

Il Diavolo a Venezia

di Lorenzo Carnevale



Documentazione
Soluzione

Cos'è *Il Diavolo a Venezia*

Il Diavolo A Venezia è un'avventura testuale, scritta in occasione della One Room Game Competition 2006. Come da regolamento, l'intera avventura si svolge all'interno di una singola stanza.

Il gioco è stato scritto in Inform tra Marzo e Maggio 2006, per Z-Machine.

Per giocare

Per giocare a *Il Diavolo a Venezia* è necessaria una Z-Machine, ossia una *Virtual Machine* in grado di leggere i file di tipo .zX. Questa apparente scomodità è dovuta al fatto che il file .z5 è leggibile su una varietà di formati, cosa impossibile con un file eseguibile.

In termini meno iniziatici, dovete possedere un programma con cui leggere/aprire il file. Consiglio [Gargoyle](#) per l'eccezionale resa grafica.

Come si gioca

Per sapere cos'è un'avventura testuale e come si gioca, consultate [questa pagina](#).

La struttura del gioco è molto simile a quella degli altri giochi scritti in *Inform*.

Consiglio di interagire parecchio con il personaggio della Marchesa, non preoccupandosi eccessivamente della sintassi.

Solitamente, PARLA ALLA MARCHESA DEL TEMPO, CHIEDI ALLA MARCHESA DEL TEMPO e MARCHESA, TEMPO sortiscono lo stesso effetto.

Esistono molti nuovi verbi, ma il loro uso dovrebbe essere abbastanza intuitivo.

Ringraziamenti

Ringrazio Paolo Lucchesi, Francesco Dagostino e Andrea Vincenti per il playtesting. Paolo in particolare è stato determinante nell'aiutarmi a costruire un ambiente interattivo completo e coerente.

Ringrazio Open Office per avermi permesso di scrivere questo.

Contatti: luxaeterna_2000@yahoo.it

Soluzione – FAQ

- 1) **Cosa devo fare?** Come viene detto all'inizio, bisogna recuperare qualcosa che presumibilmente è nascosto sotto il pavimento.
- 2) **Da dove parto?** Innanzitutto all'inizio il marchese ci dice che “vuole vedere la moglie stare meglio”, potete partire da lì. Inoltre ci sono due oggetti che non potete aprire... uno può essere aperto utilizzando un po' di ingegno.
- 3) **Come si apre il mobile?** Dovete oliare i cardini.
- 4) **Dov'è l'olio?** E' all'interno del piatto .
- 5) **Come prendo l'olio?** Parlate alla vecchia della cena o dategliela, e raccogliete poi il cucchiaino.
- 6) **Cosa c'è nel mobile?** Esaminate i cosmetici per trovare della cipria. Raccoglietela.
- 7) **Cosa faccio con la cipria?** Truccate la marchesa.
- 8) **Come faccio a rendere la cipria più coprente?** Prendete il colore ad olio dal quadro e mischiatelo con la cipria.
- 9) **E ora che la marchesa ha un miglior colorito?** Bussate alla porta.
- 10) **Qual'è la mattonella che custodisce il tesoro?** Ci sono due indizi, uno per il segno cinese e uno per il segno occidentale. L'indizio che riguarda il segno dello zodiaco occidentale si ottiene cercando sotto il letto e accendendo il carillon con la chiave, e poi chiedendo alla marchesa di cantare. La canzone citerà un mese, a cui grossomodo corrisponde un segno zodiacale. L'altro segno si interpreta esaminando il fanciullo nel quadro.
- 11) **E una volta che so quali sono i segni zodiacali? Come faccio a riferirmi alla mattonella?** Se i segni che state cercando sono, che so, il drago e lo scorpione, usate “CERCA LA MATTONELLA CON IL DRAGO E LO SCORPIONE”, e poi “APRI MATTONELLA”. Fate attenzione: la marchesa dev'essere addormentata. Si addormenta da sola ogni tre turni, dopo aver cantato.
- 12) **Cosa faccio una volta trovata la gemma?** Infilatevi un guanto, prendete la gemma e nascondetela nell'altro guanto.
- 13) **Dove trovo i guanti?** Aprite il baule con la chiave che vi ha dato il marchese.
- 14) **Come elimino la vecchia?** Col cucchiaino, prendete il carbone dal camino e colorateci la maschera. Spruzzatela poi col profumo. Tutto questo mentre la marchesa dorme. Uscite dalla stanza per completare il gioco.