il merito di un'opera d'arte sta nelle emozioni che produce, dobbiamo rifiutare l'affermazione che i giochi non producono emozioni così forti come le storie. I giochi producono emozioni, semplicemente producono differenti emozioni in modi differenti.

Crawford è tutt'altro che solo nell'abbandono dei giochi per forme più importanti, benché abbia scelto sentieri più intellettualmente interessanti rispetto ad altri fuggitivi. Chris Roberts, creatore della serie *Wing Commander* (uno dei giochi per PC di maggior successo mai pubblicati) ha diretto un film. Robyn Miller (co-progettista, col fratello Rand, di *Myst* and *Riven*) ha lasciato i giochi per la carriera cinematografica. In generale, molti sviluppatori di giochi sognano una carriera nei film, così come molti sceneggiatori sognano una carriera da romanzieri. Perché accade questo?

Da una parte, è una questione di status. I game designer vedono i film più legittimati, più importanti dei giochi, proprio come gli sceneggiatori vedono i romanzi più legittimati, più importanti dei film. Ma ciò ha anche a che fare con il fatto che film e libri sono fundamentalmente forme narrative, laddove i giochi sono forme basate sull'attività del gioco. Nessuno è superiore agli altri in ogni senso. Pensare che le storie sono più legittimate dei giochi è come pensare che la musica sia più legittimata della poesia, o la poesia più della pittura. E come confrontare mele con arance. È il merito del singolo prodotto all'interno delle rispettive forme che conta (se il poema è bello o brutto, la musica soave o trita, il gioco ben o mal costruito).

Se il "mondo là fuori" pensa che noi game designer meritiamo così poca considerazione, la risposta corretta non è abbandonare i giochi in un vano struggimento di stima, ma al contrario darsi da fare per creare giochi così ben fatti, così magnifici, così raffinati che il loro valore brilli così tanto da illuminare ogni stupido che ne possa vedere il valore. La soluzione, in altre parole, è di creare la legittimazione della nostra forma espressiva creando lavori di valore imperituro.

Il gioco è la forma d'arte più vitale di oggi, un campo che è emerso praticamente dal nulla fino ad essere una delle forme più popolari, un campo che ha visto e continua a vedere un fermento di creatività, un campo che potrebbe diventare la forma d'arte dominante del ventunesimo secolo, come il cinema lo è stato per il ventesimo e il romanzo nel diciannovesimo. Grazie a Dio, siamo privilegiati ad essere qui agli inizi di questa grande forma, alla creazione di una forma d'arte democratica per un'età democratica, la creazione di strutture di desideri, di vie per permettere alle persone di creare il loro divertimento attraverso il gioco.

Greg Costykan ha creato 27 giochi pubblicati, tra boardgame, giochi per PC, giochi di ruolo ed online. Scrive frequentemente riguardo ai giochi, al game design e all'industria ludica per il New York Times, il Wall Street Journal Interactive, Salon e altre pubblicazioni. È co-fondatore e Capo dell'ufficio progettazione di [Unplugged Games](#), una società di venture capital per lo sviluppo di giochi per cellulari e altri dispositivi wireless.

Nota del traduttore: come molti sanno, non esiste una corrispondenza di termini fra l'italiano e l'inglese per quel che riguarda il gioco. La parola italiana "gioco" traduce sia "game" (gioco inteso come struttura) che "play" (gioco inteso come attività) Peraltro, "to play" significa "giocare" ma anche "interpretare" e questo, ad esempio nei giochi di ruolo, rende labile il confine.

Iper testi dinamici e pseudodinamici (con IDRA)

di Giovanni Riccardi

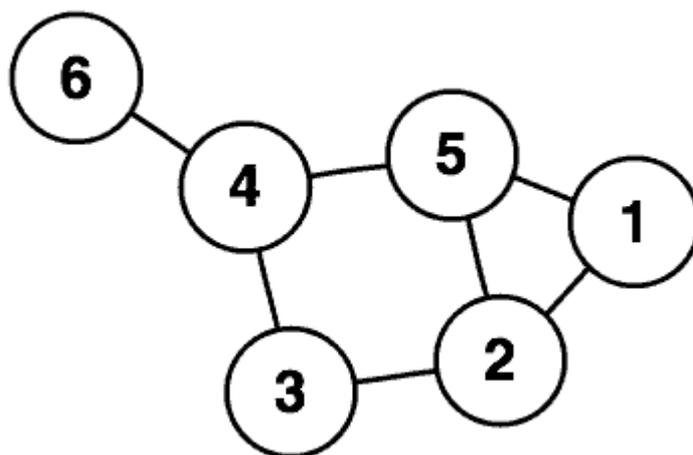
In quest'articolo sono riportate alcune note sulla questione della dinamicità dei racconti ipertestuali creati con Idra. Le riflessioni prendono spunto da una recente discussione su [ICGAT](#) in cui ho sostenuto che in realtà, in questi racconti, di dinamico c'è ben poco, senza però spiegare bene quello che intendevo dire con quest'affermazione.

Ecco qui di seguito una spiegazione più dettagliata (anche se breve) della questione. Con un semplice ragionamento, dimostro che in realtà un ipertesto "dinamico" creato con Idra (se non si seguono particolari accorgimenti) è equivalente ad uno "statico" in cui si può fare addirittura a meno di Javascript. La conclusione alla quale arrivo può essere utile per dei miglioramenti a Idra, non ultima la possibilità di ottimizzare l'utilizzo di variabili e il conseguente spazio occupato dal salvataggio dei giochi.

Iper testi statici

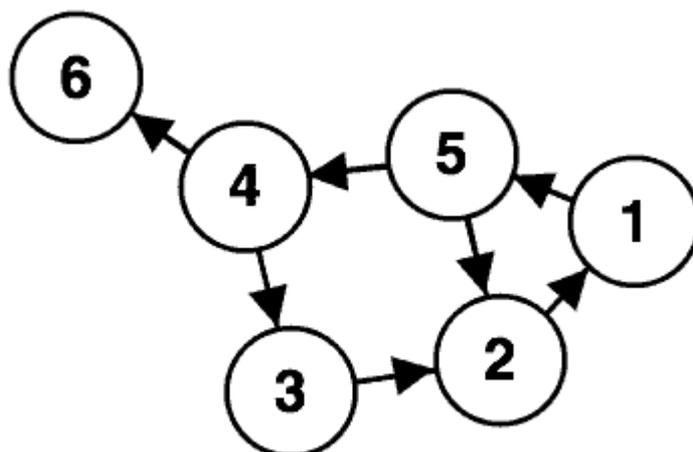
Il termine è certamente entrato in disuso, ma il Web che utilizziamo tutti i giorni per informarci sugli argomenti di nostro interesse è un ipertesto: più pagine (di testo, ma non solo) sono collegate tra di loro tramite i cosiddetti collegamenti ipertestuali (hyperlink, o semplicemente link).

Il classico ipertesto, che in queste note chiamerò **ipertesto statico**, è facilmente descrivibile tramite il concetto matematico di grafo. Senza entrare nel dettaglio, un grafo è una cosa simile a quanto mostrato nella figura seguente:



I cosiddetti nodi (le pagine dell'ipertesto) sono collegati tra di loro tramite i link, ed è possibile percorrere il grafo (l'ipertesto) dal nodo iniziale (l'home page dell'ipertesto) a uno degli altri nodi, seguendo un cammino ben preciso individuato dai link. E' da notare che, dati due nodi qualsiasi, può esistere anche più di un cammino che li unisce, ma potrebbe anche non esserne

nessuno. E' da notare anche che il collegamento tra due nodi non è detto che sia percorribile in entrambi i sensi (può esserlo o non esserlo, a seconda dei casi). E' per questo motivo che si usa una freccia per indicarli: in questo modo, si evidenzia qual è il senso di percorrenza (giusto per informazione: una cosa del genere in matematica si chiama *grafo orientato*).



L'ipertesto non esiste naturalmente nel solo mondo digitale di Internet. In un certo senso, anche un'enciclopedia, con i suoi rimandi (i "vedi questo" e i "vedi quest'altro") può essere pensata come un ipertesto. Ma la cosa che certamente più assomiglia su carta al web con i suoi link tra le pagine è il librogame, dove l'equivalente dei collegamenti sono i continui salti da una pagina all'altra.

Il mezzo digitale può rendere più fruibile un racconto "da librogame", perché elimina la forzatura (i salti tra le pagine) applicata al libro cartaceo, un mezzo il cui utilizzo più naturale consiste nella lettura sequenziale delle pagine (che, non a caso, sono numerate). Un racconto ipertestuale digitale è la trasposizione del librogame cartaceo: si prendono le pagine del librogame e si traducono, ad esempio, in linguaggio HTML, rendendo fruibile il racconto con un browser.

L'**ipertesto statico** o meglio, il grafo che lo descrive, ha interessanti proprietà matematiche che possono essere utilizzate dagli autori di librogame digitali o dalle applicazioni usate per crearli¹. Un ipotetico tool di authoring, ad esempio, potrebbe evidenziarci tutti i percorsi tra il nodo iniziale e quelli finali (nodi che non hanno nessun link in uscita) permettendoci così di aver bene sotto gli occhi le diverse storie possibili che l'ipertesto racconta. Applicando uno dei classici algoritmi di teoria dei grafi, quest'ipotetico tool potrebbe anche verificare qual è il percorso minimo, la soluzione più breve per arrivare alla fine, quella che normalmente viene indicata nei siti che offrono soluzioni e walkthrough delle avventure o che viene distribuita col racconto stesso. Ma quest'ipotetica applicazione potrebbe anche evidenziare problemi ed errori nel racconto che stiamo scrivendo: per esempio se, seguendo un certo percorso, si entra in un ciclo di pagine dal quale poi non se ne esce.

1 L'introduzione del concetto di grafo ha poco a che fare col discorso di questo articolo, che è stato concepito per essere comprensibile anche a chi non ha le necessarie conoscenze teoriche. L'ho introdotto soprattutto per far presente che esiste una struttura matematica sulla quale si può lavorare con algoritmi ben conosciuti anche da studenti dei primi anni di università.

Iper testi pseudodinamici

Idra (Iper testo Dinamico per Racconti d'Avventura) è il tool di Enrico Colombini per creare racconti-gioco sullo stile dei librigame cartacei, ma fruibili tramite un browser web. Idra usa il linguaggio Javascript (e l'HTML) per costruire le pagine dell'iper testo, introducendo delle pratiche funzioni che ne permettono l'utilizzo anche ai non esperti della programmazione.

Colombini sottolinea l'aspetto **dinamico** degli iper testi creati con il suo tool: le pagine non sono definite a priori, ma possono essere modificate sulla base dell'evoluzione della storia (il percorso di lettura scelto) utilizzando alcune variabili per memorizzare dati o situazioni di gioco.

Anche se a prima vista un tool del genere può apparire un'evoluzione rispetto all'iper testo statico, quello che si scopre analizzando in maniera più approfondita il tool è che, utilizzando le funzioni di base e le variabili, si costruisce un iper testo che è funzionalmente equivalente a uno statico fatto solo in HTML.

Per spiegare quello che intendo dire, analizziamo in dettaglio gli strumenti offerti da Idra per costruire un racconto iper testuale. Per aiutarmi nelle spiegazioni utilizzerò gli esempi di Erix tratti dal suo manuale.

La funzione continua ()

Questa funzione ci permette di passare da una pagina all'altra. Nell'esempio seguente, la pagina "Caverna" (in Idra le pagine sono funzioni Javascript) mostra il testo definito tramite la funzione testo() e un link "Continua" ci permette di saltare alla pagina "Pozza":

```
function Caverna() {
  testo("Nel fondo di quella caverna, ")
  testo("dove nessun raggio di luce era mai penetrato, ")
  testo("vi era una pozza d'acqua assolutamente immobile.")
  continua(Pozza)
}
```

La funzione rinvio ()

Questa funzione ci permette di inserire un link all'interno di un paragrafo di testo, per passare dalla pagina corrente ad un'altra pagina, come nell'esempio seguente:

```
function Pagina7() {
  testo("Non ci vedi un accidente. Sei indeciso se ")
  rinvio("proseguire", Pagina34)
  testo(" o ")
  rinvio("tornare sui tuoi passi", Pagina27)
  testo(", abbandonando l'esplorazione.")
}
```

La funzione scelta ()

I link per passare ad altre pagine possono anche essere visualizzati tutti alla fine del testo in un apposito *menu di scelte* (proprio come nei librigame cartacei) grazie alla funzione scelta(). Il suo utilizzo di base è illustrato

nell'esempio che segue, dove il primo parametro passato alla funzione (per esempio "Prosegui" nel primo caso o "Torni sui tuoi passi" nel secondo) è il testo da mostrare, mentre il secondo parametro è la pagina alla quale il link rimanda.

```
function Pagina7() {
  testo("Non ci vedi un accidente. Sei indeciso sul da farsi.")
  scelta("Prosegui", Pagina34)
  scelta("Torni sui tuoi passi", Pagina27)
}
```

Iper testo statico generato dinamicamente

L'utilizzo delle sole tre funzioni illustrate non introduce nulla di nuovo rispetto al classico iper testo statico fatto in HTML: `continua()`, `rinvio()` e `scelta()` (quest'ultima utilizzata nella maniera mostrata, poiché c'è anche un utilizzo più avanzato) non fanno altro che introdurre dei link ipertestuali nella pagina. Si costruisce quello che io chiamo **iper testo statico generato dinamicamente**: un racconto ipertestuale creato con Idra che utilizzasse solo le funzioni illustrate sarebbe forse più semplice farlo in HTML (anche con una delle tante applicazioni visuali usate per creare pagine web — non è necessario conoscere per forza l'HTML).

Utilizzo di variabili di gioco

Poiché Idra è realizzato con Javascript e quest'ultimo è un linguaggio di programmazione a tutti gli effetti, possiamo utilizzare delle variabili per memorizzare le situazioni di gioco — per esempio, il fatto di aver letto una certa pagina, come nel codice seguente:

```
function Statua() {
  titolo("Una statua misteriosa")
  testo("Vedi la statua di un essere mostruoso con una sola
zampa.<br>")
  testo("Sul petto ha scritto &quot;Blob&quot;.")

  v.vistaStatua = 1 //cambia il valore della variabile

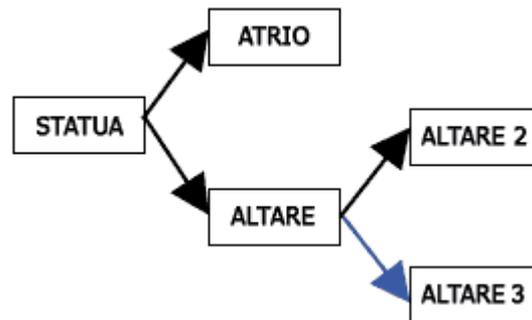
  scelta("Torni indietro", Atrio)
  scelta("Prosegui lungo il corridoio", Altare)
}
```

Possiamo quindi utilizzare il valore della variabile per mostrare o meno una scelta in un'altra pagina:

```
function Altare() {
  titolo("Altare verde")
  testo("Ti trovi di fronte a un altare scolpito in un singolo blocco
di pietra verde.")
  scelta("Lo osservi con curiosità", Altare2)
  scelta(v.vistaStatua, "Dichiari solennemente: &quot;Blob&quot;",
Altare3)
}
```

Nell'esempio la scelta "Dichiari solennemente..." viene mostrata solo se la

variabile `v.vistaStatua` è diversa da zero, se abbiamo cioè già letto la pagina `Statua()`. Considerando anche le pagine non scritte esplicitamente nel codice precedente, l'ipertesto generato da Idra può essere rappresentato dal seguente grafo:



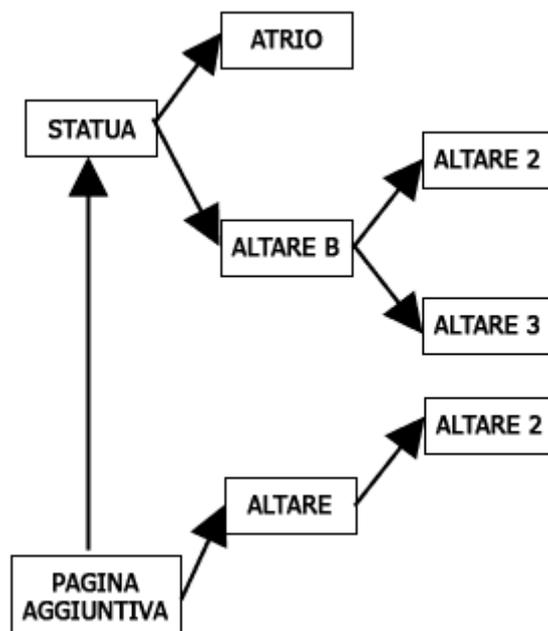
dove il collegamento tra la pagina “Altare” ad “Altare3” (indicato in blu) è dinamico: viene visualizzato o meno a seconda del valore della variabile.

Il linguaggio HTML non permette la costruzione di ipertesti con link dinamici, come quello dell'esempio precedente: quindi, a prima vista, Idra (e Javascript con il quale è stato realizzato) sono strumenti imprescindibili se si vuole realizzare qualcosa del genere. In realtà, si può costruire un **ipertesto statico** assolutamente equivalente a quello dell'esempio.

Ipertesti pseudodinamici

Per spiegare meglio la questione introduciamo una pagina aggiuntiva non presente nel codice precedente (chiamiamola “PaginaAggiuntiva” — è la pagina dalla quale si può raggiungere “Altare” senza passare per “Statua”).

Se il link tra “Altare” e “Altare3” viene visualizzato o meno a seconda se si è visitata la pagina “Statua”, vuol dire che ci troviamo di fronte a due pagine “Altare” ben distinte, la prima che contiene il solo collegamento con “Altare2” e la seconda (chiamiamola “Altare B”) che contiene anche il collegamento ad “Altare3”. Possiamo rappresentare la situazione con il seguente grafo, il cui ipertesto è assolutamente equivalente a quello precedente:



Chiamo **ipertesto pseudodinamico** un ipertesto “dinamico” che può essere ricondotto, in qualche modo, a uno statico come nell’esempio.

Una situazione simile l’abbiamo anche quando le scelte sono visualizzate in base a condizioni più complesse che non la semplice verifica di una variabile booleana (come nel caso precedente). Prendiamo il seguente caso, sempre estratto dal manuale di Idra:

```

scelta(v.doblioni >= 3, "Chiedi un bicchiere di rum", CompraBicchiere)
scelta(v.doblioni >= 10, "Chiedi una bottiglia di rum",
CompraBottiglia)
scelta(v.doblioni >= 75, "Chiedi una botte di rum", CompraBotte)

```

o anche quest’altro esempio:

```

testo("Prendi la rincorsa e salti dal portello aperto.")
continua(v.paracadute, Atterra, Precipita)

```

che in Idra è equivalente a scrivere una cosa del genere:

```

scelta(v.paracadute, "Ti butti dall'aereo", Atterra)
scelta(!v.paracadute, "Ti butti dall'aereo", Precipita)

```

Nel primo caso, a seconda del numero di dobloni posseduto, vengono visualizzate una, due o tre scelte, mentre nel secondo caso la scelta è sempre unica, ma la pagina di destinazione cambia a seconda del valore (vero o falso) della variabile. È evidente che ci troviamo di fronte a tre pagine ben distinte (nel primo caso) e a due (nel secondo). Faccio notare che nel secondo caso non cambia il testo del link ma la pagina a cui il link rimanda. Si tratta quindi di due link differenti perché un link è formato dalla coppia (*testo, pagina collegata*).

Non entro nel dettaglio, ma si può fare un discorso simile a quanto fatto in precedenza e costruire un ipertesto statico che tenga conto dei vari casi e che risulti equivalente a quello dinamico fatto con le funzioni messe a disposizione da Idra.

Conclusioni

Nell'articolo, anche se ho fatto uso di nozioni matematiche, le ho introdotte solo come "figure". Ho inoltre evitato qualsiasi formalismo per permettere a chiunque di seguire il discorso.

Per questo motivo, quella illustrata è solo la punta dell'iceberg di un discorso molto più complesso: già in una situazione simile al primo esempio ma con due variabili da considerare (e non solamente una), le pagine differenti sarebbero quattro, con tre variabili ben otto...

Una discussione più formale con ipotesi ben precise, dimostrazione rigorosa, esempi e (sicuramente) controesempi è necessaria se si vogliono in qualche modo applicare le idee illustrate. Si potrebbe realizzare qualche applicazione che faccia questo lavoro in modo automatico e invisibile all'autore (che continua a ragionare con le variabili mentre l'ipertesto statico viene generato dal software).

La prima e più importante conseguenza dell'applicazione di quanto scritto consiste sicuramente nell'ottimizzazione dello spazio riservato alla memorizzazione delle variabili (che in Idra sono gestite con i cookie). Addirittura, in alcuni casi (quando si riescono ad eliminare tutte le variabili), il salvataggio della posizione in un racconto-gioco si ridurrebbe ad inserire un bookmark nel proprio browser.

Nei prossimi numeri di Terra D'IF vorrei approfondire la discussione di questi argomenti esaminando cosa succede utilizzando funzionalità più avanzate di Idra e cercando di dare una **definizione di dinamicità** che renda giustizia a uno strumento, l'ipertesto, che secondo me è poco considerato dalla comunità italiana.

Paul Panks

intervistato da Roberto Grassi

> PAUL, PARLACI DI TE

Ciao Roberto, sono cresciuto a Phoenix, in Arizona dove ho vissuto fin dalla nascita. Amo il clima e gli inverni caldi. Anche le estati sono grandiose, specialmente dalle parti di Flagstaff e Sedona. Sono località molto belle.



> PAUL, PARLACI DEI TUOI GIOCHI

Ho iniziato a scrivere avventure testuali intorno al 1992-93. A quel tempo passavo moltissimo tempo a programmare il Commodore 64 e 128, ed iniziare a scrivere giochi su quelle piattaforme è stato naturale. Avevo letto un articolo interessante in un vecchio numero di "Computer's Gazette" dal titolo "Teaching Your Computer English." (N.d.T., "Insegna l'inglese al tuo computer") Era un'avventura testuale con 6 o 7 stanze con una storia semplice ed un parser 'bruto' a due parole. Tuttavia, ne rimasi affascinato. Così cominciai a scrivere avventure testuali più complesse. Dopo un po', ero stato capace di scrivere il mio parser e ho imparato ad usare in maniera efficace le strutture dati per salvare le informazioni nei miei programmi. Alcuni dei miei primi lavori includevano: "Enchanter: West Front to Apse" (un nome abbastanza strano per un gioco, devo ammetterlo). Iniziai a lavorare a questo gioco nel 1993. Era ambientato in Norvegia ed includeva anche un villaggio dei Puffi. Il giocatore doveva muoversi nelle locazioni alla ricerca di una rara sfera di luce. Lungo la strada, poteva entrare in possesso di svariati oggetti e poteva combattere contro molte creature. Il gioco includeva una funzione di mappa tridimensionale ed alcune immagini d'interni di stanze (ad esempio la taverna e l'armeria). Alcuni comandi comuni potevano essere inseriti attraverso i tasti funzione. Una versione modificata di questo gioco (con una versione sostituita del "Golden Elf Village", N.d.T. "Villaggio dorato degli Elfi") è stata rilasciata nel 2002. Ho scritto più di 35 avventure testuali su diverse piattaforme, da allora. Alcuni dei miei giochi migliori sono: "Westfront

PC: "The Trials of Guilder" (Windows), "HLA Adventure" (Windows/Linux), "Mystic Castle" (Commodore 64), "Westfront 64?" (Commodore 64), "The Magic Flute" (Windows), "Red Tag Clearance" (Windows), "The Golden French Fry" (Windows) e "Space War!...and the PDP-1?" (Windows).

> PAUL, PARLACI DEL FUTURO DELL'IF

Penso che i prossimi giochi d'IF torneranno al genere fantasy AD&D che dominava il mercato negli anni '70 e i primi anni '80. Mi piacciono alcuni dei nuovi giochi, ma molti di essi mancano dell'aspetto del Role Playing. I giochi con un certo grado di Role Playng e lo sviluppo del personaggio sono più interessanti, almeno per me.

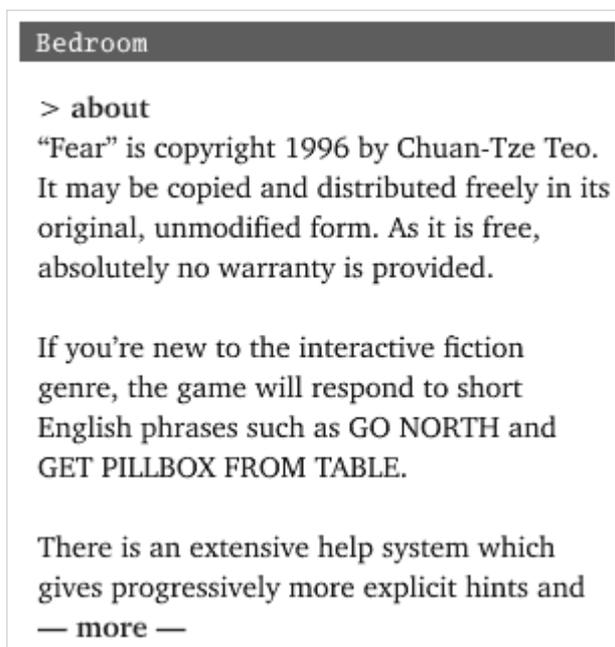
> PAUL, PARLACI DEI TUOI GIOCHI FUTURI

Per quanto riguarda i miei lavori futuri, vedo un po' più rilasci lungo le linee di HLA Adventure e The Golden French Fry, giochi fantastici con elementi tradizionali AD&D fantasy. Non immagino che ne rilascerò molti altri dopo il 2006. Voglio focalizzarmi sugli articoli per Linux (che scrivo per alcune riviste).

Fear

Design review di Roberto Grassi

In questa puntata ritorniamo al gioco “Fear” del 1996, che avevamo iniziato ad analizzare nel [numero 6](#). Come ricorderete, ci siamo svegliati in preda al panico, sul letto della nostra casa. Fuori dalla finestra, un’oscurità opprimente circonda la nostra casa.



Ridiamo un’occhiata al tutto ed alziamoci dal letto.

> stand up You get off the bed.

Bedroom

On the bedside table are a pillbox (which is closed) (in which are nine white pills), a small leaflet and a telephone.

You feel suddenly claustrophobic as you hear a rustling nearby.
What lurks in the shadows, waiting to pounce?

Continuano i messaggi che dovrebbero incutere un senso di disagio e claustrofobia. C’è qualcosa che striscia nell’ombra. Questo potrebbe essere un gioco che potrebbe sfruttare anche qualche elemento multimediale, a mio parere. Suoni, musiche ed immagini potrebbero aiutare non poco nella descrizione di disagio del protagonista.

> i
You are carrying nothing.

Waves of sorrow and guilt wash over you from some dimly remembered past.

As you try to compose your mind, dark memories wash over you:

explosions, death, the tolling of funeral bells, gloom, isolation.

The house is strangely unfamiliar, as if you'd read about it in a book but never actually set foot inside before.

Come abbiamo visto dall'inventario, non portiamo nulla. Una piccola precisazione. Molto probabilmente siamo vestiti, ma l'autore non ritiene importante segnalare nell'inventario gli oggetti che stiamo indossando. Quest'aspetto non è uno standard. Alcuni autori ritengono importante inserire nell'inventario gli oggetti indossati, anche se non saranno mai utilizzati durante il gioco. E' giunta l'ora di iniziare ad interagire con gli oggetti. Proviamo a leggere il foglietto.

> read leaflet

A folded piece of paper printed in annoyingly small lettering. It reads: Cyclazone (R) - Antidepressant Dosage - one pill every twenty-four hours or until symptoms clear. Effects slowly increase over the first twelve hours. UNDER NO CIRCUMSTANCES SHOULD RECOMMENDED DOSAGE EVER BE EXCEEDED. Possible rare side effects - mild disorientation, temporary amnesia, partial loss of coordination. Do not drive motor vehicles while under treatment. Mode of action - (from here on, the leaflet consists largely of arcane biochemical terminology which you find incomprehensible.)

Amnesia, eh? You wonder just what possessed you to take part in the first trial of an experimental drug. To your horror, you can't recall.

Un passaggio interessante. Il foglietto riporta le istruzioni del farmaco. Possiamo prendere una pillola ogni 24 ore o finchè i sintomi non scompaiono. Gli effetti iniziano a decrescere dopo le prime 12 ore. In lettere maiuscole ci raccomanda di non sovradosare il trattamento. Alcuni effetti collaterali possono essere il disorientamento, amnesia temporanea e perdita parziale di coordinazione. La frase più interessante, tuttavia, è quella successiva: "You wonder just what possessed you to take part in the first trial of an experimental drug. To your horror, you can't recall." Forse stiamo iniziando a ricordare qualcosa. Facciamo parte di un gruppo di persone che sta iniziando a testare una nuova droga sperimentale, ma non riusciamo a ricordare perché lo abbiamo fatto. Con ogni probabilità, dunque, la scatola di pillole sul tavolo contiene compresse di Cyclazone. Proviamo a prenderle, e facciamo uso della possibilità di prendere tutti gli oggetti.

> get all

bedside table: That's hardly portable.

bed: That's hardly portable.

calendar: Behind the calendar is a nasty-looking black crack in the wall which reminds you of a long-legged spider. You replace the calendar hurriedly.

> i

You are carrying nothing.

Qui ci sono un paio di cose da segnalare. Mi sarei aspettato di poter prendere la 'pillbox' e il 'leaflet'. Quello che fa è invece di cercare di prendere alcuni oggetti, che immagino abbiano la proprietà 'scenery' di Inform. E' un errore, non grave, ma da segnalare. E' comunque interessante il messaggio di risposta per prendere il calendario. "Dietro il calendario c'è un inquietante buco nero nel muro che ti ricorda un ragno con lunghe zampe. Rimetti a posto immediatamente il calendario."

Per questo numero mi sembra che abbiamo esplorato alcuni aspetti interessanti di design. Nel prossimo numero continueremo ad analizzare Fear, partendo dalle interazioni con il calendario.

INFORM: I mezzi di trasporto

di Vincenzo Scarpa

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

- [Guida a Inform per Principianti](#)
- [Un manuale su Inform e Glulx](#)

Esaminiamo l'esempio che segue:

MONTACARICHI

di Vincenzo Scarpa

Esempio di spostamento sopra un altro oggetto

Versione 1 — Numero di serie 050425

Inform v6.30 — Libreria 6/11 — Infit v2.5 S

Basamento Ovest

Direzioni: sud, est

Puoi vedere un vecchio montacarichi spento qui.

>esamina il montacarichi
E' tutto arrugginito.

Tutto quello che per ora riusciamo a capire, è che siamo in una stanza con un vecchio montacarichi a nostra disposizione. Proviamo allora a salirci sopra e ad accenderlo:

> sali sul montacarichi
Ti trovi sopra il montacarichi.

> accendi il montacarichi
Dopo un frastuono assordante, il montacarichi non si mette in moto. Forse dovresti riprovare...

> ancora
Dopo un frastuono assordante, il montacarichi non si mette in moto. Forse dovresti riprovare...

> ancora Dopo un frastuono assordante, il montacarichi si mette in moto.

> g

Basamento Ovest (sopra il montacarichi)

Direzioni: sud, est

Dopo qualche tentativo, riusciamo nel nostro intento. Ora proviamo a spostarci:

> e

Il motore sbuffa e singhiozza...

Basamento Est (sopra il montacarichi)

Direzioni: ovest

Ci sono delle scale poco illuminate qui, che portano al piano superiore.

> su

Hai mai visto un montacarichi salire su una scala?

Come avete appena visto, in Inform ci si può spostare di stanza in stanza anche attraverso un mezzo di trasporto; inutile dire quanto questo possa essere di estrema utilità (provate, ad esempio, ad immaginare una stanza piena di casse che nascondono un passaggio).

Naturalmente, come tutti i mezzi di trasporto che si rispettino, è anche possibile spegnerlo:

> spegni il montacarichi

Il montacarichi si è spento. Non sei sicuro che riesca a mettersi di nuovo in moto.

> o

Non puoi andare da nessuna parte se il montacarichi è spento.

Rendendo ovviamente impossibile qualsiasi ulteriore spostamento con esso (occorre accenderlo di nuovo, con tutte le difficoltà del caso). A questo punto, possiamo allora scendere per proseguire “a piedi”:

> scendi dal montacarichi

Sei sceso dal montacarichi.

Basamento Est

Direzioni: ovest

Puoi vedere un vecchio montacarichi spento qui.

Ci sono delle scale poco illuminate qui, che portano al piano superiore.

> o

Basamento Ovest

Direzioni: sud, est

Interessante, vero? Vediamo allora la descrizione del montacarichi:

```
Object forklift "montacarichi" Aerobsm
with name 'montacarichi' 'sollevatore',
describe [;
  print "^Puoi vedere un vecchio montacarichi ";
  if (self has on) "acceso qui.";
  "spento qui.";
],
before [;
  Climb: < >;
  Examine: print_ret "@`E tutto arrugginito.";
  Go: if (self has on) {
    if ((noun == u_obj) && (location == Bse)) {
      print "Hai mai visto un montacarichi salire su una
scala?^";
      return 2; ! Non si muove
    }
    else {
      print "Il motore sbuffa e singhiozza...^";
      return 1; !Vai pure
    }
  }
  else {
    print "Non puoi andare da nessuna parte se il montacarichi
@`e spento.^";
    return 2;
  }
  SwitchOn: if (player in self) {
    if (self hasnt on) {
      if (random(4)==2) {
        give self on;
        print "Dopo un frastuono assordante, il montacarichi
si
          mette in moto.^";
      }
      else print "Dopo un frastuono assordante, il montacarichi
non
          si mette in moto. Forse dovresti riprovare...^";
    }
    else rfalse;
  }
  else print "Senza salirci sopra? Forse sei un telepate...^";
  rtrue;
  SwitchOff: if (player in self) {
    if (self has on) {
      give self ~on;
      print "Il montacarichi si @`e spento. Non sei sicuro che
riesca
          a mettersi di nuovo in moto.^";
    }
    else rfalse;
  }
  else print "Prima devi salirci sopra.^";
  rtrue;
],
has supporter static enterable switchable ~on;
```

Osservate bene i valori 1 e 2 che sono ritornati col verbo Go. Il primo indica a

Inform che il montacarichi può muoversi (nel nostro caso solo quando è acceso) mentre il secondo lo ferma (nel nostro caso quando è spento o se vogliamo salire sulle scale). L'istruzione random genera invece un numero casuale (in questo caso da 1 a 4) per rendere più "difficoltosa" l'accensione del mezzo.

Segue ora il listato completo dell'esercizio¹:

```
Constant Story "MONTACARICHI";
Constant Headline "^di Vincenzo Scarpa^
    Esempio di spostamento sopra un altro oggetto^^";

Include "Parser";
Include "VerbLib";
Include "Replace";

Class Room
has light;

!
-----
-- !
!     Basamento Ovest
!
-----
-- !
Room Aerobsm "Basamento Ovest"
with description "Direzioni: sud, est",
e_to Bse,
s_to Bss;

Object forklift "montacarichi" Aerobsm
with name 'montacarichi' 'sollevatore',
describe [;
    print "^Puoi vedere un vecchio montacarichi ";
    if (self has on) "acceso qui.";
    "spento qui.";
],
before [;
    Climb: < >;
    Examine: print_ret "@`E tutto arruginito.";
    Go: if (self has on) {
        if ((noun == u_obj) && (location == Bse)) {
            print "Hai mai visto un montacarichi salire su una
scala?^";
            return 2; ! Non si muove
        }
        else {
            print "Il motore sbuffa e singhiozza...^";
            return 1; !Vai pure
        }
    }
    else {
        print "Non puoi andare da nessuna parte se il montacarichi
        @`e spento.^";
        return 2;
    }
    SwitchOn: if (player in self) {
```

¹ Il listato completo dell'esercizio (tratto da [Un manuale su Inform e Glulx](#)) potete anche trovarlo nel file [Capitolo4.zip](#) (*esercizio 4.6.inf*).

```

        if (self hasnt on) {
            if (random(4)==2) {
                give self on;
                print "Dopo un frastuono assordante, il montacarichi
si
                    mette in moto.^";
            }
            else print "Dopo un frastuono assordante, il montacarichi
^";
                non si mette in moto. Forse dovresti riprovare...
        }
        else rfalse;
    }
    else print "Senza salirci sopra? Forse sei un telepate...^";
    rtrue;
    SwitchOff: if (player in self) {
        if (self has on) {
            give self ~on;
            print "Il montacarichi si @`e spento. Non sei sicuro che
                riesca a mettersi di nuovo in moto.^";
        }
        else rfalse;
    }
    else print "Prima devi salirci sopra.^";
    rtrue;
],
has supporter static enterable switchable ~on;

! ----- !
!           Basamento Est
! ----- !
Room Bse "Basamento Est"
with description "Direzioni: ovest",
u_to "Le scale sono pericolanti. Meglio di no.",
w_to Aerobsm;

Room stairway "scale" Bse
with name 'scale' 'scala' 'gradini',
initial
"Ci sono delle scale poco illuminate qui, che portano al
piano superiore.",
has female static pluralname;

! ----- !
!           Basamento Sud
! ----- !
Room Bss "Basamento Sud"
with description "Direzioni: nord",
n_to Aerobsm;

! ----- !
!           Utility routines.
! ----- !
[ Initialise;
    location = Aerobsm;
    lookmode = 2;
];

! ----- !
Include "Italiang";

```