

Il "mapping"

Il principale fascino degli *adventures* è quello di creare un mondo totalmente nuovo e sconosciuto, all'interno del quale sono disseminati tesori e pericoli... ma chi si avventura per la prima volta in un luogo, corre il rischio di perdersi, o di non saper trovare la strada del ritorno.

Inoltre, in questo tipo di giochi, può succedere di dimenticarsi di andare a visitare dei luoghi che potrebbero, invece, contenere oggetti indispensabili a completare l'*adventure*.

Se poi si aggiunge la necessità di ricordarsi le particolari frasi che servono a superare le più strane situazioni (per poter riprendere in seguito il gioco), ecco che risulta indispensabile tenere un promemoria di ciò che stiamo facendo.

In poche parole dobbiamo *mappare* l'*adventure*.

La mappa

Le tecniche che si possono utilizzare per raggiungere i risultati desiderati sono molte, e possono anche rispondere a gusti personali di grafica e praticità.

Per prima cosa, cerchiamo di capire quali sono gli elementi che dobbiamo tener presenti per ogni luogo dell'*adventure*:

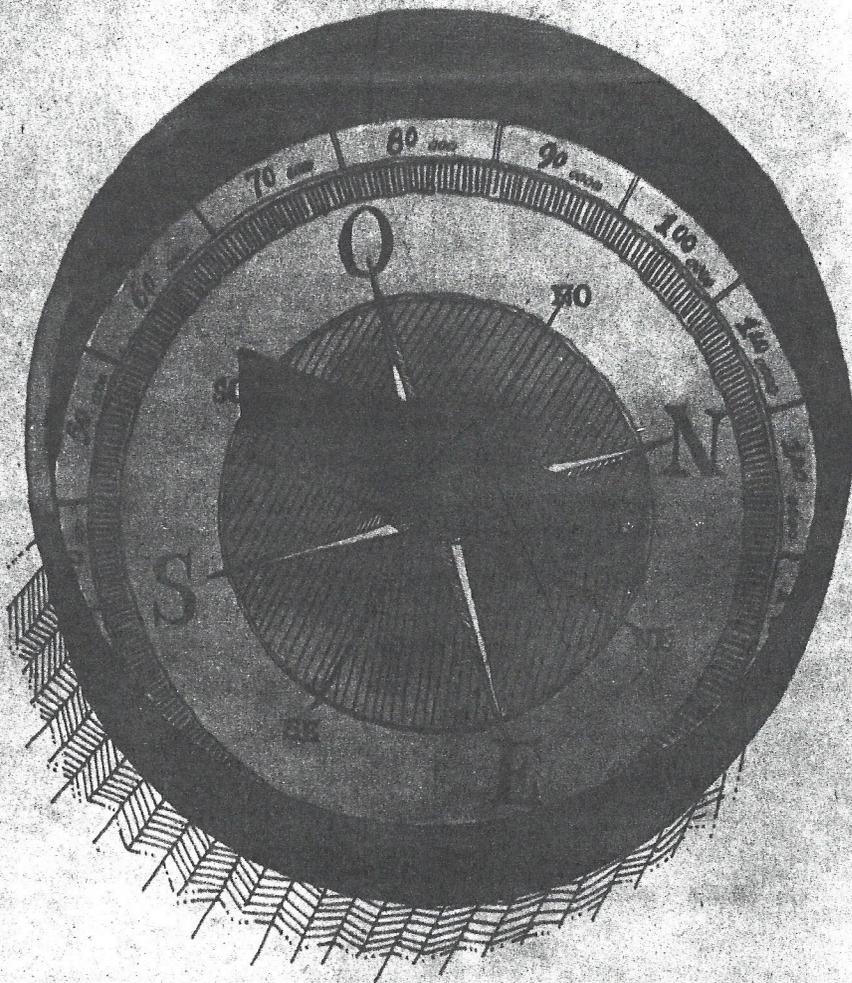
descrizione del posto;

vie di uscita (ed eventuali frasi particolari per poterle usare: es. *go door, jump, enter, etc.*);

oggetti presenti;

frasi particolari da usare (es. *push button, kill guard with axe, etc.*);

oggetti che bisogna avere o indossare per poter effettuare una certa azione in quel luogo (es. avere la chiave per poter aprire la porta, indossare un



paio di guanti per poter raccogliere un braciere ardente).

Il sistema più usato per mappare è quello di disegnare dei grandi quadrati, ognuno rappresentante un luogo, e scrivere, all'interno di esso, tutti gli elementi che vi si trovano e/o che ci servono (fig. 1).

Per collegare tra di loro i luoghi, faremo partire da ogni lato del quadrato delle linee, nelle varie direzioni di uscita possibili, rispettando i punti cardinali geografici.

Quando ci recheremo nelle zone contigue, dovremo sempre verificare se vi è la possibilità di tornare nel luogo da dove si era partiti.

Se questo avviene, la strada sarà aperta in entrambe le dire-

zioni, e potremo disegnare sulla linea due frecce, che indicano i due versi opposti.

Se il passaggio è permesso in un solo senso, disegneremo solo la freccia che indica il verso in cui è consentito il passaggio.

Nella maggioranza dei casi, il passaggio è transitabile nei due sensi, e si può quindi semplificare il disegno inserendo solo le frecce che indicano unidirezionalità.

Problemi di mappa possono sorgere quando, con su e giù (*up, down*), si cambia il livello su cui si svolge l'azione. Queste direzioni possono essere indicate con una linea curva.

La descrizione del luogo deve essere molto sintetica e, a seconda delle preferenze, può es-

Carta, penna e bussola

Per orientarsi lungo il percorso di un adventure spesso è utile affidarsi a un metodo molto tradizionale: prendere appunti

sere scritta in inglese o tradotta in italiano.

La trascrizione degli oggetti presenti può essere integrale o limitata a quelli che interessano l'azione: per questi ultimi, è utile associare una parola o una breve frase che ricordi l'uso che ne deve essere fatto, o l'altro oggetto a cui va abbinato (es. *OPEN DOOR - RED KEY*).

Un consiglio: disegnare le mappe con una matita, per poter facilmente correggere gli inevitabili errori, frequenti soprattutto in quegli adventures, mal strutturati, in cui si ha sovrapposizione di luoghi. In alcuni posti, inoltre, le informazioni da inserire nel quadrato possono essere molte, e potreste essere costretti a ingrandire il quadrato stesso.

Questo metodo, anche se permette un buon colpo d'occhio della zona che stiamo visitando, può presentare degli inconvenienti nelle situazioni più complicate.

Per ovviarli si può adottare un altro sistema, decisamente più pratico: rappresenteremo i vari

luoghi con piccoli quadrati, uniti tra loro come visto precedentemente, all'interno dei quali scriveremo un numero progressivo per ogni nuovo luogo visitato.

Su un altro foglio, potremo riportare i riferimenti necessari per ogni stanza (fig. 2).

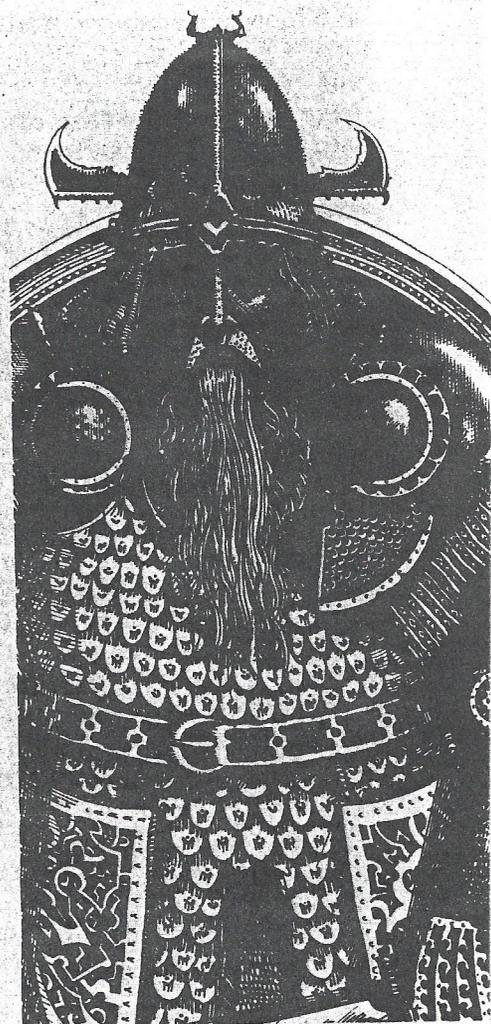
Questo metodo permette di avere più spazio per le informazioni che ci interessano, che risulteranno chiare e complete.

I labirinti e... Pollicino

Ma non tutto è così semplice: molto spesso, negli adventures sono presenti dei labirinti.

Per labirinti di intendono quei luoghi in cui posti diversi hanno la stessa identica descrizione: non riusciremo quindi a capire se, digitando *NORD*, ci siamo in effetti recati in quella direzione o se siamo rimasti nel luogo di partenza.

Inoltre, nei labirinti a volte non vengono rispettate le direzioni geografiche, e le mappe ri-



di Giuliano Boschi

Bibliografia

Message from Andromeda Interceptor Software
Wax works Digital Fantasia
Arrow of death (part 1) Digital Fantasia

Introduzione

Dopo aver parlato di vocaboli, mappe e tecniche per poter affrontare un adventure, cerchiamo ora di mettere in pratica quanto imparato, risolvendone uno insieme.

La scelta è caduta su *Arrow of death*, scritta da Brian Howart per la serie *Mysterious adventure*, prodotta dalla Digital Fantasia (ora questa casa di software è stata rilevata dalla Channel 8).

Altri adventures, sicuramente più famosi, come *The Hobbit* o *Sherlock*, usano strutture e linguaggi particolari, raramente presenti in questo genere di giochi.

Inoltre, *Arrow of death* è un adventure commercializzato in due parti (Part one/Part two) e la lunghezza è anche, almeno in questo caso, sinonimo di un maggiore numero di enigmi da risolvere.

Le parole in lingua inglese sono state ridotte al minimo indispensabile, per cercare di rendere più scorrevole un testo che può risultare, per le situazioni che deve descrivere, spesso ripetitivo nell'utilizzo dei verbi.

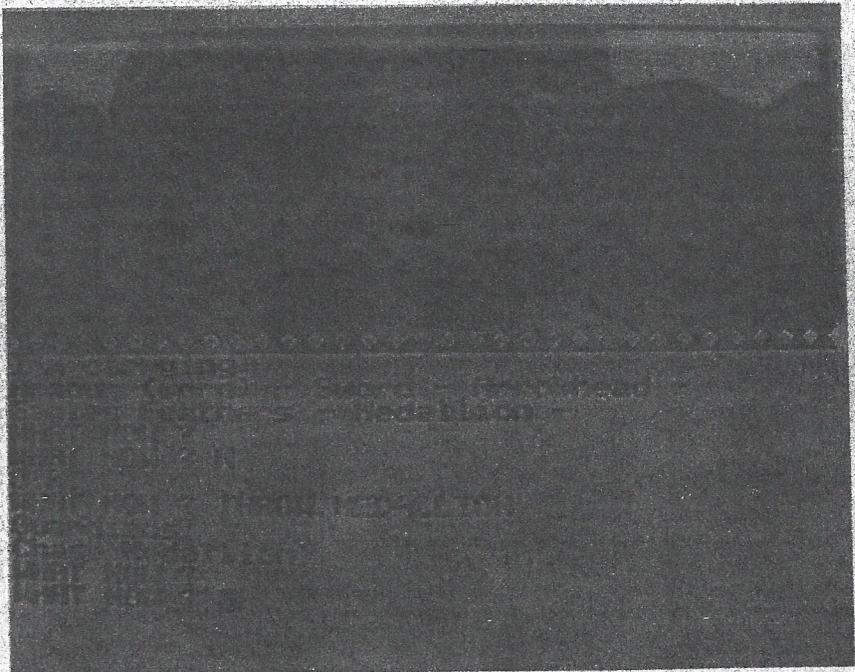
Ho preferito inoltre rimandare alla fine della risoluzione ogni commento sulle tecniche e gli accorgimenti usati per poter correttamente risolvere questo affascinante duello con il computer.

I numeri che si incontrano nella lettura non hanno nessun riscontro sul video: servono per facilitare la lettura della mappa che trovate riprodotta in queste pagine.

Ricordate infine che digitando INVENTORY potrete sapere, in qualsiasi momento, quali oggetti state portando con voi.

Dopo aver caricato il programma, il computer chiederà se vogliamo caricare una situazione precedentemente salvata. Per ora rispondiamo no (per salvare la situazione momentanea, dovete digitare SAVE).

La grafica, come potete apprezzare dall'esempio che pubblichiamo, è decisamente buona; premendo il solo tasto ENTER, al disegno si sostituirà la descrizione del luogo.



La freccia della morte

Arrow of death (Part one), inizia nel cortile di un palazzo (1). Troviamo subito un messaggero morto. Esaminandolo (*examine messenger*): gli troveremo indosso un amuleto. Prendiamolo (*get amulet*); esaminando anche questo, notiamo che vi è incisa la figura di un barcaiolo. Esaminiamo ora il cortile (*examine courtyard*) e troviamo una utile corda (*rope*). Raccogliamo diligentemente dirigendoci poi ad ovest (*w*), ed entriamo nel palazzo (2).

Continuando ad ovest (*w*), ci troviamo nella stanza del re (3). Qui c'è un letto (*bed*), un'armatura (*armour*) e uno stemma (*coat*).

Prendiamo l'armatura (*get armour*) ed esaminiamo il letto, sul quale ci viene rivelata la presenza (abbastanza ovvia) di un cuscino (*pillow*).

Come al solito, lo prendiamo con noi e, esaminandolo, sentiamo che al suo interno vi è qualcosa.

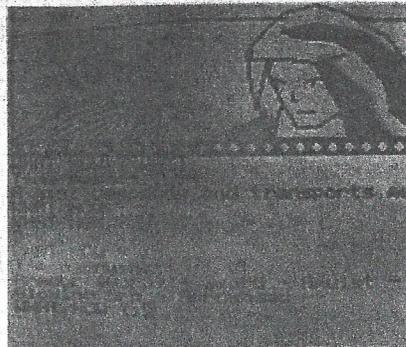
Già a questo punto, vi sarete reso conto che è indispensabile esaminare con attenzione tutti gli oggetti che si incontrano durante l'adventure. Ovviamente trascurare di descrivere quelli che, esaminati, non rappresentano o contengono alcun indizio utile.

Esaminando lo stemma, scopriamo che può essere girato. Ripetiamo l'operazione per tre volte (*turn coat*), e di fronte a noi si apre un passaggio. Per percorrerlo dobbiamo digitare *go passage*.

Ci troviamo ora in una cantina (4), dove rinveniamo una spada (*sword*). Raccogliamo anche questa e usiamola per tagliare il cuscino (*cut pillow*). Da questo cadrà un borsellino. Lasciamo il cuscino (*drop pillow*) e prendiamo l'oggetto appena scoperto (*get purse*). Che cosa fare di un borsellino? Ovvio, guardiamoci dentro: vi troveremo una moneta (*coin*). Lasciamo lì il borsellino, ormai inutile, e raccogliamo la moneta.

Torniamo al luogo numero (2) e da qui a sud (*s*).

Ci troviamo nella stanza del trono (5). Attenzione: non esaminate nè



Introduzione

Dopo aver parlato di vocaboli, mappe e tecniche per poter affrontare un adventure, cerchiamo ora di mettere in pratica quanto imparato, risolvendone uno insieme.

La scelta è caduta su **Arrow of death**, scritta da Brian Howart per la serie *Mysterious adventure*, prodotta dalla Digital Fantasia (ora questa casa di software è stata rilevata dalla Channel 8).

Altri adventures, sicuramente più famosi, come *The Hobbit* o *Sherlock*, usano strutture e linguaggi particolari, raramente presenti in questo genere di giochi.

Inoltre, *Arrow of death* è un adventure commercializzato in due parti (Part one/Part two) e la lunghezza è anche, almeno in questo caso, sinonimo di un maggiore numero di enigmi da risolvere.

Le parole in lingua inglese sono state ridotte al minimo indispensabile, per cercare di rendere più scorrevole un testo che può risultare, per le situazioni che deve descrivere, spesso ripetitivo nell'utilizzo dei verbi.

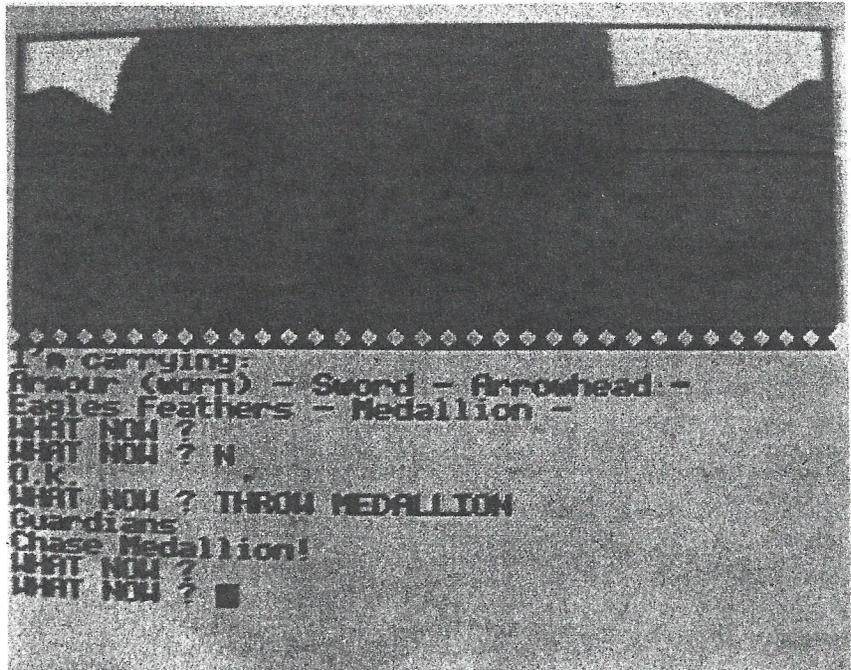
Ho preferito inoltre rimandare alla fine della risoluzione ogni commento sulle tecniche e gli accorgimenti usati per poter correttamente risolvere questo affascinante duello con il computer.

I numeri che si incontrano nella lettura non hanno nessun riscontro sul video: servono per facilitare la lettura della mappa che trovate riprodotta in queste pagine.

Ricordate infine che digitando **INVENTORY** potrete sapere, in qualsiasi momento, quali oggetti state portando con voi.

Dopo aver caricato il programma, il computer chiederà se vogliamo caricare una situazione precedentemente salvata. Per ora rispondiamo no (per salvare la situazione momentanea, dovete digitare **SAVE**).

La grafica, come potete apprezzare dall'esempio che pubblichiamo, è decisamente buona; premendo il solo tasto **ENTER**, al disegno si sostituirà la descrizione del luogo.



La freccia della morte

Arrow of death (Part one), inizia nel cortile di un palazzo (1). Troviamo subito un messaggero morto. Esaminandolo (*examine messenger*): gli troveremo indosso un amuleto. Prendiamolo (*get amulet*); esaminando anche questo, notiamo che vi è incisa la figura di un barcaiolo. Esaminiamo ora il cortile (*examine courtyard*) e troviamo una utile corda (*rope*). Raccogliamo diligentemente dirigendoci poi ad ovest (*w*), ed entriamo nel palazzo (2).

Continuando ad ovest (*w*), ci troviamo nella stanza del re (3). Qui c'è un letto (*bed*), un'armatura (*armour*) e uno stemma (*coat*).

Prendiamo l'armatura (*get armour*) ed esaminiamo il letto, sul quale ci viene rivelata la presenza (abbastanza ovvia) di un cuscino (*pillow*).

Come al solito, lo prendiamo con noi e, esaminandolo, sentiamo che al suo interno vi è qualcosa.

Già a questo punto, vi sarete resi conto che è indispensabile esaminare con attenzione tutti gli oggetti che si incontrano durante l'avventura. Ovviamente trascurare di descrivere quelli che, esaminati, non rappresentano o contengono alcun indizio utile.

Esaminando lo stemma, scopriamo che può essere girato. Ripetiamo l'operazione per tre volte (*turn coat*), e di fronte a noi si apre un passaggio. Per percorrerlo dobbiamo digitare *go passage*.

Ci troviamo ora in una cantina (4), dove rinveniamo una spada (*sword*). Raccogliamo anche questa e usiamola per tagliare il cuscino (*cut pillow*). Da questo cadrà un borsellino. Lasciamo il cuscino (*drop pillow*) e prendiamo l'oggetto appena scoperto (*get purse*). Che cosa fare di un borsellino? Ovvio, guardiamoci dentro: vi troveremo una moneta (*coin*). Lasciamo lì il borsellino, ormai inutile, e raccogliamo la moneta.

Torniamo al luogo numero (2) e da qui a sud (*s*).

Ci troviamo nella stanza del trono (5). Attenzione: non esaminate né



Arrow of death

di Giuliano Boschi

Una mossa per volta, vi guidiamo alla ricerca della "Freccia della Morte"

guardate la bacchetta d'oro (*golden baton*), o morirete all'istante. Esaminiamo invece Zadra il mago. Ormai morente ci dirà:

«La freccia magica distruggerà Xerdon»

In queste situazioni occorre lavorare un po' d'intuito: il nostro scopo ora è quello di trovare la freccia capace di eliminare il malvagio Xerdon.

Dirigiamoci a est (*e*), e sbuchiamo nella cucina del palazzo (6). Esaminiamola (*examine kitchen*), e ci viene suggerito un gancio metallico (*hook*). Stiamo però portando già troppi oggetti e, per poter raccogliere il gancio, lasciamo, momentaneamente, l'amuleto (*drop amulet-get hook*). Torniamo nel luogo (1) e andiamo verso nord (*n*).

Siamo al centro di un incrocio (7) e vediamo un vecchio mendicante.

Offriamogli la moneta (*offer coin*). Come ricompensa per la nostra generosità, ci lascia una sfera di cristallo (*orb*) e un foglio di appunti (*note*), quindi scomparirà misteriosamente. Prendiamo il foglio (*get note*) e leggiamo (*read note*):

«Quando tutto sembrerà perduto... aspettate».

Per il momento incomprensibile, l'indizio si dimostrerà utilissimo; lasciamo il foglio e prendiamo la sfera di vetro (*get orb*). Dirigiamoci a nord (*n*): imbocchiamo una strada di montagna (8). Da qui andiamo verso ovest (*w*), fino ai piedi di una ripida salita (9).

Individuiamo la presenza di uno stretto sentiero, proviamo a percorrerlo (*go ledge*), ma qualcosa di pesante ci farà mancare il terreno sotto ai piedi facendoci franare di nuovo a valle. La colpa è ovviamente

dell'armatura ma, vi posso anticipare, è indispensabile riuscire a portarla con noi.

Dobbiamo ricordarci del gancio e della corda che abbiamo raccolto in precedenza.

Leghiamo la corda al gancio (*tie rope*) e quindi agganciamo l'armatura (*hook armour*). Raccogliamo di nuovo la corda e andiamo verso il sentiero (*go ledge*).

Ora ci troviamo sul dirupo, tiriamo la corda (*pull rope*) e riavremo così la nostra armatura. Prendiamola (*get armour*) e, a questo punto, dobbiamo anche indossarla (*wear armour*). Lasciamo la corda (*drop rope*).

Come se si trattasse della lampada di Aladino, strofiniamo la palla di vetro (*rub orb*): scaturirà una luce, che ci permetterà di notare l'entrata di una caverna. Entriamo (*go cave*) (11) e strofiniamo di nuovo la sfera (*rub orb*): un serpente gigantesco ci sbarrerà la strada.

Niente paura, abbiamo indossato l'armatura, non ricordate? Per ucciderlo, dobbiamo digitare per tre volte *kill serpent with sword*.

Ora possiamo raccogliere la punta della freccia che si trova nella caverna e che il serpente difendeva (*get arrowhead*).

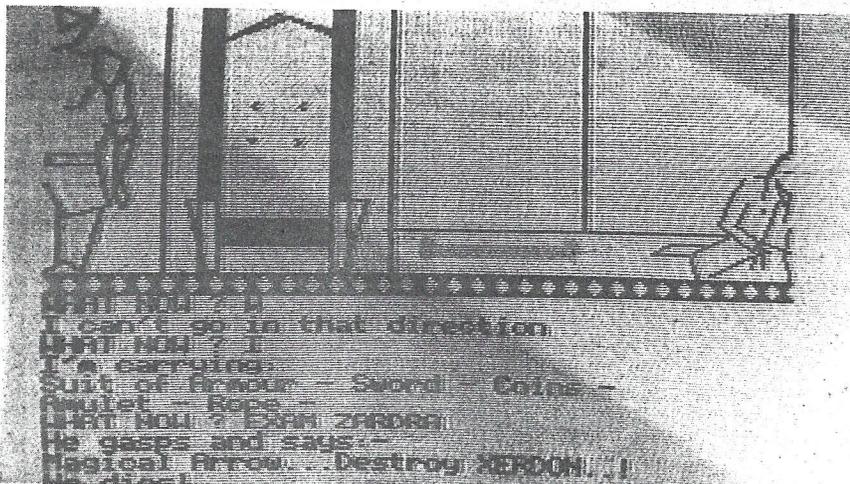
Abbiamo trovato una prima parte della freccia magica, ed è chiaro che dobbiamo completarla, prima di poter eliminare l'odiato Xerdon.

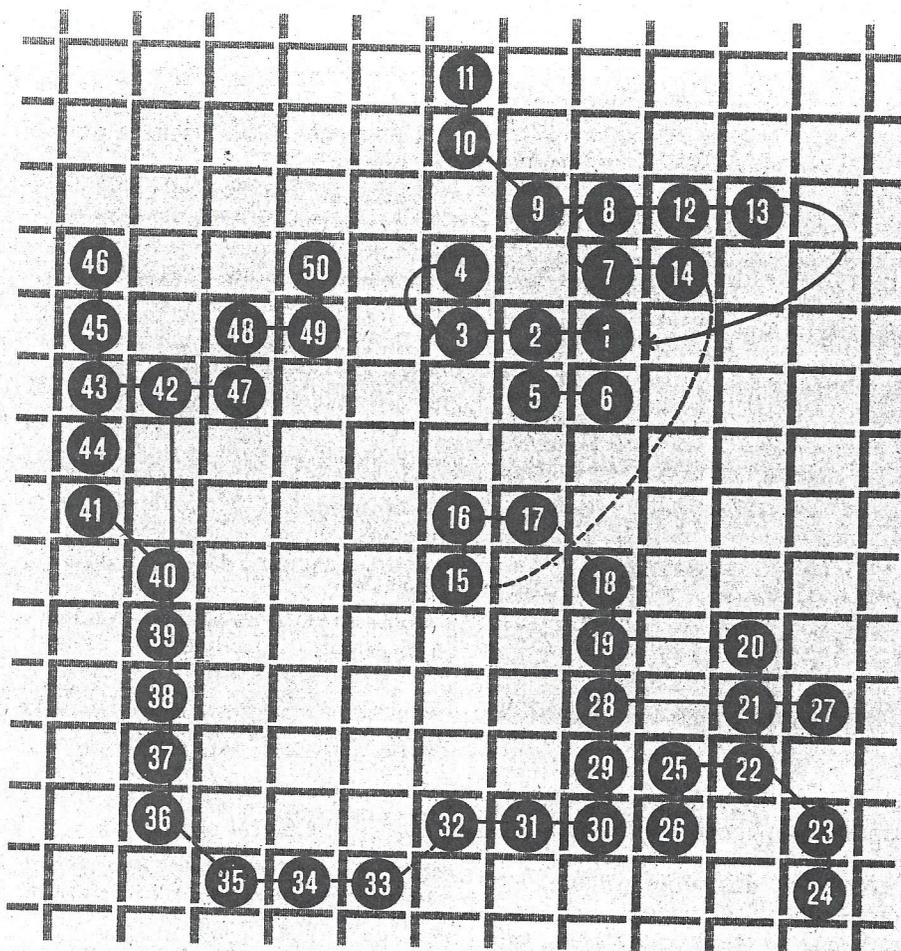
Torniamo nella stanza (6), dove abbiamo lasciato l'amuleto, e recuperiamolo (*s-d-e-e-e-w-s-e*). Andiamo ora nel luogo (7) (*w-n-e-n*), e da qui ad est (*e*).

Siamo capitati in una foresta (14) e, come ci è stato suggerito, aspettiamo (*wait*). Di colpo veniamo trasportati ai piedi di una rupe (15). Andiamo a nord (*n*), e scopriamo un lago (16), dotato di regolare barca e altrettanto regolare barcaio.

L'immagine di un barcaio si trovava sull'amuleto (come vedete, non ci si può permettere la dimenticanza di nessun dettaglio); mostriamo perciò al battelliere l'amuleto.

Possiamo così essere accolti nella barca (17). Aspettiamo di nuovo (*wait*) e dopo poco verremo sbarcati nei pressi di una pozza ormai secca (18). Unica via sud (*s*) (19), e da qui





Lo schema dei luoghi di "Arrow of death".

I numeri non hanno riscontro sul video, ma vi faciliteranno la lettura del testo.

andiamo a est (e) (20).

Arriviamo davanti a uno schiavo in catena, che (occorre dirlo?) dobbiamo cercar di liberare. Avendo la spada, tagliamo le catene (*cut chain*).

Lo schiavo ci seguirà e, come vedremo, ci sarà di grande aiuto.

Andiamo a sud (s), attraversiamo un'enorme cucina, continuiamo a sud (22), quindi saliamo (*up*) (23). Notiamo subito la presenza di un pesantissimo macigno.

Proviamo a muoverlo (*move boulder*) e, riconoscente per essere stato liberato, lo schiavo ci aiuterà. Spostato il masso, viene alla luce l'ingresso di una nuova caverna.

Entriamo con *go cave* (24). È buio: strofiniamo di nuovo la sfera (*rub orb*), e troviamo una pergamena (*scroll*). Raccogliamo e leggiamo (*read scroll*):

«Trova la piuma della potente aquila».

È la seconda parte della nostra freccia. Lasciamo (*drop*) pergamena e sfera e torniamo al luogo 22 (n-d), quindi ad ovest (w) (25). Qui troviamo degli appetitosi funghi, ma non fatevi prendere assolutamente dalla tentazione di mangiarli. Lo schiavo, che l'ha fatto, è già caduto profondamente addormentato.

Raccogliamoli: li useremo per drogare il cibo dei giganti che abitano il luogo, rendendoli così inoffensivi (*get toadstools*).

Torniamo quindi in cucina (e-n), entriamo nel calderone (*go cook house*) (27) e avveleniamo il brodo (*poison broth*). Ritorniamo di nuovo in cucina (w): ora possiamo con sicurezza riprendere la direzione ovest (w).

Ci troviamo nella casa dei giganti

(28), ormai tutti addormentati. Con *go building* entriamo (29) e, oltre ai giganti, troviamo una scala. Usiamola (*go ladder*) per salire al piano superiore (30); qui possiamo vedere un tronco. Prendiamolo (*get log*).

Mai disperare

Continuando verso ovest (w) (31), usciamo dalla costruzione e arriviamo ai bordi di un canale. Utilizzando il tronco, possiamo navigarlo (*go flume*): eccoci così a cavalcare una primitiva piroga (32)... aspettiamo (*wait*) (33), e con *go beach* raggiungiamo la spiaggia (34). Saliamo (*up*).

Davanti a noi si para un'aquila (35). Il nostro (irriverente) compito è quello di staccargli una piuma (*pluck eagle*). L'aquila stessa, per niente offesa (?), ci artiglia e ci trasporta in una pianura (36).

Andando per 5 volte a nord (n-n-n-n-n), giungiamo nei pressi di una capanna. Entriamo (*go hut*) (41), per un nuovo drammatico incontro: il corpo senza vita di un nano. Nuova perquisizione (*examine dwarf*), e troviamo così un medaglione; prendiamolo e, con un *examine medallion* apuriamo che è d'argento.

Esaminiamo ora la capanna (*examine hut*) e rinveniamo un paio di occhiali. Prendiamo anche questi (*get spectacles*).

Usciamo con sud (s), da qui con nord (n), ovest (w) e ancora nord (n).

Pensavate che i colpi di scena fossero finiti? Eccovi tra i resti di un villaggio bruciato. Studiamo le rovine (*examine debris*), scopriamo una botola.

Digitiamo *go trapdoor* ed entriamo in una cella (46). C'è una cesta, apriamola (*open chest*), per trovarvi un libro. Non potendo portare più di 5 oggetti, lasciamo momentaneamente la spada (*drop sword*).

Prendiamo il libro e proviamo a leggerlo: è scritto in caratteri troppo piccoli. Indossiamo gli occhiali (*wear spectacles*) e riproviamo (*read book*):

«Disturghi Xerdon il malvagio con la freccia costruita dal sacro salice. Il guardiano del salice è avido d'argento».

(segue a pag. 64)