

IL GOLEA

UN'AVVENTURA TESTUALE
DI TRISTANO AMONE



Il Gioco

Sei Mirko Barilla, il nipote sedicenne del rabbino Avner Bar-Illàh. A differenza di tuo nonno, aborrischi la religione — non solo quella giudaica ma ogni forma di religione. Amante della bellavita e del dolce far nulla, ti trovi a subire lo zelo fanatico di tuo nonno come un destino crudele.

Nonno Avner è rapito dall'antico sogno cabalistico della creazione del Golem. Alcune tradizioni ebraiche narrano infatti di rabbini che riuscirono a infondere la vita a delle raffigurazioni d'uomo modellate in argilla, trasformandole in obbedienti servitori. La creazione di questi Golem è conseguibile (sempre secondo tali leggende) tramite complesse operazioni magiche ispirate alla Cabalah ebraica dello Sepher Yetzirah.

Tuo nonno, da quando è rimasto vedovo, si è dedicato totalmente all'inseguimento di questo sogno. Creare un Golem è divenuta per lui una fissazione monomaniacale. Non pensa ad altro e, detto per inciso, questo non fa che complicare la vostra relazione.

Oggi, tornando da scuola, hai trovato un'inquietante messaggio in segreteria telefonica: nonno Avner ti ordina di correre da lui, è successo qualcosa di grave.

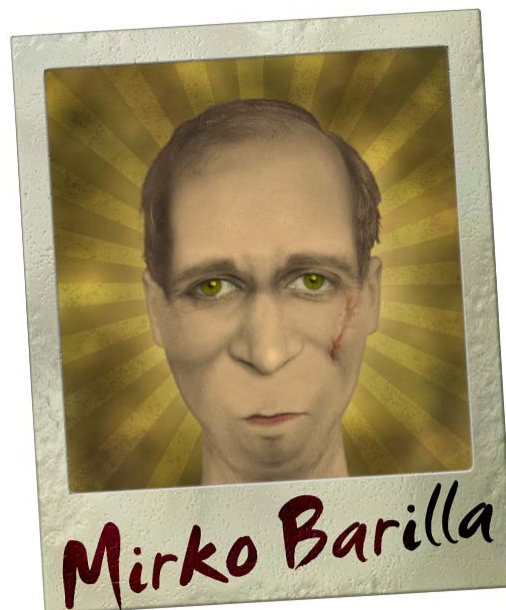
E così ti tocca dover correre dal nonno per capire cos'è successo e aiutarlo.

A malincuore, rinunci alla tua partita a pallone con gli amici, per tornare nella casa dei nonni, un luogo pregno dei ricordi della tua infanzia. Un luogo che è anche una specie di tempio, in cui giudaismo tradizionale ed esoterismo s'intrecciano in una spirale vertiginosa.

Un edificio pieno di misteri, dove ad attenderti c'è Diablo, il cagnaccio del nonno che ti odia con tutto il suo essere — pieno di rancore nei tuoi confronti e con una voglia matta di fartela pagare.

Nella casa del nonno ti aspetta un'avventura da incubo. Ma anche un viaggio nel tuo retaggio ebraico e nella religione giudaica, due aspetti della tua vita che hai sempre rifuggito in favore della tua ostinata ricerca dei piaceri mondani.

Un gioco a tratti frustrante, per molti versi pulp, che ti farà venir voglia di gettare la spugna, di lanciarti dal balcone di una sinagoga ... ma che, armato di pazienza e ostinazione, potrai risolvere in un paio d'ore — se saprai tirare fuori il peggio di te!



Come Installare Il Golem

Installare ADRIFT Runner

Per poter giocare a Il Golem è necessario installare ADRIFT Runner 4, un programma gratuito per Windows, scaricabile a questo link:

<http://www.adrift.org.uk>

Una volta installato, sarà possibile aprire Il Golem (e ogni altra avventura creata con ADRIFT) cliccando sul file dell'avventura (**Il Golem.taf**) o tramite il menù di ADRIFT Runner:

Adventure » Open Adventure ...

Impostare ADRIFT Runner

Siccome Il Golem è un'avventura con grafica e suoni, è opportuno verificare che ADRIFT Runner sia configurato adeguatamente — cosa che dovrai fare sicuramente se l'hai appena installato.

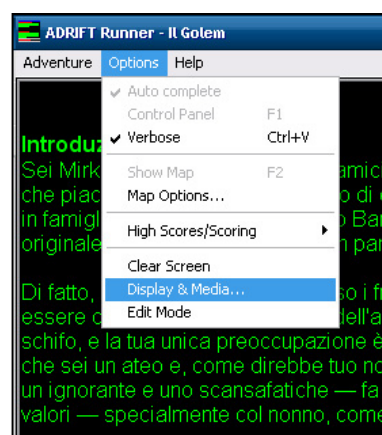
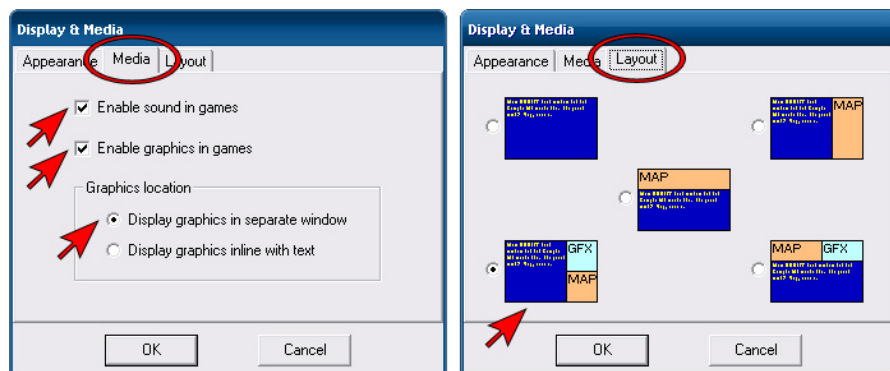
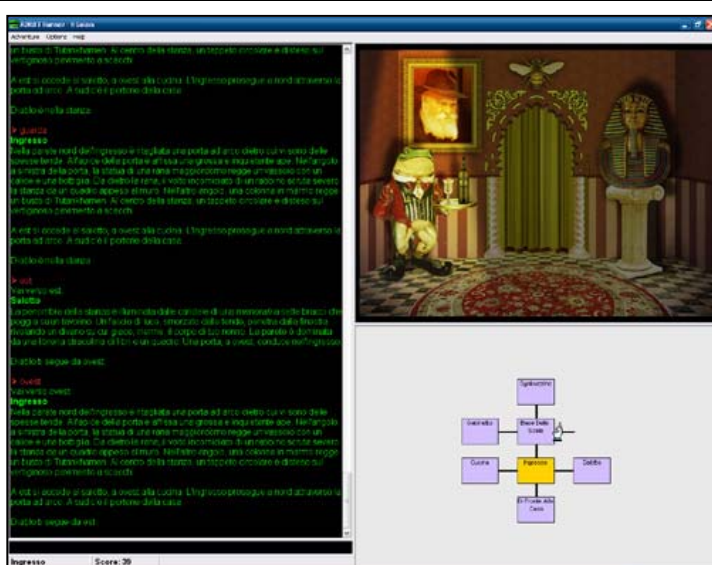
L'obiettivo è di ottenere una visualizzazione in cui il testo dell'avventura, le immagini e la mappa appaiano nella stessa schermata, come nell'immagine a lato.

Avvia Il Golem con ADRIFT Runner e seleziona il menù:

Options » Display & Media...

Apparirà una nuova finestra, seleziona la linguetta **Media** e spunta le opzioni come nell'immagine.

Fatto ciò, seleziona la linguetta **Layout** e spunta l'opzione in basso a sinistra, come da immagine. L'icona selezionata rappresenta l'impostazione di visualizzazione grafica dell'interfaccia: cliccando sul quadratino azzurro con scritto GFX è possibile alternare la posizione (sopra o sotto) delle immagini e della mappa.



Adattare La Dimensione delle Immagini

A questo punto, finito di impostare correttamente i parametri di ADRIFT Runner, puoi adattare le dimensioni e proporzioni dei riquadri dell'interfaccia operando sui loro bordi (seleziona e trascina).

Aggiusta la dimensione dell'immagine di sfondo, selezionando e trascinando alternatamente il lato sinistro e quello inferiore del riquadro-immagine, di modo che l'immagine sia visibile a grandezza piena.

ATTENZIONE: Cliccando sull'immagine si passa dalla **modalità grandezza originale** a quella **adatta immagine al riquadro**. L'opzione **adatta immagine al riquadro** distorce le proporzioni dell'immagine, è quindi consigliabile usare l'altra opzione se la risoluzione del video è in grado di accogliere le immagini nella loro interezza. (Le immagini hanno una dimensione di 640x480 pixel).

Se Non Compaiono Le Descrizioni Delle Stanze...

Assicurati che l'opzione **Options » Verbose** sia spuntata, altrimenti non verrà visualizzata la descrizione delle stanze già visitate (e le immagini che le accompagnano). È facile deselezionare per sbaglio questa opzione tramite la combinazione di tasti Ctrl + V.

In ogni caso, per visualizzare la descrizione di una stanza è sufficiente digitare il comando:

➤ **guarda**

Come Giocare Il Golem

Il Golem è un'avventura testuale (anche nota come Interactive Fiction), un tipo particolare di videogioco che merita una nota introduttiva.

Cos'è un'Avventura Testuale

Le avventure testuali sono dei programmi per computer in cui videogioco e narrativa si fondono. In breve, un'avventura testuale è una storia che il giocatore deve esplorare e completare. Lungo il cammino, il giocatore s'imbatte in una serie di enigmi e problemi da risolvere per poter sciogliere i fili della trama.

In quanto giocatore, dovrai guidare il protagonista (in questo caso, Mirko Barilla) lungo la storia attraverso dei comandi imperativi diretti a lui. I comandi vanno scritti nell'apposita **finestra per i comandi** (la finestra bassa e larga che si trova in basso, nella schermata di ADRIFT Runner).

Per ogni comando dato, l'avventura ti risponderà informandoti delle conseguenze del comando, oppure ti informerà di non averlo capito, nel caso il comando non sia idoneo al gioco.

Il testo di risposta verrà visualizzato nella **finestra della partita** (in alto a sinistra, nell'immagine d'esempio fornita in precedenza). Queste due finestre sono le finestre principali del gioco. La finestra della mappa e quella delle immagini sono secondarie: la mappa ha una funzione meramente ausiliare e la grafica è ornamentale.

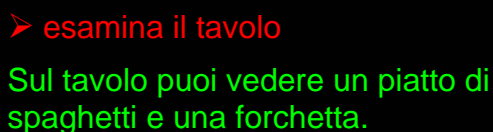
Come Impartire i Comandi di Gioco

Amzitutto, i comandi devono essere semplici e diretti. Se vuoi aprire una porta, non scrivere **afferra la maniglia con la mano destra e apri la porta**. Sarà sufficiente scrivere **apri la porta**.

Per esempio, per far esaminare al protagonista un tavolo (presumendo che nella stanza in cui ti trovi ve ne sia uno), si scriverà nella **finestra dei comandi**:

➤ **esamina il tavolo**

L'avventura risponderà riproducendo nella **finestra della partita** il comando impartito e fornendo dopo di esso la descrizione del tavolo:



➤ **esamina il tavolo**
Sul tavolo puoi vedere un piatto di spaghetti e una forchetta.

Grazie alla risposta del gioco, si apprende che sul tavolo vi sono altri oggetti: un piatto di spaghetti e una forchetta.

In quest'avventura testuale, qualsiasi oggetto visibile in una stanza è immediatamente raggiungibile dal protagonista per il semplice fatto di essere visibile: sarà quindi possibile interagire con tali oggetti senza doversi spostare nella stanza.

In altre parole, non è necessario compiere azioni come avvicinarsi al tavolo, salirci sopra, ecc., al fine di poter manipolare il piatto di spaghetti o la forchetta.

A questo punto potresti provare a prendere la forchetta dal tavolo digitando:

➤ prendi la forchetta

➤ esamina il tavolo

Sul tavolo puoi vedere un piatto di spaghetti e una forchetta.

➤ prendi la forchetta

Prendi la forchetta e te la infili in tasca.
È unta e appiccicosa.

E via dicendo ...

Capire i Comandi da Usare

Esistono dei comandi standard con cui procedere nell'avventura: esamina, guarda, prendi, apri, spingi, ecc.

Per spostarsi, si ricorre alle direzioni cardinali: nord, sud, est, ovest, sopra, e giù.

In qualsiasi momento del gioco, potrai digitare il comando:

➤ istruzioni

e ti verrà presentato un testo guida su come giocare a Il Golem. La guida interna del gioco assolve questa guida introduttiva dall'approfondimento delle modalità di gioco. Ho preferito rimandare ad un documento accessibile all'interno del gioco stesso, in quanto più a portata di mano del giocatore.

Potrai altresì digitare:

➤ comandi

e otterrai una lista dei comandi necessari per giocare. Questo è utile quando vuoi rivedere un elenco stringato dei comandi principali del gioco.

Salvare la Partita

È consigliabile salvare la partita di tanto in tanto. In alcuni punti della storia è infatti possibile morire e finire la partita.

Sì può voler salvare la partita anche solo perché si è deciso di interrompere il gioco e riprenderlo in seguito.

Per salvare la partita usa il comando:

➤ salva

Per recuperare una partita salvata:

➤ carica

In entrambi i casi ti verrà presentata una finestra per la scelta del file da salvare o caricare.

Una buona strategia è di salvare la partita ogni volta che si è superato un ostacolo significativo.

Il Mondo delle Avventure Testuali

L'avventura Il Golem è stata realizzata in occasione del concorso CAT-2010 (Concorso Avventure Testuali 2010). Puoi pertanto visitare il sito del concorso per scaricare e giocare le avventure degli altri partecipanti:

<http://cat-2010.stronggale.com>

Il sito di Tristano Ajmone, autore de Il Golem, è visitabile a questo link:

www.ZenFactor.org

Se vuoi scoprire il mondo delle Avventure Testuali, per scaricare altri giochi oppure creare le tue avventure, visita i seguenti siti.

it.comp.giochi.avventure.testuali

<http://groups.google.com/group/it.comp.giochi.avventure.testuali/>

Il gruppo di discussione italiano per le avventure testuali. Potrai rivolgere domande, cercare aiuto e consigli, e condividere le tue risorse con la comunità italiana di sviluppatori e giocatori di AT.

Siti Italiani

- Avventure Testuali — <http://www.leavventure.altervista.org>
- IF Corner — <http://www.vece.net/if/index.html>
- IF Italia — <http://www.ifitalia.info/portale/modules/news/>
- Informazioni — <http://www.inform-italia.org>
- L'Avventura è l'avventura — <http://www.avventuretestuali.com>
- Marco Vallarino — <http://www.marcovallarino.it/avventure.html>
- Mille e Una Avventura — <http://milleuna.sourceforge.net/index.php>
- Paolo Lucchesi — <http://www.paololucchesi.it/at/index.html>
- Vincenzo Scarpa — <http://www.vincenzoscarpa.it>

Siti in Inglese

- SPAG — <http://www.sparkynet.com/spag/>
- The IF Archive — <http://ifarchive.ifreviews.org>
- Baf's Guide to the IF Archive — <http://www.wurb.com/if/>
- IF Reviews — <http://www.ifreviews.org>
- The Brass Lantern — <http://www.brasslantern.org>
- XZZZY News — <http://www.xzzzynews.com>

Gruppi di Discussione in Inglese

- rec.art.int-fiction — dedicato agli sviluppatori
<http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction/>
- rec.games.int-fiction — dedicato ai giocatori
<http://groups.google.com/group/rec.games.int-fiction/>

Linguaggi di Sviluppo

- ADRIFT — <http://www.adrift.org.uk>
- Alan — <http://www.alanif.se>
- Hugo — <http://www.generalcoffee.com>
- Inform 6 — <http://www.inform-fiction.org/inform6.html>
- Inform 7 — <http://inform7.com>
- TADS — <http://www.tads.org>

Con l'eccezione di ADRIFT, tutti i sistemi di sviluppo di avventure testuali riportati sopra sono gratuiti.

Buon divertimento ...

Tristano Ajmone,
tajmone@gmail.com
Gennaio 2010,
Torino.