

Darkiss! Il bacio del vampiro

Capitolo 1: il risveglio

Una avventura testuale di Marco Vallarino

[Sito ufficiale](#) – [Facebook](#) – [Game trailer](#) - [Gameplay](#)

- [Introduzione](#)
- [Istruzioni](#)
- [Consigli](#)
- [Informazioni](#)
- [Licenza d'uso](#)
- [Contatti](#)
- [Darkiss 2 e oltre](#)

Introduzione



Apri gli occhi e ti senti di nuovo vivo, dopo essere stato... morto?

Chi sei? Difficile dirlo, adesso.

È buio, ma puoi vedere.

Ti trovi in un luogo sinistro, dovresti avere paura. O no?

Sei terribilmente assetato, ma non di acqua.

Cripta (dentro la bara)

Sepolta nelle viscere della montagna, questa camera scavata nella roccia ospita da tempo immemorabile le tue spoglie immortali, a dispetto di chi ha

trascorso le sue miserabili giornate a darti la caccia al castello. La bara troneggia al centro della stanza, su un piedistallo di pietra. Sul soffitto si staglia un'immagine del sole rosso di Valmar. A est, un angusto cunicolo conduce alle altre stanze del tuo rifugio.

Sei disteso nella bara, debolissimo. A stento riesci a tenere gli occhi aperti, mentre la tua carne necrotizzata finisce di ricomporsi. Provi ancora una fitta di dolore, quando ripensi al paletto che qualcuno ti ha ficcato nel cuore. Dovresti essere morto, invece sei vivo. Qualcosa è successo.

> _

Istruzioni

Benvenuto nel magico mondo dell'avventura! Come forse avrai già notato, per giocare a **Darkiss 1** dovrai abbandonare joystick e mouse e fare affidamento unicamente sulla tua tastiera, digitando le azioni che intendi compiere nell'ambiente circostante secondo la sintassi "verbo+oggetto" [Invio] con il verbo all'imperativo.



Comandi come "prendi la mela" e "mangia la mela" andranno benissimo (se troverai una mela da mangiare), a volte però dovrai ricorrere a istruzioni più particolareggiate, come: "lega la corda alla colonna" oppure "infilare la moneta nel salvadanaio". Per quasi tutte le parole usate dal gioco avrai a disposizione diversi sinonimi, in particolare i verbi "prendi" e "esamina" (solitamente i più usati) potranno essere abbreviati con "t" e "x" (dai corrispondenti inglesi "take" e "examine").

Alcuni verbi permettono anche di lavorare con più oggetti: "prendi la pistola e il coltello" mentre due o più azioni possono essere inserite nella stessa frase separandole con il punto: "prendi la chiave. apri la porta". I nomi degli oggetti appena presi o esaminati possono inoltre essere sostituiti dai relativi pronomi: "prendi la cravatta. indossala".

Gli oggetti

Ogni oggetto potrà essere esaminato ed eventualmente preso (e lasciato, se penserai di non averne più bisogno), ma in una avventura potrai anche aprire e chiudere porte e finestre (e bare, nel tuo caso!), accendere e spegnere lampade, leggere libri e giornali, indossare e togliere giacche, cappelli e amuleti, alzare e abbassare leve, premere pulsanti, spostare scrivanie e scaffali, suonare trombe e violini. Alcuni verbi, come ballare, cantare, dormire, scavare, aspettare, pregare, funzioneranno anche senza oggetto e puoi star certo che in **Darkiss 1** ti troverai a fare cose ancora più strane (molto più strane) vestendo i panni del malefico vampiro Martin Voigt.

Le locazioni

Un altro aspetto fondamentale dei giochi testuali è lo spostamento tra le varie locazioni che ne compongono la mappa. Anziché attraversare porte e passaggi, salire e scendere scale, di solito si usa indicare la direzione in cui si vuole procedere, quasi sempre abbreviata all'iniziale: nord (n), sud (s), est (e), ovest (o), su (alto, a), giù (basso, b). In alcuni giochi si può anche andare a nordest (ne), nordovest (no), sudest (se), sudovest (so), ma in **Darkiss 1** ne farai a meno.

I personaggi

Grande importanza avrà anche l'interazione con gli altri personaggi del gioco, che potrai

semplicemente incontrare o anche evocare o resuscitare... Parlare con loro sarà importante per andare avanti nell'avventura, magari secondo la sintassi: *parla (o chiedi) a personaggio di argomento* (esempi: chiedi a ladro di cassaforte; parla a poliziotto di ladro). Se ti verrà fatta una domanda (o un indovinello) potrai rispondere con: *rispondi risposta a personaggio* (rispondi sì alla guardia; rispondi vino alla cameriera). È anche possibile mostrare e dare oggetti agli altri personaggi (dai anello alla ragazza; mostra pergamena al mago), oltre che chiederli (chiedi libro al bibliotecario). In **Darkiss 1**, se andrai abbastanza avanti nel gioco, potrai pure impartire degli ordini a un tuo (diabolico) aiutante, seguendo lo schema: *personaggio, verbo + oggetto* (aiutante, apri la porta; attenti alla virgola!). Degli articoli puoi fare a meno, le preposizioni invece sono importanti perché contribuiscono a dare il senso alla frase (e quindi al tuo comando).

I comandi speciali

Ci sono poi comandi speciali (senza oggetto) che possono rivelarsi molto utili nel corso del gioco. GUARDA (abbreviato con G) ristampa la descrizione della locazione in cui ti trovi. INVENTARIO (I) fornisce l'elenco degli oggetti posseduti (ed eventualmente indossati). PUNTI mostra i progressi fatti nel gioco (se li hai fatti). RIFAI ripete l'ultima azione eseguita, mentre ANNULLA ne cancella l'effetto. SAVE salva la posizione di gioco su un file nominabile a piacere, RESTORE la richiama in memoria. LUNGO, NORMALE e BREVE sono invece i tre comandi utilizzati dal programma per settare il tipo di descrizione dell'ambiente di gioco. Il primo (utilizzato di default da Darkiss) stampa sempre la descrizione intera di ogni locazione, il secondo solo quando ci si arriva la prima volta, mentre il terzo ne scrive soltanto il nome (ma così ti perdi un sacco di particolari fondamentali per andare avanti nel gioco). FINE (QUIT, Q) pone termine alla sessione di gioco.

Consigli

Brevemente eccoti qualche consiglio per iniziare a giocare a **Darkiss 1**, se si tratta della prima avventura testuale che ti è capitata davanti. Quasi tutti gli oggetti citati nella descrizione di una locazione possono essere esaminati, così come le pareti (o i muri), il soffitto (o il cielo, se ti trovi all'aperto) e il pavimento. Il verbo esamina è davvero importante e utile per scoprire particolari e soprattutto oggetti nascosti. Se esaminerai bene tutto ciò che trovi in giro, sono certo che non avrai problemi ad arrivare alla (truculenta) fine di **Darkiss 1**.

Altri dettagli (e oggetti) possono essere scoperti spostando altri oggetti (magari dei mobili o delle tende). Oltre a porte e finestre potrai aprire (e chiudere) armadi, bauli, cassetti e qualunque altro contenitore troverai nel gioco. A volte però potrebbe volerci una chiave (quella giusta). Potrai anche sederti, sdraiarti, inginocchiarti ed



eventualmente alzarti, se lo riterrai opportuno. Il primo passo comunque sarà uscire dalla tua bara!

Come sai già, per mezzo dei comandi nord, sud, est, ovest, su e giù, ti muoverai attraverso le locazioni del gioco, che poi sono le stanze che compongono il nascondiglio del vampiro. Sicuramente disegnare una mappa dello scenario dell'avventura, con l'elenco degli oggetti trovati e dei personaggi incontrati, ti aiuterà a avere le idee più chiare.

Se pensi di esserti bloccato o di non riuscire a fare qualcosa che ti sembra importante (tipo aprire una porta o spostare un mobile), non disperare. Al 90% si tratta di qualcosa che puoi effettivamente fare, magari dopo aver trovato qualche altro oggetto o personaggio. In questi casi, il gioco a volte cerca di venirti incontro offrendoti suggerimenti nascosti in alcuni messaggi. Di nuovo, cerca di esaminare tutto con cura e di intercettare i consigli che a volte il programma ti fornisce.

Informazioni sul gioco e sull'autore

Darkiss 1 è stato scritto in **Inform 6**, un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti e simile al C, creato da Graham Nelson e dedicato in particolare allo sviluppo di giochi testuali.



Quanto a me, ho 41 anni, vivo a Imperia e sono da sempre un appassionato di giochi testuali e soprattutto di avventure. Ho scoperto questo particolare genere di videogiochi negli anni 80 sul Commodore 64 e oltre che giocarli mi è sempre piaciuto molto anche scriverli.

Sono un sostenitore dell'utilizzo del **Software Libero**, in particolare dei sistemi operativi GNU/Linux, oltre che di Chromium, VLC, Thunderbird, Firefox, Gimp, LibreOffice. Il principale motivo per cui Darkiss 1 è stato rilasciato con licenza CC-BY-NC-ND anziché con la GPL è che il codice sorgente del programma rappresenta a grandi linee (anche) una soluzione del gioco. Comunque, se vuoi dare una sbirciatina al listato, chiedi pure (possibilmente dopo aver finito l'avventura).

Molti mi conoscono anche come giornalista del Secolo XIX, un lavoro che spesso mi fornisce buoni spunti anche per la mia attività di scrittore. Tra un articolo e l'altro, ho pubblicato racconti per Mondadori, De Agostini, Stampa Alternativa, Multiplayer, Cordero, Coniglio, Fanucci, Addictions, Statale 11, Datanews, Laurum, Perrone Lab, Kipple e sono stato finalista a vari premi letterari, tra cui il recente Subway Letteratura 2011.

La mia opera più significativa è il romanzo [Il cuore sul muro](#), una storia d'amore a tinte dark ambientata nel mondo della *street art*.

Sono iscritto a vari social network, tra cui [Facebook](#) e [Twitter](#), e accetto volentieri le richieste di amicizia di chi condivide la mia smodata passione per l'avventura :-)

Licenza d'uso

Creative Commons

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

Italia

Tu sei libero di: riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione: Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale: Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Non opere derivate: Non puoi alterare o trasformare quest'opera, né usarla per crearne un'altra.

Prendendo atto che:

Rinuncia: È possibile rinunciare a qualunque delle condizioni sopra descritte se ottieni l'autorizzazione dal detentore dei diritti.

Pubblico Dominio: Nel caso in cui l'opera o qualunque delle sue componenti siano nel pubblico dominio secondo la legge vigente, tale condizione non è in alcun modo modificata dalla licenza.

Altri Diritti: La licenza non ha effetto in nessun modo sui seguenti diritti: Le eccezioni, libere utilizzazioni e le altre utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore; I diritti morali dell'autore; Diritti che altre persone possono avere sia sull'opera stessa che su come l'opera viene utilizzata, come il diritto all'immagine o alla tutela dei dati personali.

Nota: Ogni volta che usi o distribuischi questa opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

Creative Commons

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>

Contatti

Per avere aiuti e/o altre informazioni sul gioco scrivimi pure a [ovranilla @ gmail.com](mailto:ovranilla@gmail.com) oppure



contattami su Facebook (se sei iscritto). Se riesci a terminare con successo il gioco, mandami una mail con la password della sezione segreta: il tuo nome avrà un posto d'onore nella oscura Cripta di Darkiss! Come questo manuale in pdf, il [mio sito](#) offre tutto il necessario per iniziare a giocare, insieme a un blog costantemente aggiornato con notizie vampiresche e avventurose.

Darkiss 2 e oltre

Le avventure del vampiro Martin Voigt proseguono in **Viaggio all'inferno**, il secondo capitolo della serie, che ti aspetta sul mio sito insieme allo spin-off **Sogno di Sangue** dedicato al "cattivo" della serie, il professor George Anderson.