

## Capitolo 1: Che cos'è questa interactive fiction?

A was an archer, who shot at a frog  
B was a butcher, who had a great dog

[A era un arciere, che sparò ad una rana  
B era un macellaio, che aveva un grande cane]

Prima di cominciare a studiare Inform è forse meglio soffermarsi un po' su come l'IF, che ha molti elementi narrativi, sia differente dalla narrazione normale. Prima di farlo, però, vediamo l'esempio di una nota favola.

“C'era una volta un uomo di nome Guglielmo Tell, veniva dalle Alpi Svizzere, vicino la città di Altdorf. Era sia un cacciatore che una guida, ed un provetto scalatore, viveva grazie alle sue abilità nel tiro con l'arco e nella mira. Capitò un giorno in cui Guglielmo andò in città per acquistare delle provviste, portando con sé il figlio Walter.

A quel tempo la regione era governata da Hermann Gessler (un uomo vanitoso e mediocre, scelto per quella carica dall'imperatore austriaco), il quale, per dare sfoggio di potere nei confronti dei suoi assoggettati, aveva piazzato il suo cappello su un palo nella piazza della città, e tutti quelli che passavano erano costretti a rendergli onore. I cittadini riluttanti venivano "incoraggiati" da una truppa dei soldati del governatore, che si assicurava che gli inchini fossero sufficientemente rispettosi.

Guglielmo sapeva del cappello, e dell'umiliante esercizio di obbedienza. Aveva sempre fatto in modo di evitare la piazza della città, sicuro del fatto che, vista la sua aperta ostilità per il governatore, il suo rifiuto ad inginocchiarsi gli avrebbe causato dei guai. Oggi, comunque, era costretto a passare vicino al cappello per raggiungere la conceria di Johansson.

Non sapremo mai se Guglielmo sperava in un colpo di fortuna. La piazza era piena delle folle del giorno di mercato; i soldati erano particolarmente intenti nel loro lavoro di incoraggiamento al rispetto, provocando chiunque con forti grida e qualche apprezzamento volgare. Guglielmo cinse la spalla del figlio con il braccio e si avviò in maniera decisa, ignorando tanto il palo che le guardie.

Un soldato lo richiamò, ma Guglielmo fece finta di niente. Le altre guardie indirizzarono la propria attenzione sull'arciere. "Rendi omaggio al cappello", gli venne detto. Seguì un intenso silenzio. Guglielmo cercò di proseguire, ma ormai era circondato. Gli uomini lo conoscevano: uno gli consigliò di fare un discreto cenno del capo verso il cappello, e sarebbe finita lì. Tutti quelli che erano nelle vicinanze stavano guardando, quindi la mancanza di rispetto non poteva essere ignorata. Ci fu una lunga pausa. Guglielmo rifiutò.

La notizia arrivò a Gessler, che si presentò in piazza con i rinforzi. Il piccolo uomo era estasiato all'idea di poter dare un esempio a questo cerca guai. Raccontò, deridendolo, delle molte abilità di Herr Tell, domandandosi se una tale bravura fosse la causa dell'orgoglio che gli impediva di riconoscere l'autorità dell'Imperatore. Il governatore comprendeva la cosa, e gli diede una possibilità. Se Guglielmo fosse stato in grado di colpire una mela a cinquanta passi, Gessler sarebbe stato incline a mostrare pietà; d'altra parte, per rendere le cose interessanti, la mela doveva stare in equilibrio sulla testa di Walter.

Ogni cosa venne preparata. Guglielmo scelse una freccia, la sistemò e, lentamente, sollevò l'arco, cosciente dell'immobilità e del coraggio che Walter mostrava. Caricò, sentendo la tensione che partiva dalla corda e dalle dita, arrivava attraverso la mano fino al braccio. Aveva fatto dei tiri più difficili un passato, a cervi sfuggenti, o ad uccelli che spiccavano il volo; ma qui c'era di mezzo la vita di suo figlio... Non poteva sbagliare, non avrebbe sbagliato.

Guglielmo lanciò. La freccia volò dritta e sicura, fissando violentemente la mela all'albero che si trovava dietro il ragazzo. La folla esplose in un grido di sollievo ed ammirazione, mentre Gessler, contrariato, non ebbe altra possibilità che lasciarlo andare.

Anni dopo, Guglielmo guidò una rivolta contro il governatore... ma questa è un'altra storia."

E adesso un estratto della stessa storia, solo che questa volta è nella forma di una piccola avventura testuale. Se non sapete come si interagisce con un'avventura testuale trovate qualche informazione generale nella sezione "Come si gioca con un'IF" a pagina [XXX], e potete leggere una trascrizione completa del gioco su "Guglielmo Tell" a pagina [XXX]:

### **Una strada di Altdorf**

La piccola strada conduce verso nord alla piazza principale. La gente del luogo sta sciamando nella città attraverso la porta a sud, salutano a voce alta, offrendo prodotti in vendita, scambiando notizie, informandosi con incredulità esagerata sui prezzi delle merci esposte dai mercanti, i cui banchi rendono ancora più difficile l'avanzare in mezzo alla folla.

"Stammi vicino, figliolo," dici, "altrimenti potresti perderti fra tutta questa gente."

> VAI A NORD

### **Lungo la strada**

La gente continua a premere e a farsi strada dalla porta sud alla piazza principale, che si trova appena più a nord. Riconosci la proprietaria di un banco di frutta e verdura. Helga smette di sistemare le patate e ti saluta calorosamente.

"Salve, William, è una buona giornata per il commercio! Questo è il giovane Walter? Come è cresciuto... Ecco, questa è una mela per lui... Se toglie la parte ammaccata, il resto è buono. Come sta la signora Tell? Salutamela davvero..."

> INVENTARIO

Stai portando:

un mela  
un faretra (indossato)  
tre frecce  
un arco

> PARLA A HELGA

Ringrazi calorosamente Helga per la mela.

> DAI LA MELA A WALTER

"Grazie, Papi."

> NORD

### **Lato sud della piazza**

La piccola strada che conduce verso sud si apre nella piazza principale, per poi riprendere dalla parte opposta di questo affollato luogo di ritrovo. Per continuare lungo la strada, verso la tua destinazione - la concerria di Johansson - devi attraversare, andando verso nord, la piazza, al centro della quale vedi il cappello di Gessler messo su di un palo. Se vuoi andare avanti, non puoi evitare di passarci vicino. Soldati imperiali si fanno largo rudemente tra la folla, spingendo, calciando e imprecando ad alta voce.

...

Alcune delle differenze più ovvie, sono individuate da queste domande:

- **Chi è il protagonista?**

Il nostro esempio di prosa narrativa è scritto in terza persona; si riferisce all'eroe come "Guglielmo" e "lui", guardando e riportando le sue attività con distacco. In questo gioco IF d'esempio, voi sei l'eroe, e vedete tutto attraverso gli occhi di Guglielmo.

- **Che succede adesso?**

La narrativa convenzionale è pensata per essere letta una volta, dall'inizio alla fine. A meno che non vi abbiate prestato attenzione la prima volta, generalmente non è necessario tornare indietro e leggere una frase una seconda volta; se lo fate, trovate esattamente lo stesso testo. L'autore vi guida attraverso il percorso che ha segnato; voi, i lettori, semplicemente seguite.

Nell'IF, di solito, questo è molto meno vero. L'autore ha creato un paesaggio e lo ha riempito di personaggi, ma siete voi a scegliere quando e come esplorarlo. Il gioco

avanza, almeno in maniera superficiale, sotto il vostro controllo; potreste esplorare prima la strada e poi la piazza, od entrare da un'altra parte. Di solito ci sono diversi percorsi da scoprire e seguire - e potete essere certi che non riuscirete a scoprirli tutti, almeno la prima volta.

- **Come funziona la cosa?**

Sapete quando arrivate alla fine di un'opera di narrativa convenzionale: leggete l'ultima frase, e sapete che non ce ne saranno altre. Nell'IF è abbastanza chiaro quando raggiungente una fine; quello che è meno chiaro è se quella sia l'unica conclusione possibile. Nella trascrizione del gioco d'esempio vincete colpendo la mela sulla testa di Walter. Ma se la doveste mancare? Che succederebbe se, per errore, lo colpireste? O se, invece, lanciaste all'odiato governatore? O se lasciaste la storia all'inizio, chinandovi di fronte al cappello del governatore e proseguendo per la vostra strada? Il gioco potrebbe terminare in uno qualunque di questi modi. La frase "che succede se" è la chiave per scrivere con successo, e dovrebbe sempre trovarsi in cima ai pensieri di uno scrittore di IF.

- **Da dove viene fuori Helga?**

Avrete notato che Helga ed il suo banco non compaiono nel normale flusso narrativo: è una diversione dal tema della storia. Ma nel gioco, lei assolve una serie di funzioni utili: menzionando i nomi "Guglielmo", "Walter" e "Frau Tell" (così che sappiate di chi parla la storia), presentando l'importantissima mela in un modo naturale e, soprattutto, fornendo un'opportunità per la "I" di IF: una certa interattività. Senza quella (la possibilità di interagire con l'ambiente della storia) il gioco è poco differente da un pezzo di narrativa convenzionale.

- **Quell'oggetto sembra interessante; mi puoi dire qualcosa di più?**

Nella narrativa normale, quello che vedete è quello che avete; se voleste saperne di più in merito alla vita alpina nel quattordicesimo secolo, dovrete consultare un'altra fonte. L'IF, d'altra parte, offre almeno la possibilità di andare più a fondo, di osservare in dettaglio un oggetto che è stato solo menzionato. Ad esempio, avreste potuto dare un'occhiata al banco di Helga:

...Come sta la signora Tell? Salutamela davvero."

> ESAMINA IL BANCO

Davvero un piccolo banco, con un grosso mucchio di patate, qualche carota, qualche rapa, un po' di mele.

> ESAMINA LE CAROTE

Prodotti locali.

Vedete quelle descrizioni solo se le cercate; niente di quello che trovate è inaspettato, e

se non esaminate il banco, non vi perdetevi niente di importante. Nondimeno avete aumentato l'illusione che stiate visitando un luogo reale. Questi dettagli diventerebbero tediosi se il banco e tutto quello che c'è sopra venisse descritto ogni volta che passate.

- **Come faccio a far funzionare questa cosa?**

Sebbene la presenza di Helga sia una rielaborazione della storia originale, il lancio della freccia illustra il principio opposto: semplificare. La storia fa crescere la tensione descrivendo ogni passo che segue Guglielmo per prepararsi a lanciare. Va benissimo; è stato un arciere da tutta la vita, e sa come si fa. Voi, d'altra parte, ne sapete probabilmente poco o nulla di tiro con l'arco, e non ci si aspetta che tiriate ad indovinare con il funzionamento od il corretto vocabolario. Speriamo solo che sappiate che dovete lanciare alla mela, ed è tutto quello che serve. Il gioco spiega che cosa succede, ma non vi costringe a leggere ogni singolo passo.

Naturalmente queste sono generalizzazioni, non verità universali; potete trovare degli ottimi lavori di IF che contraddicono tutte le osservazioni fatte. Comunque, per i nostri scopi di principianti nel mestiere di scrittori di IF, sono delle ottime differenze tra narrativa interattiva e quella convenzionale.

Torneremo sul "Guglielmo Tell" in un successivo capitolo, ma prima approfondiremo un esempio ancora più semplice. E prima di tutti e due, abbiamo bisogno di scaricare i file necessari che ci consentano di scrivere giochi Inform.