

Interactive fiction: storie da leggere, scrivere e... giocare

L'*interactive fiction* (narrativa interattiva) è una forma di intrattenimento letterario, a metà tra gioco e libro, che permette di vivere da protagonisti la storia che si legge, modificandone lo svolgimento in base alle proprie azioni.

Rispetto ai normali videogiochi, grafica e sonoro sono sostituiti da testo scritto. Luoghi, oggetti e personaggi sono presentati da una breve prosa e il giocatore interagisce con l'ambiente che lo circonda digitando brevi comandi di solito caratterizzati dalla sintassi verbo+oggetto, come: prendi la spada, mangia la mela, apri la porta, accendi la lampada, indossa la giacca.

La tastiera prende il posto del mouse e del joypad, così come la fantasia quello di immagini e suoni.

Come si gioca?

Provare una *interactive fiction* è davvero semplice, l'importante è non lasciarsi spaventare dall'aspetto particolare dell'interfaccia di gioco. Il segno di maggiore ">" che c'è in fondo allo schermo si chiama prompt e, come nei più famosi sistemi a riga di comando Dos e Unix, serve all'utente/giocatore per introdurre le proprie azioni. Dunque niente di strano o pericoloso, solo l'inizio di una nuova fantastica avventura!

A volte, per interagire con lo scenario di gioco è possibile ricorrere ad abbreviazioni o istruzioni speciali come: nord (n), sud (s), est (e), ovest (o), alto (a), basso (b), per spostarsi da un luogo all'altro; inventario (i) per visualizzare l'elenco degli oggetti posseduti; guarda (g) per ristampare la descrizione della locazione in cui ci si trova.

Di solito i verbi più usati per la manipolazione degli oggetti sono: prendi, posa, esamina, apri, chiudi, accendi, spegni, sposta, rompi, taglia, strappa, spingi, tira, alza, metti, inserisci.

Gli incontri con i personaggi possono invece essere gestiti, nel bene e nel male, con i verbi: parla, chiedi, saluta, mostra, dai, offri, corrompi, ordina, attacca, picchia, uccidi, segui.

Sono comunque permesse anche azioni più stravaganti come: canta, nuota, dormi, salta, grida, prega, annusa, assaggia, scava, eccetera...

Un successo senza tempo

Apparentemente rudimentale e anacronistica, questa particolare interfaccia garantisce una profondità di gioco estrema, tenendo l'utente appiccicato allo schermo per ore e rendendo quello dell'*interactive fiction* un genere sempre molto apprezzato e ricercato, a dispetto dell'età.

Grandi classici degli anni 80 come *Zork* (all'estero) e *Avventura nel Castello* (in Italia) sono ancora oggi tra i programmi più scaricati da Internet, e in tutto il mondo prospera una comunità di autori che si diletta nello scrivere nuovi giochi.

Un buon modo per avvicinarsi al mondo dell'interactive fiction è provare la mini avventura dimostrativa Salvate lo Stregatto che l'autore imperiese Marco Vallarino ha realizzato per illustrare i principi di gioco. Il programma può essere scaricato dal sito dell'autore www.marcovallarino.it e propone un intrigo interattivo di genere umoristico, dedicato alla ricerca di un gatto scomparso che rischia suo malgrado di diventare una pelliccia. Lo scopo del gioco è appunto trovare il felino prima che sia tardi...