

# L'Arte dell'Avventura

La programmazione di avventure richiede la medesima abilità e lo stesso talento d'ogni altra arte. La storia, la struttura del gioco, la programmazione, la qualità delle “finiture”, sono tutti elementi valutati ed apprezzati dai giocatori. L'arte del gioco d'avventura si è sviluppata moltissimo negli anni da quando ci è stata trasmessa dai nostri predecessori. L'embrione di 'Zork' (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling, 1977) – incasinato, improvvisato e spesso sleale – è stato disordinatamente messo assieme in un paio di settimane di tempo libero. 'Trinity' (Brian Moriarty, 1986), pianificata in una sinossi nel 1984, richiese ben tredici mesi di progettazione, programmazione e test.

'Spellbreaker' (Dave Lebling, 1985) è un esempio di questa evoluzione. Era un gioco di prima scelta, che alzò la soglia dello stato dell'arte permettendo addirittura al giocatore di dare nomi agli oggetti. Pur facendo parte di una trilogia, di cui costituisce una degna conclusione, era un lavoro che si reggeva sui propri meriti. Corposo e con più contenuto in ogni singola locazione di quanto ci fosse mai stato prima aveva una struttura che si rivelava con successo man mano che si sviluppava la trama: da inesplicabile all'inizio diventava inevitabile non appena la si approfondiva. Nascondeva ingegnosi riferimenti alla teoria delle stringhe ed a *Le Rane* di Aristofane, il che lo rendeva molto più profondo di quanto apparisse. Ma era anche difficile, all'inizio sconcertante, e ricompensava gli sforzi dei giocatori un po' troppo tardi. Ciò che manteneva l'interesse del giocatore sull'avventura erano il “ciclopico blocco di pietra”, la “voce di miele e cenere” (voice of honey and ashes), ed i personaggi che inaspettatamente ti sorprendeavano dicendo cose come “Tu insulti me, e insulti anche il mio cane!”. E' scritto in modo pulito, un testo asciutto è

quasi sempre più efficace di un sermone divagante, e molte delle descrizioni delle locazioni in 'Spellbreaker' sono ottimamente costruite:

*Capanna di fango*

E' una piccola stanza costruita semplicemente con fango, terra e zolle. Grossolane aperture quadrate sostenute da pali di legno legati con lacci di cuoio puntano nella quattro direzioni cardinali, ed un buco in terra conduce verso il basso.

In poche parole, (in quello che era il settimo titolo di Lebling) venivano innalzati i limiti della difficoltà e delle possibili connessioni in maniera magistrale.

Classici come 'Spellbreaker' hanno avuto una grande influenza ed hanno conservato la loro giocabilità ben oltre qualsiasi aspettativa: 'Zork II', per esempio, è rimasto in vendita sugli scaffali fin dal 1981, un record eguagliato soli da un paio di dozzine dei romanzi di quell'anno. Ma la storia della narrativa interattiva *non* è solo la storia delle aziende di produzione come la Infocom, Inc. , etc... Molte centinaia di spettacoli teatrali venivano messi in scena nel tardo sedicesimo secolo a Londra, ma oggi solo le tre dozzine di Shakespeare ci sono familiari, anche il più debole di essi è stato protetto dall'abbandono solo per il fatto di essere considerato un classico. L'attenzione concessagli potrebbe essere giustificata valutandolo su basi letterarie, ma forse non dal punto di vista storico, dal momento che costituisce un'immagine completamente diversa da ciò che consuma il pubblico contemporaneo. Lo stesso vale per la Infocom. Molti dei giocatori di avventure degli anni '80 raramente hanno giocato i loro giochi, se non molti anni dopo. La loro reale importanza, al di là della qualità e della loro popolarità, è che hanno costituito un fondamento, nello stesso modo in cui gli albi pre-guerra di *Tintin* di Hergé svilupparono la grammatica visiva del fumetto Europeo, dalle regole del formato per i balloon dei dialoghi a come dovevano essere rappresentati i pannelli per le scene d'azione. Tintin e il suo cane Snowy camminavano da sinistra a destra (la direzione delle lettura) quando facevano un progresso e

da destra a sinistra se subivano una battuta d'arresto. Snowy perse prima l'abilità di parlare, e quindi l'abilità di capire i discorsi di Tintin. La Infocom ebbe un effetto simile nel gettare le basi delle meccaniche di gioco della narrativa interattiva, ovvero le convenzioni che vengono subliminalmente accettate dai giocatori (e silenziosamente perpetuate da Inform). Per esempio, erano i giochi della Infocom del 1986 che cominciarono ad usare le oramai familiari citazioni letterarie quale stile di commento o come segnalibro, uno sviluppo che potrebbe essere comparato al punto esclamativo che appare sopra la testa di un personaggio sorpreso in *Tintin*.

Le meccaniche della lettura di un racconto sono praticamente inconse, ma le meccaniche della narrativa interattiva sono anche meno che familiari, è un medium particolare che non perdona. Un errore tecnico fatto da un romanziere, diciamo alternare dei dialoghi per così tanto tempo che diventa poco chiaro chi stia parlando, non rende impossibile al lettore continuare, come se le ultime cento pagine del libro fossero state incollate assieme. L'autore di narrativa interattiva invece deve preoccuparsi continuamente dell'ordine in cui si susseguono gli eventi, del livello di difficoltà, del ritmo con cui vengono date nuove informazioni al giocatore e così via. Nel contempo, anche i passi dell'autore sembrano incerti, per la forma stessa del medium si finisce sempre per oscillare su scelte di compromesso. La narrativa interattiva non è un libro gioco per bambini, con un labirinto in una pagina ed un rebus nella successiva, né un racconto. Non è pura interazione né pura finzione letteraria, giace in una via di mezzo, una terra ancora largamente inesplorata.

#### • BIBLIOGRAFIA

In questo saggio, i giochi sono citati indicando l'autore e la data quando menzionati la prima volta, successivamente viene riportato solo il titolo. I dettagli delle pagine di dove sono citati nel DM4 sono indicati nella [bibliografia dei lavori citati](#). • Citazioni non attribuite dagli autori della Infocom possono essere trovate nell'archivio <ftp.gmd.de>, nella sezione articoli del 1980. La mia scelta delle citazioni è dipesa dalla loro reperibilità: Lebling è citato frequentemente non perché fosse un grande autore (sebbene lo fosse) ma perché è stato spesso intervistato. Marc Blank, tra le altre figure di rilievo, dedicò meno tempo ad

intrattenere la stampa. • Alcune migliaia di messaggi email interni della Infocom (1982–) sono stati conservati e sono arrivati a noi. Ad eccezione degli ultimi tempi l'impressione generale è quella di un posto di lavoro a dimensione umana con alcuni momenti commoventi, ed un gran numero di figure di spicco che lavoravano nell'ombra. Molto di questo materiale difficilmente diventerà pubblico a causa della sua natura personale. Per rispetto a questo principio, non ho citato nulla direttamente dalle email *non pubblicate* e ho evitato di attribuire specifiche opinioni a persone precise. Ho citato alcune utili ed innocue email dal disco pubblicato dalla Activision *Masterpieces of Infocom*, ma notate che queste sono spogliate di ogni contesto. Per esempio la più interessante, una memo del 1987, verte su quale via seguire per i prossimi giochi testuali (discussa brevemente nel paragrafo successivo dedicato alla Struttura), non è come sembra una minuta di un committente, ma è stata scritta come lettera di scuse verso due persone offese per essere state escluse da un incontro informale sulla crisi, ho cercato di mantenere segrete le premesse. • Un esempio più felice è uno sketch scritto da Stu Galley in risposta ad una circolare che chiedeva la descrizione di un lavoro: ne è uscito fuori quello che viene chiamato "credo" dell'implementatore. Malgrado lo stile - il cinquanta per cento sono affermazioni della missione aziendale, il restante cinquanta per cento sembrano frasi di Martin Luther King - questo manifesto è degno di essere letto, dal momento che rende coscienti i dipendenti della Infocom di lavorare in un medium sperimentale ed artistico: "Sto esplorando un nuovo mezzo di raccontare storie. I miei lettori dovrebbero essere immersi nella storia e dimenticare chi siano. Dovrebbero dimenticarsi della tastiera e dello schermo, dimenticare ogni cosa ad eccezione dell'esperienza. Il mio obiettivo è rendere il computer invisibile... Nessuno dei miei obiettivi è facile. Ma tutti necessitano di duro lavoro. Non lasciate che nessuno dubiti dalla mia dedizione alla mia arte." • Un'altro vero credente era Cleveland M. Blakemore, nel suo trattato nel numero 54 della rivista *Ahoy!* scrive: "Ogni essere umano sulla terra è una dinamo naturale di energia creativa. Imparare ad aprire i rubinetti di questa energia e tradurli in un libro, una tela, o una memoria di un computer, è un'abilità che può essere imparata."

# 1§ Una breve storia della narrativa interattiva

La storia della narrativa interattiva del ventesimo secolo deve ancora essere scritta. Una bozza potrebbe essere la seguente: un'era di precursori e di giochi universitari, 1972-81; il boom commerciale, 1982-6; un periodo di nostalgia tra gli utenti di Internet per i giochi testuali mentre l'industria video ludica si era oramai direzionata unicamente verso i giochi grafici, 1987-91; e l'era di Usenet e dei newsgroup come [rec.arts.int-fiction](#)<sup>1</sup> e le sue competizioni annuali, fatte di avventure più brevi e molto diverse da quelle di genere spingendosi financo a quelle senza enigmi, 1992-9<sup>2</sup>.

## I Precursori ed i giochi universitari 1972–81

Forse il primo vero *avventuriero* è stato uno schiavo mulatto di nome Stephen Bishop, nato nel 1820 circa: “piccolo, grazioso, e molto affascinante”; una guida “veloce, audace e entusiasta” delle Mammoth Cave nell'area carsica del Kentucky. La storia delle Grotte è un curioso microcosmo della storia Americana. La loro scoperta è argomento di leggende che nascono alla fine del diciottesimo secolo; si dice che un cacciatore, John Houchin, inseguì un orso ferito fino ad una grande grotta vicino il Green Rive e rimase lì stupefatto ed esitante davanti all'ingresso. L'entrata era popolata da pipistrelli e durante la Guerra del 1812 la grotta fu trasformata in una miniera per il guano, che veniva dissolto in tini di nitrati per creare il salnitro necessario alle armi da fuoco. Dopo la guerra il prezzo del salnitro diminuì, ma la Grotta divenne una piccola attrazione nel

---

<sup>1</sup> Per l'italia [it.comp.giochi.avventure.testuali](#). NdT.

<sup>2</sup> Il primo decennio del ventunesimo secolo ha visto il tramonto di Usenet quale luogo di ritrovo, e l'affermarsi di blog e forum, oltre ai wiki dedicati alle IF. Alle avventure strettamente testuali si sono affiancate quelle che, seppur mantenendo centrale il testo, hanno aggiunto elementi multimediali. Una delle maggiori novità è stata quella di avere la possibilità di giocare le avventure direttamente online attraverso il browser su praticamente qualsiasi tipo di macchina, telefoni cellulari compresi. NdT.

momento che vi fu trovata la mummia di una indiana, seduta dritta, in una bara di pietra, circondata da talismani. Nel 1815, Fawn Hoof, questo fu il soprannome che le fu dato, fu portata via da un circo, per intrattenere le folle da una parte all'altra dell'America (un giro che ricorda la canzone di Don McLean "The Legend of Andrew McCrew"). La mummia finì allo Smithsonian, ma dal 1820 la Grotta fu definita una delle meraviglie del mondo, in larga parte grazie ai suoi sforzi postumi.

Dall'inizio del diciannovesimo secolo le grotte Europee erano fonte di grande attrazione, ma quasi nessuno aveva visitato la Mammoth, "meraviglia del mondo" o meno. Non che fosse particolarmente grande dal momento che il nome era un lascito dei minatori, che si vantavano della mastodontica produzione di guano. Nel 1838 il padrone di Stephen Bishop comprò la Grotta. Stephen fu (essendo uno schiavo) inevitabilmente incaricato di sorvegliarla, ma essendo comunque un uomo di una certa levatura: autodidatta in Latino e Greco, divenne famoso come "Capo e Sovrano" del suo regno sotterraneo. Esplorò e diede il nome a molti dei luoghi nel suo tempo libero, raddoppiando in un anno la mappa delle zone conosciute. La particolarità dei nomi dei luoghi della Grotta – per metà semplice Americano, e per metà di stile classico – cominciarono con Stephen: il River Styx (fiume stige), la Snowball Room (la stanza delle palle di neve), Little Bat Avenue (il viale del pipistrello), la Giant Dome (la cupola gigante). Stephen inoltre scoprì strani pesci ciechi, serpenti, grilli silenziosi, resti di orsi delle caverne<sup>3</sup>, lavori indiani in gesso vecchi di centinaia di anni ed altre caverne naturalmente. La sua mappa del 1842, ricostruita e disegnata interamente a memoria, fu utilizzata per oltre 40 anni.

Dopo un breve periodo di maldestra filantropia in cui le caverne vennero usate come sanatorio per pazienti tubercolosi, il turismo prese il

---

<sup>3</sup> Creature selvagge, molto più grandi degli orsi odierni, potevano arrivare a pesare oltre 900 kg, ed erano in competizione diretta con gli uomini per il possesso delle caverne. Si estinsero alla fine dell'ultima glaciazione.

sopravvento. All'inizio del ventesimo secolo le vicinanze delle caverne cominciarono ad essere occupate con la forza ed i titoli legali dei terreni erano continuamente messi in discussione. Nel 1912 nella vicina catena montuosa, attraverso la Houchins Valley nella Flint Ridge, venne aperta la Great Onyx Cave.

Negli anni '20, la guerra delle Caverne del Kentucky era in pieno svolgimento. I proprietari delle grotte rivali distraevano i turisti con falsi poliziotti, impiegavano tirapiedi per disturbare i giri turistici della concorrenza, bruciavano le biglietterie, stampavano manifesti diffamatori. L'esplorazione delle grotte divenne tanto pericolosa e misteriosa che alla fine nel 1941 il Governo degli Stati Uniti decise di intervenire, rendendo la maggior parte dell'area un Parco Nazionale e vietando di fatto l'esplorazione delle caverne. La corsa all'oro dei turisti era, comunque, in fase calante.

Convinti che le grotte Mammoth e Flint Ridge erano tutte collegate tra loro in un'unica catena, di oltre quattrocento miglia di estensione, gli esploratori provarono ad entrare di nascosto per anni, solo raramente ottenendo il sostegno ufficiale. Per tutti gli anni '60 l'esplorazione di tutte le diramazioni della Flint Ridge – piena di tunnel difficili e pieni d'acqua – finì strozzata nella roccia. La svolta arrivò nel 1972 quando una fisica "magrolina", Patricia Crowther, riuscì a passare attraverso il Tight Spot (punto stretto) e trovò un passaggio fangoso: era la via nascosta per entrare nella Mammoth Cave.

Secondo le disposizioni testamentarie del suo padrone, Stephen Bishop fu liberato nel 1856, a quel tempo la grotta era conosciuta per 226 viali, 47 cupole, 23 fosse, ed 8 cascate. Morì l'anno successivo, prima di riuscire a comprare sua moglie e suo figlio, e di coronare il sogno di una fattoria in Argentina. Negli anni '70 curiosamente il passaggio fangoso di Crowther fu trovato già segnato sulla sua mappa.

.....

Uno dei compagni di speleologia di Pat Crowther era suo marito, Will, che aveva già usato il computer per disegnare le mappe del gruppo. Lasciamo per un attimo proseguire a lui la storia:

Al tempo giocavo ad un gioco di ruolo, non per computer, chiamato *Dungeons and Dragons* (1975 circa), e stavo anche esplorando delle grotte... Improvvisamente mi ritrovai invischiato in un divorzio, e questo mi lasciò a pezzi sotto vari aspetti. In particolare mi mancavano i bambini. Anche la mia attività speleologica si fermò, dal momento che era diventato tutto complicato, quindi decisi, per passare il tempo, di scrivere un programma che consisteva in una ricreazione fantastica dell'esplorazione delle grotte, e sarebbe stato anche un gioco per i bambini... La mia idea era quella di creare un gioco per computer che non mettesse a disagio le persone che non conoscevano il computer, e questa era una delle ragioni perché lo studiai in modo che il giocatore interagisse attraverso input in linguaggio naturale, invece che in comandi più standardizzati.

(Cit. Dale Peterson, *Genesis II: Creation and Recreation with Computers*, 1983.)

E' difficile non provare una certa tristezza pensando che il primo gioco di avventura si è formato su queste due anime perse, Bishop e Crowther, entrambe come Orfeo incapaci di guidare le loro mogli fuori dagli inferi. Il programma di Crowther (1975 circa), quindi, era una simulazione dell'area della Bedquilt Cave, con il suo stile basato a turni e su conversazioni con la macchina dovuto all'adattamento di un gioco di guerra da tavolo di stile medieval fantastico: *Dungeons and Dragons* (1973-4) di E. Gary Gygax e Dave Arneson. Non che il programma fosse senza precedenti anche in informatica – 'Hunt the Wumpus' (Gregory Yob, 1972) era un labirinto testuale, mentre 'SHRDLU' (Terry Winograd, 1972) aveva un parser simile a quello di *adventure* – o in letteratura, dove OuLiPo ed altri generi di letteratura ludica, specialmente in Francia, avevano sperimentato quasi ogni permutazione per rendere i libri fisici aperti a più finali: *Cent mille*



*milliards de poèmes* (1962) di Raymond Queneau tagliava le sue pagine in strisce così che le linee di dieci sonetti potevano essere mescolate per formarne altri 1014<sup>4</sup>. Ma gli scrittori di OuLiPo, e precedentemente i futuristi, avevano pensato più in termini di meccanica piuttosto che di informatica: la letteratura meccanica è una provocazione senza vergogna al lettore poco accorto che vi si trova invischiato. Italo Calvino (nella sua conferenza del 1969 *Cybernetics and Ghosts*):

Sarà uno successo che si concretizzerà solo se la macchina da scrivere sarà circondata da fantasmi nascosti dell'individuo e della sua società.

A conti fatti, quindi, 'Advent' ha inventato una nuova categoria di programmi per computer ed un nuovo tipo di letteratura. Lo scopo era esplorare, c'erano solo cinque tesori da trovare e gli enigmi erano poco più di ostacoli "naturali", come un serpente, un nano e un pirata, il primo dei labirinti e con il limite della durata della batteria della lampada a carburo, compagna vitale del protagonista speleologo. Come la vera Bedquilt, la simulazione ha una mappa su circa quattro livelli di profondità ed è ricca di dettagli geologici:

SEI IN UNA SPLENDIDA CAMERA, ALTA CIRCA TREDICI PIEDI.  
LE PARETI SONO FIUMI GHIACCIATI DI ROCCIA ARANCIONE.  
UNO STRANO CANYON E UN BUON PASSAGGIO  
CONDUCONO FUORI DALLA CAMERA VERSO EST E VERSO  
OVEST.

Esistono delle fotografie di questa camera e la colonna che scende verso di essa è fatta di travertino, un minerale arancione, che si trova immerso nel calcare bagnato. Il linguaggio del gioco è pieno di riferimenti alla speleologia, dalle "cupole" ai "passaggi". Una "slab room", per esempio, è

---

<sup>4</sup> Il racconto di Queneau *Zazie dans le métro* è un libero adattamento, ed è stato tradotto in Italiano, da Luca Melchionna nel suo gioco Inform 'Zazie – Una lettura interattiva' (1999).

una grotta molto antica il cui soffitto ha cominciato a rompersi in affilate lastre che si ammassano sul pavimento in eccentrici cumuli.

Lavorando al SAIL, lo Stanford Artificial Intelligence Laboratory, nella primavera del 1976, Don Woods scoprì il gioco di Crowther tra quelli disponibili sul network ARPANET (ancora in germoglio, consisteva in 110 computer all'epoca), network figlio di un matrimonio riparatore nel 1969 tra università e Dipartimento della Difesa che disponevano di computer PDP-10 (ed alcuni altri). Il PDP-10, il cui set di caratteri non includeva le lettere minuscole - da qui l'uso delle maiuscole nell'esempio precedente, sebbene altrove in questo saggio le citazioni da 'Advent' siano state normalizzate - era un computer piuttosto "amichevole" che permetteva l'uso ricreativo, ma soprattutto era un computer condiviso a tempo da utenti diversi che potevano far girare programmi molto più grandi e più complessi dei giochi tradizionali come 'Spacewar!' che funzionava su PDP-1. Con la benedizione di Crowther, ma lavorando completamente da solo, Woods rielaborò le grotte e le riempì di oggetti magici ed enigmi, ignorando deliberatamente lo stile originale di tanto in tanto. Molte delle caratteristiche qualitative che ne faranno un classico derivano da questa tensione tra la simulazione originale, fatta di scoperte ed esplorazione delle grotte con i loro misteri i graffiti e le camere spettacolari, e le aggiunte da cartone animato - il ponte del troll, la casa del gigante, la Stanza Orientale, il vulcano attivo. Il contributo di Crowther è austero, dal sapore Tolkieniano, in cui la magia è rara, e la geografia è ben costruita, specialmente lungo i confini della mappa: la foresta esterna e le gole, le caverne bloccate dai detriti, il Fiume di Roccia Arancione. Alcune delle aggiunte di Woods, come l'orso, erano in sintonia con l'ambiente originale, ma altre come la macchina distributrice per ricaricare le batterie della lampada, se ne discostavano molto. La loro strana collaborazione però in qualche modo funziona. In generale, si può dire che esistono un Crowther ed un Woods in ogni autore, l'uno intento a ricreare l'esperienza di un mondo, l'altro con un ingegnoso enigma che dovrebbe essere messo da *qualche parte*.

Dal 1977 copie di ‘Advent’ cominciarono a circolare un po’ ovunque, dal gruppo di utenti per il Digitale DECUS, ad altri, che ci giocavano all’ora di pranzo e nei fine settimana. L’idea cominciò a circolare, e si diffuse, dal momento che sorprendevo sempre più persone che ne venivano a conoscenza attraverso il passaparola degli amici. Nel libro di Tracy Kidder, vincitore di un premio Pulitzer, *The Soul of a New Machine* (1981), l’occhio di un giornalista si posa sulla costruzione di un nuovo modello di computer pensato per le aziende, ‘Advent’ compare nei programmi come aggiunta, ma c’è di più: mentre gli ingegneri usano il programma quale conveniente test di durata, per Kidder è un codice che appassiona nell’animo e, forse, fa emergere una nuova personalità. Un’altro visitatore ad esserne affascinato fu il produttore televisivo Patrick Dowling, che creò *The Adventure Game* (BBC1 e BBC2, da Maggio 1980 a Febbraio 1986): per una curiosa coincidenza, la sua prima scelta come creatore di enigmi e come scrittore fu Douglas Adams, allora alla BBC anche se non fu disponibile a prendere l’incarico. Adams riapparirà successivamente. In *Game*, la gente della Terra verrà messa alla prova dall’alieno Argonds facendogli esplorare stanze con all’interno oggetti ed enigmi piuttosto difficili nella speranza di trovare drognas (la valuta di Arg), con il quale pagare Sua Altezza Rangdo, personaggio dal corpo di pianta aspidistra con la tendenza ad agitarsi ed a ruggire quando irritato. (ci potrebbero essere altri anagrammi per “dragon”.) Un enigma ricorrente era un semplice gioco di avventura che veniva avviato, naturalmente, su un BBC Micro, così che ogni settimana gli spettatori potevano vedere freschi contendenti seduti alla tastiera a cercare di carpire, ad esempio, se il “pesce scarlatto” era una aringa rossa.

Molti dei dipartimenti universitari allora connessi alla ARPANET erano specializzati in scienze informatiche, ed ogni programma era un invito a svilupparne un’altro. Alla Essex University, in Inghilterra, Roy Trubshaw e Richard Bartle svilupparono il concetto di ‘Advent’ in ‘Essex MUD’ (che funzionò dalla fine del 1979 fino a Settembre del 1987 e continua in differenti forme ancora oggi). MUD era un acronimo per indicare Multi-User Dungeon al quale utenti da remoto si connettevano durante la notte,

entrando in competizione talvolta sleale uno contro l'altro - uccidere un altro giocatore faceva guadagnare 1/24esimo dei suoi punti, che altrimenti sarebbero dovuti essere guadagnati attraverso una lunga ricerca di tesori in una palude – per diventare “stregoni” in un ambiente fantastico anglicizzato leggermente dalla presenza di un capanno di paglia. Per i primi network basati su linee telefoniche come la British Telecom's Prestel Gold and CompuServe, far girare un MUD era (piuttosto) conveniente, e i giochi di tornei online con sfide “all'ultimo sangue” come ‘Quake’ o ‘Ultima’ sono il lascito dei MUD.

Nel 1979-1981, furono scritti dei “game assemblers” in almeno tre dipartimenti per creare nuovi programmi simili ad Adventure - la parola “avventure” al plurale sembra ancora non fosse usata. Chris Gray e Alan Covington scrissero “Six/Fant” all'University of Alberta, in Canada, e alla UCLA presso il Computer Club fu scritto il “Dungeon Definition Language” (che più tardi si evolse nell'ADL di Tim Brengle e Ross Cunniff (1987)) entrambi lavori degni di menzione. Alla Cambridge University, in Inghilterra, comunque, l'assembler di David Seal e Jonathan Thackray potrebbe essere stato il primo “sistema di programmazione di avventure” ad essere usato in un ambito più esteso che non quello dei soli suoi creatori. Ecco un pezzo tipico di codice, che permetteva al giocatore di saltare oltre un buco solo se trasportava una sedia e se nella stanza c'era veramente un buco:

```
JUMPHOLE :  
SKIP UNLESS R (CHAIR)R EQ HOLEROOM  
SKIP UNLESS H CHAIR PLAYER  
PRINTRET HOLEHIGH  
MOVE PLAYER WITH TO UPROOM  
PRINTRET CHAIRJUMP
```

L'assembler fu usato per creare sedici giochi che costituiscono la massima attività ricreativa su “Phoenix”, il mainframe per IBM 370 usato dagli studenti e dallo staff accademico negli anni '80. Erano giochi piuttosto ampi, e richiedevano grandi risorse in termini di capacità computazionale,

dalla struttura tradizionale e molto difficili, venivano giocati principalmente quando si era stanchi del lavoro e fuori dell'orario d'ufficio. "Bene vai e lavora un po' allora" era il messaggio d'uscita di 'Fyleet' (Jonathan Partington, 1985). I titoli tendevano ad essere distinti da una sola parola, di solito il nome di un luogo antico. Alcuni giochi furono successivamente distribuiti dalla Acornsoft e più tardi una seconda volta dalla Topologika, così che talvolta sono vagamente ricordati come i giochi della Topologika. Ma per tutti coloro che erano lì, essi evocano le nottate nell'Area Utenti ed il sapore della cioccolata Nestle del distributore automatico e fanno pensare ai floppy, e alle stampanti a rullo. Adam Atkinson (autore di 'Nidus', 1987), possiede ancora delle bozze delle mappe disegnate in quegli anni, ed ha lavorato più recentemente con Paul David Doherty e Gunther Schmidl per recuperare molto del codice sorgente del Phoenix; molti di quei giochi sono ora ritornati ad essere giocabili attraverso una trasformazione meccanica in inform.

'Advent' non ebbe un diretto seguito, ma per cinque anni fino al 1982 quasi ogni altro gioco creato era un altro 'Advent'. Il prologo standard - la parte centrale del gioco - il finale, erano la forma utilizzata da ogni gioco di quel periodo. Il prologo, un mondo tranquillo esterno (quasi sempre con una piccola costruzione che offriva un paio di mazzi di chiavi, una bottiglia e una lampada); la parte centrale del gioco era una serie di tesori da collezionare esplorando una grotta per poi depositarli da qualche parte, mentre la fine vi avrebbe visto essere appellati con il titolo di "Master Game".

I canyon segreti, i freddi torrenti primaverili, le case degli stregoni, draghi passivi, orsi, troll a guardia di ponti, vulcani, labirinti, barre d'argento, anelli magici, lampade dalle batterie con carica limitata, caverne ottagonali con uscite in tutte le direzioni e così via ricorrono senza fine in una miscela facilmente riconoscibile.

La pubblicità che circondava la nota edizione pirata della Ace Paperbacks (1965) di *The Lord of the Rings* (il Signore degli Anelli) aveva aiutato a

rendere l'epica di Tolkien un classico nei campus Americani alla fine degli anni '60: dieci anni dopo, molti dei giochi di grotte possono essere visti come lavori ispirati al mondo di Tolkien, con elfi, nani e torri di prigionia chiamate Moria. Non sorprende, quindi, che il primo adattamento di un libro in narrativa interattiva sembra sia stato 'Lord' (Olli J. Paavola, c. 1980), inizialmente in un gioco mainframe ad Helsinki<sup>5</sup>. (Le primissime connessioni ARPANET al di fuori dell'America furono verso la Gran Bretagna e la Scandinavia.) 'Lord' cercò faticosamente di rimanere fedele al testo, includendo anche le ballate.

Siete ora fermi a Pianilungone dove un tempo visse Tebaldo Soffiatromba, che per primo scoprì l'erba pipa e cominciò a coltivarla nel suo giardino, intorno all'anno 1070 del calendario della Contea. A sud-est c'è uno stretto sentiero.

Era tipico di Tolkien, che morì nel 1973, creare l'industria di tabacco degli Hobbit quale elemento "reale" all'interno della storia dell'Anello, ma era anche tipico degli imitatori di Tolkien preferire concentrarsi sugli orchi e sulla magia: "Lord", sebbene non sia mai stato completato, puntava invece ad un adattamento autentico e coerente con il testo originale. Ma anche con tale impostazione, il mito del gioco ambientato nel mondo sotterraneo - il labirinto segreto che unisce tutti i computer - è tanto forte quanto il mito della Terra di Mezzo. "Lord" ha delle monete e un francobollo commemorativo, con chiaro riferimento al "Dungeon" (alla prigione sotterranea), la principale distribuzione del gioco, nel 1978, si evolverà in quello che poi sarà conosciuto come 'Zork'.

Ad un estremo del gioco ambientato in caverne sotterranee c'è 'Adventureland' (Scott Adams, 1978), il primo gioco commerciale a raggiungere le case: un piccolo gioco per piccoli computer basati su

---

<sup>5</sup> 'Journey to the Center of the Earth' (1978), del notevole Greg Hassett – allora dodicenne – dovrebbe essere squalificato, a meno che la versione originale di Giulio Verne avesse veramente una macchina distributrice di coca cola, un palazzo del troll e un'officina meccanica.

programmi registrati su cassette a nastro, scritto lottando contro i brutali limiti di memoria a disposizione di tali macchine. “Sono in un tempo” era il dettaglio che offriva, i giochi di Adams si distinguono da una grammatica strana e piena di errori, un vocabolario vasto, e un vero talento nell’organizzare gli oggetti disponibili in una locazione:

Sono in una tetra palude.

Uscite: Nord, Sud, Est, Ovest, Su.

Posso anche vedere: cipresso – fango dannatamente puzzolente  
– gas di palude – una chazza galleggiante di melma viscida –  
zecche

All’altro estremo c’è ‘Acheton’ (David Seal, Jonathan Thackray, Jonathan Partington, 1978–80), con ogni probabilità il più ampio gioco al mondo realizzato al 1980, con 162 oggetti in 403 locazioni. (Il titolo è la fusione tra Acheronte, uno dei fiumi degli inferi nella mitologia greca, e Acate, uno dei personaggi dell’Eneide.) Ecco la descrizione della stanza di magnetite:

Siete in un’ampia e scialba stanza le cui pareti sono composte interamente di magnetite. La tua bussola sembra impazzita e continua a girare senza fermarsi in nessuna direzione. Alcuni passaggi conducono verso altre parti della caverna.

Potrebbe facilmente essere una delle locazioni di ‘Advent’: e per quanto si differenzino per moltissimi aspetti, ‘Acheton’ e ‘Adventurland’ sono riconducibili allo stesso gioco.

▲ Non appena ‘Advent’ cominciò a diffondersi tra le università, cominciarono a fioccarne le modifiche e le rielaborazioni. Come accadde per i *Canterbury Tales* di Chaucer, il gran numero di versioni modificate evidenziano non solo la popolarità del gioco presso il pubblico (i giocatori) ma anche tra coloro che raccontano la storia (programmatori). Il manoscritto originale di Chaucer è andato perduto, ma si crede che tutte le 83 varianti che sono sopravvissute derivino da una singola versione originale. Lo stesso è accaduto per ‘Advent’ la cui versione originale di Crowther con 5 tesori (c. 1975) è andata perduta, e tutte le diverse varianti conosciute sono nate dalla versione estesa a 15 tesori di Woods del Giugno 1977,

diluendo sempre più il contributo di Crowter, ovvero, l'aspetto simulativo del gioco. (Per una "filiazione" del gioco, complicata quasi quanto quella di Chauser, ovvero per un albero genealogico che mostra quante versioni esistano e come siano imparentate tra loro, fate riferimento a <http://www.ifarchive.org/if-archive/info/adv-tree.txt>.) Molte di queste estensioni sono lavori minori, che apportano poche aggiunte talvolta maldestre, ma tre di queste meritano di essere menzionate. Don Woods realizzò un'ulteriore estensione nell'Autunno del 1978 per arrivare alla "versione a 20-tesori (2° Revisione)", che viene considerata ancor oggi quella definitiva: inseriva piccole aggiunte per la cisterna ed il dirupo e portava il punteggio a 430 dai precedenti 350 punti. La versione da 550 punti di David Platt (1979) ha una "Valle delle Facce di Pietra" e un enigma che si svolge nel vulcano. Come Platt, David Long (1978) sentì la necessità di aggiungere un enigma tipo spada-nella-roccia: la versione di Long da 501 punti presenta alcune penose incongruenze, come un misterioso mostro Wumpus e una cabina telefonica, ma in realtà non è tanto male.

▲ Una trasposizione realizzata da Jay Jaeger (sostanzialmente taroccata) per un kit di costruzione dell'Altair 8800 rivendica il primato come prima versione per un microcomputer: se così, non rimase l'unica a lungo. La Microsoft e la Apple, titani senza rivali nel futuro e contendenti fin da allora, pubblicarono 'Microsoft Adventure' (Gordon Letwin, 1979) e 'Apple Adventure' (Peter Schmuckal e Leonard Barshack, 1980) per Apple II e TRS-80. Le prime versioni commerciali erano fedeli o tagliate, anche se la Microsoft aggiunse un "Software Den", a nord della Stanza Morbida, contenente dei computer e un programmatore barbuto i cui "incantesimi tenevano assieme le caverne". (Cf. la locazione RAM in 'Adventureland', o l'apparizione in persona del programmatore di 'Enchanter'.) Anche la versione multiplatform della Level 9 di 'Colossal Adventure' (1983) ha un sapore classico ma apporta alcune importanti estensioni, rimpolpando il paesaggio al di sopra del terreno inclusi una guglia e un albero di biancospino, ed un finale di gioco più soddisfacente. Gli autori di una poco conosciuta ma molto ben fatta versione per Spectrum 128k 'The Serf's Tale' (Nigel Brooks e Said Hassan, Players, 1986) sembrano conoscere quella della Level 9, e aggiungono un leggero intrigo (in alcune scene, il giocatore perquisisce un cadavere alla ricerca di una chiave, ed è aiutato da un locandiere) lungo la strada per le caverne. 'The Serf's Tale' porta gli ornamenti al limite del barocco: "Sei in una splendida camera la cui forma ti rammenda l'interno di una torre Araba. I muri sono fiumi gelati di roccia arancione che curvano gentilmente verso un apice in ombra circa tredici



piedi sopra la tua testa. Da questa si estende un'enorme stalattite dalla forma di spirale inversa sopra il centro della stanza." C'è da chiedersi se Crowther l'avrebbe riconosciuto ancora.

## **Il boom commerciale**

“Adventure arrivò al MIT e tutto cambiò.”

La risposta di un eterogeneo gruppo di studenti del MIT fu un'imitazione improvvisata di 'Advent' chiamata 'Zork'. Essa avrebbe portato, nel Giugno del 1979, alla fondazione della Infocom un'azienda che sei anni dopo, all'apice del successo, avrebbe impiegato oltre cento persone. Il suo centro sviluppo, “una flotta di frigoriferi rossi” (Brian Moriarty), pagava la stessa bolletta elettrica che ci si sarebbe potuta aspettare “da una fonderia d'alluminio” (Marc Blank). Un'immagine simpatica, ma i continui test ed il confezionamento finale del prodotto erano i punti critici che avrebbero reso famosa la Infocom come un marchio di qualità, nella nicchia di mercato appena creatasi.

Gli anni gloriosi della Infocom sono stati romanzati dai racconti sulla soda gratis, le magliette hawayane e le riunioni all'ora di pranzo del Martedì degli autori - che per amor di verità non furono mai più di dieci, e che non erano liberi di fare tutto quel che volevano come l'immagine che traspare dai racconti potrebbe far pensare. In questi aneddoti, non viene dato abbastanza credito ai capi dipartimento responsabili della struttura artistica della Infocom, specialmente a John Prince (direttore editoriale, responsabile di lancio ed umile dirigente dei programmatori) e Liz Cyr-Jones (capo del testing, e la sola donna che aveva realmente il potere di influenzare il processo creativo). “Il personale vestiva casual, e sembrava come se avessero dormito con i vestiti addosso, se mai dormivano...”, scriveva Richard Dyer sul *Boston Globe* (6 Maggio 1984), il giornalista più perspicace e di mentalità aperta tra i molti che visitarono l'azienda. Non

mancarono le critiche, particolarmente nello scoprire che i giochi erano l'unico prodotto concreto di quello che era conosciuto come il MIT Dynamic Modelling Group, e che le avventure non rappresentavano un semplice diversivo momentaneo ma il core business. La poco gradevole situazione societaria che si creò dopo il rilevamento da parte di un'altra società in crisi, assieme con il venir meno da parte dei propri implementatori della fiducia nel testo come mezzo e allo sfinimento di membri chiave del personale, provocarono infine l'ineluttabile liquidazione della Infocom del 1988-9, inutile a dirsi fu un avvenimento molto scoraggiante per tutto il mercato. Ma coloro che per primi vi lavorarono per lo più ricordano quel periodo con felicità, come un'occasione che capita una sola volta nella vita, e con lo stesso affetto con cui si ricorda un'amore estivo.

La Infocom dominò il mercato Americano di fascia alta per un lungo periodo: nel 1985 era solita occupare molte delle prime venti posizioni delle classifiche di vendita (SoftSel Hot List) – redatte da uno dei maggiori distributori degli USA – un gioco riuscì a rimanersi in cima alle classifiche di vendita per oltre nove mesi. Ma la compagnia non era così conosciuta al di fuori degli USA, dove i floppy disc non erano alla portata di tutti, ed in ogni caso non aveva il monopolio sull'idea di base.

“Il boom delle Avventure” era cominciato - ne era la prova il sempre maggior numero di nuovi programmi, libri e anche di riviste specializzate.”<sup>6</sup> Sebbene molte ebbero vita breve in quello che fu per certi

---

<sup>6</sup> Così A. J. Bradbury, in *Adventure Games for the Commodore 64* (1984, con edizione riviste per altri microcomputer), Un libro vasto ed impegnativo: per esempio Bradbury discute i difetti di 'Philosopher's Quest' (arbitrario) e di 'The Hobbit' (poco difficile per i possibili ordini diversi in cui si poteva svolgere il gioco – forse è per questo che molte delle linee che portano alla vittoria hanno punteggi superiori al 100%), tra le altre cose sostiene l'abolizione delle mappe legate a griglie ottagonali e così via. La rivista a cui si allude è *Micro Adventurer*, edita da Graham Cunningham e pubblicata dalla piccola Sunshine Books. Fu pubblicata per 13 numeri dal Novembre 1983, abbandonando gradualmente i listati di programmazione per dedicarsi alle recensioni e ad articoli di carattere generale.

versi un mercato di aziende fatte in casa, il catalogo di Hans Persson cita ben 329 aziende di produzione.

Nel Regno Unito, la Acornsoft cominciò a muovere i primi passi: con base a Cambridge e mantenendo stretti legami con l'università, da quest'ultima ebbe un ottimo rifornimento di progetti per le avventure e velocemente riuscì a rilasciare versioni modificate delle avventure che giravano sulla piattaforma Phoenix per BBC Micro – il computer della Acorn – e costituì quella che era la punta di una campagna nazionale di alfabetizzazione informatica supportata anche da programmi televisivi. Alcuni dei titoli della Acornsoft ebbero un timido successo commerciale (uno dei suoi autori guadagnò attraverso i diritti circa 35.000 sterline su giochi che inizialmente erano stati pensati senza alcuno scopo di lucro), ma alla fine un mercato limitato ad un singolo modello di microcomputer si rivelò insufficiente a sostenere una grande azienda di giochi.

Guardare indietro ai primi microcomputer è come guardare dei fossili pietrificati nella roccia, reperti risalenti ad un tempo antecedente a che l'evoluzione facesse estinguere i tre quarti delle specie, alcune delle quali assai diverse da quelle sopravvissute oggi. Il mercato era occupato all'epoca dalla Apple, la Commodore, la Tandy (1977), l'Atari, l'Exidy (1978), l'Acorn (1979), la Sinclair (1980), l'Osborne, l'IBM (1981) e da dozzine di altre compagnie minori, le cui macchine erano incompatibili tra loro ed i programmi non potevano essere trasferiti facilmente da un modello all'altro. Le avventure testuali furono un'eccezione dal momento che un tipico programma d'avventura consisteva al 90 per cento di una mappa, testo e altre tabelle di dati, così era necessario riscrivere solo il 10% del codice per spostarsi su una piattaforma diversa (ad eccezione dei programmi che prevedevano l'uso della grafica e che necessitavano di hardware più potente). Le migliori compagnie di progettazione fecero un'arte di questa divisione, 'Zork I' fu offerto per 23 diversi microcomputer.

La Infocom era di gran lunga la casa più specializzata, le altre avevano al massimo cinque o sei dipendenti. Sulla carta i principali rivali erano, in America, la Adventure International di Scott Adams (diciassette giochi, 1979–85); in Australia, la Melbourne House (diciassette giochi molto diversi tra loro e di diversa provenienza); in Inghilterra, la Level 9 (venti giochi 1981–91, fondata dai fratelli Pete, Mike e Nick Austin) e più tardi la Magnetic Scrolls (sette giochi 1984–90, fondata da Anita Sinclair e Ken Gordon, 1984). In pratica i loro mercati si sovrapponevano poco – sia geograficamente che per computer di riferimento – pertanto la competizione non era tanto tra loro, ma tra differenti generi di giochi.

Nel periodo “dell’età dell’oro delle avventure testuali”, circa i due terzi dei forse mille giochi di avventura pubblicati mescolavano il testo con della grafica, normalmente nella forma di immagini associate ad ogni locazione. Fu la Sierra, una delle aziende protagoniste di quel tempo con la lunghissima serie di *King's Quest*, ad inaugurare questo trend agli inizi degli anni ‘80 con l’avventura ‘Mystery House’ (Roberta Williams).

Le vendite erano talmente buone che le compagnie di produzione di giochi da tavolo (Avalon Hill, Games Workshop) si buttarono sul mercato, e cominciarono ad apparire versioni di avventure derivate da libri, da film e dalla televisione, sebbene raramente fossero veramente legate al soggetto originale. In generale non erano giochi particolarmente brillanti, quando ‘Dallas Quest’ (James Garon, 1984) metteva davanti al giocatore: Miss Ellen, un fucile e una tromba, è facile immaginare quale dei tre oggetti si sarebbe rivelato puramente decorativo. Ciò nonostante gli adattamenti della Spinnaker/Telarium Software di due classici della fantascienza, ‘Rendezvous with Rama’ di Arthur C. Clarke (Ronald Martinez, 1984) e ‘Fahrenheit 451’ di Ray Bradbury (Len Neufeld e Byron Preiss, 1984) meritano di essere menzionati, così come ‘Amazon’ (1984) della stessa compagnia, tratto dal romanzo dello scrittore e scenografo Michael Crichton, che sarebbe poi divenuto famoso nel mondo per *Jurassic Park*, ma che già allora era sulla cresta dell’onda ad Hollywood.

Thomas M. Disch, un altro scrittore di vero talento, suscitò molto entusiasmo scrivendo ‘Amnesia’ (1986), per poi essere completamente disilluso quando il gioco non fu commercializzato e recepito come ci si sarebbe aspettato da un racconto. “L’idea di sovrapporre su questa struttura [il gioco d’avventura] una *concezione drammatica* diversa da quella degli enigmi era apparentemente troppo per il pubblico.” (*Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*, 1990). Il poeta Robert Pinsky fu più cortese verso le scene basate sugli enigmi, come vedremo.

▲ “Una volta splendevo; ora non sono altro che macerie” (Adrian Belew). La grafica degli anni ‘80 era piuttosto spartana e pochi giocatori oggi la tollererebbero, quindi quei 600 e più giochi di quel tempo oggi giacciono per lo più dimenticati e anche gli ultimi quattro titoli della Infocom, che prevedevano la grafica, sono stati trasposti per essere giocati sulle macchine moderne più per pietà che per apprezzamento<sup>7</sup>. Ciò non di meno, le avventure grafiche erano una volta un rivale formidabile e l’idea che la grafica fosse necessaria per le vendite si affermò quasi subito. “Non vedrete mai la grafica sullo schermo in un gioco Infocom”, santificava uno dei primi messaggi pubblicitari, facendo di necessità virtù: i giochi della Infocom erano apparentemente troppo evocativi e troppo celebrali, la grafica sarebbe stata come una fotografia del cervello. Sarebbe più corretto dire che la grafica della Infocom era invece al suo massimo stato dell’arte nei libretti colorati che accompagnavano ciascuna confezione del gioco, che spesso conteneva anche indizi utili al gioco (era parzialmente anche una misura anti pirateria).

Il successo delle avventure in quegli anni si può misurare anche dalle strategie commerciali messe in atto dalla compagnie. Inspirato forse dal successo del libro di dipinti di Kit Wright *Masquerade*, nel gioco vi era una locazione con una lepre d’oro sotterrata, la Acornsoft offrì un premio per la prima soluzione corretta di ‘Castle of Riddles’ (Peter Killworth, 1984) che – essendo piuttosto difficile e lunga – risultò talmente diabolica che il premio fu vinto solo dopo un bel po’ di tempo. Un premio simile fu offerto per ‘Eureka’ (Ian Livingstone, Domark, 1984) e

---

<sup>7</sup> Mentre lo Spectrum ed i primi PC avevano una grafica spesso insopportabile, l’Atari ST e l’Amiga offrivano una gamma di colori ed una risoluzione migliori: in queste versioni, i giochi della Magnetic Scrolls erano ben illustrati. Tra i giochi a risoluzione più bassa, ‘Asylum’ (William Denman), ‘Sherwood Forest’ e ‘Masquerade’ (Dale Johnson) sono raccomandabili.

consisteva nell'enorme somma di denaro di 25,000 sterline. Un'altra strategia di marketing era quella di celebrare la qualità del parser, e di quanto fosse migliorato rispetto alla testarda ignoranza di quello a due parole. Così 'The Pawn' della Magnetic Scrolls fu commercializzato elogiando come fosse in grado di capire il comando "usa la cazzuola per piantare la rosa nel vaso rosa". La pubblicità per 'The Hobbit' della Melbourne House, che ebbe grande successo in Inghilterra, si concentrava sulla sola presenza nel gruppo di programmatori di un esperto di linguistica (Stuart Richie) che aveva permesso l'invenzione di "English", come fu chiamato il sottoinsieme dell'Inglese del parser. In una simile offerta per dignità, la Infocom si distinse presto dai giochi d'avventure artigianali e dalla "simulazione fantasy computerizzata" in stile nerd, scegliendo di vendere i propri prodotti prima come "Interlogic" (1982) e poi come "interactive fiction" (1984), che è rimasto l'eufemismo preferito anche oggi.

.....

Sebbene i giochi ambientati nelle caverne fossero divenuti obsoleti, a favore di scenari più fantasiosi e aperti e a cacce al tesoro di ogni genere, le meccaniche di 'Advent' continuarono a vivere nella forma di generi diversi. 'Haunt' di John Laird (iniziato nel 1978, e conosciuto agli autori di 'Zork') potrebbe essere infatti il primo gioco non ambientato in grotte, la sua casa infestata di vampiri ha lo stesso tipo di enigmi di 'Advent', basati sulla combinazione di oggetti (tipo gettare della trementina su un brutto quadro per svelarne al di sotto un Rembrandt). 'Haunt' non è un gioco particolarmente ispirato, ma lo stile volgare e l'inaspettato arrivo di James Watt dal Dipartimento degli Interni che voleva acquistare la casa per \$10,000,000 lo rianimavano un po'. L'ambientazione da film "Campeggio degli orrori", che di solito prevede la partecipazione di Dracula o Frankenstein e una grande e vecchia casa ancor più labirintica di una grotta ('Mansion' di Chris Gray (1980) stranamente era ambientata in un sottomarino), era in competizione con la fantascienza e lo spionaggio per la variante più popolare. Mondi alieni e relitti di navi spaziali, grotte d'acciaio le si potrebbe definire, inizialmente si prestavano alla realizzazione di lavori piuttosto seri come 'Starcross' (Dave Lebling, 1982), che deve molto a Arthur C. Clarke ed al suo *Rendezvous with Rama* (ancora) e alle storie

*Known Space* di Larry Niven, da cui prendeva in prestito i dischi rosso e blu per il saltospaziale. ‘Snowball’ della Level 9 (Mike, Nick e Pete Austin, 1983), si svolgeva su una nave interstellare coloniale, e ‘Countdown to Doom’ (1984) di Peter Killworth per la Acornsoft e la Topologika, aveva luogo su Doomawangara (un pianeta ostile, non una regione dell’entroterra Australiano), ed erano tutte avventure allo stesso modo impregnate della fantascienza più classica.

Più spesso, il futuro divenne un veicolo per la commedia, solitamente nella forma della presa in giro o della teatralizzazione della fantascienza tradizionale, con una eccezione di rilievo. Le serie radiofoniche ed i racconti di Douglas Adams *Guida Galattica per L’Autostoppista Spaziale*, e i *Tre Uomini in Barca* degli anni ‘70, che godettero di un enorme successo.

Per gli hacker di computer divenne un testo da venerare, come gli sketch dei Monty Python nei cui confronti aveva un considerevole debito<sup>8</sup>, specialmente nell’immane abitudine di Adams di avere lo “[straight man](#)”<sup>9</sup> in ogni conversazione pronto a fare la battuta. Con la sua immaginazione irriverente e lo humor britannico, non è una semplice parodia, ma un genuino lavoro di fantascienza nel senso dell’analisi sociale: Adams spinge la finzione fino al punto in cui ne vale la pena fingere la vita reale, senza andare oltre come fanno i file di fantascienza pulp o di dischi volanti. Con una enciclopedia elettronica come narratore ed un autore affascinato dagli aggeggi testuali, la commedia di Adams permette un adattamento naturale alla forma del gioco d’avventura e la sua collaborazione con Steve Meretzky alla Infocom produsse i loro titoli più venduti (1984). Le imitazioni del loro lavoro divennero comuni.

---

<sup>8</sup> ‘Advent’ cita passaggi di *Parrot Sketch* di Pytons: provate a dare da mangiare all’uccello. Anche ‘Lord’ cita un babel fish e ‘Acheton’ un niny [sono animali ripresi da Douglas Adams e dai suoi romanzi di fantascienza, NdT].

<sup>9</sup> Sarebbe la nostra “spalla” nelle coppie comiche. NdT

Si dimentica spesso, dal momento che non è come noi pensiamo le “classiche avventure testuali”, che molti dei primi giochi avevano un tono molto serio. ‘Advent’ stessa contiene poco umorismo, a parte una locazione comica (Witt's End) e pochi momenti farzeschi da parte del narratore.

Una perla scintillante cade dalla vongola e rotola via. Bontà divina, deve essere veramente un'ostrica. (Non sono mai stato bravo ad identificare i molluschi.)

La peculiare ironia che scorre, talvolta solo come sottofondo, in tutti i giochi della Infocom ha la sua sorgente in ‘Zork’, in parte perché contiene molte più risposte di contorno rispetto ad ‘Advent’ (risposte che non sono necessarie al giocatore per completare con successo il gioco), dando una più forte impressione di personalità. Tale stile creatosi con ‘Zork’, sarà ereditato da ogni altro gioco attraverso il codice del parse e dai suggerimenti del gruppo di testing che era in comune. La più forte unità di stile tra i giochi della Infocom è che sembrano essere raccontati essenzialmente dallo stesso narratore. Questo è un tema su cui torneremo nel paragrafo chiamato “Triangolo d'identità”.

Con un catalogo in costante espansione alla metà degli anni '80, lo stile maturo della Infocom faceva cosciente uso dei diversi generi per differenziare i prodotti, aspetto essenziale dal momento che il pubblico fedele alla Infocom si era formato sottoscrivendo una newsletter e che le stesse persone avrebbero comprato molti dei suoi titoli. Inoltre, naturalmente, il cambio di genere faceva parte del divertimento. Ogni giocatore che si scontrava con uno tra ‘The Lurking Horror’ (H. P. Lovecraft horror), ‘Leather Goddesses of Phobos’ (piccante parodia della space opera anni '30) o ‘Ballyhoo’ (un misterioso circo tristemente cinico) avrebbe immediatamente saputo indovinare che gioco fosse leggendo poche righe. (‘TLH’, Dave Lebling, 1987; ‘LGOP’, Steve Meretzky, 1986; ‘BH’, Jeff O'Neill, 1985.)



La Infocom sviluppò anche un format delle procedure di polizia per il “racconto poliziesco”, che si differenziava per il numero di intrighi che erano coinvolti nell’interazione del personaggio e nello sviluppo del caso, piuttosto che basarsi semplicemente sull’esplorazione in stile ‘Advent’ in cui una base nemica rimpiazzava le grotte.

Gli autori moderni non sono sempre così ligi nell’attenersi ai canoni di un particolare genere di romanzo, ma tra le prime decisioni rimangono quelle di scegliere lo stile, il genere, il personaggio protagonista e soprattutto le caratteristiche del mondo fantastico di cui la storia non sarà che una parte.

La Infocom ottenne grandi successi alla metà degli anni ‘80 e continua ad essere altamente valutata ancora oggi, ma in parte per giochi diversi rispetto a quelli che ebbero successo in passato. I giochi più venduti del 1984 e 1985, ‘The Hitchhiker's Guide To The Galaxy’ e ‘Wishbringer’ (Brian Moriarty) sono oggi considerati mediocri da tutti, affascinanti ma miseri.

Un grande successo di critica ha invece ‘Trinity’ (1986), come fosse un parafulmini di consensi. I motivi sono da ricercarsi nell’apertura del gioco dal sapore di film d’autore, nel tono libresco e pieno di significato - veniva distribuito con allegato una bibliografia - e per il suo ostinato tentativo di essere tutto ciò che oggi desidera trovare la critica più di ogni altra cosa in un’avventura: la letteratura. L’impronta del gioco era di Brian Moriarty, un autore introspettivo e molto navigato, ambizioso e alla ricerca del successo planetario, che descriveva se stesso nei riconoscimenti quale membro della Nathaniel Hawthorne Society. Un uomo il cui nome rimane comunque significativo nell’industria ludica anche contemporanea.

Misi assieme una quantità di materiale sulla storia della bomba atomica ... andai sul sito stesso di Trinity [ovvero del primo test di Oppenheimer, dalle parti di Alamogordo], visitai Los Alamos e molti musei, parlai anche con un paio di persone che furono li realmente all’epoca... volevo che il pubblico, nel giocare

l'avventura, percepisse la propria impotenza. Perché era ciò che avevo provato io leggendo di quegli avvenimenti e parlando con quelle persone e guardando quei posti. Potevi sentire sulle tue spalle tutto il peso della storia.

'Trinity' non è del tutto dark come ambientazione, ne innovativa nelle proprie meccaniche di base, ha una buona fetta di terreno alla 'Zork' e qualche animale bizzarro. La copertina era nera con al centro la figura di un fungo atomico, la confezione come al solito era di lusso nella forma di un libro e conteneva anche una mappa dei siti dei test di Trinity, una meridiana, le istruzioni per piegare un origami a forma di gru e una parodia del fumetto per ragazzi degli anni '50 *The Illustrated History of the Atom Bomb* (di Carl Genatossio).

Le vendite nel migliore dei casi furono tiepide, sebbene in parte la causa fosse da ascrivere al fatto che il gioco poteva essere giocato solo su macchine prestazionali e quindi su computer non molto diffusi. Ma anche se avesse venduto un'unica copia a sua madre, la reputazione di Moriarty per il suo lavoro su 'Trinity' sarebbe tutt'ora al sicuro.

Ma per trovare le origini della voluta ricerca di uno "status letterario" nella narrativa interattiva bisognerebbe tornare un po' più indietro nel tempo. Mike Berlyn contribuì fattivamente nel sovvertire l'iniziale definizione del paradigma "enigmi per tesori", e le scene finali del suo 'Infidel' (1983, con Patricia Fogleman), dove viene rappresentato il *Libro dei Morti* egizio, sono senza dubbio le prime ad essere studiate alla ricerca di un finale letterario.

Mentre 'Infidel' è chiaramente un racconto basato sulla trama, 'Mindwheel' (Robert Pinsky, programmato da Steve Hales e William Mataga, Synapse, 1984) è un poema onirico delirante, Dante incontra *Alice nel Paese delle Meraviglie*. Il protagonista si risveglia trovando il Dottor Virgilio che lo guida e lo fa incontrare con alcuni popolari intrattenitori (cantanti rock e giocatori di baseball), gli altri elementi del gioco si basano

su un po' di chiacchiere, insetti dissoluti e “il vostro compagno color broccolo”, una rana che persiste nell'auto denigrarsi durante tutto il gioco:

“Ancora!” dice la rana. “Siamo ancora in una situazione di questo tipo. E pensare che ho anche lasciato un buon lavoro come sostituto di un segnalino per Monopoli!”

Ma ci sono anche personaggi che sembrano vittime trasfigurate alla maniera di Bruegel o Bosch, come il bambino con le teste da uccello che fa la guardia sotto la neve, alle dipendenze di un Generalissimo. L'antagonista che è rappresentato da un allegro Spaw, un demone che indossa “scarpe di pelle d'avvocato”. Gli enigmi includono lo scrivere sonetti, ed un gioco finale basato su una scacchiera umana con differenti enigmi su ogni casella, il giocatore avanza come un pedone (vi sono differenti percorsi, da momento che si possono catturare gli avversari) fino ad arrivare all'ottavo livello. Pinsky – noto per versi quasi liberi dal contenuto sociale – fu nominato US Poet Laureate nel 1997, e ciò che ora chiama il suo “romanzo computerizzato” non si può accantonare facilmente.

'Mindwheel' fu il primo di quattro “giochi da incubo” prodotti dalla Synapse Software: 'Breakers' (Rod Smith, Joe Vierra e William Mataga, 1986) è la storia di un apprendista in “tecniche coercitive d'interrogatorio” e la nave spaziale 'Essex' (Bill Darrah, 1985) presenta la stessa sensazione di persecuzione. Solo 'Brimstone: The Dream of Gawain' (James Paul, David Bunch e Bill Darrah, 1985) – doppiamente inreale come un sogno di un cavaliere di re Artù – assomiglia alle avventure tradizionali. La serie si conclude con Broderbund nel 1986, dove acquistata una compagnia si veniva coinvolti in una scena di rapimento condita con una buona dose di magia nera Cinese. Il pubblico dei giochi d'avventura stava diventando sempre più giovane.

▲ L'intenzione della Infocom di esplorare le strade poco frequentate del nuovo medium era genuina, ma non certo altruistica, e la storia commerciale dei suoi giochi è illuminante per comprendere le sue decisioni. La vastità del successo commerciale della Infocom viene spesso esagerata, non nella scala (ad un certo

punto un quarto degli home computer possedevano almeno un loro prodotto) ma nella sua durata. Le vendite tipo per un nuovo titolo salirono da 10.000 nel 1981 a 50.000 negli anni 1983-6, per poi cadere di nuovo sotto le 20.000 negli anni 1987-9. Le uniche eccezioni erano la trilogia di 'Zork', che vendette oltre 1.000.000 di copie in un decennio - il che spiega se non scusa gli ulteriori sequel - e la 'The Hitchhiker's Guide To The Galaxy' che raggiunse le 250,000 copie, il che spiega il desiderio della Infocom di scrivere 'The Restaurant at the End of the Universe' ("Il ristorante alla fine dell'universo", il seguito scritto da Adams per Guida Galattica all'Autostoppista Spaziale). Le vendite erano ulteriormente rafforzate dalla lealtà dei consumatori, fidelizzati attraverso un largo uso di e-mail dirette (alla fine del 1986, la circolazione della newsletter arrivò a 240,000 contatti); dalla riedizione dei titoli degli anni 1980-2; e dalla politica di rifiuto dei resi nella distribuzione (finita nel 1987) che obbligava i negozianti a trattare i prodotti Infocom come beni di lusso, mantenendoli sugli scaffali fino a quando non fossero venduti. Incredibilmente, 'Suspended' (1983), non proprio una miniera d'oro, ricevette la stella d'oro per i 100.000 pezzi venduti nel 1986: tipico risultato delle vendite da scaffale.

I consumatori della Infocom, secondo alcune ricerche di mercato, erano adulti (75% con età superiore ai 25 anni) – elemento poco sorprendente erano gli unici che potevano permettersi di spendere dai \$40 ai \$50 – e lettori accaniti, l'80% erano uomini, sebbene furono progettati prodotti specificatamente per attrarre il pubblico femminile (come 'Plundered Hearts' e i misteri) e i bambini (Stu Galley adattò il parser di 'Seastalker' per la struttura delle frasi dei bambini, come osservate durante le fasi di gioco di prova).

La forza lavoro crebbe in fretta (1981, due; 1982, quattro; 1983, venti; 1984, cinquanta; 1985, cento) ma era sempre più assorbita con la stessa dirigenza dall'unico prodotto di mercato della Infocom. Il database 'Cornerstone' (1986) era studiato per capitalizzare l'esperienza della Infocom in materia di macchine virtuali, che permettevano a un gran numero di programmi - giochi d'avventura - di funzionare su un consistente numero di piccoli computer diversi: ma le energie spese nel 1986 sarebbero state necessarie nel 1982, dal momento che oramai si stava affermando il PC IBM come standard e che quindi le macchine virtuali vedevano diminuire il loro mercato, molte delle compagnie rivali nel campo andarono fallite tra il 1983 e il 1984. 'Cornerstone' vendette 10.000 copie ma solo dopo una riduzione di prezzo da \$495 a \$100, e dopo che la decisione della Infocom di passarlo sul conto perdite.

Nel Giugno del 1986 la Activision comprò la Infocom, in quella che fu una fusione consensuale, per un prezzo di circa 8 milioni di dollari: ovvero circa il valore di 5 anni di fatturato, era un prezzo notevolmente alto, o lo sarebbe stato se ne fosse valsa la pena. La Infocom aveva ancora 15 titoli da pubblicare, inclusi alcuni dei migliori, ma le dispute sul marchio, sulla commercializzazione e la divisione dei profitti e delle perdite produsse molta inquietudine, come fece perdere molto tempo la disputa legale su quale sede legale scegliere tra i diversi stati dopo il cambio di mano; senza contare che anche l'Activision aveva i suoi problemi. Le vendite attese per il sequel di Hitchhiker ovvero "Ristorante" erano una parte essenziale del piano finanziario di ogni anno dal 1985 al 1989, mentre Meretzky, Lebling, Jeff O'Neill e Amy Briggs erano ognuno indicati brevemente nei quadri come gli sfortunati programmatori di un progetto che non decollò mai.

Il progetto fu ostacolato nel 1985 e nel 1986 dall'incapacità di Douglas Adams di uscire dal bagno quando si avvicinava la data di scadenza - "non potrete accusarlo di mancanza d'igiene in una crisi" (Geoffrey Perkins) - e negli anni 1987-9 dalla quasi impossibile collaborazione con la Britannica Magnetic Scrolls e gli altri intermediari, con cui gli Implementatori non riuscivano a stabilire collazioni di lavoro produttive.

I giochi realizzati da collaboratori esterni invece proseguirono: sebbene Berlyn non approdò a nulla, Blak scrisse 'Journey' dalla California e il neo ingaggiato Bob Bates progettò 'Sherlock' e 'Arthur'. (Bates lavorava ufficialmente per la sua compagnia indipendente Challenge, ma le sue finanze al tempo consistevano unicamente dagli anticipi concessi dalla Infocom).

Senza una decisione consapevole, la Infocom cominciava a trasformarsi in una Azienda che affidava delle commesse piuttosto che ad un laboratorio. Il dipartimento dei test fu coinvolto talmente in ritardo in questo progetto che la nuova dirigenza lo vedeva per lo più come un ostacolo.

Il collasso artistico arrivò nel 1988, quando quattro delle sei figure creative rimaste furono licenziate o furono messe in condizione di andar via (l'editor John Prince, il tester Liz Cyr-Jones, gli Implementatori Jeff O'Neill e Amy Briggs). Meretzky e Lebling rimasero, talvolta scoraggiati, talvolta contenti, svolgendo un lavoro terribilmente pesante. I pranzi settimanali dedicati al game-design alla fine divennero una specie di sciarada, con la partecipazione di dirigenti che si conoscevano appena. La Infocom non andò mai fallita in senso stretto, ma dal 1989 le condizioni del mercato avrebbero obbligato qualsiasi dirigenza interessata a salvare il marchio Infocom ad abbandonare il testo per concentrarsi sui giochi di carattere grafico. La compagnia ora chiamata Activision (a seguito di una seconda,

e più felice fusione) si avviò su questo sentiero con una fresca generazione di autori negli anni '90. Per quanto ciò che realizzarono fosse differente anni luce dal passato, molti erano entusiasti di ereditare la tradizione della Infocom. La Activision negli anni '90 ripubblicò una collezione dei giochi testuali della Infocom, il cofanetto inaspettatamente ottenne ottimi risultati di vendite, per il piacere di tutti.

## **La crescita di una comunità 1985–91**

Una dopo l'altra, le aziende cessarono di pubblicare giochi basati sul testo: Adventure International (1985), Synapse (1986), Infocom (1989), Level 9 (1991), Topologika (1992), Magnetic Scrolls (1992). L'ultimo baluardo, la Legend Entertainment – che aveva ereditato due degli autori dagli ultimi giorni della Infocom, Bob Bates e Steve Meretzky – crearono l'ultima versione di un gioco tradizionale con un parser nel 1993 ('Gateway II: Homeworld', di Mike Verdu e Glen Dahlgren) e così, secondo alcuni, cominciò l'età oscura: i giochi d'avventura che venivano proposti sul mercato erano una sorta di narrativa, basata per lo più sulle scelte multiple, ma veniva meno l'interazione nel vero senso tradizionale del termine.

Anche lo stesso sviluppo della tecnologia, che portò un irresistibile avvento della grafica e della animazione relegò da parte la scrittura della narrativa interattiva. Tra il 1980 ed il 1990 i personal computer passarono da una potenza che gli permetteva appena di far girare un gioco a base di testo ad essere in grado di compilarne uno.

Mentre essere in grado di programmare un PDP-10, come lo erano Crowther e Woods, comportava avere una qualifica professionale, i primi microcomputer arrivarono dotati di un semplice linguaggio di programmazione chiamato BASIC, e venivano distribuiti con manuali di istruzioni che enfatizzavano come i computer fossero fatti più per scrivere i propri programmi che per usare quelli altrui. Programmare piccole avventure non è complicato – in effetti la scrittura di giochi d'avventura è stata usata per insegnare ai bambini l'uso degli elaboratori (*Creating a*

*Database*, 1985, Steve Rodgers e Marcus Milton) – e la lentezza di un programma scritto in BASIC non comporta grandi inconvenienti per una avventura testuale. Così, parallelamente al mercato commerciale e sovrapponendosi con esso nella zona più economica, gli appassionati cominciarono ad inventare e proporre le loro avventure sin dal Maggio 1979, quando Lance Micklus pubblicò ‘Dog Star Adventure’ su una rivista di informatica. Fu la prima di molti giochi del tipo “scrivi la tua avventura” che alcuni lettori, partendo dai listati di altri, adattavano e rielaboravano mentre scrivevano il codice pubblicato dalla rivista. Il sorgente stesso di ‘Adventureland’ di Scott Adams venne pubblicato su *Byte* (1980) e, dopo circa un anno, il cuore del motore di gioco apparì completamente rielaborato nelle ‘Mysterious Adventures’ di Brian Howarth, suo rivale. (Esistevano non meno di tre formati per la creazione di avventure alla Scott Adams solo per il microcomputer TI-99/4a, e i giochi nel formato Adams in circolazione superano di almeno tre volte il numero dei titoli ufficiali.) Dozzine di libri dal titolo tipo *Giochi d’Avventura per il Tuo Commodore 64* (Duncan Quirie, 1984) pubblicavano listati BASIC senza commenti, quasi incomprensibili - in parte per la necessità di salvare ogni possibile byte di memoria - erano spesso mandati alle stampe da programmatori più entusiasti che dotati, e raramente testati appropriatamente.

Ogni compagnia importante aveva un proprio sistema per la programmazione di giochi d’avventura (vedi [§41](#) del *DM4 - Inform* per un esempio di ZIL della Infocom): nessuno di essi fu mai rilasciato al pubblico. Ma uno strumento piuttosto popolare per la programmazione di avventure chiamato *The Quill* (Graeme Yeandle, 1983), che girava sui microcomputer Sinclair Spectrum e Commodore 64, permise a molti appassionati di lavorare da casa e di vendere i loro giochi. Yeandle riconosce generosamente, nei ringraziamenti del suo manuale, che il sistema “trae le sue origini da un articolo scritto da Ken Reed e pubblicato nel numero di Agosto del 1980 dalla rivista *Practical Computing*” e ciò va ad ulteriore testimonianza dell’influenza che avevano le riviste negli anni 1979–80 nel diffondere il verbo nel mondo.

Almeno 60 giochi commerciali creati con *The Quill* furono pubblicati tra il 1983 e il 1986. In seguito divenne popolare anche il *Graphic Adventure Creator* (Sean Ellis, 1986). In America ebbero una certa diffusione anche *Adventure Writer* e con meno successo *Adventure Masterwere*. I piccoli giochi in BASIC rimanevano comunque ed inevitabilmente delle copie in miniatura dei giochi veri, e anche *The Quill* non avrebbe potuto creare una versione di 'Advent' (sebbene alcune evoluzioni di questo strumento, come *Professional Adventure Writer* (1987), furono in grado di farlo), figurarsi un gioco di scala-Infocom.

Vi sono circa 33 sistemi di programmazione non commerciali oggi presenti sull'archivio ftp dedicato all'interactive fiction, e molti di essi sono caduti in disuso, si tratta di sistemi leggeri a voler essere buoni, altri sono per lo più esercizi per la compilazione in Pascal, o LISP, che pagano la troppa attenzione alla sintassi e che non affrontano il vero problema: il modello del mondo e come l'autore può lavorare su di esso ed alterarlo.

Tra il 1995 e il 1999, solo due sistemi sono stati ampiamente utilizzati per la creazione di avventure: il Text Adventure Development System (or TADS, Mike Roberts, 1987) e Inform (Graham Nelson, 1993). Altri due sistemi meritano un certo interesse e sono utilizzati da una minoranza di persone che continuano a supportarli: Hugo (Kent Tessman, 1994) e una forma rinnovata di Adventure Game Toolkit (AGT, David R. Malmberg e Mark Welch, 1985-7).

Notate le date, ad evidenza di quanto possa essere duraturo un sistema ben ostruito e capace e di quanta sia la difficoltà a crearne uno nuovo da zero. Tutti e quattro continuano ad essere sviluppati dalla loro concezione iniziale, in una certa misura stimolando l'un l'altro la loro crescita in complessità e ricchezza di opzioni.

I sistemi di programmazione degli anni '80 avevano la costante ambizione di facilitare la vita al programmatore novizio, a cui se possibile non sarebbe mai stato chiesto di programmare realmente: ma solo di inserire il testo



delle descrizioni, riempiendo a tutti gli effetti un semplice database. “Alan non è un linguaggio di *programmazione*. Al contrario Alan adotta un approccio descrittivo,” recita il suo manuale (di Thomas Nilsson), e il manuale del Generic Adventure Games System (Mark Welch) concorda:

[GAGS] *non può essere* usato per scrivere un gioco d’avventura con caratteristiche complesse come quelli della Infocom. Per farlo ... si richiederebbe all’autore di giochi d’avventura di imparare una serie veramente complesse di regole.

Questo era l’accordo tra sistema di programmazione e autore, accettato con qualche riluttanza da tutti fino al 1992 - un anno cruciale come avremo modo di vedere.

. . . . .

L’evoluzione dei network e di internet, nella storia della narrativa interattiva, hanno avuto un effetto più dirompente dei cambiamenti che si sono avuti nella tecnologia dei computer stessi. Alla fine degli anni ‘60 ed all’inizio degli anni ‘70, strumenti come Unix e giochi come ‘Spacewar!’ si erano diffusi da un posto all’altro attraverso il primo internet come, nel medioevo succedeva ai testi che passavano di monastero in manastero dal Reno alla Loira e di copia in copia non ne rimaneva alcuna versione definitiva. (Abbiamo già visto come questo sia accaduto con ‘Advent’). Dalla metà degli anni ‘80 le università e le istituzioni del mondo occidentale erano tutte collegate attraverso un network, ma lo stesso non poteva dirsi per gli home computer e le piccole aziende.

Appassionati della scrittura di narrativa interattiva non potevano raggiungere grandi risultati fintanto che non ci fosse stata abbastanza contatto tra di loro per la distribuzione di sistemi di programmazione non commerciali e per la diffusione dei giochi. Usenet, un sistema di gruppi di discussione a largo raggio anche chiamati “newsgroups”, venne creato nel 1979 e vide raddoppiare il proprio utilizzo di anno in anno, ma ancora nel 1985 vedeva una media di soli 375 messaggi al giorno, sommando tutti gli

argomenti, e fino al 1989 era ancora possibile per un individuo leggere praticamente tutto il traffico di messaggi generato.

In America vi erano centinaia di sistemi locali dial-up chiamati bulletin board systems (BBSs) e il loro fratello maggiore l'American CompuServe service, entrambi contribuirono grandemente allo sviluppo di Usenet. I suoi creatori chiamarono questo network "l'ARPANET dei poveri", gruppi dove un poveraccio poteva via FTP scaricare file da archivi attraverso il solo modem e senza la necessità della connessione ad Internet di una università o di una azienda. Anche più tardi nel 1993, il numero di download di 'Curses' da CompuServe rivaleggiavano con quelli dell'archivio ftp. Dal 1982, ovvero da quando il concetto di "shareware" fu inventato, il software fatto in casa di qualità era normalmente diffuso su queste boards e spedito via disco attraverso la Public Software Library, gli utenti erano moralmente obbligati alla "registrazione" pagando un piccolo prezzo all'autore. TADS e alcuni tra i migliori dei primi giochi scritti in TADS furono diffusi come shareware dalla High Energy Software, una compagnia con una propria BBS. Anche AGT era disponibile dalla comunità delle BBS, e il Byte Information Exchange, e su dischi che potevano essere ordinati dalla Softworks, una delle compagnie che costituivano l'Association of Shareware Professionals.

La storia di Judith Pinter (da un'intervista in *XYZZYnews* 11) mostra quanto potesse essere fruttuosa questa tipologia di contatti:

Cominciai a scrivere IF alla metà degli anni '80, quando scoprii che l'XT che avevo acquistato aveva in dotazione GAGS [1985]...

Quando mi associi a CompuServe nel 1990, provai a contattare Mark Welch, per registrare GAGS, e scoprii che era diventato AGT e che era amministrato dal co-autore David R. Malmberg. David aveva indetto diversi concorsi annuali per la scrittura di giochi, ed io ero determinata a parteciparvi...

'CosmoServe' [1991] arrivò a parimerito al primo posto. [Nel 1992] ebbi l'idea di scrivere un gioco assieme ad un gruppo di altri

autori. Postai questa idea sul Forum dedicato ai giochi di CompuServe e rispose un piccolo gruppo di persone... Ci fu assegnata un'area privata sul forum per inviarci i nostri messaggi l'un l'altro e per scambiarci i file del gioco.

‘Shades of Gray’ (1992), di Mark Baker, Steve Bauman, Elizabeth Ellison, Mike Laskey, Hercules, Cynthia Yans e Pintar stessa, vinse puntalmente. Il concorso AGT come quello di GAGS nel 1986, promuoveva l'interesse verso la narrativa interattiva, e fu indetto ogni anno dal 1987 al 1993 e, sebbene non più legato ad uno specifico sistema di programmazione di giochi, si trasformò in quello che poi divenne la competizione indetta ogni anno sul newsgroup `rec.arts.int-fiction`.

## **I Newsgroup e la rinascita 1992 – 1999**

Il resto dell'infrastruttura della presente comunità che si stringe intorno alla narrativa interattiva fu creata da quattro eventi pressoché simultanei: il primo, la creazione di un newsgroup su Usenet specifico per l'argomento (21 Marzo 1992, 21 Settembre 1992), spostandosi dalle sporadiche discussioni che si perdevano tra gli altri argomenti del primo `net.games` e più tardi di `rec.games.programming`, e la contemporanea affermazione di utilizzare un medium artistico spostandosi sulla gerarchia `rec.arts.*`, dove venivano discussi anche romanzi e teatro. Quindi attraverso la fondazione di un archivio ftp dedicato alla narrativa interattiva ovvero quello che all'epoca era `ftp.gmd.de` di Volker Blasius e David M. Baggett (24 Novembre 1992), ed infine al rilascio di TADS 2.0 (6 Dicembre 1992), significativo dal momento che stabilì la posizione di dominanza di TADS. Il rilascio di Inform 1 avvenne il 10 Maggio 1993), sebbene `inform` non sia mai stato seriamente utilizzato sino al 1995.

La vicinanza di queste date non è stata una coincidenza: seguirono l'improvviso e diffuso rilascio di una versione economica dell'intero catalogo della Infocom, in due volumi, *Lost Treasures of Infocom I* (Gennaio 1992) e *II* (Luglio 1992), che stimolò un revival sia del culto

della Infocom sia della narrativa interattiva in generale. Se paragonassimo la Infocom a Shakespeare allora questo era il First Folio (con questo termine gli studiosi indicano la prima pubblicazione delle opere di Shakespeare, NdT). Chiunque avesse avuto l'occasione di apprezzare i giochi della Infocom in passato si trovò improvvisamente a poterli avere tutti, mentre le aspettative dei giocatori cominciarono a salire. L'antiquariato Infocom occupò molte delle prime discussioni del newsgroup; molto del materiale pubblicato sull'archivio ftp consisteva di fogli informativi sui file delle avventure della infocom: e i collezionisti di queste gemme potevano ora avere a disposizione anche Inform, uno strumento che compilava avventure nello stesso formato della Infocom. I sistemi di programmazione di successo alla metà degli anni '80, che non erano adatti a costruire avventure della stessa scala della Infocom, vennero dimenticati velocemente. Mentre TADS e Inform cominciarono ad essere usati per un gran numero di giochi di grandi dimensioni cercando plausibilmente di imitare il valore della produzione Infocom, tra di essi ricordiamo 'Save Princeton' (Jacob Solomon Weinstein, 1992), 'Horror of Rylvania' (Dave Leary, 1993), 'Curses' (Graham Nelson, 1993), 'The Legend Lives!' (David M. Baggett, 1993), 'Theatre' (Brendon Wyber, 1994), 'Christminster' (Gareth Rees, 1995), 'Jigsaw' (Graham Nelson, 1995), 'Perdition's Flames' (Mike Roberts, 1995), ma le pubblicazioni furono molte di più.

Il rilancio su iniziativa di Gerry Kevin Wilson di una nuova competizione annuale, che di base ricordava quella di AGT e degli utenti di CompuServe, avvenne a partire dal Settembre 1995, anche se l'evento del 1996 (con 26 giochi partecipanti) segnò l'inizio della sua reale importanza. Non vi era alcuna restrizione per un particolare sistema di programmazione, il che era tipico di un newsgroup che si era sempre espresso contro la propria divisione in sottosezioni tipo `comp.lang.tads` o `comp.lang.inform`. Mentre la regola che il gioco fosse risolvibile in due ore, sebbene spesso fosse disattesa, ebbe un deciso effetto nell'orientare gli autori dai "romanzi" delle dimensioni della Infocom verso i racconti brevi. Ciò accrebbe le opportunità di sperimentazione, ma limitò il numero di giochi di grandi

dimensioni pubblicati alla fine degli anni '90. L'evento settembrino ogni anno - opportunamente scelto, dopo le vacanze estive - ebbe anche lo sfortunato effetto di concentrare le pubblicazioni di nuovi giochi tutte in quel periodo, creando una specie di violento monsone dopo un'arida estate. Ma la competizione fu un trionfo sia per la quantità di ottimi lavori che stimolò, sia per il numero di nuovi autori e giocatori che attrasse. Il suo successo fece sorgere anche un certo numero di competizioni alternative, come l'annuale XYZZY Award nello stile della premiazione degli Oscar.

Cominciarono anche competizioni dal carattere ludico e divertente come le SpeedIF, cominciate su iniziativa di David Cornelson nell'ottobre del 1998, la caratteristica di queste competizioni era quella che si doveva scrivere e programmare un gioco in sole due ore. La rubrica della tredicesima edizione della SpeedIF recita: "Il gioco si svolgerà in un ristorante cinese. Vi dovranno essere uno o più dei seguenti animali: piccione, elefante o un tasso. Vi sarà una qualche scultura fatta in argilla, ed un qualche personaggio che sia ossessionato da HAL o Doraemon, il gatto robot proveniente dal futuro del celebre manga (o entrambi)..."

Il nuovo secolo vide un'accresciuto apprezzamento del potenziale artistico della narrativa interattiva. Un esempio provocatorio fu la presentazione di Nick Montfort di una edizione rilegata di 'Winchester's Nightmare' alla mostra Digital Arts and Culture in Atlanta, nell'Ottobre 1999: dieci portatili dismessi furono convertiti in modo che potessero far giocare un gioco scritto in Inform. Una volta proprietà dell'Internal Revenue Service, alcuni ancora riportavano il marchio dell'aquila che tiene una chiave del ministero del tesoro degli U.S.A. Anche la mostra di immagini in una pagina web, stava cominciando ad essere un lavoro concettuale ed artistico, e nella mostra si sfidava l'inconscia assunzione che un lavoro di narrativa interattiva dovesse essere intrinsecamente diverso da quello di un libro materiale.

La breve storia ‘Mercy’ di Chris Klimas e le scene cangianti di ‘The Space Under The Window’ di Andrew Plotkin, ebbero grande influenza alla fine degli anni ‘90 sullo stile dei giochi non-giochi.

Marnie Parker organizzò degli art show che mettevano in competizione le tradizionali aspirazioni dell’IF, incoraggiando espressioni artistiche del mezzo. Facendo un’eccezione alla regola generale di questo paragrafo di fermarsi al 1999, sembra appropriato fermarsi con due lavori debuttanti che ottennero dei premi all’Art Show del 2000: Galatea’ (Emily Short, 2000), una conversazione con una scultura animata che aprì nuovi orizzonti sui dialoghi interattivi; e ‘The Cove’ (Kathleen Fischer, 2000), un’evocativa marina che è anche una raccolta di ricordi.

Nella narrativa interattiva si apprezzerà sempre ciò che in teatro è conosciuto come “uno spettacolo ben riuscito”, il semplice intrattenimento nel senso tradizionale del termine, ma senza le sue espressioni radicali essa cesserà di esistere. Sebbene il santo graal di un lavoro di narrativa interattiva senza enigmi e che si mantenga interattiva sembra rimanere una chimera non è mai troppo tardi per smettere di sperare.

▲ Cosa dire della storia della *teoria* della narrativa interattiva? Per più di venti anni, il meglio che si potesse trovare pubblicato erano i capitoli come questo, nascosti alla fine di manuali di programmazione: così il capitolo 8 di *How to Write Adventure Games for the BBC Microcomputer Model B and Acorn Electron* (1984) di Peter Killworth, e il capitolo 7 del manuale di Alan, o l’Appendice B al manuale di TADS. (Anche le persone che non hanno alcuna intenzione di usare TADS dovrebbero leggere il manuale di TADS che è scritto incantevolmente bene.) Molti elementi di teoria sono espressi nella forma di suggerimenti benevoli (“Non ha importanza quanto sia breve l’Avventura che scrivete, avrà bisogno di molto molto più tempo e sforzi di quanto possiate immaginare” – Killworth) e vi sono spesso chiari tentativi di brancolare alla ricerca di un modello che indichi quali debbano essere gli ingredienti essenziali di un gioco. *Basic Adventure and Strategy Game Design for the TRS-80* (Jim Menick, 1984), è un lavoro ampolloso, che parla dei “livelli” di complicazione nelle “frasi”. Altri, come il libro di A. J. Bradbury, citato precedentemente, o il goffo *Player's Bill of Rights* (I diritti del giocatore,

messaggio su Usenet, 1993), buttano giù quelle che vorrebbero essere le regole d'oro (usualmente dieci) da seguire. Le regole di Bradbury sono ben supportate da molte argomentazioni e affrontano anche il lato narrativo oltre che quello enigmistico: ad esempio, “opponetevi al desiderio di creare un supereroe” quale protagonista del gioco.

## • BIBLIOGRAFIA

Per la storia della narrativa interattiva, vedete l'*Infocom Fact Sheet* di Paul David Doherty, il *Level 9 Fact Sheet* di Miron Schmidt e Manuel Schulz e il *Magnetic Scrolls Fact Sheet* di Stefan Meier e Gunther Schmidl [il primo ed il terzo li trovate tradotti in italiano ad opera di Paolo Vece all'indirizzo <http://www.vece.net/if/> per la level 9 suggeriamo questo articolo <https://sites.google.com/site/avventuretestuali/articoli-1/level-9>]. Il catalogo di Hans Persson *Adventureland* e l'indice principale dell'archivio ftp sono risorse indispensabili a chi voglia approfondire la materia. Per le connessioni con i precursori letterari, leggete l'articolo di Gareth Rees del 1994 *Tree fiction*. Il numero di giochi che proclamano di avere origini anteriori al 1979 è paragonabile al numero di famiglie americane che si dichiarano discendenti diretti dei pellegrini della Mayflower, chi volesse fare delle ricerche per trovare quali siano i primi dovrebbe muoversi con cautela. Ma è chiaro che si sa molto poco delle librerie dei giochi in circolazione alla metà degli anni '70. 'Wander' di Peter Langston (1974), un programma per la modellazione di un mondo basato su testo nella sua distribuzione di giochi PSL per Unix con le sue locazioni incorporate, stati modificabili ed oggetti portabili, era quanto meno una proto-adventure: forse ne esistevano molti altri, ma non riuscirono a trovare un Don Woods pronto a completare il lavoro. Molto sembra essere andato perso anche del codice originale di Crowther, il più importante documento che potremmo voler vedere, non sembra essere esistito da nessuna parte prima del 1977. (Crowther conferma che non possiede alcuna stampa o annotazione di esso.) Nella discussione sui diritti d'autore che ho fatto precedentemente mi sono basato su citazioni ed aneddoti di Crowther e Woods, e su una recente ricerca di valore ad opera di Dennis G. Jerz.

- *The Longest Cave*, di Roger Brucker e Richard Watson, include una storia della Bedquilt Cave.
- E' difficile stimare la vastità della letteratura con una certa affidabilità. L'archivio ftp contiene oltre 1.700 giochi che sono stati terminati ed offerti ad un qualche tipo di utenti, e ciò non esclude che vi sia altro materiale ancora coperto da copyright o semplicemente perduto. Il catalogo di Hans Persson (sicuramente incompleto) elenca circa 800 pubblicazioni commerciali negli anni '80, di cui 330 sono puramente testuali. Quello che viene definito come canone dei giochi "importanti" o "classici" di cui si parla ancora oggi consiste in circa 100 titoli. La metà dei quali sono stati riscoperti e resi giocabili durante gli anni '90.
- *The Quill* e le sue varianti continuarono ad essere diffuse durante gli anni '90, almeno ad opera della prolifica Dorothy Millard, i cui giochi sono variazioni fuori schema del tipo "Sei bloccato": il più curioso di tutti è 'Yellow Peril' (1994), in cui l'intero mondo è divenuto giallo.
- Il 1993 fu l'anno dell'esplosione del World Wide Web, durante il quale crebbe esso con un fattore 3,000. Ma nel 1992, le pagine web personali esistevano appena, e sembrava non solo naturale ma inevitabile per chi produceva giochi di rivolgersi ad una libreria centralizzata, ovvero l'archivio ftp. L'importanza che ancora oggi riveste questo archivio è il frutto della solidarietà dell'odierna comunità.

## 2§ Le Avventure e la Realtà

Come ci avvicinammo a Gratirosa, il dieci di Settembre, quasi alla mezzanotte, scorgemmo un lungo e perfetto Arcobaleno creato dalla luce lunare, in tutto e per tutto simile ad un arcobaleno normale con la sola eccezione dei colori, erano più pallidi, e più inclini ai colori della fiamma di un fuoco.

— Arthur Gorges, marinaio della spedizione di Sir Walter Raleigh (1597)

“Spiegate perchè esiste un modello del mondo all’interno del gioco dando consistenza al testo che presenterete al giocatore” (Thomas Nilsson, dal manuale di Alan). Vale la pena fare un passo indietro e comparare ‘Advent’ a ‘Zork’, l’alfa e l’omega dei giochi ambientati in mondi sotterranei<sup>10</sup>.

‘Zork’ è meglio deliniegato ed i suoi capitoli centrali (ora chiamati ‘Zork II’) sono tra quelli più finemente e meglio strutturati tra i giochi di narrativa interattiva. Mentre per tutti i suoi vicoli ciechi ed i canyon nascosti, ‘Advent’ è essenzialmente un lavoro migliore, più memorabile e con più atmosfera, dal momento che le sue radici affondano per lo più in esperienze reali. La mitologia di ‘Zork’ ha basi molto meno solide: la perdita dinastia dei Flathead, inizia con poche battute buttate qua e la, e finisce per essere piuttosto noiosa nei sequel successivi nel momento in cui la “leggenda dei Flatheads” divenne, di default, la caratteristica distintiva degli Zorchiani. Sebbene perfettamente realizzato, ‘Zork’ manca di autenticità.

I dibattiti più accesi in favore di un’ambientazione chiaramente fantastica sono spesso sostenuti da autori di giochi che non ne hanno una, e che sono meri miscugli surreali di elementi moderni e medievali. Solo pochi, come ‘Brand X’ di Peter Killworth e del maestro di scacchi Jonathan Mestel

---

<sup>10</sup> “l’alfa e l’omega” sono la prima e l’ultima lettera dell’alfabeto greco, cit. Apocalisse 1:8 NdT.



(1982: più tardi chiamato ‘Philosopher's Quest’), ne uscirono interi tra mille difficoltà. ‘Brand X’ manca di un titolo descrittivo – non vi sono strutture o una descrizione della trama – e l’apertura del gioco recita: “Non hai bisogno di istruzioni, pertanto non ne avrai.” Ma generalmente questi giochi sono indistinguibili gli uni dagli altri e sono stati semplicemente dimenticati.

.....

Ecco un esempio significativo ripreso da ‘The Hitchhiker's Guide To The Galaxy’ (Steve Meretzky e Douglas Adams, 1984):

Ford sbadigliò. “I trasferimenti mi stancano sempre. Farò un sonnellino.” Mise qualcosa sopra il suo zainetto. “Se hai delle domande, questa è La Guida Galattica per l’Autostoppista Spaziale” (Nota 14). Ford abbassò la sua voce ad un sussurro. “Non dovrei dirtelo, ma non sarai mai in grado di finire questo gioco senza consultare la Guida su molti argomenti.” Non appena si accucciò in un angolo cominciò a russare, raccogli la Guida dell’Autostoppista.

Perchè Ford sente la necessità di abbassare la voce ad un bisbiglio? Chi non vorrebbe che Ford dicesse qualcosa del genere? Roger Giner-Sorolla tenta di affrontare l’argomento. Nel suo articolo *Crimes Against Mimesis*<sup>11</sup> dell’Aprile del 1996, mette sotto accusa il continuo ricorso a questo tipo di passaggi:

Considero la narrativa ben fatta un’imitazione, o una “mimesi”, della realtà, sia che si svolga in questo mondo che in un altro. La buona narrativa permette al lettore di entrare, temporaneamente, nella realtà di quel mondo e di crederci. Un crimine contro la mimesi consiste in ogni aspetto del gioco... che spezza la coerenza di questo mondo fittizio, di questa rappresentazione di una realtà.

---

<sup>11</sup> “Crimini contro la mimesi”, ne esiste una traduzione in italiano a cura di Francesco Cordella, è disponibile sul suo sito web “l’avventura è l’avventura”, NdT.

Questa elegante polemica, postata su rec.arts.int-fiction, diede il *mise au point*<sup>12</sup> per un dibattito che durò alcuni mesi sul gruppo<sup>13</sup>. L'obiettivo non era tanto l'inciampo sulla mimesi in un passaggio come quello precedente, ma l'indebolimento della mimesi da parte di autori poco accorti.

L'inserimento di oggetti fuori contesto o di personaggi privi di motivazioni, la collusione di generi per includere bizzarri anacronismi o l'uso di enigmi fuori contesto (come ad esempio un enigma che si basa sulla disposizione di mattoni per entrare in una cripta in rovina) sono tutti elementi problematici dal momento che evidenziano esattamente ciò che dovrebbe essere celato, ovvero che il gioco è una serie di enigmi da risolvere.

Da questo punto di vista ne dovrebbe conseguire che un gioco ha bisogno di un mondo narrativo coerente e che i suoi enigmi dovrebbero essere perfettamente associati alla struttura del testo, apparendo perfettamente naturali al giocatore.

.....

Il segreto del successo nella progettazione di uno scenario di fondo è l'originalità: una volta che l'avrete trovata, tutto seguirà naturalmente. Probabilmente la risorsa d'ispirazione più popolare è la vita reale, e per molti giochi la progettazione della struttura comincia con, e di tanto in tanto si interrompe con, la ricerca.

Per inventare luoghi geografici si possono prendere quale utile riferimento le mappe di catene montuose, di valli, di fiumi e di grotte sotterranee reali, esse ci aiutano a ricordare che la geografia è contorta e continua – se un

---

<sup>12</sup> Gli argomenti, NdT

<sup>13</sup> Parodiato dal gioco di Adam Thornton 'Sins Against Mimesis' (1997).

fiume passa attraverso una data locazione, deve continuare altrove, e così via<sup>14</sup>.

Per ‘Jigsaw’ (Graham Nelson, 1995), un gioco che contiene una rivisitazione della storia con tanto di salti temporali ed una macchina del tempo, il sottoscritto cominciò vagando tra i ripiani della Oxford County Library con le tasche piene di monete pronte per le fotocopiatrici, l’intenzione era copiare tutto ciò che sembrava interessante. M’imbattai tra le altre cose in una copia facsimile del fumetto del 1956 *Eagle* (era una visione dell’Impero Britannico al tempo di Suez nella narrativa per ragazzi), Il Giornale di Bordo della Apollo 17 nel suo soggiorno sulla Superficie Lunare (di Eric Jones, una superba risorsa anche su internet, ora ufficialmente adottata dalla NASA) e, per le sequenze del gioco ambientate nel 1900, feci riferimento all’eccellente film *Century* di Stephen Poliakoff.

Questo potrebbe suggerirvi che la ricerca fosse un po’ esagerata. Ecco Stu Gally, sulla scrittura del poliziesco alla Chandler ‘The Witness’ (1983):

Presto alla libreria del mio ufficio si aggiunse un vecchio catalogo Sears e una storia per immagini della pubblicità (per aiutarmi con l’arredamento della casa ed i vestiti dei personaggi), il *Dizionario dello Slang Americano* (per aggiungere colore al testo) e una enciclopedia a volumi del 1937 (per eliminare gli anacronismi).

E così andammo su per la strada di casa Linder per incontrare Monica, che aveva capelli scuri e mossi ed indossava una blusa alla marinara Rayon, abbronzata con il segno dei tacchi alla Cubana, e ci trattava come uno scaricatore di porto che le avesse fischiato dietro.

---

<sup>14</sup> Ulteriori informazioni su questo aspetto possono essere trovate Nel DM4 [§51](https://sites.google.com/site/avventuretestuali/articoli-1/geografia-nella-narrativa-interattiva). O anche in questo saggio: <https://sites.google.com/site/avventuretestuali/articoli-1/geografia-nella-narrativa-interattiva>, NdT

In un gioco che intende essere un po' kitsch, tutta questa ricercatezza è divertente. In un lavoro più serio è molto lontana da un punto di equilibrio.

.....

I giochi che adattano i romanzi alla narrativa interattiva presentano due ordini di problemi. Ne sono stati realizzati molti tra cui: *Gateway* di Frederik Pohl, un capolavoro della fantascienza "hard", e i libri di J. R. R. Tolkien, Terry Pratchett e Enid Blyton hanno tutti prestato i loro vasti mondi immaginari. Ma in ogni caso dietro permesso.

I diritti d'autore sono il primo problema. Anche se non vi è scambio di denaro, essi durano da cinquanta a settantacinque anni (a seconda della giurisdizione) dopo la morte dell'autore o del suo coniuge. Vi sono racconti del diciannovesimo secolo che sono ancora soggetti al diritto d'autore e molti personaggi che sono stati oggetto di commercializzazione hanno tutele anche maggiori. Alcune proprietà letterarie, come Tintin ad esempio, sono ampiamente protette, e i gestori dei diritti dei libri di "Dragon" di Anne McCaffrey's o del marchio di *Star Trek* della Paramount sono molto severi nella ricerca di qualsiasi abuso alla loro proprietà da parte di autori su internet: anche comprensibilmente in questo secondo caso, dal momento che una iniziativa di Marion Zimmer Bradley nell'autorizzare della fan fiction terminò in un sgradevole controversia legale.

Il gioco per Commodore 64 'HitchHiker-64' (Bob Chappell, 1984), un lavoro non autorizzato basato in modo approssimativo sulla commedia di Douglas Adams fu frettolosamente riscritto con il titolo di 'Cosmic Capers', con la Ravenous Bugblatter Beast of Traal trasformata nella meno soddisfacente Barbaric Binge Beast of Bongo.

Il secondo problema è che, in ogni caso, una trama diretta e lineare non funziona come un gioco d'avventura e un romanzo è normalmente troppo lungo per un gioco, proprio come accade per i film: entrambi sono vicini a una sintesi di un racconto.

Dave Lebling reputò ‘Shogun’ (1989), una versione autorizzata del racconto epico di James Clavell, il peggiore non solo dei suoi giochi ma di tutti quelli della Infocom. (Graeme Cree: “Troppo spesso la storia sembra andare per conto suo mentre ottenete punti inutili per aver sorriso, annuito, e per esservi inchinati al momento giusto.” Torbjörn Andersson: “Non vi fa mai allontanare dal percorso preordinato della storia, come se fosse una visita guidata per bambini”).

‘Sherlock’ (Bob Bates, 1987) fu invece un enorme successo, non perché Conan Doyle sia più interessante – sebbene lo sia vista la sua popolarità, anche se Bates esagerò con lo humour – ma perché il gioco era una buona fusione di più lavori e non un semplice adattamento. Lo stesso può essere detto di ‘Wonderland’ (David Bishop, 1990), uno dei pochi giochi basati sul personaggio di Alice che non segue il testo.

‘The Tempest’ di Shakespeare è stato adattato alla narrativa interattiva almeno due volte (David R. Grigg, 1992; Graham Nelson, 1997) ma la bellissima somma di strutture Shakespeariane di Jonathan Partington nel suo ‘Avon’ (1982), è più divertente di entrambe. Gli enigmi attraversano molte delle scene e si riconcorrono con ritmo incalzante, come il nascondere il cesto dei panni sporchi (*The Merry Wives of Windsor*) o il prendere in prestito tremila ducati (*The Merchant of Venice*); un consiglio di non mangiare la mela di *Titus Andronicus*.

#### • BIBLIOGRAFIA

Il dualismo tra la simulazione dal finale aperto e la narrativa ha sempre animato le discussioni. I tre fogli di David Graves *Second Generation Adventure Games* (J. di Computer Game Design, 1987) dicono poco al riguardo. Gerry Kevin Wilson osserva che “I minimalisti sostengono che i giochi dovrebbero essere una esperienza fatta di esplorazione e simulazione. Vorrebbero essere in grado di cominciare la trama e poterla mettere da parte in qualsiasi momento lo desiderano. E’ mia opinione che siano persone molto pericolose.” Mike Roberts, nell’appendice a *The TADS Author’s Manual*, scrive: “I giochi d’Avventura hanno tutti un problema sostanziale: tutti pretendono di essere ciò che non sono... le avventure sono simulazioni. Sfortunatamente, la maggior parte delle avventure rivendicano di essere simulazioni del mondo reale... La chiave è quella di scegliere un universo piccolo,

che possiate modellare completamente.” Sviluppò questa sua idea di auto-limitazione suggerendo che la progettazione si dovesse concentrare su di un singolo uso importante per ogni oggetto, lasciando che le connessioni meno importanti fossero aggiunte solo successivamente a che l’uso principale fosse stato scoperto.

## 3§ Un triangolo d'identità

“Che grammatica bizzarra!” disse Holmes con un sorriso restituendo il foglio all'ispettore. “Avete notato come «lui» improvvisamente è cambiato in «io»? Lo scrittore era così preso dalla propria storia che, nel momento culmine, si è immedesimato completamente nell'eroe.”

— Sir Arthur Conan Doyle (1859-1930), *Three Gables*.

In libri come questo, la parola "protagonista" è abusata. Vi sono almeno tre identità coinvolte nel gioco: la persona che digita e legge ("giocatore"), il personaggio principale all'interno della storia ("protagonista"), e la voce che racconta ciò che questo personaggio vede e sente ("il narratore"). Vi è un triangolo di relazioni tra di esse, ed è un triangolo le cui proporzioni variano notevolmente a seconda del gioco.

### 1. Protagonista e giocatore.

“Cosa dovresti fare tu, in qualità di detective, adesso?” domanda apparentemente *The Witness* al primo turno. Molti giochi (*Zork*, per esempio) si comportano come se chiunque si presenti davanti alla tastiera possa giocare, come se stesso, a prescindere dal sesso e dalle attitudini. Questo significa far corrispondere perfettamente il giocatore al personaggio protagonista, rendendoli praticamente la stessa cosa. A volte la corrispondenza è prevista veramente: *Leather Goddesses of Phobos* fa caso a quale gabinetto il giocatore sceglie di far andare il protagonista e stabilisce il sesso del protagonista in base a questa scelta. *Seastalker* (Stu Galley e Jim Lawrence, 1984), gioco indirizzato ad un pubblico più giovane, chiede il nome del giocatore e poi lo assegna al protagonista. All'estremo opposto troviamo il sottovalutato *Plundered Hearts* di Amy Briggs (1987), che ha per eroina una particolare ragazza rapita dai pirati nelle Indie Occidentali. Nella sua recensione su SPAG n.4, Graeme Cree scrive che:

In *Zork* sei solo un tipo anonimo che passeggiava nei pressi della cassetta bianca. Non hai alcuna personalità particolare, né una storia precedente. *Planetfall* fa uno sforzo per dipingere il tuo personaggio fornendoti un suo diario, ma è una caratterizzazione

superficiale ... *Plundered Hearts*, più di qualsiasi altro gioco, mi ha dato la sensazione di essere davvero all'interno della testa di qualcun altro. Lungo il gioco, la caratterizzazione del tuo personaggio riveste una parte importante. Camuffare la propria identità e modificare il proprio aspetto è importante in diversi punti al fine di suscitare la reazione desiderata da parte di altri personaggi...

Entrambi gli approcci presentano delle difficoltà. Se il protagonista non è caratterizzato, la storia potrebbe mancare di interesse letterario. Se pesantemente definito, il protagonista sarà con ogni probabilità diverso dal giocatore e questo rischia di fare scemare il suo senso d'immedesimazione.

▲ Sono pochi i giocatori a cui è dispiaciuto diventare il Reverendo Stephen Dawson, l'ecclesiasta di mezza-età di *Muse, an Autumn Romance* (Christopher Huang, 1998), il cui comportamento è limitato dai suoi blocchi emotivi. Ma vi sono giocatori che non riuscirebbero ad identificarsi con un protagonista omosessuale. In generale, questo è un problema loro, e non del gioco, ed è per loro che Neil James Brown scrisse la sua pungente parodia *The Lost Spellmaker* (1997), l'exploit di Mattie, un agente lesbica e nana dei servizi segreti con la dipendenza dai dolci.

In un medium interattivo, ciò che conosce e ciò che sa fare il personaggio protagonista sono più di un semplice sfondo scenico dal momento che vi partecipa il giocatore. Queste abilità speciali possono essere chiamate la "magia" nel mondo del gioco, nel senso più ampio del termine:

Per la magia così come per la scienza pratica, il problema è come sottomettere la realtà ai desideri dell'Uomo. (C. S. Lewis, *The Abolition of Man.*)

Per esempio, in *The Witness* si può dire che la magia consista nell'abilità del detective di dichiarare in arresto un altro personaggio non giocatore, o di chiamare la scientifica, ed in *Ruins* abbiamo la macchina fotografica ed il baule. La magia è il tessuto immaginario del mondo, ed è altrettanto essenziale per la magia avere una ratio coerente quanto lo è per la mappa di indicare una geografia coerente.



Dal momento che la magia è parte dell'ambiente, non bisognerebbe consentirle di diventare un mezzo troppo semplice di risolvere puzzle. Un'incantesimo per "aprire le porte" dovrebbe essere una tecnica generale, con svariate applicazioni diverse lungo il gioco. Ancora meglio, queste tecniche dovrebbero essere utilizzate indirettamente e con ingenuità, per esempio per aprire una porta chiusa a chiave si potrebbe lanciare un incantesimo "fai arruginire" sui suoi cardini. E molti puzzle dovrebbero avere soluzioni che non coinvolgano per nulla la magia, altrimenti il giocatore inizierà a pensare che potrebbe risparmiarsi un sacco di tempo e sforzi trovando semplicemente l'incantesimo per "vincere il gioco" e farla finita.

▲ In alcuni giochi, pochi a dir la verità, il surrealismo linguistico è la realtà: per esempio *'Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It'* (Jeff O'Neill, 1987) è basato interamente su battute umoristiche e la Macchina Elimina-T di *'Leather Goddesses of Phobos'* può trasformare un coniglio (*rabbit*) in un rabbino (*rabbi*). Un critico letterario potrebbe definire questo come magia "postmoderna", in cui il linguaggio viene dislocato da quanto accade "realmente" nel gioco. Sono meccaniche estraneamente difficili da realizzare bene.

▲ I giochi con la magia nel senso autentico del termine nella narrativa fantastica, raramente seguono l'esempio austero di Tolkien, dove -- nonostante vi siano incantesimi, come quando Gandalf nel (libro) *The Hobbit* da fuoco alle pigne -- il personaggio dello stregone è più spesso una specie di prete con l'abilità di indagare le ragioni di ciò che la gente dice o un simil-saggio sapiente in materia di natura e storia. Invece, forse per un parsing semplice ed una conveniente suddivisione o forse semplicemente per imitare il gioco di ruolo *Dungeons and Dragons* di Gary Gygax, l'interactive fiction ha tendenzialmente seguito le storie *Dying Earth* (c. 1950) di Jack Vance<sup>15</sup> dove gli incantesimi sono al contempo gesti drammatici ed ostentati, esercizi mentali complessi che devono essere memorizzati, e strumenti altamente specifici con nomi eccentrici come *'Xarfaggio's Physical Malepsy'* e *'The Excellent Prismatic Spray'*. Molti schemi magici sono stati provati, e naturalmente ogni sviluppatore vuole trovarne di nuovi. A volte gli incantesimi hanno luogo nella mente (*Enchanter*), a volte con l'aiuto di specifici oggetti (*Curses*); a volte sono una via di mezzo (*Level 9's 'Magik' games*, David

---

<sup>15</sup> Sebbene Dave Lebling citi il racconto *Earthsea* di Ursula K. LeGuin come principale ispirazione di *Enchanter*.

Williamson and Pete Austin, 1985±6). Talvolta accordare la magia agli oggetti è vantaggioso poiché gli oggetti sono tattili e parte del resto del gioco. Per altri aspetti, la magia necessita di essere disciplinata per essere facilmente suddivisa e descritta. "Cambia la cintura o il bastone in un piccolo serpente velenoso" è molto più riconducibile allo sviluppo del gioco (ed al parsing) che non "converti fino a 1000 piedi cubici di roccia in fango o sabbie mobili".

▲ Se la mappa è molto estesa, o se sono richiesti molti spostamenti da una parte all'altra della mappa, gli autori hanno spesso impiegato la magia per fornire un sistema di trasporto rapido: come le parole magiche in Advent, o i collari con otto codici di colori in Dungeon Adventure, o le cabine di teletrasporto in Planetfall (Steve Meretzky, 1983), o i punti bianchi e neri in Adventure Quest' (Mike, Nick and Pete Austin, 1984, 1983). Scoprire e dedurre come utilizzare questi sistemi di trasporto può essere un enigma di per sé, di quelli la cui soluzione è facoltativa ma gratificante.

## **2. Narratore e protagonista.**

Alcuni narratori si comportano come un "neorealista" francese, riferendo cioè solo ciò che il protagonista vede e fa in quel momento. Altri, godono descrivendo ciò che il protagonista pensa e crede:

Zia Jemima ha due gatti, Jane e Austin, ma considera Austin particolarmente fastidioso -- questo dovrebbe fare di Austin il tuo alleato naturale, ma di fatto vi guardate in cagnesco.

Qui il narratore di 'Curses' (Graham Nelson, 1993) informa il giocatore che al protagonista non piace qualcuno. In un gioco diverso, questo lo si sarebbe potuto appurare attraverso degli eventi, mostrandolo anziché dicendolo. Effettivamente, la relazione con Austin sarebbe potuta essere neutrale finché non fosse stata altrimenti stabilita dalla scelte del giocatore.

E' il narratore a raccontare le parole d'apertura del gioco, a volte chiamate "overture" e convenzionalmente usate per raccontare che tipo di persona sia il protagonista, e ciò che sta cercando di fare. Le introduzioni variano parecchio tra loro rispetto sia per franchezza che per onestà. Molte, come in Curses, lasciano che il giocatore tiri a indovinare o lo ingannano per

prenderlo in giro. Questa è una reazione contro lo stile delle overture degli anni '80, esemplificate da Snowball (versione originale):

Il freezer interstellare, Snowball 9, è entrato nel suo sistema stellare di destinazione. E presto entrerà anche nella stella se non riesci a fare qualcosa!

Una simile franchezza era di per sé una necessità considerata che i giocatori dell'epoca si aspettavano che qualsiasi gioco fosse una caccia al tesoro fino a prova contraria. Le introduzioni dei giochi di ricerca divennero piuttosto scontate: qui abbiamo 'Enchanter' (Marc Blank and Dave Lebling, 1983):

Sei uno Stregone novizio con solo qualche semplice incantesimo nel tuo Libro, devi trovare Krill, esplorare il Castello che ha usurpato, ed apprendere i suoi segreti. Solo allora il suo grande e malvagio....

E via dicendo. Ciò che rende queste prefazioni deludenti è in parte il fatto che spesso si dilungano oltremodo e sono zeppe di parole come "terrore" e "imbevuto", e/o si prendono troppo sul serio oppure, che è peggio, non lo fanno. Qui di seguito riporto circa un quarto dell'overture, o testo d'apertura, di 'Beyond Zork' (Brian Moriarty, 1987), un gioco che non voleva essere una commedia:

La risatina asciutta di Y'Gael zitti il mormorio della folla. "Ti dimentichi della tua storia, Gustar. Non sei tu l'autore della pergamena definitiva sulla Noce di Cocco di Quendor?"

Un tumulto di gracidanti strilli anfibi affogò la replica di Gustar. Y'Gael claudicò verso un tavolo soverchiato di manufatti mistici, vi selezionò un piccolo nocciolo e lo levò in alto.

"La Noce di cocco è la nostra unica speranza," sentenziò piangendo, i suoi occhi rilucenti nell'aura violetta del nocciolo. "I suoi semi incorporano l'essenza della nostra saggezza. Il suo guscio è impervio e lo ripara dai danni del Tempo. Dobbiamo reclamarlo dagli Implementatori, e nascondere prima che i suoi segreti vengano dimenticati!"

Auto-indulgente, auto-parodiante, floscio, narrato al passato, poco interattivo e sostanzialmente sciocco. Se Moriarty percepiva che i giochi del tipo caccia al tesoro erano oramai inflazionati, una risposta migliore sarebbe stata quella di ristrutturare il gioco stesso, non di consentire al narratore di mostrare disdegno per essa. L'ouverture dello stesso autore, in Trinity, è stata, per contrasto, rifinita alla perfezione:

Parole taglienti tra le superpotenze. Carriarmati a Berlino Est. E ora, riporta la BBC, si vocifera di un blackout satellitare. E' quanto basta a rovinare la tua colazione all'europea.

Ma il mondo dovrà attendere. Questo è l'ultimo giorno del tuo pacchetto London Getaway da \$599, e sei determinato ad assorbire quanto più possibile questa atmosfera autenticamente inglese. Perciò ti sei lasciato dietro il bus turistico, hai gettato la macchina fotografica e sei fuggito a Hyde Park per una passeggiata contemplativa tra i Giardini di Kensington.

In questi due paragrafi sono stati raggiunti molti obiettivi. A parte i dettagli -- il menzionare la BBC, la colazione all'europea, la macchina fotografica e il bus turistico -- sapete chi siete (un turista americano poco avventuroso, senza conseguenze sul mondo), dove vi trovate (Kensington Gardens, Hyde Park, Londra, Inghilterra), e quel che succede nel resto del mondo (brutte notizie: sta scoppiando la terza guerra mondiale). Inoltre, nessuno sa dove siete andati. Nello stile, l'apertura di 'Trinity' è una fuga da un mondo disastroso e fuori controllo, e notate il modo in cui il primo paragrafo è in frasi cariche di tensione, smussate, come titoli di giornali, mentre il secondo è molto più rilassato. Per un secondo esempio, prendiamo 'Ballyhoo':

Mentre ti trascini fuori, sulla scia della folla in uscita, torni con la mente al pomeriggio. La tua esperienza del circo, con le sue squillanti promesse di divertimento e meraviglia che non sono sfociate in nient'altro che in disappunto, è stato come affondare i tuoi denti in una mela caramellata il cui frutto è marcio.

Non importano i prezzi oltraggiosi, il posto abbarbicato come in cima al Mt. Everest, la propaganda pseudo comunista, il pubblico più selvaggio del leone in scena. E non è stata la meschinità delle esibizioni stesse che ti ha acidito su Spangleland. No,

semplicemente il circo ti ricorda il tuo desiderio irrazionale di rubare la scena, di sconfiggere la morte, e di crogiolarti in un mare di applausi.

Molti giocatori non avranno alcun desiderio simile: ma il narratore non sta parlando del giocatore, ma solo del personaggio protagonista.

▲ Altre e più dettagliate informazioni di partenza, se fossero necessarie, possono essere poste interattivamente all'interno del gioco e non necessariamente fornite tutte assieme all'inizio: per un esempio guardate i libri della libreria di 'Christminster' (Gareth Rees, 1995)

### **3. Giocatore e narratore.**

Il narratore sceglie quanto raccontare al giocatore e quali scene mostrargli. Quando il gioco passa ad una scena cinematografica, un passaggio del testo in cui accade qualcosa senza che il giocatore possa interagire con essa, è perché il narratore ha scelto di prevaricare il giocatore. Gareth Rees (Usenet, messaggio dell' 8/8/95):

Scelsi di non usare questa tecnica, in parte perché ritengo sia un'ammissione di sconfitta, una dichiarazione che il medium delle avventure testuali non è abbastanza flessibile per scrivere il tipo di interazione col personaggio che vorremmo.

Le scene cinematografiche rischiano di diminuire il coinvolgimento del giocatore con il gioco, ed il livello di fiducia tra il giocatore e il narratore. Alla fine di un gioco di successo, il narratore può prendere rischi maggiori, sfruttando l'amicizia -- per così dire. All'inizio, e specialmente nel testo di apertura, il narratore farà meglio ad evitare scene cinematografiche e presunzioni. Thomas Nilsson consiglia agli sviluppatori di:

Creare un'immagine di lui [il narratore] e aderirvi. Ricevere commenti sul vostro (limitato) progresso nel gioco può essere divertente, fin tanto che non sono fuori dal personaggio.

Effettivamente molti narratori sono silenziosi e poco intrusivi fin tanto che il giocatore segue la “giusta” linea di scelte, ma emergono immediatamente con commenti sarcastici e sardonici una volta che il giocatore si discosta da tale linea. Le frasi più piccole tradiscono immediatamente tale atteggiamento:

>saluta

Saluti, ma nessuno ti risponde. La vita è così.

>guarda dietro la tenda

No, nessun'altra chiave.

Stai cadendo verso il terreno, il vento ti sferza il corpo..

>est

Giù sembra più probabile.

Austin, il tuo gatto fulvo e incorreggibile, poltrisce qui intorno.

>austin, vai a sud

Capisco che non hai mai avuto un gatto.

`Kingdom of Hamil'; `Sorcerer'; `Spellbreaker'; `Curses'. Non è una coincidenza se tutte queste risposte siano spesso degli scherni ai progressi del giocatore. Come il giocatore, ma diversamente da ogni altro personaggio nel gioco (incluso il protagonista), il narratore sa che si tratta di un gioco: è il narratore che stabilisce le regole, i punti di ricompensa e che offre degli indizi. Il passaggio di `The Hitchhiker's Guide To The Galaxy' citato nella precedente sezione:

Ford abbassò la sua voce ad un sussurro: “Non dovrei dirtelo, ma non riuscirai mai a terminare il gioco senza consultare la Guida su un sacco di roba.”

è divertente, se lo è, perché Ford sta usurpando il compito del narratore. Nessuno si strapperebbe i capelli per l'alternativa più convenzionale:

Ford ti passa il libro e se ne va.

[Per favore digita ``consulta la guida su Argomento" per avere informazioni sull'argomento.]

Effettivamente in alcuni giochi si potrebbe dire che il parser, che pone domande come “Cosa intendi?” e che in alcuni giochi parla solo attraverso parentesi quadre, è un quarto personaggio, piuttosto differente dal narratore.

Fare dei giochi di parole con il narratore è una delle tecniche comiche preferite da Steve Meretzky. Qui in un esempio più moderato e tipico:

(Nessuna meraviglia che questa sezione di Marte è considerata la Capitale dei Castelli in Rovina del Sistema Solare.)

Più moderato, anche in ‘Leather Goddesses of Phobos’ come si può intuire dalla necessità delle parentesi. E’ solo nelle parodie che il narratore se ne esce fuori con commenti in ogni occasione.

▲ E’ una tattica comune per gli autori di giochi giovanili e stupidi, che sperano così di suggerire al giocatore che dal momento che il gioco conosce i suoi difetti è quindi più sofisticato, più maturo. Ma raramente lo è. Cf. i numerosi pasticci che intendo essere parodie di “Zork”, o Big Al’s ‘BJ Drifer’ (1998).

#### • BIBLIOGRAFIA

Per sondaggi sui numerosi tipi di approcci all’identità del giocatore nei giochi classici, vedete ‘Character Gender in Interactive Fiction’, parti I e II, di Doug Anderson (XYZZYnews 3 e 6) e ‘Player Character Identity in IF’, John Wood (XYZZYnews 9). Notevoli ambiguità sul sesso sono presenti nella trilogia “Snowball”, il cui protagonista si chiama Kim Kimberley, e in ‘Jigsaw’, che tenta di inserire una sotto trama romantica senza specificare il sesso dei personaggi in nessuna parte. Nell’aldilà, W. H. Auden (1907±73) considerava le identità fantasma che narravano un poema essere uno dei suoi due regali al lettore: “La prima domanda [chiede il lettore] è tecnica: ‘Ecco un’aggeggio verbale. Come funziona?’ Il secondo è, nel suo senso più ampio, morale: ‘Che tipo di gente abita questo poema?’ ”.

## 4§ Struttura

I giochi di tutte le maggiori case di produzione degli anni '80 condividono una struttura comune, in parte perché erano pianificati come se fossero film hollywoodiani, che ancor oggi mantengono la forma dello spettacolo in tre atti ereditata dal teatro del diciannovesimo secolo. Gli sviluppatori iniziavano da un soggetto, scrivendo due o tre pagine una sorta di sinossi degli eventi e delle azioni, mentre il vero processo di codifica non iniziava fin quando questa sinossi non era stata sviscerata in ogni suo punto. Una analisi delle strutture che era spesso rivelatoria.

.....

**Dimensioni e densità.** Vi era un tempo in cui l'unica misura della qualità pubblicizzata dalle avventure testuali più a buon mercato era il numero di stanze. Il prodotto più originale della *Level 9*, "Snowball", rivendicava con orgoglio di essere composta da oltre 7.000 stanze, anche se 6.800 formavano un labirinto particolarmente noioso. Ma anche se si fosse trattato di un gioco di sole 200 stanze ciò significava avere solo descrizioni minime delle stanze e pochi puzzle piuttosto semplici, sparpagliati qua e là lungo la mappa. Invece dieci dei giochi Infocom hanno meno di 60 stanze, tra cui "Seastalker" (30 stanze), "The Witness" (30) e "The Hitchhiker's Guide To The Galaxy" (31) che sono tra i più geograficamente circoscritti. L'usanza odierna è che, eccezione fatta per alcune giunzioni e corridoi, dovrebbe esserci qualcosa di interattivo in ogni locazione.

I sistemi di sviluppo odierni impongono poche restrizioni alla grandezza del gioco o alla sua costruzione, ma gli autori continuano inconsciamente a pensare al numero di locazioni come ad "budget" della progettazione di gioco, se non altro per mantenerne equilibrate le proporzioni. Un tipico gioco medio-grande conterrà 250 elementi tra oggetti, stanze ed altri articoli vari (il giocatore, le direzioni cardinali). Molti oggetti non sono trasportabili, ma sono mura, tappezzerie, troni, pannelli di controllo, macchine per tritare il carbone e, come linea guida, tre oggetti interattivi



per locazione è la giusta dose. Potremmo immaginare un gioco di 60 locazioni circa, il passo successivo, nell'ottica del budget, sarebbe di suddividerle in regioni di gioco. I circa 180 oggetti potrebbero essere ripartiti in 50 oggetti trasportabili e 130 d'arredamento. ("Wishbringer": 250 oggetti, 52 stanze, 34 oggetti prendibili). Quanto al testo, "Enchanter" contiene 20.100 parole, "Trinity" 32.200 e "Curses" 44.000, ma questi ultimi sono giochi piuttosto lunghi e 25.000 parole è una misura piuttosto comune: circa un quarto della lunghezza di un romanzo tipico, con una media di sole 400 parole per locazione. La dimensione del codice sorgente varia drasticamente a seconda del sistema di sviluppo, per esempio: "Spellbreaker" 17.800 righe, "Christminster" 13.000, "Once and Future" (Gerry Kevin Wilson, 1998) 35.000.

Le limitazioni possono essere benedizioni mascherate, poiché costringono l'autore a chiedersi continuamente se questa o quella parte è strettamente necessaria. Sentiamo Brian Moriarty, la cui ricerca si è spinta fino ai sondaggi geologici:

La prima cosa che feci fu sedermi e tracciare una mappa del sito di Trinity. Venne modificata circa 50 volte nel tentativo di semplificarla e portarla da oltre 100 stanze alle 40 circa che include ora. Precedentemente era molto più accurata ed estremamente dettagliata, ma gran parte di quel dettaglio era completamente inutile.

Questa riduzione a 40 stanze sarebbe valsa la pena anche se la memoria e lo spazio su disco fossero stati illimitati. Locazioni ridondanti possono essere indice di un eccesso di prosa e scarsità di interazione. "The Light: Shelby's Addendum" (C.A.McCarthy, 1995) ha molti contenuti degni di lode, ma i suoi recensori l'accosarono tiepidamente a causa delle venti locazioni in cui non accade nulla.

▲ Non sempre ci si rende conto di quanto le limitazioni tecniche abbiano influenzato lo stile letterario dei giochi classici, e quindi di quanto consideriamo essere buono oggi. Gli autori della Infocom si trovavano a lavorare sotto un tetto assoluto di 255 oggetti (incluse le stanze) e la memoria era un fattore ancora più pressante. Lebling ha riassunto en passant la frustrazione dell'implementatore in

un'appunto del 1987: "Ho creato una bozza per un sistema di gioco meno limitato ... Brian [Moriarty] sta già esaurendo lo spazio della tabella nel suo gioco, il gioco di Amy [Briggs] è troppo grande e non è arrivato ancora alla versione Beta, tutti i nostri giochi EZIP hanno richiesto dei tagli, e "Bureaucracy" [Douglas Adams, 1987] è dovuto diventare EZIP anziché LZIP." (Oggi chiameremmo sia EZIP che LZIP la versione 4 della Z-Machine, ma i giochi LZIP erano abbastanza piccoli da girare sul Commodore 64 -- la maggiore fonte di vendite -- mentre gli EZIP non lo erano.) Liebling nel 1998 di conseguenza si lamentò che "un sacco di bellissime vibrazioni" dovettero essere tagliate dal suo quasi-finito "The Lurking Horror": mentre, nonostante la gran parte del suo gioco ("Plundered Hearts") finisse per essere tagliata, Amy Briggs sentiva che "Le limitazioni per girare sul Commodore 64 aiutavano i giochi ad essere più ricchi, credo, di quanto non sarebbero stati se li avessimo scritti per il Pentium Pro" (XYZZY news, 12). Similmente, i giochi di Scott Adams, che giravano su computer più piccoli, con l'ausilio di mangiacassette anziché dei lettori di floppy disk, erano obbligati a mostrare un'economia estrema di oggetti e messaggi testuali, ma gli eventi e quelli che oggi chiameremmo daemon erano codificati in maniera così efficiente che quei pochi oggetti finivano per essere strettamente interconnessi, con effetti collaterali e utilizzi multipli.

.....

**Il Prologo.** La maggior parte dei giochi è divisa in tre parti: prologo, parte centrale, e conclusione. Queste fasi sono spesso ben separate tra loro, così che quando una fase è finita non vi si può tornare, nonostante il prologo a volte offra una visione del finale o, viceversa la conclusione richiami il prologo. Come i bambini nelle favole di Narnia di C.S.Lewis, il giocatore si trova ad andare "sempre avanti, e sempre più dentro." Stu Galley, durante il debug del gioco di mistero "The Witness", si trovò a dover forzare la trama di passaggio tra prologo e parte centrale del gioco:

[I beta-testers] scoprirono "ramificazioni" significative nella storia che io avevo sottovalutato. Per esempio, che succede se il giocatore si intrufola nella casa o se non vi entra per nulla fino a che non è troppo tardi? La prima possibilità sollevava troppe complicazioni, quindi decidemmo di serrare tutte le porte esterne."

I compiti del prologo sono di stabilire un'atmosfera, di presagire ciò che verrà e di fornire un po' di retroscena, e nel contempo offrire al giocatore sufficiente divertimento da invogliarlo a proseguire. L'aspetto interattivo di questa fase è che il giocatore deve apprendere le abilità speciali specifiche del gioco, usare i comandi, gli strumenti o le azioni specifiche del gioco. (Il

prologo di "The Meteor, The Stone and a Long Glass of Sherbet" (Angela M. Horns, 1997) impiega un semplice puzzle che coinvolge un telescopio e un libro-guida per addestrare il giocatore.)

Il passaggio al centro-partita dovrebbe essere ragionevolmente lineare, ma al contempo sufficientemente coinvolgente così che il giocatore abbia la sensazione che il tempo investito a giocare il prologo sia ben ricompensato. L'autore saggio dovrebbe immaginare che il giocatore del prologo sta in realtà soltanto valutando il gioco durante questo stadio, e non sta ancora disegnando una mappa né è particolarmente attento a ciò che accade. Se il prologo è troppo lungo, il giocatore presto si perderà e ci rinuncerà. Se è troppo difficile, molti giocatori semplicemente non arriveranno mai a leggere la parte centrale dell'avventura..

▲ Il passaggio dal prologo al centro partita è spesso al contempo il passaggio dal mondano al fantastico, così che il prologo risponde alla domanda "Come sono finito in tutto questo?" Il prologo di "Advent" è un paesaggio all'aperto, la cui presenza dona un maggior senso di claustrofobia e profondità al grosso del gioco che ha luogo nel sottosuolo. D'altro canto, qualche avventura scaraventa il giocatore direttamente nell'abisso, ad esempio "Plundered hearts", si apre nel mezzo di una battaglia navale in pieno svolgimento.

▲ I prologhi possono avere diversa ampiezza, alcuni esempi memorabili includono le strade e i campi (4 locazioni) fuori dall'apparentemente impenetrabile college di "Chirstminster", il pianeta Terra non ancora demolito in `The Hitchhiker's Guide To The Galaxy' (6) o il 221/b di Baker Street in `Sherlock' (anche qui, 6), ma alcuni sono particolarmente vasti come la sede della gilda di "Sorcerer" (Steve Meretzky, 1984), con 13 locazioni, o il porto marittimo di "Crobe" (Jonathan Partington, 1986), con ben 18 locazioni. `Advent' nella sua versione classica aveva un prologo di 8-locazioni, ma alcune estensioni (come quella della Level 9) rimpolpava sostanzialmente la mappa in superficie, rendendo ad esempio visibile il vulcano, quale presagio della sua scoperta sotterranea più avanti nel gioco.

. . . . .

**La parte centrale del gioco.** Il capitolo centrale è quello che richiede meno una pianificazione dettagliata anticipata, perché è quello che più si avvicina all'essere un miscuglio di vari puzzle. D'altro canto, siccome è anche la

parte più grossa, è quella che più necessita di una qualche suddivisione in segmenti. Passando attraverso questi segmenti, uno alla volta, si fornisce una sequenza di problemi e di ricompense al giocatore. Una bozza di design del centro-partita può consistere semplicemente di un elenco delle scene, con alcune idee generiche per gli oggetti, i luoghi e i personaggi. Selezionare gli enigmi che verranno effettivamente inseriti è un'attività che può subentrare più tardi anche in maniera improvvisata, a ruota libera.

Il modo più ovvio di suddividere la parte centrale di un'avventura è di spartire la mappa in sezioni, magari con un disegno per regioni, è possibile anche affidare diverse regioni ad autori diversi (come nel gioco AGT, "Shades of Gray", 1993). Le regioni potrebbero corrispondere a diversi fusi orari, ai quattro venti o ai 12 segni dello zodiaco, o altrimenti possono essere delineate l'una dall'altra attraverso semplice una mappa geografica: i giochi con caverne sono particolarmente portati a questo tipo di suddivisione, spesso hanno una stanza di collegamento con uscite in tutte e otto le direzioni cardinali. Così "Zork II" ( Marc Blank and Dave Lebling, 1981) ha sette aree disposte ai punti cardinali attorno alla Carousel Room, con l'area a nord-est che serve come prologo. A volte la stessa locazione viene usata più di una volta, rivisitata ogni volta con una prospettiva diversa. L'innovativa "Spider and Web" (Andrew Plotkin, 1998), in cui il giocatore viene interrogato su ciò che è realmente accaduto quando vi fu un'irruzione in un'installazione segreta, è caratterizzata da una serie di ipotetiche versioni ripetute, ma varianti, che hanno luogo nella stessa locazione.

Altri sviluppatori strutturano il gioco attorno a degli spettacoli: in Ballyhoo il giocatore recita tutto il repertorio di abilità circensi, e in una regione di 'The Quest for the Sangraal' bisogna commettere tutti e sette i peccati capitali. Più spesso, però, le azioni drammatiche sono pensate per diventare punti di svolta nella storia. Gareth Rees (in XYZZYnews 6):

In 'Christminster', ho identificato un set di scene-chiave ognuna delle quali era un evento o un'esperienza che concerneva il protagonista e che faceva progredire la storia, verso la conclusione, e al contempo poteva essere plausibilmente implementata come una sottosezione di un gioco d'avventura.

In termini cronologici, la trama si muoveva letteralmente avanti: l'orologio in 'Christminster', suona le mezz'ora quando ha luogo un evento chiave, procedendo verso la cena nel salone, ma il tempo grava pesante in un'interminabile pomeriggio di Cambridge mentre il giocatore è bloccato. I puzzle sono stati infilati più tardi, spesso confezionati attorno alle esigenze della trama. Una delle sequenze più gustose del gioco, è quella in cui il giocatore esplora un tunnel segreto buio-pesto in compagnia del Professor Wilderspin, di fatto esiste solo per obbligare il giocatore a spendere del tempo in compagnia del Professore cosicché possa parlargli parecchio. Come la maggior parte delle avventure testuali tradizionali, 'Christminster' ha una trama con poche varianti complessive tranne che per l'ordine in cui il giocatore fa le cose. Viceversa alcuni sviluppatori radicali vedono gli eventi non come pietre miliari lungo un percorso lineare, ma come biforcazioni nella trama. Thomas M. Disch:

... qualsiasi testo interattivo informatico decostruisce sè stesso mentre lo scrivi poiché si ferma e riparte costantemente, biforcandosi in questa e quella via ... Con 'Amnesia', mi sono trovato a lavorare con una forma che mi consentiva di visualizzare quelle cancellature, quei sentieri non battuti.

Vi sono però giochi in cui una parte centrale dell'avventura interamente casuale e improvvisata è ricompensata da un prologo ed un finale sinteticamente controllati. Andrew Plotkin (in *XYZZYnews* 14):

Dato che *So Far* [1996] è praticamente puro surrealismo, non avevo alcuna trama in mente all'inizio. Avevo un tema, e inventavo puzzle e scene ed eventi tutti allo stesso tempo.

Questo può suonare potenzialmente confuso, ma in un'intervista (*XYZZYnews* 13) seguita immediatamente dopo i risultati del testing di *So Far*, Michal Kinyon trovò il gioco di grande impatto. Steve Meretzky:

A volte hai solo un contorno abbozzato e stai appena iniziando a dare una forma alla geografia. A volte la geografia si forma attorno ai puzzle. A volte accadono le due cose insieme.

La conformazione geografica attorno ai puzzle è evidente nell'opera di Meretzky, in cui gli eventi spesso si estendono su più locazioni, come nel caso del giro sul canale artificiale di 'Sorcerer'.

▲ La parte centrale de gioco conterrà probabilmente l'area più ampia della mappa giocabile con cui si dovrà confrontare il giocatore. Nel progettartela, normalmente aggiunge interesse ricorrere alle connessioni nelle direzioni cardinali intermedie -- norddest, nordovest, sudest, sudovest -- per allontanarsi dalla sensazione che il gioco si estenda su una griglia quadrata. (Uno dei pochi difetti della parte centrale di Trinity, nonostante questo sia stato probabilmente il prezzo da pagare per uno dei suoi puzzle migliori). Ugualmente, l'inserimento di qualche percorso circolare, possibilmente lungo, riduce la necessita di dover ripercorrere più volte i propri passi ed evita che la mappa appaia come quella dei trasporti pubblici in cui mezza dozzina di linee s'incrociano tra loro solo una volta.

▲ La parte centrale dell'avventura alla fin fine assume spesso la forma del ravanare tra i rifiuti: durante questa parte dell'avventura si rinvergono un certo numero di oggetti ben nascosti e solo quando vengono combinati tra loro è possibile addentrarsi verso la fine del gioco. Si veda a tal proposito 'Lords of Time' (Sue Gazzard, 1983) o invero praticamente tutti i giochi prodotti sulla scia di Advent, dal momento che al tempo era praticamente scontato che qualsiasi avventura dovesse avere dei "tesori". Presto divenne un cliché, uno di quelli che sarebbero stati presi in giro da giochi come 'Leather Goddesses of Phobos' o 'Hollywood Hijinx' ("Hollywood" Dave Anderson e Liz Cyr-Jones, 1986), ma la caccia al tesoro non è un'idea poi così malvagia dal momento che consente di aprire in una volta sola molti problemi diversi. Potreste trovarvi bloccati nel ricerca dello sprocket 2 ed andare avanti a cercare lo sprocket 5, almeno per un po'.

. . . . .

**La Fine del Gioco.** I finali servono a due scopi. Primo, offrono al giocatore la sensazione di essere prossimi al successo (venivano chiamati "Master game"), e possono essere impiegati per culminare la trama, per rivelare i segreti del gioco. Servono anche ad impedire che lo stadio finale del gioco sia troppo difficile da giocare, limitandolo a poche stanze ed oggetti accessibili. Nei giochi ambientati in sotterranei, come Zork, il puzzle finale era solitamente reso incredibilmente difficile, ma gli sviluppatori odierni in genere preferiscono offrire al giocatore la soddisfazione di finire l'avventura senza ricorrere ad aiuti, o senza soffrire troppo, in modo di dare a sé stessi la soddisfazione di sapere che la storia è stata completata.

Un tratto distintivo degli ultimi tasselli del puzzle che trovano il loro posto è che i nodi della trama vengono risolti elegantemente, i personaggi adempiono i loro destini e le domande che hanno accompagnato la storia trovano risposte. Guardando indietro, dal punto di vista del giocatore che ha vinto, possiamo capire cosa è successo e perché? Si può capire cosa accadrà al protagonista in seguito?

Il messaggio finale è un'altro aspetto importante e, come per l'overture, la coda è meglio che sia breve. Citare esempi vi rovinerebbe solo il gusto di provare i giochi. Un espediente popolare è quello di creare due scene che aprono e chiudono la storia "ai capi del libro", simmetriche e combacianti.

▲ Parlare di un unico "messaggio finale" o dell'ultimo "passo" è forse riduttivo. I finali multipli non rientrano nei gusti di tutti gli sviluppatori, ma 'Tapestry' (1996), di Daniel Ravipto, con il suo senso della tragedia, ed i suoi presagi e suggerimenti fuorvianti, ha attinto molta della sua forza da un finale aperto. (La sua trama deve molto all'omonimo episodio della serie *Star Trek: The Next Generation*, del 1993)

▲ Gerry Kevin Wilson consiglia che i finali dei giochi dovrebbero contenere "your Big Nasty™ (il vostro cattivone finale). Il Big Nasty è la sfida finale, sia essa un mostro, un uomo, un labirinto, o quant'altro. E' qui che vorrete esagerare la vostra scrittura e introdurre un senso di urgenza. Deve esserci un limite temporale ...." In questa visione, che non è universalmente condivisa, il finale dell'avventura è vista come il "Boss Level" di un videogioco.

▲ Come i prologhi, i finali variano in dimensione: da una singola scena di chiusura ad una o due locazioni ('The Lurking Horror', 'Sorcerer') a una nuova regione di gioco (òa Dungeon Master's lair in 'Zork III' (Marc Blank e Dave Lebling, 1982), 7 locazioni, o la Roman Britain in 'Curses', 16).

. . . . .

I giochi nello stile di Advent sono molto ampi, con circa trenta puzzle, tutti facilmente individuabili e risolvibili in qualsiasi ordine. Altri, come gli adattamenti dei libri di Tolkien della Melborune House ('Lord of the Rings Game One' (in seguito conosciuto con il nome di 'The Fellowship of the Ring'), 'Shadows of Mordor', 'The Crack of Doom', di Philip Mitchell,

1985, 1987, 1989), sono molto lineari: una lunga sequenza di puzzle, ognuno dei quali conduce soltanto alla possibilità di risolvere il prossimo. I giochi ampi sono considerati noiosi, dato che nessuna soluzione di un problema condurrà ad alcun cambiamento radicale. I giochi lineari sono difficili nell'azzeccare il giusto equilibrio: se i puzzle sono facili, allora il gioco è troppo rapido, ma se sono difficili allora il giocatore verrà sbattuto contro un muro di frustrazione.

Verso la fine dello sviluppo può essere utile disegnare un diagramma dei puzzle. In cima vi è un nodo che rappresenta l'inizio del gioco, e poi i nodi inferiori che rappresentano i puzzle risolti. Una freccia viene disegnata tra i due puzzle se uno deve essere risolto prima che possa esserlo l'altro. Questo è il diagramma di *Ruins*, i numeri mostrano i punti guadagnati raggiungendo ogni data posizione: ogni manufatto vale 5 punti, tranne la maschera di giada che ne vale 10.



Questo diagramma è utile per tre ragioni. Primo, verifica che il gioco sia di fatto risolvibile: per esempio, se la maschera di giada fosse stata ritrovata in



XibalbÂ, non vi sarebbe soluzione. Secondo, mostra quante e quali scene del gioco accadono in aree diverse. Più utile di tutti, il diagramma mostra se il gioco è ampio o lineare nei percorsi verso la soluzione e quali enigmi si prestano a diventare una collo di bottiglia, con larghe parti del gioco che dipendono dalla loro soluzione. il precedente diagramma, alto e snello, indica una trama abbastanza lineare, il che non ci stupisce dato che il gioco è così piccolo. Il problema dell'entrare nel tempio (Enter Shrine) è evidentemente una strozzatura a collo di bottiglia.

▲ Una lunga freccia sul diagramma è un'ammonimento che qualche azione all'inizio del gioco è essenziale anche se non ha effetto fino a quando qualche altra azione che viene molto dopo di essa. Se l'azione iniziale diviene impossibile più avanti, per esempio perchè si trova in un prologo al quale non si può tornare, il giocatore si sentirà legittimamente offeso. In Christminster, "essere invitati a cena" è teoricamente un puzzle iniziale poiché l'accesso agli alloggi dei Master avviene al principio della parte centrale del gioco, ma il puzzle non sparisce mai e resta accessibile fino all'orario di cena.

#### • BIBLIOGRAFIA

C. E. Forman in *XYZZYnew* n.4 mostra il diagramma di 'Enchanter', che espone chiaramente la struttura basata su prologo, parte centrale, e finale. Nel numero 6, Gareth Rees argomenta in risposta che l'analisi del gioco sia un aiuto allo, piuttosto che parte integrante dello, sviluppo di un gioco.

## 5§ La creazione degli enigmi

L'odissea di *Zork: Mimesis* inizia in un prato dietro una casa bianca. Ti introduci attraverso una finestra aperta, prendi l'acqua ed il sacco del pranzo dalla tavola, vai nel salotto e sposti il tappeto per rivelare -- un pavimento nudo! ... Presto il proprietario della casa -- un muratore disoccupato ed alcolizzato -- ti tiene sotto tiro con un fucile mentre la sua sleale e nevrotica moglie chiama il 113. Quest'azione, priva di enigmi, super letteraria, prosegue mentre vieni trascinato quale criminale nel sistema giudiziario ...

— Roger Giner-Sorolla, ammettendo che la mimesi non è tutto.

Senza enigmi, problemi, o meccanismi che consentano al giocatore di ricevere il testo un poco alla volta -- o qualsiasi altro termine preferiate -- non vi è interazione. Inevitabilmente, i puzzle sono ostacoli. Qui, Arthur Dent non sarebbe in grado di incontrare alieni e spassarsela, fin quando non si procurerà un babel fish:

### **>esamina macchina**

La macchina distributrice è alta, ha un bottone all'altezza degli occhi, e una scritta al fianco che dice a grandi lettere "Babel Fish". Qualunque cosa distribuisca probabilmente esce dal foro in basso all'altezza delle ginocchia. Reca una piccola targhetta da cui si legge "Un'altro buon prodotto della Sirius Cybernetics Corporation."

### **>premi bottone distributore**

Il distributore sputa fuori un solo babel fish, che comincia a saltellare attraverso la stanza fino ad infilarsi in un piccolo buco nel muro, proprio sotto un gancio di metallo.

### **>togli la vestaglia**

Okay, non stai più indossando la tua vestaglia.

### **>appendi la vestaglia al gancio**

La vestaglia ora pende dal gancio, coprendo il piccolo buco.

### **>premi il bottone del distributore**

Il distributore sputa fuori un solo babel fish, che comincia a saltare attraverso la stanza fino a colpire la vestaglia. Il pesce scivola

lungo le maniche della vestaglia e cade in terra, scomparendo attraverso le grate di un tombino che finora non avevi notato.

**>metti l'asciugamano sul tombino**

L'asciugamano copre competamente il tombino.

(Per la soluzione finale, ancora lontana dall'essere raggiunta, guardate 'The Hitchhiker's Guide To The Galaxy'.) Un buon gioco mescola enigmi semplici con quelli difficili, ma nessun enigma dovrebbe essere tanto facile da risultare ovvio e risolvibile con un unico comando. Ne d'altra parte, una volta indovinata, la soluzione dovrebbe essere ridicolmente lunga da conseguire, o dovrebbe richiedere la ripetizione senza fine dei comandi: come per andare a prendere qualcosa di inutilmente lontano, o di risolvere una Torre di Hanoi a otto dischi<sup>16</sup>, o di fare continue acrobazie di oggetti perché non è possibile trasportarne più di tre allo stesso tempo. Ecco due tranelli nei quali è facile cadere:

## **La sindrome del *Prendi-X-Usa-X*.**

E' convenzione che nelle definizioni delle parole crociate ogni parola o frase venga usata esattamente una volta per ottenere una parte della soluzione. L'equivalente nelle avventure testuali è l'equazione "un oggetto = un puzzle risolto", dove il giocatore che trova una pompa per biciclette cercherà una bicicletta, e quando trova uno spillo cercherà un palloncino, e via dicendo. Una volta usato, un oggetto può essere abbandonato, poiché sicuramente non servirà di nuovo. Ma questa convenzione finisce presto per prosciugare il realismo, e la maggior parte degli sviluppatori cerca di spezzare l'equazione in ogni modo possibile: con false piste (un oggetto = nessuna soluzione), enigmi basati sulla collezione di oggetti (molti oggetti = una soluzione), soluzioni multiple (uno qualsiasi di svariati oggetti = una soluzione) e utilizzi multipli (un oggetto = molte soluzioni).

---

<sup>16</sup> [Una torre di Hanoi](#) a 8 dischi comporterebbe la necessità di fare 255 mosse, NdT.

## La sindrome del *Indovina-il-Verbo*.

In *Ballyhoo*, "frusta il leone" e "colpisci il leone con la frusta" non si equivalgono e solo uno dei due comandi serve a domare la fiera. Quello che segue, tratto da *Sorcerer*, non può che essere considerato un bug<sup>17</sup>:

### >unlock journal

(con la piccola chiave)

Nessuno incantesimo ti può aiutare in questo!

### >open journal

(con la piccola chiave)

Il diario si apre di scatto.

(Per un terzo esempio: le parole richieste in *Zork II* per usare il mattone sono un'ingiustizia). In molti giochi i comandi "esamina", "cerca" e "guarda dentro" eseguono ciascuna azioni diverse, ed è facile programmare inavvertitamente un tesoro, nascondendolo in maniera tale che solo uno di questi tre comandi lo riveli. (Però, all'estremo opposto, un'eccessiva tolleranza per i comandi farà sì che tutto venga "mosso" e non "spinto", "tirato" o "ruotato"). Similmente, nella sindrome del *Indovina-la-Parola*, un oggetto si rifiuta caparbiamente di rispondere a sinonimi ragionevoli, come "spada" per "gladio" o "penna" per una stilografica. Forse è possibile introdurre qui una considerazione su un tema piuttosto triste. La donna giapponese, all'inizio di *Trinity*, può essere chiamata "yellow" (gialla) e "Jap" (spregiativo per "giapponese"), termini la cui risonanza è raccapricciante. Il gioco non mostra nient'altro che rispetto verso questo personaggio: perché quindi consentire al giocatore di fare altrimenti?

La varietà è preziosa, ma la logica e l'equità sono inestimabili. "Lo scrittore sta sfilando un coniglio dal cilindro o vedete prima le orecchie affusolate?" (Dave Lebling). Gareth Rees suggerisce che un modo per assicurarsi che i puzzle siano coerenti con il gioco che li contiene consiste nello scrivere prima una trascrizione dell'avventura:

---

<sup>17</sup> L'esempio non è trasponibile in italiano. Unlock è il verbo che indica l'azione di aprire con la chiave, quindi sbloccare, senza aprire l'oggetto. Quindi l'italiana "apri la porta con la chiave" corrisponde a due azioni anglosassoni, "unlock the door" e "open the door". NdT.

Il non avere prima in mente un enigma ben definito mi impedisce dall'implementare in codice qualsiasi cosa. Troppo spesso si è tentati di iniziare a sviluppare il codice per qualcosa ed in un certo modo solo per poi scoprire che sviluppi successivi richiedono un approccio diverso. Mi porta a pensare come un giocatore - Cerco di includere una selezione di tutti i comandi sciocchi che sarei capace di digitare se stessi giocando all'avventura. Spesso, quando si implementa il codice, diviene un'abitudine il fallimento a gestire situazioni e risposte che sono difficili da scrivere. Far sì che appaiano nello script mi obbliga a dirmi: "Magari sarà dura da implementare in codice, ma apparirà naturale nel gioco e per questo ne vale la pena." Trovo anche duro abituarci a fornire risposte interessanti per le azioni inutili, e lo script mi aiuta anche in questo.

Un altro approccio diverso è quello di procedere a ritroso partendo dall'obiettivo, chiedendosi ripetutamente "come posso renderlo più difficile da raggiungere?", cosicché la linea della trama diventi simile al grafico computerizzato di una curva frattale, sempre più frastagliata d'iterazione in iterazione. Peter Killworth, nel suo libro *How to Write Adventure Games for the BBC Microcomputer Model B and Acorn Electron* (le cui parole d'apertura sono "Le avventure testuali sono come gli avocado") descrive un intero gioco in questa maniera (*Roman*, 1984). Quindi, devi pagare un debito a un Senatore, e per questo devi rubare un busto da un tempio, ma ciò significa spacciarsi per un prete, sacrificando una gallina con un gladio, il che significa catturare una gallina (la spaventi con un gatto, ma il gatto deve essere attirato con un topo, che dovrai catturare con una trappola): e il gladio non è che lo troverai gettato in un angolo. Ti servirà anche una torcia, la quale

... dovrà essere imbevuta d'olio prima, così come le candele necessitano di cera per bruciare. Quindi sarà meglio preparare una piscina di olio attraverso cui il giocatore può camminare ... Quando il giocatore troverà una fonte di fiamma -- che ne dite di un braciere di carboni, che dovrà essere imprevedibile? -- il giocatore potrà tentare di accendere la sua torcia. Ma se non è oleata, brucerà quasi in un istante lasciando un mozzicone. ... Se è oliata, prenderà

fuoco.... No, troppo semplice! ... Se il giocatore è bagnato d'olio brucerà anch'esso... Creeremo una palude, nebbiosa, dove il giocatore viene assassinato da uno schiavo fuggitivo, a meno che non vi entrerà mentre brucia. Allora sarà al sicuro, poiché la nebbia si condenserà sul suo corpo ... Quindi il povero giocatore, sconvolto e a fuoco, proverà ad attraversare la nebbia ma con sua delusione la torcia si spegnerà del tutto! La soluzione è banale -- deve gettare la torcia prima di entrare nella nebbia.

(I giochi di Killworth non sono famosi per farsi degli scrupoli ed il giocatore, si scoprirà, manderà a monte il gioco senza alcun preavviso accendendo la torcia senza olio o tentando di esplorare la zona nebbiosa un buon numero di volte prima di capire i giusti passi da seguire). Questo tipo di struttura della trama, con i puzzle concatenati come perle in una collana, offre il considerevole vantaggio di prestarsi alla coerenza. Ma si rischia anche di creare sequenze di puzzle lunghe e lineari che vanno completate in un esatto ordine. "Era veramente duro cercare di evitare che gli enigmi monopolizzassero l'intera storia" (David M. Baggett, 1994).

## **Labirinti.**

Nel suo *Traité des systèmes*, del 1749, Condillac scrive: "Cosa potrebbe esserci di più ridicolo di alcuni uomini che, svegliandosi da un sonno profondo e ritrovandosi nel centro di un labirinto, si mettano a formulare principi generali per trovare la via d'uscita?" Ridicolo sì, ma molto umano, poiché l'esplorazione ostinata e a tappeto di un labirinto è piuttosto noiosa, ripetitiva e irritantemente prolungata: vi è molto più divertimento nello scoprire il funzionamento dei principi generali.

Sia detto per inciso: è agli sviluppatori che piacciono i labirinti ("Costruire simili labirinti è una delle mie gioie." -- Peter Killworth); ai giocatori i labirinti non piacciono. Nel puzzle originale, una serie di stanze aggrovigliate hanno descrizioni indistinguibili così che la mappatura diviene impossibile: la soluzione originale è di rendere le stanze di nuovo distinguibili imbrattandole con oggetti che fungano da segnalatori. Questa soluzione è facilmente resa non praticabile (Il pirata di *Advent* ed il ladro di *Zork I* girovagano raccogliendo gli oggetti), ma questo rende soltanto l'esperienza più stancante. Quando fu chiesto a David Baggett "Come posso

costruire il mio labirinto in modo che non abbia la classica soluzione?", la sua risposta definitiva fu: "Omettilo!"

Ciò nonostante, come la scrittura di misteri con stanze-chiuse a chiave, l'elaborazione di nuove soluzioni per i labirinti -- in genere includendo guide, o segnali nascosti, o modi di vedere -- è una modesta forma d'arte a sé stante: il suo punto essenziale è la novità, anche se è egualmente importante segnalare al giocatore che esiste una nuova soluzione. *The Adventure Gamer's Manual* (1992), unico nel suo genere, scritto dal parroco della Cornovaglia ed eccentrico scrittore Bob Redrup, dedica gli interi capitoli 7 e 8 alla soluzione delle varianti di labirinti: un tono narrativo piuttosto noioso è tenuto per tutta la trattazione. Redrup era un affezionato della Topologika, e quindi degli -- all'epoca -- giochi della Cambridge University, che sono semplicemente stipati di labirinti. In questo esempio, tratto da *Crobe* (1986) dell'instancabile costruttore di labirinti Jonathan Partington, è evidente che non ci si aspetta che il giocatore esplori a casaccio:

Ti trovi in un pantano sotterraneo, un posto infido dove tutte le cose si somigliano e l'acqua e la melma ti circonda. Un passo falso significherebbe la morte, ma almeno hai la scelta di otto direzioni orizzontali in cui vagare.

Dato che è letale a meno che non venga risolto in fretta, questo tipo di labirinto è benigno. Alla stessa maniera, in *'Kingdom of Hamil'* (1982):

Ti trovi nel Labirinto di Hamil. La luce filtra attraverso molte fenditure nella roccia. C'è il rumore costante di rocce che cadono, distanti e meno-distanti. C'è un piccolo esagono di nickel qui, con l'iscrizione "1 PFENTIME".

Qualsiasi cosa stia accadendo, non sembra trattarsi di una situazione in cui basta semplicemente sparpagliare oggetti segna-posto. Partington ha anche (nonostante sia fuorimoda) la passione per elementi casuali che un giocatore può superare solo con grande difficoltà e pianificando con cura una strategia. Il labirinto cariatidico di Fyleet (1985) introduce l'originale novità di imporre ostacoli casuali su un determinato layout, e in *'The Quest for the Sangraal'* (1987): "Ci sono uscite in varie direzioni ma, dato che l'isola sta ruotando, queste direzioni cambiano costantemente." La

produzione Infocom ha la sua fetta di labirinti, uno per gioco: quelli in Starcross ed in *Enchanter*, *Sorcerer*, la triologia di *Spellbreaker* sono quelli più soddisfacenti.

### **Enigmi con sorgenti di luce.**

Quasi altrettanto sgraditi, ma che offrono un po' più di opportunità all'autore, sono i puzzle del tipo "portare luce nelle tenebre". I due standard si riducono a ricaricare la lampada con una scorta limitata di petrolio ed a portare la luce in una stanza buia che apparentemente può essere raggiunta solo da un giocatore sprovvisto di fonti di luce. (*Advent* include entrambi. Le zone del lago e dell'acquedotto in *Zork III* hanno un enigma elegante sulle fonti di luce, probabilmente la cosa migliore in quello che altrimenti sarebbe un gioco così-così.) Il buio, però, non deve necessariamente essere un problema da risolvere: può essere un aspetto della vita. Nonostante pochi giochi abbiano sperimentato questo tipo di ottica (ma provate a visitare il passaggio segreto in 'Chistminster'), una grossa area permanentemente buia può lo stesso essere esplorata con gli altri sensi.

### **Enigmi di capienza ed esaurimento.**

Ancora, impopolari poiché la loro soluzione è generalmente stancante e ripetitiva, costringono il giocatore a dover continuamente posare e riprendere oggetti. Può sembrare ridicolo che il protagonista possa portare a spasso tutto il tempo centinaia di oggetti ingombranti e scomodi, quindi molti sviluppatori impongono un limite, allo scopo di mantenere un certo realismo, in genere di sette oggetti. E' una cattiva scelta impostare enigmi che rendano la vita difficile perché tale limite è quattro e non cinque (dopo tutto, in caso di emergenza chiunque può trasportare un oggetto in più). In alcuni giochi il limite è invece posto sul peso totale trasportato. Spingendo ulteriormente il realismo, alcuni giochi misurano lo stato di salute o addirittura livelli numerici di "forza" e "costituzione" durante il gioco. Il protagonista diviene progressivamente affamato e ha bisogno di cibo, si stanca e necessita di dormire (in *Enchanter* è positivamente narcolettico), ferito e necessitoso di convalescenza. *Planetfall* simulava una malattia progressiva i cui sintomi sono un crescente bisogno di cibo e sonno, scoraggiò a vita molti giocatori da questi tipi di puzzle. Le regole di esaurimento difficilmente sono oneste. Una regola che richieda di tornare ad un frutteto per raccogliere del cibo dovrebbe essere esaminata



attentamente, dato che irriterà il giocatore doverlo fare una seconda, una terza o una decima volta.

### **Puzzle a tempo.**

Per chiudere questo ciclo di puzzle impopolari ma a volte giustificati, vi sono quelli che riguardano eventi a tempo, che corrono con uno script che richiede al giocatore di fare qualcosa di specifico in un dato momento. Nel prologo di 'The Hitchhiker's Guide To The Galaxy', perché mai un qualsiasi giocatore dovrebbe comprare un panino al formaggio nel pub e poi darlo da mangiare al cane nel vicolo, nell'unico turno in cui è possibile farlo? Ammettiamolo, esiste un'alternativa più avanti nel gioco, ma questo non è evidente in quel momento. Mike Roberts (Usenet posting, 1999):

A parte questa seccatura, la ragione per cui evito i puzzle a tempo è perché ti rendono acutamente consapevole che stai giocando un gioco. Appena mi trovo in un ciclo di salva-tenta-ripristina, qualsiasi senso di immersione è perso; mi sento invece come se stessi eseguendo il debug di un programma, dato che sto scorrendo una serie di input per capire come risponde il gioco.

Questo "senso d'immersione" può essere in parte recuperato accordando gli eventi non ai turni di gioco ma all'orario del giorno, a patto che questo calzi con lo scenario, e facendo durare ogni stadio per un numero di turni molto superiore a quelli strettamente richiesti per la soluzione dei puzzle. Anche quegli eventi che si presentano solo a chi *aspetta* sono problematici. Nella Terra delle Ombre di 'Zork III', solo il giocatore che per qualche ragione decide di aspettare in una alquanto poco-interessante terrazza sarà ricompensato con l'arrivo d'un visitatore. (Questo caso in particolare è difendibile sulla base del contesto del gioco, ma a malapena).

### **Oggetti utili.**

Un'autore che vuole che i giocatori pensino a qualche oggetto come utile deve fornire molte situazioni -- più di una, comunque -- in cui possa essere utilizzato. Un tratto distintivo dei giochi meglio-sviluppati è che il giocatore accumula una manciata di oggetti utili durante la partita e li conserva a portata di mano da lì in poi. (Ad es. il piedi di porco e i guanti in 'The Lurking Horror').

## **Chiavi e porte.**

Quasi tutti i giochi precludono temporaneamente segmenti della mappa mettendoli al di là di porte serrate. Esistono ancora oggi in letteratura molte variazioni su questo tema: messaggi codificati sulla porta, difese illusorie, guardiani al cancello, la chiave infilata nella toppa dal lato sbagliato, e via dicendo. Più generalmente una porta serrata indica al giocatore che deve essere risolto un altro enigma (ossia, trovare la chiave) prima di poter risolvere questo, e così l'autore impone una cronologia agli eventi. Le domande da porsi qui includono: se vi sono persone all'interno, queste reagiscono quando il protagonista bussa alla porta, o cerca di romperla o sfondarla? La porta può essere aperta, chiusa, serrata o disserrata da ambo i lati? Le chiavi sono originali o passe-partout che possono aprire diverse porte? Le chiavi che aprono porte diverse sono sufficientemente distinguibili l'una dall'altra? Roger Giner-Sorolla ha commentato che le chiavi sono il tipo più chiaro di puzzle Prendi-X-Usa-X:

Si possono trovare solo un numero limitato di chiavi all'interno della pancia di pesce, perse nelle boiserries, seminate a caso nei corridoi, o penzolanti al collo di un cane da guardia, prima che l'artificio della struttura dell'enigma diventi dolorosamente palese. In contrasto, tutte e sei le chiavi in Christminster sono nascoste in luoghi dove ci si potrebbe in effetti aspettare di trovare una chiave, e tutti i loro lucchetti proteggono luoghi che ci si aspetterebbe essere chiusi a chiave; inoltre, si termina il gioco con un'idea alquanto chiara di chi normalmente usi ciascuna chiave e perché.

## **Macchinari e veicoli.**

I macchinari sono tra i puzzle più facili da realizzare: hanno leve o corde da tirare, pulsanti da premere, manopole da girare. Non necessitano di conversazioni o di dare risposte a nulla che ne travalichi la funzione. Possono trasformare il gioco in maniera quasi-magica; i viaggi nel tempo e la trasformazione del carbone in diamanti sono dei cliché. Le macchine possono anche collegare tra loro luoghi diversi: catene, braccia dondolanti e condotti possono attraversare la mappa, e aiutare ad unificarla. Mike Roberts, nel suo manuale di TADS, sottolinea l'utilità dei macchinari nell'interattività di un gioco:

Per esempio, potreste sviluppare un macchinario, descritto come "una piccola scatola metallica con un pulsante, un corto tubo di gomma in un lato, e un grosso tubo metallico nell'altro." Quando viene premuto il bottone, "un forte sibilo fuoriesce per un attimo dal tubo di gomma, poi una grossa goccia di liquido chiaro stilla dal tubo, colpendo il pavimento ed evaporando rapidamente in una nuvola bianca di vapore." Se il giocatore metterà il tubo di gomma in un bicchiere d'acqua e premerà il pulsante, "l'acqua viene risucchiata nel tubo di gomma e, dopo alcuni istanti, un blocco di ghiaccio viene sputato dal tubo." Questo consente al giocatore di imparare attraverso la sperimentazione cosa faccia il macchinario, il che rende più divertente al giocatore il suo utilizzo piuttosto che non se lo aveste etichettato "un freezer" o roba del genere.

Nei puzzle con macchinari, quindi, il giocatore sperimenta i controlli ed elabora una teoria su quel che accade. Con macchinari più grandi ciò implica visualizzare la costruzione fisica dei componenti e come si influenzano gli uni su gli altri. `Hollywood Hijinx è un tour de force di enigmi di questo tipo, con un'altalena ed una cassaforte appesa. Ma la letteratura include anche macchine indipendenti altamente complesse che si presentano come delle scatole nere i cui meccanismi interni vanno dedotti, come un bombardiere B-52 e una macchina crittografica Enigma (Jigsaw) e un computer che è programmabile in linguaggio Scheme ('Lists and Lists', Andrew Plotkin, 1996). Fino ad oggi, i veicoli nei giochi hanno incluso automobili, trattori, muli, barche, dirigibili, lunghi scivoli, traghetti e cavalcate d'elefante. I veicoli incrementano il realismo del paesaggio, rendendolo più che un insieme di regole sul camminare. Ciò nonostante, richiedono un po' di cura nel codice: per esempio, per impedire di guidare mezzi su per le scale o attraverso strette fenditure.

## **Fuoco.**

Tutti gli elementi ingarbugliano il codice ma accrescono l'illusione. Il fuoco ha molte proprietà utili -- fornisce luce, distrugge cose, può causare esplosioni e reazioni chimiche, cucina cibo, ammorbidisce materiali, può essere passato da un oggetto all'altro -- ma alla fine si spande, mentre la comprensione del gioco no. Se al giocatore è permesso di trasportare una fiamma nuda, allora il gioco probabilmente necessiterà di una regola che gli

dica cosa accade se ogni altro oggetto sia infiammabile o meno, e via dicendo.

### **Acqua.**

In tutte le locazioni dove è presente dell'acqua, i giocatori tenteranno di berla, nuotarci, lavarsi, immergersi. Proveranno, inoltre, a portarsene via un po' con loro. I liquidi danno origine ad oggetti loro correlati, dal momento che hanno bisogno di un qualche contenitore, che a loro volta originano la possibilità di versare il liquido da uno all'altro; i liquidi inoltre sono infinitamente divisibili. "Un po' d'acqua" può facilmente essere divisa in "un po' d'acqua" e "un po' d'acqua". Se è presente più di un liquido all'interno del gioco, possono essere mischiati tra loro? Versare del liquido su di un oggetto dovrebbe probabilmente avere qualche conseguenza; quindi perché mai dovrebbe essere impossibile? E così via.

La soluzione di compromesso è di norma quella di avere una bottiglia di diciamo 5 unità d'acqua, che può essere riempita in una qualche locazione dove vi è una sorgente, e che si possa bere un'unità d'acqua alla volta. Il giocatore che prova a versare l'acqua su un qualsiasi oggetto viene semplicemente ammonito ed avvertito di non farlo. Implementare la possibilità di nuotare, o di andare sott'acqua, presenta un ulteriore e differente ordine di difficoltà, e molti giochi concordano con 'Parc' (John Rennie, 1983) dove "dal momento che non potete liberarvi, e dal momento che di natura siete mammiferi che respirano aria ho timore che potresti annegare!". (il gioco della *Level 9 Adventure Quest* è un raro caso d'avventura che contiene una sezione sommersa realizzata con coerenza, benché molti giochi abbiano la strana capacità di nuotare per un certo numero di turni. Anche 'Jinxter' (Georgina Sinclair e Michael Bywater, 1987), ha un'elaborata sezione ambientata sott'acqua, con la rara scoperta di un relitto da varare.) Cosa accade agli oggetti posseduti? Il protagonista può nuotare mentre indossa abiti pesanti, o trasporta molte cose? E' possibile immergersi?

## **Aria.**

Il fumo e la nebbia possono limitare la visibilità della scena, ma gli enigmi che coinvolgono l'aria sono spesso correlati alla sua assenza. La mancanza d'ossigeno da respirare ha caratterizzato moltissimi giochi, spesso a causa di una scena sott'acqua: `Zork I' e `Sorcerer' hanno in comune una miniera con poca aria, `Starcross' e `Trinity' includono delle locazioni nel vuoto spaziale. In questi casi normalmente viene inserita una maschera da sommozzatore, un elmetto spaziale o un qualche altro apparato che permetta la respirazione. (Altri gas che sono stati simulati in diverse avventure sono l'elio, l'idrogeno esplosivo ed i gas lacrimogeni.) Il protagonista può parlare, o mangiare, o ascoltare, o assaggiare mentre indossa l'apparato?

## **Terra.**

Scavare alla ricerca di tesori sepolti... la pala può essere trovata in quasi tutti i giochi di stile tradizionale ed in una buona parte degli altri che dovrebbero conoscere e sviluppare soluzioni migliori. Il problema è che il giocatore potrebbe desiderare di scavare in qualsiasi punto ed ovunque, cosa che nel gioco probabilmente non si vorrà implementare: scavare potrebbe creare artificialmente una nuova locazione, o anche una nuova connessione nella mappa, o un nuovo contenitore o anche lasciare un buco nel terreno. (Il prologo a `Infidel', sebbene sia la parte meno interessante del gioco dal punto di vista del giocatore, ha una buona implementazione dello scavare nella sabbia.)

## **Flora.**

La vegetazione riempie quasi ogni ambiente, e sul piano dell'interattività generalmente riveste un qualche ruolo nel gioco, cosa che è buona per la varietà, dal momento che i giocatori interagiscono diversamente avendo a che fare con le piante rispetto alle macchine ed agli altri personaggi. Il sottobosco può comportare qualcosa di oscuro, o piante utili che si possono raccogliere. Gli alberi e le piante rampicanti possono essere scalati: i giocatori ci provano quasi sempre.

## **Fauna.**

Ci sono pochi modi per rendere più vivace un gioco di quello di implementare personaggi e animali, cosa sarebbe il Giardino dell'Eden se non avesse avuto elefanti, conigli, leopardi e le cavie? Si muovono e si comportano in modo curioso e ossessivo, mostrando quali delle caratteristiche umane gradiscono senza necessità di reagire alle conversazioni o dimostrare umana curiosità o sorpresa per ciò che accade. Ciò li rende molto più semplici da programmare, ma non li esenta dalla caratterizzazione. E' abbastanza scontato che il giocatore proverà a dargli da mangiare per addomesticarli e fargli fare qualcosa. (L'uccello di 'Advent' è ben caratterizzato, nel fatto che sia spaventato dalla bacchetta di ferro arrugginita con la stella alla fine. 'Trinity' è letteralmente invasa positivamente da vita animale, con qualche critica per aver scelto quale personaggio più importante uno struzzo.)

## **Mostri.**

Molte dei primi giochi d'avventura includevano troll, orchi e draghi, o anche Mostri alla Frankenstein, Dracula e vampiri: alcuni come 'Zork I', permettevano combattimenti del tipo attacca-e-ammazza nello stile dei giochi di ruolo come *Dungeons and Dragons*. Altri come 'Murdac' (Jonathan Partington, 1982), basavano tutti i loro enigmi sul passare oltre e lo sbarazzarsi di mostri, ne erano talmente infestati da risultare anche noiosi. Usiamo il termine "Passare oltre" perché la maggior parte degli enigmi che coinvolgono mostri non sono molto più di porte decorate con zanne e bava. Anche quando i mostri vagano, sono generalmente noiosi dal momento che (essendo mostri) hanno un comportamento piuttosto prevedibile. Tuttavia l'ampio mondo sotterraneo dello stesso autore di 'Kingdom of Hamil' ospita un cucciolo esapode (o cosa?) nello stile dei dinosauri del Mondo Perduto di Conan Doyle, che è molto migliore di quanto sembri.

## **Persone.**

Così, all'alba del sesto giorno della creazione: abbiamo le montagne, i fiumi, le piante e gli animali, ma non ancora le persone. L'incubo di

programmare i personaggi umani è ben illustrato da uno dei bug d'esempio di Dave Lebling in 'Suspect' (1984):

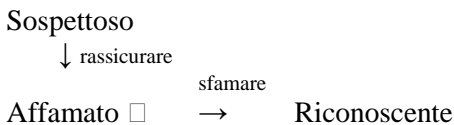
**>mostra il cadavere a michael**

Michael non sembra interessato.

Il corpo è quello di Veronica, la moglie di Michael. Gli oggetti che rappresentano le persone spesso comportano un lunga programmazione, forse cinque volte quella necessaria anche per la più complicata delle locazioni, dal momento che potrebbero dover reagire a degli eventi, seguire degli ordini ("robot, vai a sud"), girovagare per la mappa e sostenere delle conversazioni di ogni sorta (la donna che vende il pangrattato in 'Trinity, che recita solo un ruolo minore, può rispondere su 50 diversi argomenti). I giochi con un protagonista altamente definito tendono ad avere altri personaggi forti e strutturati:

'Christminster' compie un piccolo capolavoro nel delineare il ruolo di Christabel come donna limitando le sue azioni (non può entrare nella cappella senza un copricapo) e attraverso i dialoghi (i villici e il Maestro sono condiscendenti, mentre il giovane Edward la vede come una confidente). (Roger Giner-Sorolla.)

Ciò che distingue un personaggio da, diciamo, una chiave è che ha un atteggiamento nei confronti del protagonista. Un modello di questo aspetto può essere quello di considerare l'atteggiamento corrente come fosse la posizione in un "labirinto d'umori", con i differenti stati d'animo simboleggiati da locazioni e le reazioni agli stimoli del protagonista rappresentati dalle direzioni possibili:



(Partendo nella direzione "nutrire" dalla posizione "Sospettoso" non porta a niente, dal momento che il cibo non viene accettato.) Questo tipo di

personaggio non è altro che un giocattolo, interamente reattivo e senza memoria, quindi la maggior parte degli autori preferiscono nascondere tale aspetto aggiungendo comportamenti spontanei o anche casuali, sorprendendo il giocatore di volta in volta. O, naturalmente, simulando la memoria di eventi.

Varicella di Adam Cadre (1999) gestisce la conversazione usando circa 450 variabili binarie per ricordare quali domande sono state poste e quali risposte sono state date precedentemente. Riformula anche la conversazione. Qui, il protagonista Varicella (tanto cattivo quanto gli altri, avendo Cadre un raro dono per l'amoralità) incontra Miss Sierra, l'amante del Re:

**>chiedi a sierra del re**

"Cosa sai dirmi del Re?" gli chiedi. "Sembra che tu lo conosca meglio di chiunque altro..."

Miss Sierra si acciglia. "Sarebbe meglio che non ti avventurassi in domande personali," ti risponde. "Se ti aspetti una rapsodia di come egli abbia conquistato il mio cuore di fanciulla, è meglio che pensi ad altro..."

**>chiedi a sierra del re**

"C'è altro che vorresti dirmi sul Re?" gli chiedi.

Altrove, "chiedi alla guardia di rico" si trasforma in "C'è Rico?", "chiedi alla regina del principe" diventa "Come sta il Principe Charles?" e così via in accordo a ciò che abbia più senso a seconda del contesto. Questo tipo di programmazione è estenuante, ma fruttuosa in un gioco che fa grande affidamento sulla conversazione.

## **Corde e catene.**

Sono notoriamente estremamente problematiche da programmare con una certa consistenza:

[Qualcuno potrebbe dire] ``Bene, ho preso questa corda... come la lego? Potrebbe essere in due locazioni allo stesso tempo se ne legate un capo in un qualche punto e portate l'altro capo con voi, e



potreste voler legare alcuni oggetti assieme e trascinarveli appresso.” Quindi ci fermeremo, penseremo e stabiliremo, “Non voglio avere una corda nel gioco,” e ciò rende le cose più semplici ad i nuovi autori, vedete.

Il mio nuovo gioco [‘The Lurking Horror’] ha un oggetto catena, ed è anche peggio di una corda in praticamente ogni aspetto che possiate immaginare e mi ha causato orrori senza fine... il numero di bug che da soli affliggono questa catena potrebbe essere messa da qui a la e ritorno.

(ancora Dave Lebling. Ma l’enigma della catena in ‘Lurking’ è un capolavoro.)

‘The Meteor, The Stone and a Long Glass of Sherbet’ ha una corda che serve a risolvere alcuni enigmi ed il cui codice sorgente ammonta a 300 linee di Inform, che è più di quanto serva per definire l’intera regione ‘lily pond’: messa in altro modo, il 5% del codice dell’intero gioco è occupato dalla descrizione della corda. Vi è anche una lunga scala che è quasi altrettanto peggio, e alla quale il giocatore non può legare la corda.

### **Indovinelli.**

Molti giochi (‘Beyond Zork’, ‘The Path to Fortune’ (Jeff Cassidy e C. E. Forman, 1995)) includono delle sfingi o porte parlanti che pongono indovinelli agli stranieri che passano di lì; la scrittura di un buon indovinello è una forma d’arte a se stante. Ma chi ha posto questi guardiani di porte ossessionati dagli enigmi lì, e perché? La battuta del toc-toc alla porta in ‘Mother Loose’ (1998) di Irene Callaci è molto più divertente di quanto sia in realtà dal momento che il gioco ha un tono canzonatorio mescolando storie dal ritmo a filastrocca per la sua nipotina di sei anni (ed anche per il nostro divertimento ovviamente).

### **Decifrazione.**

Forse i più astratti, e se ben fatti, più soddisfacenti tra gli enigmi sono quelli che presentano un sistema di messaggi codificati, con gli indizi per la

loro decifrazione sparsi per il gioco. 'Infidel' ha dei geroglifici, 'Edifice' (Lucian Smith, 1997) richiede che il giocatore impari la lingua di Nalian, un enigma che ottenne molti riconoscimenti dai giocatori. Ma esistono anche decodificazioni non linguistiche, ad esempio la mappa di 'Spellbreaker' è essa stessa un codice. Su una scala più bassa, alcuni dei giochi programmati alla Cambridge University contengono astuti enigmi basati su codici legati alla matematica ricreativa. 'Avon', per esempio, ha un codice di sostituzione che non è risolvibile, ma sul quale è possibile fare delle parziali deduzioni: giusto quel tanto che serve per risolvere il problema.

### **Indizi.**

Da un certo punto di vista nella narrativa interattiva, gli indizi sono essenziali ed il principio guida dovrebbe essere che un giocatore ideale possa percepirli e vincere la partita nel suo primo tentativo, senza ricorrere a partite salvate in precedenza: in particolare, senza conoscenze che possano essere apprese solo attraverso la morte del personaggio o con la conoscenza di eventi futuri. (L'esatto opposto, di fatto, di quanto avviene in 'Brand'. Il giocatore comincia in un negozio che contiene un autorespiratore, un cuscino, un mucchio di chiavi, una bustina di té e un cartello che recita "solo due oggetti possono essere acquistati in questo negozio sotto pena di morte a chi vuole di più, quindi scegliete con attenzione".)

Ecco tre esempi di indizi indizi di cosa non fare:

(1) In 'Dungeon Adventure', un branco di leoni è inciso su una porta. Qualsiasi giocatore che l'attraversasse cadrebbe in una trappola letale. Non avete notato l'indizio?<sup>18</sup>

(2) Il labirinto a forma di diamante in 'Zork II' è quasi impossibile da comprendere senza avere (o anche se avete) familiarità con un certo sport di squadra in cui le fasi di gioco sono divise in inning e

---

<sup>18</sup> Prima della rovina venne l'orgoglio.

che è praticamente giocato solo negli USA. Citando le parole del suo stesso autore: “mi ha sempre dato fastidio... un enigma da pivelli.”

(3) Quasi ogni giocatore di ‘Advent’ ha considerato la roccia marcata Y2 come un’esca, emblematica della misteriosa caverna. Ma era stata pensata come un indizio: nella mappa delle grotte usata dal gruppo di Will Crowther, “Y2” denotava l’entrata di una grotta secondaria, che in un certo senso è ciò che è questa locazione<sup>19</sup>.

(1) è un brutto scherzo, (2) una inconscia assunzione e (3) una battuta interna. I giochi che sono interamente *battute tra di noi*, come il sottogenere delle simulazioni universitarie (‘The Lurking Horror’ caratterizzata al MIT, alma mater della Infocom) sono per lo volutamente farcite di questi riferimenti, ma è bisogna considerare che è facile per qualsiasi autore cadere nella tentazione di includere oggetti a lui familiari all’interno del gioco, assumendo inconsciamente che il giocatore condividerà questa dia familiarità. Quando la dimestichezza con un certo ambiente è necessaria per risolvere un enigma, il gioco potrebbe diventare ingiocabile.

### **Soluzioni fortunate e casuali.**

Piccole varianti affidate al caso possono aggiungere divertimento, ma solo se rimangono piccole. Il ladro di ‘Zork I’ mi sembra appena corretto da questo punto di vista, e allo stesso modo la camera girevole in ‘Zork II’, ma un peso di dieci tonnellate che cade a caso e uccide il giocatore in un certo punto nel mezzo del gioco sarebbe semplicemente irritante. Un particolare

---

<sup>19</sup> Alcuni giochi della Cambridge University, scritti da matematici, fanno riferimento a “J4”: ‘Acheton’, per esempio, ha una “stanza J4” proprio come la “Y2 rock room”. L’allora recente costruzioni del precedentemente solo ipotetico gruppo J4 completò il teorema per la classificazione della teoria dei gruppi, e fu un trionfo del dipartimento. Il simbolo “J4” rimase affisso alla porta per alcuni anni.

pericolo è ravvisabile con gli eventi a bassa probabilità, uno o due combinazioni dei quali potrebbe distruggere le chance di successo del giocatore. Per esempio, nella prima versione di 'Adventureland', le api avevano un 8% di probabilità di soffocare nella bottiglia ad ogni turno: il giocatore doveva trasportarle per 10 o 11 turni, il che dava alle api solo un 40% di possibilità di sopravvivere sino alla loro destinazione.

Anche in un enigma che non prevedano l'elemento fortuna, molti problemi possono essere risolti affidandosi al caso o proseguendo per tentativi. (Il noto enigma della Bank of Zork in 'Zork II' non è stato compreso quasi da nessuno di quelli che lo hanno risolto.) Tali situazioni non sono soddisfacenti sia per il giocatore che per l'autore, ed alcuni giochi prendono degli accorgimenti per cercare per evitarlo. L'enigma del saggio-dell'oro in 'Spellbreaker' è tale che necessita di una strategia ingegnosa per arrivare al successo, ma in linea di principio anche una strategia affidata al caso potrebbe portare alla soluzione dell'enigma. Il gioco manipola le probabilità per assicurarsi che questo evento non accada.

### **Soluzioni alternative, parziali e multiple.**

Molti autori prediligono dare due o più differenti soluzioni ad alcuni enigmi in un gioco: sembra più realistico, significa anche che il giocatore per vincere il gioco non deve trovare tutti i segreti dello stesso e rende gli enigmi più difficili un poco più semplici. (Ci sono sette modi di aprire la bottiglia medicinale a prova di bambino in 'Curses'). Le soluzioni multiple allo stesso enigma dovrebbero essere egualmente valide. L'autore non dovrebbe pensare ad una soluzione come a quella "giusta", e permetterne un'altra come "scorciatoia" per saltare un evento critico della trama - quivarrebbe ad imbrogliare il giocatore. D'altra parte l'autore dovrebbe accettare con serenità il fatto che inevitabilmente parte della sua aurea prosa non verrà mai letta qualunque sia il percorso scelto dal giocatore. Molte delle soluzioni alternative vengono aggiunte in fase di play-testing, ecco l'esperienza di Brian Moriarty su 'Wishbringer' (1985):

La maggior parte dei problemi in una storia ha due o più soluzioni. Il modo semplice è quello di usare lo Wishbringer. Se un novizio è frustrato, può estrarre la pietra magica, borbottare un desiderio e continuare a giocare. I giocatori esperti possono cercare una o più soluzioni logiche - un poco più difficile, forse, ma molto più soddisfacente. E' possibile completare la storia senza usare nessuno dei sette desideri della pietra magica. Infatti, è l'unico modo di completare l'avventura guadagnando tutti i 100 punti. Gli enigmi sono molto interconnessi. Una volta che cominciate a far uso dei desideri per risolvere i problemi, diventa estremamente difficile continuare a giocare senza continuare a fare sempre più affidamento sulla pietra magica. L'impotenza di trattenere il desiderio - questa è la morale di `Wishbringer'. Tutte le buone storie hanno una morale.

Analogamente, forse, alla pietra dei desideri di Wishbringer, `Enchanter' ha un incantesimo anti-magia che può essere invocato una sola volta. Sebbene questo risolva un enigma in particolare tra i più difficili, usarlo troppo presto fa perdere il gioco, dal momento che è necessario successivamente. Se si cade in questa trappola, una delle ingegnose scene oniriche offre un dovuto avvertimento:

Sogni di arrampicarti su di un posto sconosciuto. Sembra una scalata senza fine, al di là di ogni ragione. Una fugace speranza ti risolveva, e cerchi qualcosa furiosamente nel tuo libro degli incantesimi e tra le tue cose. Dopo un momento, ti disperisci nel comprendere che non lo hai! Ti svegli di scatto madido di sudore.

### **Ricompense.**

Quale è la ricompensa per aver risolto un enigma? Una è ovvia: lo stato del gioco avanza un poco verso la sua conclusione. Ma anche il giocatore alla tastiera ha bisogno di essere ricompensato: ovvero il gioco dovrebbe offrirgli qualcosa di nuovo da guardare. I cubi bianchi in `Spellbreaker', con il potere di teleportare il protagonista in nuove aree, sono di gran lunga

più affascinanti di, diciamo, la “piramide di platino” di ‘Advent’, che è solo un nome con il bonus di alcuni punti e che non apre verso nuove zone della mappa.

#### • BIBLIOGRAFIA

“[Un enigma] dovrebbe essere logico, ed in accordo con la logica che governa l’universo del gioco. In un gioco fantasy, un enigma può basarsi sulla magia, ma la magia dovrebbe essere coerente per tutto l’arco del gioco. Un enigma dovrebbe essere in qualche modo originale, non una semplice copia di un precedente puzzle con oggetti differenti.” (Steve Meretzky). “Il mio principio base nel pensare gli enigmi è che il giocatore dovrebbe sempre sapere cosa sta cercando di fare e cosa vuole ottenere. Metaforicamente un giocatore dovrebbe essere sempre in grado di trovare una porta chiusa prima di trovarne la chiave” (Mike Roberts nel manuale di TADS). “In tutti i casi, dopo un enigma particolarmente difficile, bisognerebbe ricompensare il giocatore con alcuni enigmi più semplici” (C. E. Forman, *XYZZYnews* 1). “Pecca dal punto di vista della facilità. (disse, aspettando di cadere morto per l’ipocrisia.)” (Andrew Plotkin). “Vi è senza dubbio una differenza tra ‘soddisfacente’ e ‘pertinente’.” (Lucian Smith. Queste ultime citazioni provengono da una tavola rotonda sugli enigmi pubblicata in *XYZZYnews* 14.) • Per altre lingue inventate potete vedere ‘Edifice’, ‘Parlez-Vous Nalian’ in *XYZZYnews* 16.

## 6§ La descrizione delle locazioni

Quando si inizia a sviluppare il codice di un'avventura, si è tentati di fornire alle stanze descrizioni temporanee ("Slab room." "Cloister") e rimandare a dopo la scrittura del testo. Non vi è nulla di più deprimente che il dover affrontare una pila di 50 descrizioni di stanze da scrivere, tutte in una volta, e sentire che il proprio entusiasmo se n'è andato via del tutto. (Lo stesso vale per la creazione di un design ultra-dettagliato prima di scrivere codice). Inoltre, quando provate le stanze interessate, uno non riceve la minima sensazione di come apparirà il gioco se non una sensazione di trasandatezza, e anche questo è deprimente. Inoltre, scrivere la descrizione delle stanze obbliga lo sviluppatore a pensare ciò per cui la stanza è destinata in ultima analisi. Quindi, alla maggior parte degli autori piace scriverne solo un po' alla volta, mentre il codice procede, ma scriverle come si deve: e modificarle dopo, per mantenere congruenza e per le revisioni.

In qualsiasi descrizione di una locazione vi sono in genere da una a tre cose essenziali da tramettere, il resto è meglio ometterlo o relegarlo a testo che appaia solo se il giocatore decide di esaminare qualcosa in particolare. anche le connessioni più tediose tra la mappa meritano una descrizione, naturalmente, e la descrizione è qualcosa in più di una semplice lista di uscite. Qui abbiamo *Advent*, al suo meglio:

### *La Stanza delle Conchiglie*

Ti trovi in una grossa stanza scavata nella pietra sedimentaria. Il pavimento e le pareti sono cosparse di frammenti di conchiglie incastonati nella pietra. Un passaggio superficiale procede verso il basso, un altro più ripido conduce in alto. Un basso passaggio, da affrontare carponi, proviene da sud.

### Nel Passaggio Calcereo

Stai camminando lungo un passaggio che pende leggermente da nord a sud, segnato da formazioni calcaree di forme strane.

Notate la geologia, il leggero dislivello del suolo e le variazioni nelle dimensioni dei tunnel. Qui non accade nulla, però sembra un luogo reale.

Descrizioni frivole delle locazioni sono da evitarsi, specie se saranno rivisitate spesso. Un umorismo più sottile è più duraturo:

Sul muro, accanto al letto, c'è un alto specchio leggermente curvato. Ci rifletti per un po'.

(Dal gioco *Xenophobia* (Jonathan Mestel, 1989), della Cambridge University game. Questa scelta di parole è altresì intelligente dato che si presta egualmente bene anche alla decima visita alla stessa locazione così come alla prima, mentre un testo come "Sgomentato dalla vista di uno specchio, retrocedi..." non si presterebbe allo stesso modo.) Più o meno una volta in un gioco, un autore può farla franca con un testo di questo tipo:

#### *Sala di Osservazione*

Calvin Coolidge una volta definì le finestre come "rettangoli di vetro." Se è così, doveva star pensando alle finestre che riempiono la parete occidentale di questa stanza. Un piccolo sgabuzzino è sito a nord. Un cartello è appeso accanto alle scale che conducono su e giù.

Un pezzo caratteristico di Steve Meretzky<sup>20</sup>, tratto da 'Leather Goddesses of Phobos', dimostra gli estremi che si devono affrontare quando si è messo di fronte ad un incessantemente normale collegamento attraverso una finestra. La frase che Meretzky combatte per evitare è "Puoi andare su, giù o nord." Con attenzione, è anche possibile rimuovere del tutto la menzione delle uscite di una stanza, ma solo se l'informazione è presentata in qualche altra maniera. Per esempio:

#### *Grotta Scura*

Poca luce filtra in questa grotta fangosa e cosparsa di ossa e tu brami sempre aria fresca. Delle strane bolle, pulsanti e slittanti come se fossero vive, pendono dalla roccia ad angolature pazzesche, irregolari.

---

<sup>20</sup> Ma Meretzky non era sempre banale come vuole la sua reputazione. Influenzato da 'Suspended', di cui aveva svolto il play-test e successivamente definito "probabilmente il più interessante e audacemente diverso gioco che abbia mai pubblicato la Infocom", usò il tema della realtà virtuale per costruire praticamente il solo lavoro della narrativa interattiva tradizionale che conteneva seri temi politici: 'A Mind Forever Voyaging' (1985).



Granchi neri corrono velocemente attorno ai tuoi piedi.

**>sud**

L'unica uscita è tornare fuori verso nord, verso la spiaggia.

Qui il messaggio "Non puoi andare in quella direzione" ha tolto qualsiasi dubbio.

I giocatori esperti conoscono a memoria tutte le varie formule impiegate nelle descrizioni delle stanze: "Ti trovi in ...", "Sei in ...", "Questa è ...", "Sei arrivato in ..." e via dicendo. Questo è forse il motivo per cui alcuni sviluppatori preferiscono descrizioni di stanze impersonali, senza menzionare "ti/sei" salvo per qualcosa che non sia l'ovvio fatto di essere presenti in un posto. Passando a parlare del testo, come in tutta la scrittura, il vocabolario ha la sua importanza. Se vi è una pianta, di che specie? Se una sedia, di che stile? ('Cutthroats' (Mike Berlyn e Jerry Wolper, 1984) descrive un pensile da cucina di scarso interesse come un "mobiletto in legno fuori asse" per il gusto di dipingere la scena) Le descrizioni delle stanze non dovrebbero sempre descrivere cose statiche, fisse, ma introdurre altri sensi che non siano solo la vista e dovrebbero sempre evitare di essere monocromatiche. Lo stile piatto e la ripetizione dovrebbe essere evitati ad ogni costo:

Ti trovi in un sinuoso vialetto fuori da una porta maestosa. Le uscite sono a ovest, verso una legnaia, in alto scalando un rampicante e dentro attraverso una porta. Puoi vedere un rampicante.

**>ovest**

Sei in una legnaia nella palude. Le uscite sono a est, verso un sinuoso vialetto e ad ovest verso un orto. Puoi vedere una candela e una pila di legna.

('The Price of Magik', versione BBC Micro -- nella versione per Amiga della successiva ripubblicazione 'Time and Magik Trilogy', la descrizione del vialetto sinuoso era di otto-parole, e se la cavava solamente con la frase generata automaticamente del tipo "le uscite sono..."). Questo per quanto riguarda ciò che è male. Quel che segue, di nuovo da Advent, è qualcosa di molto più pericoloso: la descrizione mediocre di una locazione.

## **La Stanza del Vortice**

Ti trovi in una magnifica caverna con un fiume che scorre, che si riversa in una cascata scintillante verso un vortice roboante e scompare attraverso un buco nel pavimento. Dei passaggi conducono a sud e ovest.

Questo sembra un tentativo abbastanza decente, ma nessun romanziere scriverebbe così. Ogni sostantivo importante -- "caverna", "fiume", "cascata", "vortice" -- ha il proprio aggettivo -- "magnifica", "corrente", "scintillante", "roboante". Le due preposizioni "che" di fila sono una scelta infelice. "Che si riversa" va bene, ma un fiume "casca" su una cascata? Un vortice sparisce davvero? Il "buco nel pavimento" sembra incongruente. Sicuramente dev'essere sott'acqua, ma a che profondità? La geografia potrebbe essere impiegata meglio, aiutando a collocare il vortice nella grotta (si trova al centro? di lato?). E perché chiamare la locazione "La stanza del vortice", che suona come una delle attrazioni di un luna park? Ecco una seconda bozza:

## **La cengia del vortice**

Il sentiero corre per un quarto di cerchio da sud ad ovest, attorno a un bordo spezzato di questa caverna a imbuto. Una cascata sgorga dal buio, intercettando la luce della lampada mentre si riversa nel bacino. Rapide correnti frustano verso un mulinello roboante di sotto.

Anche così, non vi è nulla creato dall'Uomo, nulla che sia vivo, nessun colore. Inoltre, sembra mancare la caratteristica essenziale di tutte le grotte fluviali in montagne che ho visitato, quindi aggiungiamoci un secondo paragrafo (con un'interruzione di linea, che è più agevole all'occhio):

Alge verde-blu penzolano in grappoli dalla vecchia ringhiera, che si è quasi arrugginita del tutto nell'aria fredda ed umida.

Le alge e la ringhiera offrono possibilità. Magari vi sono rane che possono mangiare uova d'insetti nelle alge, o magari il giocatore potrebbe trovare un'uso per il ferro ossidato, e potrebbe raschiare della ruggine dalla ringhiera. Di sicuro, la ringhiera dovrebbe cedere se vi venisse legata una corda. E' sicuro tuffarsi? L'acqua ha un effetto ipnotico su chi la guarda? C'è qualcosa di asciutto che diverrebbe umido se il giocatore dovesse

portarlo in questo luogo? Potrebbe esservi una seconda cengia più in alto dove il canale cade nella grotta?

L'assenza di varietà si presenta in molte forme. Gli undici giochi della serie ``Mysterious Adventures', scritti da Brian Howarth per il sistema di gioco di Scott Adams, inventano alcuni ambienti interessanti (‘Feasibility Experiment' (1982), con oggetti come le "Vague Shapes" (forme vaghe), è degno di un'occhiata), ma sono molto ripetitivi e difficili da distinguere. La debolezza principale di *Enchanter* è la mappa che è pesantemente colma di locazioni e frastagliata, soprattutto nel prologo, dove molte stanze dalla descrizione prolissa sono una vicino all'altra. Inconsuetamente in conflitto con i dungeon tradizionali che si trovano altrove, *Enchanter* sfuma in tableaux horror: l'erba morta "sembra afferrarti i piedi", la statua di un demone "sembra protendersi verso di te". Ci sono un sacco di movimenti che "sembrano", poiché il paesaggio deserto e maledetto è perlopiù statico: ``onde indolenti muovono appena i rifiuti e le cianfrusaglie sul bagnasciuga' lo riassume fin troppo bene. Il risultato sarebbe stato mediocre se gli enigmi del gioco non fossero incredibilmente buoni, ed alcune delle locazioni interne affascinanti. Qui abbiamo un esempio sopraffino di una stanza interna quale vista panoramica, che da su un paesaggio che riassume l'intera mappa del gioco:

### **Stanza Delle Mappe**

Questa stanza nell'alta torre sembra essere una stanza delle mappe, con centinaia di mappe antiche che ne rivestono le pareti. Un enorme globo, fatto in oro, poggia su un piedistallo nel centro della stanza. Attraverso le finestre della torre può essere vista una vasta foresta che si estende verso il nord-est ed il mare, coperto dalla nebbia, verso est e sud. Scale a sud conducono alla base della torre.

Quanto terreno occupi una singola locazione è una questione spinosa. In genere, una locazione rappresenta una singola stanza, magari di un 6/7 metri al massimo. Alle stanze realmente grandi vengono in genere assegnate più locazioni, cosicché una sala da ballo può essere divisa in angoli con nomi come "Sala da Ballo Nord-ovest" e "Sala da Ballo Sud-ovest". "L'enorme caverna di circa 900 metri" di *Acheton* occupa nientemeno che 16 locazioni, che oltre a conferire un senso di spazio può anche risultare ripetitiva e uno spreco.

All'estremo opposto, a volte si rende necessario che una singola locazione svolga il compito di un'ampia fascia di terreno, specialmente negli spazi aperti, laddove disegnare una mappa lascerebbe con la stessa frustrazione dello scenografo di un'opera wagneriana: tutto è indistinto e privo di contorni. *Spellbreaker*, viste le restrizioni per il numero di locazioni, include prati e vulcani in una singola locazione. La posizione inversa è adottata dal caratteristico e plausibile *Gateway to Karos* (Derej Haslam, 1984). Le locazioni sono organizzate in una mappa a griglia quadrata sui fiumi, burroni, foreste, e via dicendo, dell'isola di Karos, cosicché ogni locazione rappresenta grosso modo un chilometro quadrato.

### **Terre orientali**

Ti trovi in un grappolo di edifici abbandonati, privi di tetto, apparentemente parte di una fabbrica per purificazione di minerali. Un canale d'acqua in secca corre verso nord, e un sentiero conduce a ovest. Una vanga, molto usata ma ancora forte e affilata, giace qui abbandonata.

(Circa una dozzina di locazioni vicine una all'altra condividono il breve nome di "Terre Orientali"). Una posizione intermedia tra *Spellbreaker* e *Gateway to Karos* è presa da *She's Got a Thing For a Spring* (1997), un'evocazione del fotografo della natura Brent VanFossen delle montagne del nordovest americano. Quasi una cartolina interattiva, questo gioco molto affascinante contiene cervi, alci, aquile, e via dicendo, ed è altrettanto ricco con il terreno e la vegetazione:

### **Canyon Granitico**

Ti trovi su una sporgenza che si affaccia su un piccolo canyon, apparentemente scolpito dal fiume nelle vicinanze e profondo 20 o 30 piedi. Un sentiero roccioso entra da ovest accanto a un rovo di more, che termina in una terrazza che si affaccia sul fiume sottostante. Sopra di te, pareti di granito continuano a salire, le roccie rosee creano un bellissimo contrasto con il cielo azzurro limpido. Le tracce di un animale conducono in alto, troppo ripido da percorrere, ma potresti farcela in una scalata. Accanto a te vi è una piccola torre che sostiene un capo di un cavo d'acciaio. La punta di un ramo d'abete è appena visibile nelle profondità del rovo di more.

Una locazione singola può anche rappresentare un'espansione infinita di terreno, come la *Linea Senzafine* di *Jinxter*.

Un'ulteriore considerazione nelle locazioni a cielo aperto è che il lento processo del sorgere del sole dovrebbe influenzare la descrizione delle stanze. *Christminster* organizza il tempo in modo da tenere il giocatore all'interno delle mura tra le 19:00 e le 22:00, cosicché servono solo due stati, pieno giorno e piena notte. *A Mind Forever Voyaging*, tra la maggior parte del suo impatto dalla sua rappresentazione della medesima città che decade a tappe di 10 anni, mentre procede nella storia come il romanzo (nonché film) classico di H.G. Well *Things To Come*. Il gioco per eccellenza dalla descrizione cangiante degli anni recenti è *A Change in the Weather* (1995) di Andrew Plotkin:

Ti trovi su un terrazzino, sulla facciata di una collina troppo cresciuta, e alquanto ripida. Della vegetazione nasconde il rivo sottostante e il cucuzzolo sovrastante, i prati e il cielo spaziano verso un ovest incandescente.

Ti trovi su un terrazzino, sulla facciata di una collina troppo cresciuta, e alquanto ripida. La pioggia nasconde il rivo sottostante e il cucuzzolo sovrastante, e ad ovest c'è solo buio.

Le descrizioni mutano non soltanto col passare del tempo, ma anche per via di differenze prospettiche. Un esempio ancor più sorprendente è il complesso *Suspended*, dove un giocatore in animazione sospesa controlla attraverso robot con diverse percezioni sensoriali. Ecco lo stesso luogo descritto da quattro punti di vista diversi:

Sono in una grossa stanza che sembra l'interno di un globo. I muri sembrano scolpiti con cavi, che turbinano attorno al perimetro della stanza, verso un'alta colonna. La colonna ha una porta sulla facciata. Porte conducono a ovest, sud, est e nordest.

Il sonar indica un'ampia area sferica aperta con una colonna cava che da terra arriva fino al soffitto. La colonna riflette il sonar in modo regolare indicando che non vi sono caratteristiche esterne sulla sua superficie.

Tutto intorno a me scorre il flusso, nella forma datagli dalla reale natura di questa stanza. Gli elettroni vengono incanalati in una colonna elettrica, al centro di questo ambiente.

Un piccolo ronzio proviene da una colonna che si estende dal pavimento fino al soffitto.

Un'altro espediente, usato nel thriller spionistico *Border Zone* (Marc Blank, 1987), è di rispondere alle direzioni non con una descrizione della nuova locazione bensì con una risposta di come si è arrivati lì:

>est

Apri la porta e cammini fuori dal vicolo. Scansioni il passaggio, notando guardie da entrambe le parti, con mitragliatrici ai loro lati. Non te le ricordi dall'inizio del viaggio, quindi puoi solo supporre che la sicurezza sia stata aumentata per la ricerca dell'agente americano.

>guarda

Fuori dal Tuo Comportimento

Sei nel vicolo che corre lungo la lunghezza della macchina. Ad entrambe le estremità del passaggio vi è una guardia in piedi, con una mitragliatrice al suo fianco. Proprio ora, ti trovi fuori dal tuo compartimento.

#### • BIBLIOGRAFIA

Mike Berlyn (*XYZZYnews* 17) raggruppa le questioni sotto le sezioni Grandezza/Opportunità, Soffitti, Pavimento/Terreno, Muri, Luce e Umore ("una persona depressa difficilmente avrà un cuscino d'arredamento giallo e rosso": oh?). • Gerry Kevin Wilson offre tre negazioni per la descrizione delle locazioni: ``1. Non menzionate le azioni del giocatore nella descrizione. 2. Non menzionate oggetti che si possono spostare nella descrizione. 3. Non eccedete nella lunghezza del testo della descrizione." • ``Molto spesso, una mappa o il progetto di costruzione di una casa suggeriscono un elemento della trama che nemmeno lunghe sessioni di rimuginazioni astratte potrebbero generare." (Gil e Beryl Williamson, in *Computer Adventures - The Secret Art.*) Il più saggio di tutti, forse: ``E' orribile stare seduti e pensare, `Devo scrivere cinquanta descrizioni di locazioni oggi, ed ognuna di esse deve essere chiara, fresca e brillante mentre trasferisce esattamente le informazioni che voglio trasmettere' " (Gareth Rees, messaggio su Usenet, 7/6/94). Non le scrivete tutte assieme.

## 7§ Il perfezionamento.

“[Un gioco in alpha-testing ha] una media di 4,000 bug. Magari il 50% sono errori di battitura o punteggiatura, spazi superflui, righe vuote mancanti, e via dicendo. Magari l'1% sono bachi che causano il blocco del gioco.”

“Cerco di assicurarmi che il sole sia nella giusta posizione o, se ti trovi nello spazio, che il sole e la luna siano collocati nel posto in cui dovrebbero -- cose così... La trave di legno [in Infidel] è descritta essere di una lunghezza e larghezza certa, e ho calcolato che dovrebbe pesare 500 libbre.”

— Max Buxton e Gary Brennan (Infocom play-testers), 1987

Ecco quindi che il gioco è costruito: il legno è grezzo e scheggiato, ma è riconoscibile un gioco. Ci resta ancora un mesetto abbondante di lavoro, un lavoro più semplice anche se meno creativo, ovvero una bella sfacchinata per correggere un baco dopo l'altro, e poi ancora bachi<sup>21</sup>. Il primo compito post-sviluppo è di risolvere il sistema del punteggio, in genere compensando i punti in base a una cifra piacevolmente tonda e dividendola in ranghi. Vediamo Zork II:

Principiante (0), Avventuriero Amatoriale (40), Avventuriero Novizio (80), Giovane Avventuriero (160), Avventuriero (240), Maestro (320), Mago (360), Maestro Avventuriero (400)

---

<sup>21</sup> Dave Lebling comincia a lavorare al mattino: “Anche una tazza di ottimo caffè non migliorerà le cose quando si hanno di fronte dodici pagine di bug report.” Molti dei commenti benevoli dei test apparvero nelle pubblicità della Infocom sui giornali. Nel migliore dei casi, era enormemente divertente, e il dipartimento di collaudo di Liz Cyr-Jones fece un vivace ed esilarante lavoro estivo. Ma vi erano anche tensioni. I collaudatori che scrissero quelle 12 pagine nel le videro con terrore, ma con l'orgoglio del risultato di un lavoro ben fatto. Sarebbe risultato invece frustrante che essi fossero sistemati ad intervalli irregolari, o per nulla, con le versioni riviste del gioco che talvolta arrivavano senza alcuna chiara indicazione di cosa era stato modificato. Brian Moriarty riprogrammo una gran parte del gioco all'ultimo minuto, ed il fatto che avesse sempre detto che non lo avrebbe fatto rese la situazione esasperante.

E' deludentemente blando, mentre una tradizione più soddisfacente è di chiamare i ranghi in base alla professione del giocatore nel gioco -- cosicché un musicista d'orchestra potrebbe iniziare come Triangolo, e ascendere a Secondo Violinista e infine Direttore. (In Sherlock, il livello più basso-- che corrisponde a zero conseguimenti -- è Sovrintendente Capo di Scotland Yard). Tra le domande da porsi vi sono: ogni vincitore del gioco avrà necessariamente conseguito 400 punti su 400? (Questo può essere difficile da organizzare se vengono punteggiati anche gli atti piccoli). Tutti coloro che entreranno nella parte finale della partita avranno già conseguito 360 punti, guadagnandosi il titolo di Mago? Il rango Amatore corrisponderà esattamente all'essere usciti dal prologo verso la parte centrale del gioco?

Senza che il sistema di punteggio funzioni ed il gioco possa essere giocato dall'inizio alla fine seguendo la sua soluzione vincente senza bloccarsi o sputare fuori risposte assurde, è prematuro lanciarsi nel testing del gioco.

▲ I sistemi di punteggio variano molto tra di loro. Adventure Quest ha un punteggio "su un totale di 6,000 punti", ed esemplifica la tendenza a premiare con 5, 10, o 100 punti alla volta, come i flipper. Altri giochi considerano un enigma come un punto, o ricompensano in percentuali, altri ancora fanno accigliare non dando punti poiché "non è così che funziona la vita." In Moonmist, i punti vengono descritti così: "[Bene, finora hai incontrato Lord Jack e tutti gli ospiti, ti sei lavato dopo il viaggio... ma non hai trovato il tesoro nascosto né prove sufficienti, e non hai neppure identificato il fantasma!]" In *Zork III*, il "potenziale" del giocatore è dato su una scala di 7, a cui corrispondono sette sfide incontrate (così che un punteggio di 7 non significa che il gioco sia terminato). In *The Lurking Horror*, 20 puzzle principali vengono premiati 5 punti ciascuno per un totale massimo di 100: il ventesimo puzzle è la vittoria della partita. In alcune versioni di *Advent*, si viene ricompensati un punto per ogni stanza visitata per la prima volta, 1 punto se non si è mai salvato la partita --- uno sporco trucco --- più il famigerato "Last Lousy Point", ricompensato senza alcun indizio per aver lasciato cadere un certo oggetto in un dato posto, un azione irrilevante che non ottiene nulla. (La gente doveva decompilare il gioco per scoprirlo).

...



Durante la scrittura e manutenzione di *Christminster*, Gareth Rees ha tenuto un registro di tutte le 475 modifiche spronate dai tester del gioco e dai giocatori. Questo registro è archiviato con il codice sorgente del gioco sull'archivio ftp dell'Interactive Fiction e fornisce un interessante caso di studio. 224 rapporti richiedevano maggiore interattività e risposte, sovente in relazione ai tentativi sbagliati, ma ragionevoli che il giocatore provava. Altri 86 erano sollevati da risposte sbagliate o incongruenze, 32 da errori tipografici e 79 da errori di programmazione informatica, per esempio nei complessi algoritmi del gioco per gestire la telefonia e la miscelazione dei liquidi.

Ad ogni stadio della scrittura di un lavoro di narrativa interattiva è facile scivolare nell'abitudine di scriverne una che non sia interattiva. Uno sviluppatore che abbia scritto una storia lineare e poi vi abbia introdotto degli enigmi può immaginare che lo stile letterario e l'effetto del gioco siano dati dal testo scritto in origine, ma questo non è del tutto vero: la maggior parte del tempo che il giocatore passa alla tastiera è speso a tentare le cose sbagliate, quindi la maggior parte dell'esperienza che il giocatore ha del gioco risiede in come l'avventura gestisce i tentativi erronei. Questo significa che è essenziale rispondere a quanti più tentativi possibili, prendendo atto del fatto che il giocatore ha fatto dei tentativi onesti, e cercando quindi di aiutarlo ad andare avanti:

Nell'acquario c'è un cucciolo di serpente-marino che ti addocchia con sospetto. Il suo corpo squamoso serpeggia nell'enorme vasca.  
**>prendi serpente**  
Invece è lui che prende te. \*Uurp!\*

Questo era tratto da *Zork II*, un programma che è almeno il doppio della grandezza di *Advent* nonostante implementi un design molto più piccolo. Quasi tutta questa disparità è dovuta alla sua generosa scorta di risposte. Similmente, *Zork I* contiene quelli che sono forse i primi esempi di soluzioni alternative ai puzzle (i ciclopi possono essere sconfitti in due maniere diverse, così come la Loud Room). Se un tester del gioco può pensare a una soluzione ragionevole a cui il gioco non risponde, vale la pena considerare una rivisitazione del puzzle per consentire entrambe le soluzioni. Anche in caso contrario, andrebbe comunque inserita una risposta che prenda atto del buon tentativo del giocatore.

I banchi nell'interactive fiction sono di per sé inezie, eppure sono stremanti per la loro quantità, come una colonna di formiche guerriere. Così come il log di *Christminster* (vedi sopra) dà un'idea del testing di routine, così il catalogo di Graeme Cree sui bug nei giochi pubblicati dalla Infocom (su [www.xyzzynews.com](http://www.xyzzynews.com)) ci mostra ciò che può sfuggire al più rigoroso regime di collaudo. Ecco alcuni tipi di banchi comuni:

- Refusi di punteggiatura, ortografia o grammatica: per esempio, "un arancia". I giochi Infocom sono abbastanza puliti sotto questo aspetto, in parte perché a correggerne le bozze era John Prince, con alle spalle esperienza come editor di libri. (Il compilatore Inform consente allo sviluppatore di estrarre tutto il testo di un gioco per la correzione di bozza.)
- Stanze che sono oscurate quando dovrebbero invece essere illuminate (situazione che tende a non rivelarsi se lo sviluppatore ha l'abitudine di portare con sé una lampada quando prova il gioco), o non modificarne lo stato di illuminata/oscurata quando dovrebbe: come, per esempio, quando un lucernaio si apre, o quando il sole tramonta, o quando le candele in *Zork I* vengono spente. In *Sherlock* (21/871214) un giocatore esperto può attraversare la Londra avvolta nella nebbia senza una lampada, sfruttando vari oggetti e luoghi che si rivelano possedere una luce propria (non menzionata nella descrizione).
- Proprietà secondarie di un oggetto trascurate: come un pesce contrassegnato come commestibile, o una porta come fissa sul posto<sup>22</sup>. *Starcross* (15/820901) trascura di marcare un raggio di luce come inanimato, quindi il giocatore può sbarazzarsene digitando "raggio, vai a ovest".
- Connessioni della mappa mancanti o incongruenti. In *Suspended* (8/840521), il corridoio nord-est da *East End* a *Alpha FC* non ha un collegamento indietro a sud-est: lo sviluppatore si è semplicemente scordato di crearlo.

---

<sup>22</sup> Non fu che alla quinta revisione del manuale di Inform che notammo come all'altare dalla "grande tavola di pietra" di 'Ruins' non fosse mai stato associato l'attributo `static`.

- Qualcosa che sarebbe dovuto accadere una sola volta che invece è possibile più di una volta: come rompere una finestra, o un personaggio che saluta il giocatore come uno sconosciuto. L'unico baco risaputo in *Wishbringer* (68/850501) consentiva al giocatore di riprendersi una moneta d'oro spesa e di poterla spendere di nuovo, guadagnando ulteriori punti all'infinito.
- Fallire nel rivedere appropriatamente lo stato del gioco dopo un evento principale. In *Deadline* (18/820311), Ms Dunbar a volte era in grado di comparire anche dopo la sua morte e, invero, essere presente nella stessa stanza in cui c'era il suo cadavere.
- Piccole illogicità: messaggi del tipo "La palla rimbalza al suolo e ti ritorna in mano." mentre si è sospesi nel vuoto o si sta guadagnando un fiume; o essere in grado di nuotare indossando un'armatura, o sbandierare il cappotto che si sta indossando, o mangiare indossando una maschera antigas. In *Hollywood Hijinx* (37/861215), puoi svuotare un secchio d'acqua mentre nuoti sott'acqua.
- Fallire di controllare che gli oggetti necessari siano di fatto presenti quando il giocatore tenta di usarli implicitamente. In *The Witness* (22/840924), puoi prendere un drink in qualsiasi luogo del gioco.
- Contenitori con capacità surreali: come un borsellino che può contenere una scala a pioli, o una candela la cui fiamma rimane accesa, o un libro che può ancor essere letto anche dopo essere stato riposto dentro uno zaino. La battaglia della Infocom contro il bug del contenitore di *Zork* è divenuta leggenda. Numerosi casi furono seguiti, ma in tutte e undici le release di *Zork I* potevi ancora mettere la zattera nella bara, e poi la bara nel #raft#, facendo così svanire entrambi.
- Nomi dimenticati: per esempio `Planetfall' (20/830708) dimentica di lasciare che il giocatore chiami il mostro microbo "microbo".
- Nomi inadatti: in `Deadline' (19/820427) la porta del bagno al primo piano era impossibile da aprire poiché il gioco la chiamava semplicemente "porta", ma con una porta dello sgabuzzino nello

stesso luogo emergeva un'ambiguità che non poteva essere risolta da nulla di ciò che il giocatore poteva digitare.

- Banchi veri e propri nel codice studiato per estendere la simulazione del mondo, specialmente con le corde e con i liquidi: in 'Infidel' (22/830916) riempiendo il calice quando è già pieno causa il messaggio "Il calice d'argento è pieno d'acqua. Il calice d'argento è vuoto."

Le giornate del collaudo del gioco sono dolorosissime. Dave Lebling di nuovo, su 'Suspect':

**>barista, dammi un drink**

"Mi spiace, sono stato assunto soltanto per shakerare drinks."

**>balla con alicia**

Quale Alicia intendi, Alicia o il soprabito?

Il corpo di Veronica è riverso dietro la scrivania, strangolato con un laccio.

**>parla a veronica**

Il corpo di Veronica ti ascolta.

("Piccoli banchi, hai presente? Cosucce che nessuno noterebbe mai. A questo punto il lavoro del collaudatore è abbastanza semplice. La storia è come un castello di carte--sembra solido ma al minimo contatto crolla.")

Dei buoni collaudatori di giochi valgono il loro peso in oro. Il primo contributo è cercare di fare le cose in una maniera sistematicamente perversa. Per citare Michael Kinyon, il cui effetto può essere avvertito praticamente ovunque nei giochi del qui presente autore:

*Un collaudatore con un nuovo verbo è come un bambino con un martello; ogni problema gli sembra un chiodo.*

E qui abbiamo Neil deMause, in merito a uno dei suoi collaudatori di giochi:

Ha una strana compulsione, quando gioca alle avventure testuali, ossia di chiudersi dietro le porte. E' una fastidiosità bizzarra, neppure lontanamente utile ad un giocatore di IF, ma lo adoro per questo, perché in questo modo ha portato alla luce dei banchi che io non sarei mai riuscito a trovare.

Sostanzialmente, i giochi crescono durante il loro collaudo, e diventano vivi. I ringraziamenti di Irene Callaci potrebbero esprimersi a nome di tutti gli autori:

Credevo che il beta testing potesse rivelare un paio di comandi strani, demenziali che non erano stati implementati, o magari un refuso qui e uno là, o al massimo un aggettivo o due di cui mi ero scordata. No! Non ero neanche vicina all'aver chiuso i lavori, e non lo sapevo neppure. *Mother Loose* crebbe da 151K a 199K durante il periodo di betatesting soltanto. Guardandomi indietro, se avessi rilasciato *Mother Loose* quando io ritenevo fosse stato pronto, sarei strisciata sotto una roccia dalla vergogna. Grazie, grazie, grazie a tutti i miei beta-testers.

La verità è ancora maggiore: il collaudatore del gioco sta all'interactive fiction come l'editor al romanzo, e dovrebbe essere menzionato e ringraziato in quanto tale. Le maggiori regioni della mappa di *Curses* e *Jigsaw* furono espuriate educatamente, ma con determinazione dai miei beta testers in quanto sotto gli standard o inadeguate<sup>23</sup>. Una risposta radicale ai dubbi dei collaudatori è quasi sempre meglio che cartavetrare le crepe.

Dopo una prima passata da parte di uno o due collaudatori di gioco, e il conseguente esercizio di ritocco della bozza, il gioco può andare al collaudo di sei o anche sette volontari, che vi si avvicinano freschi e trattandolo più come un divertimento che non come una bomba inesplosa. (Ad un certo punto la Infocom usava due fasi di collaudo, a volte coinvolgendo finanche 200 volontari, anche dopo il collaudo pre-alpha e apha in casa.) E' saggio insistere sui rapporti scritti o via email, o qualche forma concreta, e di chiedere una serie di rapporti, uno alla volta, anzichè attendere un mese per una lista epica di bachi. Può essere utile per i collaudatori mantenere trascrizioni della loro partita al gioco, ed inviarle parola per parola, poiché questi transcript sono eloquenti su quanto difficili o facili siano i puzzle e quali tentativi vani vengono provati. Nella sua

---

<sup>23</sup> Similmente, il codice sorgente pubblicato di 'Christminster' contiene ``offcuts" una specie di enigma del tiro-alla-fune nella torre dell'orologio.

versione di debug, *Jigsaw* forniva il comando "bug" solamente per aiutare i giocatori a digitare i commenti in un simile transcript:

**>bug Miss Shutes è menzionata come se fosse un lui**

Oh diamine.

**>bug Il pane di grano non è commestibile**

Davvero?

Vale la pena restare in contatto con i collaudatori per assicurarsi che non restino completamente bloccati per via di un bug o un enigma irragionevole, ma è importante non fornire loro alcun indizio a meno che non lo richiedano esplicitamente.

Un gioco non è mai finito, solo abbandonato. Vi è sempre un ulteriore baco, o un ulteriore messaggio che potrebbe essere migliorato, o una risposta più ironica che andrebbe infilata. Il Debugging è un processo creativo, anche dopo la prima release, e i giochi hanno in genere da quattro fino a dieci rivisitazioni nei loro primi due anni di gioco.

Alla fine, ovviamente, l'autore esce di scena. Quasi tutti gli sviluppatori pre anni '90 citati nella bibliografia sono ancora vivi, ma solo pochi di essi sviluppano ancora, e spesso parlano dei loro giochi come di qualcosa divertente, sì, ma che appartiene ad un'altra epoca della loro vita: qualcosa di cui si sentono lievemente auto-consapevoli, forse, qualcosa che fecero anni addietro: quando erano alle superiori, quando i loro figli erano giovani, quando facevano qualche beta-testing per la Infocom, quando i computer erano meno grafici, quando l'if era lo stato dell'arte, quando il dottorato era a un punto morto. Ma, se venticinque anni sono un'epoca nell'informatica, non è un però un lasso di tempo lungo nel mondo dell'arte, e i primi autori rimangono delle presenze importanti in un genere che è più giovane e meno accasato di quanto a volte sembri. Ogni tanto Scott Adams scatena un sussulto generale lanciando un commento in un newsgroup letto perlopiù da autori ai quali egli sembra una figura storica contemporanea a Sott dell'Antartico. Un uomo del genere può davvero avere un indirizzo email?

In una recente trasmissione radio (1999), Douglas Adams disse che la grande godibilità del lavorare ai suoi giochi alla Infocom era il divertirsi con un nuovo medium prima che divenisse una forma d'arte e che vi scrivessero articoli seri. (La qual cosa posiziona questo capitolo abbastanza

al suo posto) Ma quella fascinazione originale è dura a morire, la prima e più felice scoperta di chiunque approfondisca l'interactive fiction è che gli autori del passato sono semplicemente troppo contenti di essere riscoperti, e disposti a passare attraverso un sacco di tribolazioni -- setacciando archivi, cantine, ed equipaggiamenti obsoleti -- per vedere che i propri giochi vengano battuti di nuovo.

Un'avventura testuale può essere uno dei lavori più soddisfacenti da scrivere: forse perché uno può sempre lucidarlo ancora un po', forse perché ha possibilità nascoste e segrete. Ma forse anche perché qualcosa viene fatto oltre che scritto: è una volta fatto non può più essere disfatto, cosicché ci sarà sempre un piccolo edificio di mattoni al fondo della strada, e dentro di esso ci saranno sempre chiavi, cibo, una bottiglia e una lampada.

# Carta dei diritti del giocatore

In una versione iniziale di Zork era possibile venire uccisi dal crollo di una stanza instabile. A causa di una leggerezza nella pianificazione di tale crollo, 50000 libbre di roccia potevano crollarvi in testa mentre passeggiavate lungo un sentiero in una foresta. Senza dubbio meteoriti.

— *P. David Lebling*

W. H. Auden una volta ha osservato che la poesia fa accadere il nulla. I giochi di avventura sono molto più futili: non si deve dimenticare che importunano intenzionalmente il giocatore per la maggior parte del tempo. C'è una sottile linea tra la sfida ed il fastidio: lo scrittore deve pensare, sopra ogni altra cosa, come un giocatore (non come un autore, e certamente non come un programmatore). Tenendo questo a mente, sostengo che i seguenti diritti siano inconfutabili:

## **1. Non venir ucciso senza avvertimento.**

Al livello più elementare, vuol dire che una stanza con tre uscite, due delle quali portano a morte istantanea ed una porta a un tesoro, è irragionevole senza qualche suggerimento. A proposito del quale:

## **2. Non dover leggere suggerimenti orribili e per niente chiari.**

Molti anni fa, ho avuto a che fare con un gioco in cui, dirigendomi a nord di una caverna, si cadeva in una fossa letale. Il suggerimento era: c'era un gruppo di leoni scolpito sopra il passaggio. I buoni suggerimenti devono essere abilmente occultati, o essere molto brevi, ma non devo trovare soluzione dopo che l'evento è accaduto. (Il gioco era *Dungeon* della Level 9, nel quale “chi sta più in alto fa il botto più grosso quando cade”<sup>24</sup>. Al contrario, il suggerimento al problema della piana delle rocce moventi in *Spellbreaker* è un capolavoro).

---

<sup>24</sup> In originale “pride comes before a fall” - traducibile letteralmente in “l'orgoglio arriva prima di una caduta” o “un gruppo di leoni arriva prima di una caduta” -, gioco di parole tra “pride” (gruppo di leoni, orgoglio) e “fall” (cadere) e il modo di dire che indica che a una persona che ha un'opinione troppo alta di se stessa, prima o poi le accade qualcosa che la fa apparire molto stupida.



### **3. Essere in grado di vincere senza l'esperienza delle vite passate**

Questa regola è molto difficile da rispettare. Ecco tre esempi:

- c'è una bomba nucleare, sepolta da qualche parte sotto un terreno anonimo, che deve essere disinnescata. Il giocatore sa dove scavare perché, l'ultima volta che c'è stato, è saltato in aria lì.
- c'è un lancio missili, con un pannello di pulsanti che sembra aver bisogno di essere correttamente programmato. Ma il giocatore può disattivare il missile giocando con i controlli prima di aver trovato il manuale. (Questa viene da *The Lurking Horror*).
- C'è qualcosa che ha bisogno di essere cotto per la giusta quantità di tempo. L'unico modo per scoprire quanto tempo è provando e sbagliando, ma ogni partita consente una sola prova. D'altra parte, il buon senso suggerisce una soluzione ragionevole.

Di questi tre esempi, il numero (1) è chiaramente sleale; la maggior parte dei giocatori sarà d'accordo con il fatto che il numero (2) è abbastanza leale; mentre il numero (3), come capita con i casi veri, è proprio sul confine. In teoria, quindi, un buon giocatore dovrebbe essere in grado di risolvere un gioco senza ricorrere ad azioni illogiche, e ha quindi diritto ad:

### **4. Poter vincere senza sapere quali saranno gli eventi futuri**

Ad esempio, un gioco che comincia vicino a un negozio. Avete solo una moneta e potete comprare una lampada, un tappeto magico o un periscopio. Cinque minuti dopo venite trasportati, senza alcun avviso, in un sottomarino, dove avete bisogno di un periscopio. Avete comprato un tappeto magico? Che sfortuna.

### **5. Non avere il gioco bloccato senza avvertimento**

Intendendo con 'bloccato' l'impossibilità di proseguire più avanti nel corso del gioco. Se c'è una parete giapponese attraverso la quale è possibile passare proprio all'inizio del gioco, è estremamente irritante constatare che un enigma, quasi alla fine del gioco, richieda che la stessa sia ancora intatta, anche perché tutti i salvataggi che avete fatto sono inutili. In maniera simile è abbastanza comune avere una stanza che può essere visitata una sola volta per partita. Se devono essere fatte due cose differenti in quella stanza, dovrebbe esserci un avvertimento in tal senso.

In altre parole, un'azione irripetibile è giusta solo se al giocatore è stato dato un avvertimento che tale azione può essere irripetibile.

## **6. Non dover fare cose improbabili**

Ad esempio, un gioco che richieda di domandare ad un poliziotto qualcosa di cui lui non sappia assolutamente nulla. (Meno estremizzato, il problema delle chiavi dell'hacker in *The Lurking Horror*). Un'altra cosa improbabile è attendere in un posto noioso. Se avete un incrocio a cui arriva, dopo cinque turni, un elfo portando un anello magico, è difficile che un giocatore passi cinque turni consecutivi lì in attesa, e si perderà quello che pensavate fosse facile. (Zork III è il colpevole in questo caso). Se volete che il giocatore attenda da qualche parte, metteteci qualcosa di intrigante.

## **7. Non dover fare cose noiose solo per doverle farle**

Nei brutti vecchi tempi, i giochi rendevano la vita difficile mettendo gli oggetti necessari a risolvere un problema a chilometri di distanza da dove si trovava il problema, in spregio ad ogni logica - cose tipo una barca al centro di un deserto. O, ad esempio, un enigma con una Torre di Hanoi a quattro dischi, giusto per gradire. E perché non una con otto dischi? E due degli enigmi più abusati - essere in grado di portare solo quattro oggetti, arminggiando con uno zaino, o aver bisogno di trovare nuove sorgenti di luce - possono veramente incrinare la pazienza di un giocatore molto rapidamente.

## **8. Non dover digitare l'unico verbo corretto**

Ad esempio, "guardare dentro" un oggetto non trova nulla, ma "cercare" nell'oggetto trova qualcosa. O prendiamo in considerazione il dialogo che segue (sorprendentemente da *Sorcerer*):

```
> unlock journal  
(with the small key)  
No spell would help with that!
```

```
> open journal  
(with the small key)  
The journal springs open
```

Il dialogo è stato lasciato in inglese, perché con 'unlock' si intende quello che noi indichiamo con 'apri con la chiave', quindi la traduzione sarebbe:

```
> "unlock" il diario  
(con la chiave piccola)
```

Nessun incantesimo è in grado di aiutarti!

> apri il diario  
(con la chiave piccola)  
Il diario si apre

Questa cosa è così fuorviante da poter essere considerata un bug (un errore, un baco), ma è facile caderci mentre si progetta un'avventura. (Allo stesso modo, l'espressione richiesta per usare il mattone in Zork II la trovo poco leale, a meno che non abbia considerato qualcosa di ovvio). Consideriamo in quanti modi un giocatore può chiedere di levare un cappotto:

rimuovi il cappotto / leva il cappotto / svestiti del cappotto / lascia il cappotto /butta il cappotto / \*cambia il capotto

(Ero scettico quando i play-tester mi avevano chiesto di aggiungere “don” [indossa] e “doff” [rimuovi] al mio gioco *Curses*, ma ho provato un momento di trionfo quando mia madre ha provato quei verbi la prima volta che ci ha giocato). I nomi, inoltre, richiedono di...

### **9. Avere un adeguato numero di sinonimi**

Nella stessa sala in Sorcerer c'è un “tendaggio” che può essere chiamato “arazzo” (ma non “tenda”). Non si tratta di un lusso, è essenziale. Ad esempio, in Trinity, c'è una bella statua di un ragazzo spensierato che suona un flauto di pan. Può essere chiamata “bella” o “peter” “statua” “scultura” “flauto” “pan” o “ragazzo”. Gli oggetti, di solito, hanno più di una decina di nomi associati.

Forse qui si può introdurre una nota su un argomento più serio. La donna giapponese all'inizio di Trinity può essere chiamata “yellow” [gialla] o “Jap”, ad esempio, e sono dei termini che hanno un suono sinistro. Durante il playtesting di *Curses* mi è stato fatto notare che la frase “Let's just call a spade a spade” (uno scherzo innocente riguardante una vanga da giardino) voleva dire qualcosa di estremamente differente ai politici dell'estrema

destra della parte più a sud degli Stati Uniti<sup>25</sup>. Alla fine la frase l'ho lasciata, ma da allora non l'ho più trovata così divertente.

### **10. Avere un parser decente**

(Se solo questo fosse ovvio). Il parser dovrebbe essere almeno in grado di far raccogliere e lasciare oggetti multipli. Visto che solo la Bibbia si ferma a dieci comandamenti, qui ce ne sono altri sette, anche se credo siano più dei punti di vista:

### **11. Avere un'adeguata libertà d'azione**

Rimanere rinchiusi in una lunga sequenza di prigionie, con solo pochi momenti di libertà, non è affatto così divertente. Dopo un po' il giocatore comincia a sentirsi come se lo scrittore lo abbia legato a una sedia per gridargli la trama. Questa cosa è particolarmente pericolosa quando si ha a che fare con dei giochi di avventura che sono degli adattamenti di libri (e la maggior parte dei giocatori era d'accordo col fatto che i giochi della Melbourne House basati sul Signore degli Anelli soffrissero di questo problema).

### **12. Non dover fare troppo affidamento sulla fortuna**

Piccole variazioni casuali aggiungono del divertimento, ma solo se sono piccole. Il ladro in Zork I sembra attenersi abbastanza a questa regola, così come la stanza girevole di Zork II. Ma un peso da dieci tonnellate che vi cade addosso uccidendovi a un certo punto in metà di tutti i giochi è particolarmente fastidioso. (Oltretutto vi state semplificando il lavoro, visto che per i giochi con elementi casuali è più difficile fare i test ed il debug, sebbene in un mondo ideale questo non dovrebbe essere un problema).

Con gli eventi a bassa probabilità c'è un pericolo particolare che può accadere, qualcosa che può distruggere le probabilità di un giocatore. Ad esempio, nella prima edizione di Adventureland, le api avevano un 8% di probabilità di soffocare per ogni turno in cui venivano portate nella bottiglia: era necessario portarle per 10 o 11 turni, il che dava alle api il 40% di probabilità di sopravvivere fino alla loro destinazione.

---

<sup>25</sup> In italiano traducibile con “dire pane al pane”, con “spade” che vuol dire “vanga” o “picche”, mentre nello slang americano viene usata anche per indicare “negro” in termini spregiati.

Ci sarebbe molto da dire sul variare i messaggi che capitano molto spesso (come in “Consultate il vostro libro degli incantesimi”) in un modo abbastanza casuale, per il bene della varietà.

### **13. Essere in grado di capire un problema, dopo che è stato risolto**

Potrebbe sembrare ovvio, ma molti problemi vengono risolti per caso o dopo una serie di “prova e sbaglia” [trial and error]. Un posto di guardia che può essere passato se, e solo se, possedete una lancia, ad esempio, dovrebbe indicare in qualche modo che è questo il motivo per il quale siete passati. (L’esempio più estremo è la famosa Banca di Zork, per la quale non ho mai capito le spiegazioni delle altre persone).

### **14. Non dover subire troppi depistaggi**

Qualche depistaggio rende il gioco più interessante. Una caratteristica molto simpatica di Zork I, II e III è che ognuno contiene dei depistaggi spiegati negli altri (in un caso spiegato in ‘Sorcerer’). Ma gli enigmi più difficili tendono a essere risolti per ultimi, e la tecnica principale che i giocatori usano è quella di consultare le loro mappe alla ricerca di cos’è rimasto tra ciò che non hanno capito. Questo è frustrante quando ci sono molti enigmi insoluti e molti oggetti inutili. Potete, quindi, aspettarvi che i giocatori perdano interesse se non state attenti. Il mio punto di vista è che i depistaggi debbano essere spiegati: ad esempio, se c’è una noce di cocco inutile all’inizio del gioco, allora, più avanti, dovremmo trovare un botanico un po’ svampito che va in giro perdendo noci di cocco. Almeno la noce di cocco ha un motivo per essere lì.

Un oggetto non è un depistaggio solo perché non ha una funzione nel gioco: un quotidiano inutile può essere ragionevolmente trovato in una biblioteca. Ma non un caleidoscopio.

Il peggior gioco che abbia mai provato per i depistaggi è Sorcerer, che per i miei calcoli si merita un bel 10.

### **15. Avere una buona ragione per la quale qualcosa è impossibile**

A meno che sia anche divertente, una spiegazione molto contorta del perché qualcosa sia impossibile da fare è irritante. (Penso che la ragione per la quale non sia possibile andare sull’erba di Kensington Gardens in Trinity sia solo abbastanza divertente).

Un'obiezione morale, invece, è giusta. Ad esempio, se siete a casa del vostro migliore amico, dove c'è un diamante in una vetrina, rompere la vetrina per prendere il diamante sarebbe fisicamente semplice, ma completamente fuori luogo. Possiamo risparmiare al signor Spock di sparare nella schiena del capitano Kirk.

### **16. Non dover essere Americano<sup>26</sup>**

Il *diamond maze* (labirinto a forma di diamante) di Zork II è un ottimo esempio. In maniera simile, è una gentilezza quella di consentire al giocatore di inserire parole con l'ortografia americana o inglese. Ad esempio *Trinity* si accattiva la simpatia dei giocatori inglesi facendogli chiamare il pallone da calcio ("soccer ball") anche "football" - visto che "soccer" è una parola che non si usa quasi mai in Inghilterra. (Da quando queste parole sono state scritte, diverse persone mi hanno gentilmente fatto notare che il mio gioco *Curses* è, per così dire, decisamente Inglese. Ma, come ogni buon dittatore, preferisco scrivere le costituzioni che adeguarmi ad esse).

### **17. Sapere come sta evolvendo il gioco**

In altre parole, sapere quando si avvicina la fine, o come si sta sviluppando la trama. Tanto tempo fa il punteggio era l'unico modo per saperlo, speriamo non lo sia più.

---

<sup>26</sup> Estendendo la regola al mercato internazionale potremmo dire: non dover essere di nessuna nazionalità particolare [NdT].