

## Prefazione di Graham Nelson

Sarebbe immodesto da parte mia, penso, paragonarmi a Charles Bourbaki (1816-97), eroe francese della guerra di Crimea e illustre stratega, un uomo cui fu offerta come ricompensa niente meno che il trono di Grecia (che egli rifiutò). Non è però fuori luogo dire qualche parola sul suo parente immaginario Nicholas, il più caparbio, lugubre, interminabilmente minuzioso e pesante autore di manuali che abbia mai enunciato un teorema. Un po' come Hollywood attribuisce i film dei quali nessuno vuole assumersi la responsabilità al regista "Alan Smithee" (che ha oramai una filmografia sostanziosa e a cui viene persino dedicata occasionalmente una retrospettiva), così in matematica molti piccoli risultati vengono dichiarati opera di Nicholas Bourbaki. Si narrano varie storie sulla nascita di Bourbaki, sotto il cui nome alcuni giovani matematici parigini si sono riuniti a partire dal 1935 per scrivere trattazioni generali di interi campi dell'algebra. Si noti che le sue iniziali sono NB. Alcuni dicono che "Bourbaki" era una spiritosaggine interna all'École Normale Supérieure (proprio come "zork" e "foobar" lo erano per il MIT), che risaliva a uno scherzo nel 1880, quando un allievo riuscì a fingere di essere un certo "generale Claude Bourbaki" in visita. Si dice anche che il vero generale era famoso per essere in grado, durante le manovre, di mangiare *qualsiasi cosa*, se ce n'era bisogno: gallette stantie, rape crude, il suo cavallo, il fieno del suo cavallo, il sacco per il foraggio in cui era contenuto il fieno, proprio come Nicholas Bourbaki avrebbe mangiato tutto quello che c'era da mangiare nella teoria dell'algebra, per quanto duro da masticare o da mandar giù. Per dare a Cesare quel che è di Cesare, i quaranta volumi di Bourbaki sono alquanto utili. O piuttosto, non lo sono, ma fa piacere sapere che ci sono.

È stato leggendo il libro che avete in mano che mi sono reso conto della malinconica verità: che il mio volume su Inform, il *Designer's Manual*, è un Bourbaki. Deve trattare ogni singolo argomento, dagli accenti islandesi al linguaggio assembler, dalle pseudoazioni, per non parlare delle pseudopseudoazioni, a come si fa a raggruppare oggetti quasi identici, ma non del tutto, come tessere dello Scarabeo: tutti argomenti di cui un programmatore che si dedica con passione a Inform

potrebbe avere bisogno una volta in tutta la vita, o anche no. Naturalmente, gli argomenti fondamentali vi compaiono di continuo, specialmente nei capitoli II e III, ma nonostante le mie migliori intenzioni si tratta di un modo comodo per cominciare solo se uno ci si fa strada come attraversando un fiume di pietra in pietra. Questo libro, d'altro canto, è un'introduzione che vi accompagna passo passo, che tratta le basi approfonditamente e poco per volta. Laddove il *Designer's Manual* cerca di non tornare mai sui propri passi, così che per esempio c'è solo un paragrafo sulle locazioni, *Guida Inform per Principianti* procede attraverso tre avventure intere, dando tre opportunità di rivedere ogni argomento, approfondendo e spiegando di più ogni volta.

Vorrei dire che la mia prima reazione, quando gli autori mi hanno mandato inaspettatamente le prime bozze, sia stata di gioire per l'approccio lucido, pulito e improntato al buon

senso. In realtà, però, questa è stata solo la mia terza reazione, mentre la prima è stata di gelosia (la fate facile voi, che non dovete documentare come il parser calcola gli insiemi GNA per i predicati nominali) e la seconda di risentimento (avete lanciato sul mio libro *l'incantesimo gizbru: trasformare un oggetto pericoloso in uno inoffensivo*). Ma in realtà, non c'è maggior complimento che un autore possa ricevere che il fatto che qualcun altro decida di scrivere un libro sul suo lavoro, e così ringrazio Roger e Sonja per il loro gesto, nonché per l'ottimo lavoro che hanno fatto.

Ho parlato abbastanza di me, considerando che Inform appartiene a tutti quelli che lo usano, alle centinaia di seri autori di narrativa interattiva che lo trovano utile, e che per quasi un decennio è stato un'impresa collettiva. Oggi nessuno ricorda più chi suggerì che cosa. Le sue regole per descrivere il world model oramai ricordano un patchwork del New England, a cui ogni casa del villaggio contribuisce tessendone un quadrato. Mentre leggete questo libro, tenete a mente che una di queste coperte non è mai conclusa e ha sempre uno spazio per il quadrato di un vicino appena arrivato.

*St Anne's College  
Università di Oxford  
Aprile 2002*

## A proposito di questa guida

Le avventure testuali, note anche come narrativa interattiva (Interactive Fiction, IF), furono giochi per computer molto popolari negli anni Ottanta. Con l'evoluzione della tecnologia dei calcolatori svanirono progressivamente dal mercato, non potendo competere con i giochi grafici sempre più sofisticati; ma la narrativa interattiva era tutt'altro che morta. La crescita di Internet e dei gruppi di discussione Usenet (i newsgroup) ha avvicinato appassionati che avevano molto da dire. Sviluppando sistemi e strumenti di programmazione, organizzando concorsi, scrivendo recensioni e redigendo manifesti, questi appassionati hanno dato l'avvio a una rinascita che ha prodotto molte opere di grande qualità, comprese alcune che secondo molti hanno superato i migliori titoli commerciali degli anni '80.

Quasi tutto quello di cui avete bisogno per cominciare a scrivere le vostre avventure testuali è disponibile gratuitamente in rete. La IF è oggi un hobby, non un lavoro; non dovete pensare di poter vendere i giochi che scriverete. Il pubblico delle avventure testuali è piuttosto piccolo: probabilmente solo alcune migliaia di persone in tutto il mondo sono avidi consumatori della IF contemporanea. Cercate il divertimento e la soddisfazione, non il profitto.

Anche se programmatori esperti possono apprezzare il considerevole impegno di creare un'avventura testuale dal nulla usando un linguaggio di programmazione generico come il BASIC o il C, molti sistemi specializzati per la IF hanno già risolto molti dei problemi fondamentali relativi alla costruzione di un mondo. I sistemi più diffusi sono Inform di Graham Nelson (l'argomento di questo libro) e TADS (Text Adventure Development System) di Mike Roberts. Anche se ogni anno appaiono nuovi sistemi pieni di speranze, pochissimi raggiungono un'ampia diffusione; la maggioranza delle avventure testuali odierne (e praticamente tutte quelle generalmente considerate come ben scritte, mature, sofisticate, interessanti, innovative etc.) sono state create con uno di questi due sistemi. TADS è l'unica alternativa che regge il confronto con Inform quanto a popolarità, a capacità di gestire sia storie semplici che complesse, e a disponibilità su PC, Mac, palmari e molti altri calcolatori. Ma, visto che state leggendo queste pagine, assumeremo che abbiate già fatto una scelta e deciso di provare Inform.

Nella nostra breve guida, speriamo di dare le prime basi di Inform. Quando avrete appreso qualcosa sul sistema, sarete in grado di scrivere semplici avventure che potranno essere giocate dai vostri amici e, via via che diventerete più bravi, che potrete condividere (grazie alla Rete) con appassionati di tutto il mondo. Comunque, se vi interessa solo giocare<sup>1</sup> avventure scritte da altri, piuttosto che scriverne voi, non c'è bisogno che impariate Inform e questa guida non vi serve.

---

<sup>1</sup> Se vi sentite confusi a proposito della IF in generale o su questa distinzione tra scrivere e giocare, potreste dare un'occhiata a "Che cos'è la narrativa interattiva" a pag. [XXX] e a "Come giocare un'avventura" a pag. [XXX], e anche all'Ifaq, in inglese, all'indirizzo <http://www.plover.net/~textfire/raiffaq/ifaq/>

## ***Cosa vuole darvi questa guida***

Poiché aspiriamo solo a darvi un'introduzione a Inform e a che cosa esso può fare, tratteremo alcune sue caratteristiche solo superficialmente, e altre le ignoreremo del tutto. Il testo definitivo è l'Inform Designer's Manual (quarta edizione, maggio/luglio 2001) di Graham Nelson, noto comunemente come DM4; non potete sperare di usare con successo Inform senza avere al vostro fianco una copia di questo splendido libro. La nostra guida deve essere considerata solo come un supplemento al DM4: o#re descrizioni passo passo di quegli aspetti di Inform che sono più importanti quando uno vi si avvicina. In ogni caso in cui sembra che discordiamo da quello che ha scritto Graham, sicuramente lui ha ragione e noi, beh, ci siamo confusi.

In quanto "tutorial", questa guida è pensata per essere stampata e letta sequenzialmente; non è pensata per essere usata online o come manuale di consultazione, anche se dà un compendio del linguaggio e delle librerie di Inform. Il nostro approccio consiste nell'insegnarvi qualcosa di Inform attraverso la creazione di tre avventure: tutte brevi, tutte giocabili completamente.

"Heidi nella foresta" è più o meno l'avventura testuale più semplice possibile, ma riesce ugualmente a presentare vari concetti importanti. "Guglielmo Tell", una rivisitazione della famosa leggenda, è quasi altrettanto breve ma spazia di più nell'uso delle possibilità di Inform. Infine "Capitan Fato" presenta un supereroe da fumetti che ha urgente bisogno di cambiarsi.

Nella guida parliamo di meno della metà delle possibilità di Inform, ma speriamo di aver almeno menzionato la maggior parte delle cose che è importante conoscere quando si inizia a scrivere la prima avventura in questo linguaggio.

Un'ultima cosa: Inform è un sistema potente, che spesso offre diversi modi per affrontare un particolare problema. Abbiamo cercato di presentare le cose nella maniera più semplice e coerente possibile, ma non dovrete sorprendervi se scoprirete altri approcci, magari più rapidi, magari più efficienti di quelli mostrati qui.

## ***Presentazione e stile***

La maggior parte del testo è composto in questo carattere, tranne quando usiamo parole che fanno parte del sistema Inform (come `print`, `Include`, `VerbLib`) o di uno dei nostri giochi (come `uccello`, `nido`, `cima_albero`). La prima comparsa di un termine incluso nel glossario è in **grassetto**. Usiamo il corsivo per i "segnaposto": per esempio, bisogna interpretare l'enunciato Inform

```
print "string";
```

come "mostra al giocatore il carattere o stringa di caratteri rappresentati qui dal segnapo-

sto *string*". Per esempio:

```
print "Ciao mondo!";  
print "Quel ramo del lago di Como, che volge a mezzogiorno,  
tra due catene non interrotte di monti, [...] Ma se  
invece fossimo riusciti ad annoiarvi credete che non s'@`e  
fatto apposta.";
```

## **Risorse utili in Rete**

Una delle cose che daremo per scontate, oltre al vostro ardente desiderio di imparare Inform e la vostra abilità di lavorare senza problemi con file e cartelle sul vostro computer, è che abbiate accesso a Internet. Ciò è piuttosto importante, dato che quasi tutto quello di cui avete bisogno è disponibile solo per questa via. In particolare, troverete molto materiale utile a questi indirizzi:

- <http://www.inform-fiction.org>  
La home page di Inform, gestita da Graham Nelson e un piccolo gruppo di collaboratori. Cosa più importante, vi potete trovare l'*Inform Designer's Manual* in formato PDF cliccando su "Welcome" e poi su "Manuals".
- <http://www.iflibrary.com>  
Copie rilegate in broccia dell'*Inform Designer's Manual* e di *Inform Beginner's Guide* (questo manuale in Inglese) possono essere acquistate dal sito IF Library di David Cornelson.
- <http://www.firthworks.com/roger/>  
Le pagine su Inform di Roger Firth, tra cui l'Informary (che novità ci sono su Inform?) e le pagine delle FAQ su Inform (Inform Frequently Asked Questions, FAQ).
- <http://www.plover.net/~textfire/raiffaq/>  
Una lista più generale di FAQ sulla programmazione di avventure, sia in Inform che negli altri principali sistemi.
- <http://www.ifarchive.org>  
L'"IF Archive", da cui si può scaricare quasi tutto ciò che c'è di gratuito e di pubblico dominio. Per una mappa cliccabile delle parti dell'Archivio relative all'Inform, vedi <http://www.firthworks.com/roger/informfaq/hh.html>.

Nota: prima dell'agosto 2001, l'IF Archive era ubicato altrove, e precisamente all'indirizzo <ftp://ftp.gmd.de/if-archive/>, ed è tuttora possibile trovare riferimenti a quell'indirizzo. Non usate il vecchio indirizzo: è probabile che le informazioni ancora disponibili in quel sito siano poco aggiornate.

- `news:rec.arts.int-fiction`

Il newsgroup Usenet internazionale per autori di narrativa interattiva, comunemente abbreviato in RAIF. Qui troverete discussioni tecniche, critiche e di programmazione sulla IF, nonché assistenza rapida, amichevole ed esperta sui vostri dubbi del tipo "come faccio a. . ." (ma prima guardate il manuale, per piacere).

- `news:rec.games.int-fiction`

Il newsgroup complementare per giocatori di avventure testali, noto anche come RGIF.

**NOTA: Aggiungere qui o altrove siti e gruppi italiani!**

## ***Ringraziamenti***

Diventare sufficientemente esperti di Inform da poterne parlare ad altri non è qualcosa che possa essere fatto rapidamente o da soli. Per arrivare dove siamo oggi, siamo stati aiutati in molte occasioni e in molti modi dalle persone notoriamente disponibili e amichevoli, troppo numerose per poterle elencare per nome, che fanno di `rec.arts.int-fiction` una risorsa tanto preziosa per la IF. Siamo grati a tutti.

Per la stesura di questa guida, abbiamo ricevuto aiuto specifico da molte persone (alcune delle quali neppure conosciamo): Harry Firth e Jo Quinn sono gli autori della copertina, mentre Barney Firth, Megan Firth e Phil Graham ci hanno assistito a proposito degli ambienti PC e Mac. Graham Nelson ha gentilmente scritto la Prefazione e ci ha deliziato con lunghi e dettagliati elenchi di utili commenti e suggerimenti su due delle stesure del libro; apprezziamo moltissimo anche i commenti di altri dei primi lettori, tra cui Jane d'España, Christine Firth, Jim Fisher, Muffy St. Bernard, Gunther Schmidl e Emily Short. Paul Johnson, principiante nell'uso di Inform, ha messo alla prova la validità della guida come "tutorial" e ci ha coscienziosamente rassicurato sul fatto che effettivamente funziona. Dennis G. Jerz ha abilmente rivisto il testo, apportando innumerevoli migliorie alla nostra prosa spesso contorta e incoerente. Col suo abituale talento, David Cornelson sta curando il passaggio della guida alla rispettabilità di una stampa professionale. Grazie: è impossibile esagerare il valore di questo sostegno e aiuto dati spontaneamente.

I capilettera, e la poesia collegata, vengono da "A Picture Alphabet", digitalizzato da una raccolta di incisioni di pubblico dominio, risalenti circa al 1834, da Steven J. Lundeen della emerald city fontwerks.

Diamo credito alla generosità di <http://briefcase.yahoo.com> per aver reso la condizione internazionale di file una passeggiata.

Infine, naturalmente, abbiamo un enorme debito di gratitudine nei confronti di Graham Nelson per aver creato il tutto, dandoci così l'opportunità, prima indipendentemente e poi

in felice collaborazione, di usare e infine di presentare il sistema Inform per lo sviluppo di avventure testuali.

*Roger Firth  
Reading, Inghilterra*

*Sonja Kesserich  
Madrid, Spagna*

*Aprile 2002*

### **Note sulla traduzione Italiana**

Traduzione a cura di:

- Daniele A. Gewurz (introduzione e capitolo 2)
- Paolo Lucchesi (capitoli 5, 6, 7, 8, 9, 11 e 12)
- RikTik (capitoli 3, 4, 13, appendici B, C, D)
- Paolo Vece (capitoli 1, 15, 16, 17, appendici A, E, F, G)
- Giulio Veneziani (capitolo 10)

Esempi in Inform tradotti da Paolo Lucchesi.

Edizione Italiana (revisione testi, adattamento, coordinamento e impaginazione) a cura di Giovanni Riccardi.

INFORMAZIONI: il sito web italiano di Inform  
<http://www.inform-italia.org>

Home page GIP:  
<http://www.inform-italia.org/docs/gip>