



Un lavoro di Massimo Stella

0) Installazione

- 1) Cosa è una avventura testuale?
- 2) Consigli sull'interazione di base
- 3) Le novità di Frammenti di Identità
- 4) Presentazione Delle Classi Opzionali
 - ↳ L'Animista Delle Selve – La Animista Delle Selve
 - ↳ Il Sacerdote Dell'Aere – La Sacerdotessa Dell'Aere
- 5) Un breve commento dell'Autore
- 6) Info sull'Autore
- 7) Soluzione di Frammenti di Identità

L'arte è la menzogna che ci permette di conoscere la verità.

Pablo Picasso

0. Installazione

Frammenti è disponibile come versione *Glulx* con grafica e suoni. Si può scaricare come un comodo *installer per Windows*, in grado di girare anche sotto *Linux* tramite il programma *Wine*. Qualora aveste problemi con l'*installer* siete pregati di contattare l'autore all'indirizzo arlian34@yahoo.com.

Come precisato più avanti, nel paragrafo 1, per giocare a Frammenti è necessario un programma aggiuntivo, chiamato 'interprete'. Si tratta di una applicazione eseguibile con la quale caricare il file *Frammenti.gblorb* presente nella cartella di gioco.

L'interprete consigliato per Frammenti è *Git*, scritto da Iain Merrick, sulla base di *Glulxe*, di Andrew Plotkins. *Git* è di facile utilizzo e possiede varie opzioni di personalizzazione dell'interfaccia grafica e dei testi.

Le varie versioni aggiornate e relative ai differenti sistemi operativi attualmente più diffusi sono scaricabili presso il sito :

<http://www.ifarchive.org/indexes/if-archiveXprogrammingXglulxXinterpretersXgit.html>

La versione più utilizzata nel corso del betatesting è stata *Git 1.2.1* per *Windows*, portata su tale piattaforma operativa da David Kinder e tradotta in italiano da Tommaso Caldarola.

Per avviare direttamente il gioco, senza caricamenti intermedi, basta usare il *link* '*Frammenti.lnk*' presente nella cartella di gioco oppure uno dei link creati dall'*installer*.

Si può in alternativa usare il file *Git.exe* e caricare la storia.

Il gioco contiene audio e immagini. Si consiglia di mantenere una risoluzione di 1440 x 900 o superiore per visualizzare correttamente i disegni.

A causa dei contenuti e dei temi affrontati, questo gioco è consigliato ad un pubblico maturo.

1. Cosa è una avventura testuale?

Le Avventure Testuali, traduzione italiana di *Interactive Fictions*, sono vere e proprie avventure interattive nelle quali il giocatore è chiamato a scrivere comandi in un apposito *prompt* e interagire con un mondo fatto di descrizioni, testi, dialoghi e tabelle informative. L'utente di ogni avventura testuale odierna necessita di un programma chiamato 'interprete' in grado di avviare il file specifico contenente la 'storia' da giocare.

Al momento del caricamento viene prontamente fatta partire una vera e propria *virtual machine*, in grado di adattarsi a molteplici tipi di macchine e garantire così una buona portabilità del prodotto su più piattaforme.

Di solito i comandi del giocatore vengono impartiti al modo imperativo, mentre le risposte fornite dall'ambiente circostante possono seguire vari stili narrativi o stratagemmi stilistici. All'interno di questo microcosmo, ispirato ed evocativo, possono essere presenti personaggi non giocanti, detti *non playing characters* o NPCs, con i quali il giocatore può confrontarsi e interagire per il raggiungimento della risoluzione della trama principale.

Perché essenzialmente giocare una avventura è compiere ogni propria scelta in relazione a questa 'trama', in modo da giungere a reggerne l'ultima, o le ultime in caso di molteplici finali, riga.

Le attuali A.T. sono i prodotti finali di un lavoro certosino di programmazione. Alcuni dei linguaggi più diffusi e di pronto utilizzo sono Inform, del matematico e poeta *Graham Nelson*, e TADS, sviluppato originariamente dalla *High Energy Software*.

In particolare, 'Frammenti di Identità' è stato scritto in Inform 7.

2. Consigli sull'interazione di base

Il gioco di una avventura testuale si basa interamente sull'uso della tastiera, se non in pochissime interessanti eccezioni.

L'interazione avviene digitando su una apposita linea un opportuno comando, similmente come se stessimo scrivendo a macchina qualcosa. Dando infine INVIO possiamo confermare il comando scritto e attendere il responso del mondo virtuale sul quale ci stiamo affacciando.

Un esempio di partita (assolutamente non inerente a Frammenti) potrebbe essere:

La tua camera da letto /// Questo è il nome della locazione che al momento il tuo alter-ego virtuale sta visitando

Una camera da letto spartana, non ti sono mai piaciuti peluches e posters. L'arredamento della stanza è composto da una branda, un armadio e uno specchio.

/// Questa è la descrizione della stanza in cui ti trovi, viene stampata per intero solamente quando visiti per la prima volta la locazione suddetta

> ///Questo è il prompt dove inserire dei comandi. Può cambiare nel corso del gioco.

> **esamina branda** ///Scrivi il comando e dai INVIO

Una branda scomoda e dai colori troppo vivaci. ///Il comando 'esamina yyy' ti permette di avere maggiori informazioni sul mondo che ti circonda. Yyy è qualcosa che puoi vedere. Puoi avere lo stesso effetto con 'x yyy'.

> **z** ///Questo comando fa passare un turno di gioco

Il tempo passa.

> **salva** ///O 'save' per salvare il gioco.

> **ricarica** ///O 'restore' per avviare una partita salvata precedentemente

> **guarda** ///Questo comando fa ristampare la descrizione della locazione

Una camera da letto spartana, non ti sono mai piaciuti peluches e posters. L'arredamento della stanza è composto da una branda, un armadio e uno specchio.

> **n** ///Puoi muoverti nel mondo in cui ti trovi attraverso le quattro direzioni 'n' 's' 'o' 'e'.

Nota bene che le uscite sono generalmente indicate e nella nostra locazione non pare esserci alcuna porta verso altre stanze.

Non puoi andare da quella parte. Sei barricato nella tua camera da letto.

Ma veniamo ora ad un altro esempio più concreto, evitando ogni sorta di spoiler...

Camerini Del Teatro

Le pareti sono in tinta rosso ciliegia, per lo meno così ti sembra di vedere nei vari spiazzi tra foto in bianco e nero e posters di celebrità sconosciute. Il posto è immerso nella luce biancastra di alcune grandi lampadine al tungsteno che incorniciano sei o sette toelette disposte in file alla parete a sud della stanza. Noti dappertutto trucchi e prodotti cosmetici. ///Ancora la descrizione del luogo in cui ci troviamo

Marla si sta truccando. ///La presenza degli NPCs non è di norma inclusa nella descrizione della stanza e a volte potrebbe essere necessario utilizzare il comando 'guarda' per accorgersi della presenza di un personaggio

> parla a Marla ///Questo comando attiverà la conversazione
'Oh...sei tu ragazzino?'

[1] Puoi farmi un autografo Marla?

[2] Salve, sono un giornalista. Vorrei farle una breve intervista, posso?

> 1 ///Facciamo la scelta del nostro dialogo. Attenzione, poiché questo è solo un tipo di dialogo con un NPC. In altre A.T. ad esempio dovremmo dire 'parla a Marla di autografo' o 'chiedi a Marla di intervista'.

'Ma certo caro...' Marla rovista tra la bolgia di cosmetici e caccia fuori una sua foto sgualcita e una penna a sfera, scribacchia qualcosa e ti dà l'autografo senza nemmeno guardanti in volto.

Nel corso di 'Frammenti di Identità' ci saranno delle sessioni di combattimento.

Esaminare oggetti durante il combattimento non fa perdere il turno, così come nemmeno salvare o caricare il gioco. Altri comandi non hanno questa peculiarità.

La battaglia viene gestita in modo molto semplice: basta pronunciare il nome o la prima parte dell'incantesimo da lanciare. Vediamone un esempio :

> luce benedetta

Scagli un fascio di luce prorompente contro il nemico, colpendolo per 10 danni!

L'Allenatore Eimer incassa il colpo e cade a terra!

L'Allenatore Eimer si rialza e ti attacca con la spada, perdi 5 punti vita!

Ogni personaggio ha alcune statistiche utili al combattimento e delle magie che possono potenziarle o diminuirle. Generalmente più una statistica è alta e maggiore sarà la relativa efficacia nella lotta.

Punti Vita o Salute : determina la tua sopportazione del dolore e delle ferite, quando giunge a zero il tuo personaggio diventa incapace di lottare e cade in Coma;

Attacco : rappresenta la tua forza e influenza le tecniche del combattimento corpo a corpo;

Difesa : si tratta della robustezza delle tue vesti a sopportare i danni inflitti dal nemico;

Magia : rappresenta la tua statura spirituale e il grado di potenza dei tuoi incantesimi.

3. Le novità di Frammenti di Identità

Frammenti di Identità è una avventura testuale monocamerale che introduce alcune innovazioni nel campo dei videogiochi di ruolo :

- **L'Identità del protagonista** gioca un ruolo fondamentale. Non impersonerete un personaggio con un nome e un passato prestabilito, anzi sarete chiamati a costruirlo secondo le vostre preferenze e modellando la sua personalità in base alle vostre scelte. Potreste così impersonare un guerriero freddo e gelido, amante della natura e del sacro circolo di Vita e Morte, oppure un mercenario dal cuore d'oro, attaccato tanto agli affetti quanto alle monete sonanti. E ci sono ancora molte altre possibilità da scoprire. L'obiettivo del meccanismo di creazione del personaggio mira a modificare il corso del gioco, variando i ricordi del vostro alter-ego virtuale e rendendo così ogni partita un'esperienza differente e varia. Da notare che anche in altri *GdR* era possibile effettuare una scelta simile, molto spesso però si finiva per impersonare il solito prigioniero senza passato liberato in circostanze poco chiare.
- **Il test 'psicologico'** mira a determinare automaticamente, sebbene attraverso una serie ristretta di domande abbastanza varie per argomentazioni e situazioni, la classe principale da giocare. Tale test, camuffato con l'espedito della presa di coscienza di sé al momento del risveglio, evita di scegliere arbitrariamente la classe più 'potente' e assicura una esperienza di gioco più appagante.
- **Il Combat Evolution Skill System** è il vero nodo principale del sistema di combattimento e sviluppo del vostro avatar. Niente livelli di potenza, niente 'punti esperienza' da accumulare combattendo a ripetizione contro il mostro di turno, niente abilità speciali da comprare presso il solo e unico allenatore e da imparare istantaneamente, niente barre di stato per le proprie abilità. Il CoESS sfrutta un'idea piuttosto essenziale: effettuare una qualsiasi tecnica in combattimento ci porterebbe inevitabilmente a padroneggiarla meglio e ad avere maggiore dimestichezza con i suoi meccanismi. Ecco allora che non avrò bisogno di 456 punti esperienza per alzare il mio livello a 17 in 'Arti Del Vento'; per potenziare la mia magia 'Raffica Aerea' dovrò esclusivamente

esercitarmi con essa, provare a lanciarla e rilanciarla, eventualmente migliorandola o modificandola. Nel corso del gioco il vostro personaggio crescerà in base al tipo di combattimento e alle mosse che sceglierete. Ogni classe ha quattro rami distinti e autosufficienti per effettuare strategie di lotta, infliggere danno e costituire un supporto difensivo per il giocatore.

L'esecuzione di una magia di un ramo un certo numero di volte ci potrà dare la conoscenza e l'esperienza necessarie a migliorarla oppure a lanciarne di nuove (potrei ad esempio sostituire il vapore al posto dell'aria nella mia magia di cui sopra e lanciare così la 'Raffica di Vapore'). Al giocatore è concesso scegliere una strategia d'attacco e progredire in alcuni campi piuttosto che in altri. Questa politica di controllo del personaggio, unita alla durata complessiva dei combattimenti, permetterà di sviluppare più volte vari tipi di mosse diverse, aumentando la longevità del titolo e la libertà di gioco. Proprio la libertà di progressione e la trasparenza sono le chiavi del CoESS.

- **Il sistema a classi** (traduzione di *job-system*) permette che il CoESS non finisca per dare luogo a un personaggio squilibrato. Ogni classe deve seguire una certa linea di pensiero e costituire gli argini entro i quali è bene il giocatore non vada, per non provare frustrazione ad utilizzare un personaggio troppo potente o troppo debole. Il CoESS può sembrare in effetti in qualche modo simile ai sistemi di sviluppo presenti in giochi come *Morrowind* o *Fable* pur differenziandosi da essi per la trasparenza, il realismo privo di numeri e numeretti e...il fatto di possedere un sistema a classi chiuse. L'obiettivo ultimo del CoESS è impedire che ogni classe possa fare tutto, raggiungendo così il classico sbilanciamento del personaggio 'magoguerrieropesantecuratore' invincibile e noioso.
- **Il sistema di apprendimento** dei nemici che affronterete renderà le battaglie più difficili. Dovrete evitare di essere ripetitivi nel combattimento o l'altro duellante riuscirà a prevedere le vostre mosse riconoscendo i vostri movimenti e prendendo le opportune contromisure. E potrebbe inoltre accadere che un avversario schivi o pari o contrasti un vostro attacco, come verosimilmente potrebbe accadere in uno scontro.

4. Le tecniche dell'Animista Delle Selve e della Animista delle Selve :

Ogni classe ha delle tecniche di base già acquisite. Esse non hanno tabulazione negli schemi seguenti.

Le dipendenze tra abilità sono invece messe in relazione proprio dalle tabulazioni ed in particolare due mosse con tabulazione uguale dipendono dalla stessa tecnica.

L'Animista Delle Selve ha come mosse di base Spirito Della Tartaruga, Tralci D'Edera, Occhio di Lince, Coda di Salamandra e Potenza Ferale.

Dal sistema di tabulazioni si può leggere che, ad esempio, dopo essersi impraticati nella lotta corpo a corpo con lo stile Potenza Ferale sarà possibile modificare questa tecnica e approntare così l'Assalto del Lupo.

Tutte le abilità godono di opportune abbreviazioni. 'Coda' verrà quindi inteso come 'Coda di Lince'.

Spirito Della Tartaruga – Incanta Armatura, Incantesimo offensivo, Soffoca le Fiamme

Sollievo Delle Farfalle – Rituale

Disciplina Del Cervo su xxx – Stile con bersaglio xxx, di cui potenzia le statistiche

Aura Della Murena – Incantesimo offensivo, Incanta ogni Spirito Animale

Tralci D'Edera – Incantesimo offensivo, Diminuzione Attacco Nemico

Tridente Acqueo – Incantesimo offensivo, Diminuzione Magia Nemico

Arco Voltaico – Incantesimo offensivo, Colpo Critico

Fuoco Purificatore – Incantesimo offensivo, Diminuzione Difesa Nemico

Occhio di Lince – Metamorfofi Animale Guerriero, indebolisce la magia e amplifica l'attacco

Coda di Salamandra – Metamorfofi Animale Alchimista, indebolisce l'attacco e amplifica la magia

Trasmutazione Del Falco – Rituale

Boa di Bruma – Rituale

Potenza Ferale – Stile Offensivo, Diminuzione Difesa Nemico

Assalto Del Lupo – Stile Offensivo, Infligge Drenavita

Furia Dell'Orso – Stile Offensivo, Infligge Colpo Critico

Aggressione Delle Cento Vipere – Stile Offensivo, Danno Nel Tempo



NOTE :

- gli Stili non sono altro che peculiari tecniche di combattimento ravvicinato;
- il comando 'Status' vi permetterà di vedere tutti i vostri potenziamenti in battaglia;
- il comando 'Rituali' vi farà controllare quali alleati animali sono al vostro fianco.

4. Le tecniche del Sacerdote dell'Aere e della Sacerdotessa dell'Aere :

Ogni classe ha delle tecniche di base già acquisite. Esse non hanno tabulazione negli schemi seguenti.

Le dipendenze tra abilità sono invece messe in relazione proprio dalle tabulazioni ed in particolare due mosse con tabulazione uguale dipendono dalla stessa tecnica.

Il Sacerdote Dell'Aere ha come mosse di base Cura Migliorabile, Benedizione Dell'Aere, Avvitamento, Luce Benedetta.

Dal sistema di tabulazioni si può leggere che, ad esempio, dopo essersi impraticitati negli esorcismi magici con l'incantesimo Luce Benedetta sarà possibile manovrare le forze della magia e lanciare così l'Esplosione Nubilare.

Tutte le abilità godono di opportune abbreviazioni. 'Cura' verrà quindi inteso come 'Cura Migliorabile'.

Cura Migliorabile – Cura Potenziabile ad ogni lancio o con qualsiasi stile

Potere Azzurro – Incantesimo Offensivo proporzionale ai punti vita curati

Brezza Paradisiaca – Cura Nel Tempo e Cura Danno Nel Tempo

Prodigio Aereo – Incantesimo Offensivo e Cura Diretta

Benedizione Dell'Aere – Potenziamento Evasione

Afflato Divino – Potenziamento Attacco, Cura proporzionale ai danni da stile inflitti

Agilità Crescente – Potenziamento Probabilità di Colpo Critico

Piume dai Cieli – Danno Nel Tempo, Potenziamento Magia

Avvitamento – Stile Difensivo, Cura Diretta, Cura Critica

Favore Della Corrente – Stile Difensivo, Potenziamento Difesa e Magia

Bastone Rapido – Stile Offensivo, Incantesimo Offensivo

Celerità Dello Zefiro – Stile Offensivo ripetuto

Luce Benedetta – Incantesimo Offensivo, Cura Frazionata, Esorcizza la Magia del nemico

Esplosione Nubilare – Incantesimo Offensivo, Cura nel Tempo, Indebolisce Cura Migl.

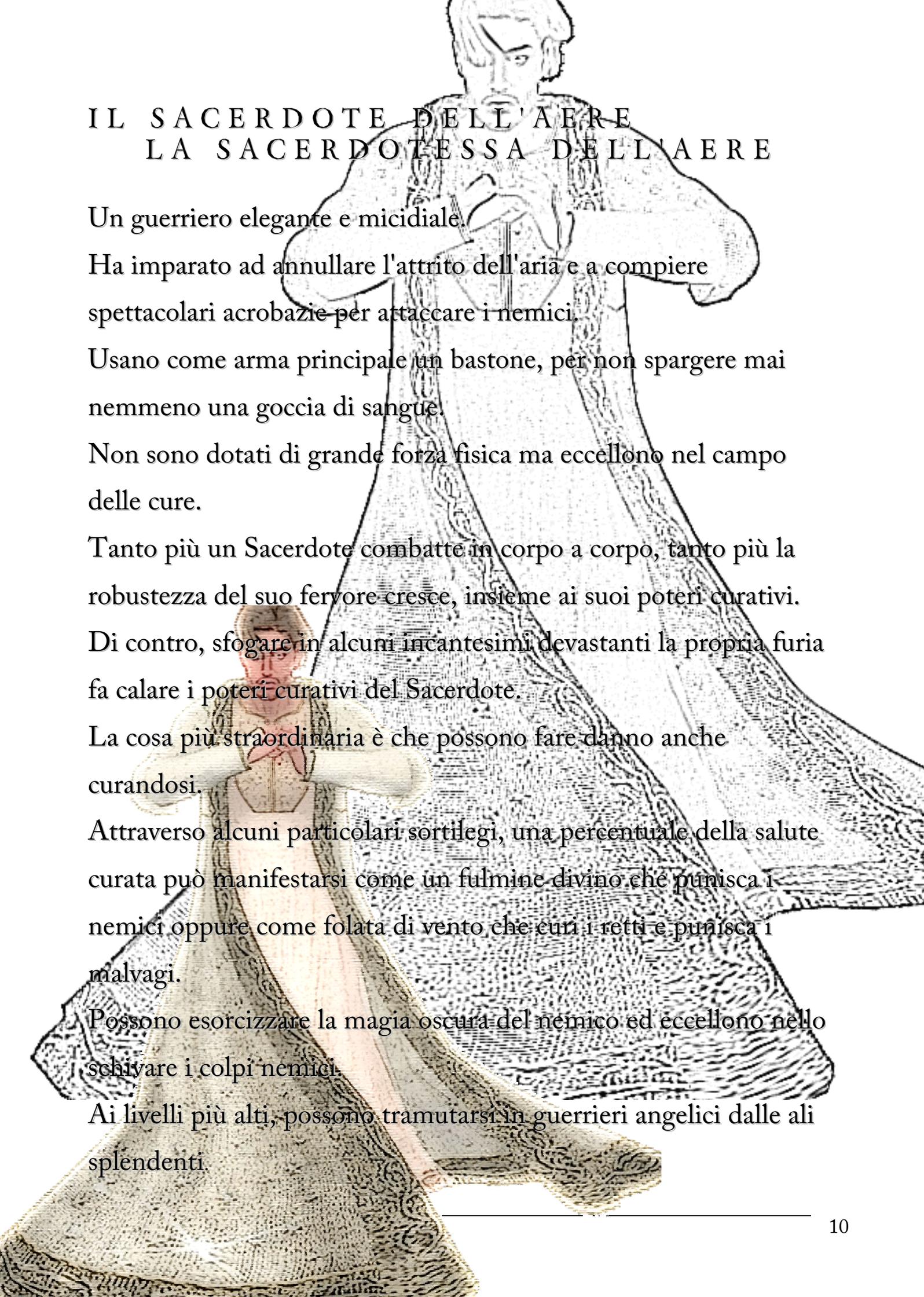
Vento Demolitore – Incantesimo Offensivo, Cresce al crescere della difesa nemica

Gloria Trionfante – Incantesimo Offensivo proporzionale ai danni subiti



NOTE :

- *gli Stili non sono altro che peculiari tecniche di combattimento ravvicinato;*
- *il comando 'Status' vi permetterà di vedere tutti i vostri potenziamenti in battaglia.*



IL SACERDOTE DELL'AERE LA SACERDOTESSA DELL'AERE

Un guerriero elegante e micidiale.

Ha imparato ad annullare l'attrito dell'aria e a compiere spettacolari acrobazie per attaccare i nemici.

Usano come arma principale un bastone, per non spargere mai nemmeno una goccia di sangue.

Non sono dotati di grande forza fisica ma eccellono nel campo delle cure.

Tanto più un Sacerdote combatte in corpo a corpo, tanto più la robustezza del suo fervore cresce, insieme ai suoi poteri curativi.

Di contro, sfogare in alcuni incantesimi devastanti la propria furia fa calare i poteri curativi del Sacerdote.

La cosa più straordinaria è che possono fare danno anche curandosi.

Attraverso alcuni particolari sortilegi, una percentuale della salute curata può manifestarsi come un fulmine divino che punisca i nemici oppure come folata di vento che curi i retti e punisca i malvagi.

Possono esorcizzare la magia oscura del nemico ed eccellono nello schivare i colpi nemici.

Ai livelli più alti, possono tramutarsi in guerrieri angelici dalle ali splendenti.



L'ANIMISTA DELLE SELVE LA ANIMISTA DELLE SELVE

Si tratta di guerrieri più versati nelle arti offensive che in quelle difensive. Mettono a segno colpi potenti e di una straordinaria efficacia. Combattono essenzialmente intrecciando gli effetti dei Quattro Elementi alchemici e invocando in battaglia gli spiriti dei loro Animali Protettori. Ogni Animista indossa un paio di guanti speciali, detti Guanti Runic, in grado di disegnare su qualsiasi superficie una runa magica, principio di ogni incantesimo. Si può travolgere l'avversario con una cascata d'acqua e poi approfittarne elettrizzandolo come si deve. O magari avvolgerlo in un fascio di piante stritolanti e "accenderlo" con una vampata di fuoco. Oppure mescolare fuoco ed elettricità per distruggere completamente l'armatura del nemico. O unire invece i poteri di acqua e piante, o di fuoco e acqua...tante combinazioni possibili, insomma. Inoltre gli Animisti sono esperti nel campo dei Rituali, cioè delle evocazioni di creature animali feroci e temibili: enormi boa di bruma, falchi d'argento, nugoli di farfalle dorate, spiriti di testuggini.. Alcuni possono infine tramutare il proprio corpo in quello di un temibile felino o di un micidiale rettile, amplificando così la propria forza fisica e la propria potenza magica.

5. Brevi info sull'autore

Ho avuto sin da bambino la passione per il mondo del fantastico e del magico. Attualmente frequento il terzo anno di università a Fisica e tra i miei hobbies ci sono la recitazione, la scrittura, il canto e il computer. Con la voglia di sperimentare e avvicinarmi ad alcuni espedienti del modernismo inglese ho finora realizzato due racconti brevi, due racconti lunghi e un romanzo, questo ultimo ancora in fase di *labor limae*.

Ho iniziato a programmare avventure testuali all'età di sedici anni, 'studiando' Inform 6 e passando solo successivamente a Inform 7, più per esercizio che per altro. Per la tipologia del progetto che avevo in mente ho scelto IF7 per la sua maggiore semplicità ed immediatezza, in relazione anche al carico di lavoro e alla quantità di tempo libero da dedicare.

6. Un Commento sull'Opera

Frammenti di Identità è un lavoro piuttosto originale per il campo delle Avventure Testuali, proprio per il fatto di essere poco 'avventura' e più 'gioco di ruolo'. Sicuramente il fatto di svolgersi in una unica locazione non garantisce al CoESS di esprimersi al meglio, non di meno la realizzazione della trama principale e la straordinaria eccentricità della stanza in questione riescono a creare quella suggestione e quel senso di inquietudine che possono catturare il giocatore. Frammenti di Identità è sicuramente qualcosa di nuovo e da provare, una esperienza ludica notevole e con un parallelismo che lascia riflettere, dalla creazione di un personaggio a tutto tondo sino all'enigma che si cela al termine della storia.



7. Soluzione di Frammenti

Test iniziale

- > guarda
- > esamina donna
- > parla a donna

Dialogo

Battaglia contro il nemico!

Dialogo

Battaglia contro il nemico!

- > esamina statua

(pronuncia il nome dell'animale mitologico, chissà potrebbe essere una fenice o una manticora o un unicorno o un'idra o...)

Ancora Battaglia contro il nemico!

(la risposta ai quesiti è semplice...semplice come dire '2!')

('Questo è quello che resta della mia vita: una semplice illusione...al centro e a destra!')

- > a sinistra
- > esamina uomo
- > parla a uomo

Dialogo

Per il finale '*sad-but-wise*' aspetta quattro turni. Per il lieto fine scegli di...salvare il gioco.

- > salva



Grazie per aver giocato a 'Frammenti di Identità'.

Per segnalazione bugs o supporto tecnico potete mandare una email all'indirizzo :

arlian34@yahoo.com

Questo prodotto è rilasciato sotto i termini della licenza CreativeCommons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate. I termini esatti della licenza sono contenuti nel file COPYING, distribuito con il prodotto. Questo prodotto è distribuito senza alcuna garanzia. L'autore non può essere ritenuto responsabile per qualsiasi danno dovuto direttamente o indirettamente all'uso del prodotto.

Manuale creato da : Massimo Stella

Props and Figures by DAZ. Rendered in DAZ Studio. Postworked in Adobe Photoshop.

I Riconoscimenti sono contenuti nel file CREDITS. Gli effetti audio sono sotto licenza Creative Commons Sampling Plus 1.0 (<http://creativecommons.org/licenses/sampling+/1.0/>) e sono stati rielaborati da altri preesistenti su <http://www.freesound.org/> , consultare il file SOUND CREDITS per ulteriori info. La canzone finale è 'Sunrise - Twitchers Remix' by Loveshadow, Voce di Shannon Hurley, 2008 - Licensed under Creative Commons Attribution Noncommercial (3.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>). L'installer è stato creato con NSIS.