

Darkiss! Il bacio del vampiro

Capitolo 2: viaggio all'inferno

L'atteso seguito della avventura testuale più terrificante del web

[Sito ufficiale](#)

Bentornato nel tenebroso mondo del vampiro Martin Voigt! **Darkiss 2** si è fatto attendere a lungo – quasi tre anni! – ma adesso è on line. Sei pronto a rientrare in azione? Dopo aver raggiunto lo **Yoshiwara Club** al termine della precedente avventura, ed essersi ricongiunto con l'amata Lilith, **Martin Voigt** ha ricevuto l'incarico di recarsi nella infernale dimensione di Ovrانilla, per rintracciare le tre sacerdotesse del **dio Valmar**, il sole rosso che coi suoi otto raggi illumina le notti di ogni vampiro, e ottenere il loro supporto per l'opera di conquista destinata a sottomettere tutta l'umanità al dominio delle tenebre.



A differenza della precedente storia, ambientata in un claustrofobico sotterraneo disseminato di trappole micidiali, questa nuova sfida proporrà uno scenario di gioco più vasto e in buona parte all'aperto. La missione di Martin si svolgerà tra oscure foreste, putride paludi, terrificanti picchi montuosi, desolate pianure e luoghi ancora più spaventosi, in cui sarà fondamentale imparare a padroneggiare le tecniche di trasformazione, che permetteranno al vampiro di assumere la forma di pipistrello, lupo o nebbia per superare i tanti ostacoli che incontrerà sul suo cammino.

In giro per **Ovrانilla**, oltre a mostri ancora più potenti e malvagi di lui, Martin Voigt incontrerà anche qualche vecchia conoscenza. Non tutti però saranno disponibili ad aiutarlo a raggiungere i suoi sinistri scopi, e ci sarà pure qualcuno ansioso di regolare un conto in sospeso. Per trovare qualche prezioso alleato, il vampiro potrà comunque contare sulla capacità di ipnotizzare chiunque incroci il suo sguardo, un (super) potere che gli permetterà di piegare alla sua volontà i bizzarri abitanti di Ovrانilla per sfruttarne le particolari abilità.

Chi riuscirà a terminare con successo l'avventura, tornando sano e salvo da **Lilith**, potrà visitare la sezione segreta del gioco e scrivere il proprio nome nello Yoshiwara Club. Chi invece dovesse rimanere bloccato, potrà chiedere aiuto direttamente all'indirizzo email che c'è sul [mio sito](#) oppure su Facebook alla [pagina](#) e al [gruppo di supporto](#) del gioco.

Aver giocato (e finito) **Darkiss 1** non è indispensabile per affrontare questo nuovo capitolo della

truculenta storia di **Martin Voigt**. Tuttavia, conoscere la prima parte dell'avventura permetterà di riconoscere i vari riferimenti a quanto già fatto dal vampiro in passato.

Istruzioni

Darkiss 2 è un programma totalmente gratuito, in italiano e disponibile in un pratico formato multi piattaforma che permette di giocare anche su quasi ogni tipo di sistema esistente: Windows, Linux, Mac, Amiga, Unix, *Bsd, oltre che sui più diffusi dispositivi mobili, come iPhone, iPad e gli smartphone e i tablet che utilizzano Google Android.

Se hai giocato a **Darkiss 1**, saprai già come districarti nei meandri testuali dell'*interactive fiction*, ma forse un piccolo ripasso ti aiuterà a iniziare al meglio il tuo viaggio alla scoperta dei misteri di Ovrana. Innanzi tutto dovrai tenere a mente la classica sintassi verbo + oggetto su cui si dovranno basare i tuoi comandi, col verbo all'imperativo.

Fra frasi 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 >lancia la pietra nel fiume.

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 di lavorare con più oggetti: >prendi la pistola e il coltello (o anche: >prendi tutto), mentre due o più azioni possono essere inserite nella stessa riga separandole col 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, ma la vera particolarità di **Darkiss 2** sono i poteri del vampiro, che ti permetteranno di ipnotizzare chiunque incrocerà il tuo sguardo (o almeno di provarci) e di trasformarti in pipistrello, lupo e nebbia, in caso di bisogno.

Le trasformazioni

Proprio le trasformazioni sono un aspetto cruciale del gioco perché ti permetteranno di superare

ostacoli altrimenti invalicabili, limitando però la tua capacità di trasportare oggetti e di interagire con l'ambiente circostante e, soprattutto, con i personaggi che incontrerai in giro. In particolare, in forma di nebbia potrai muoverti solo in orizzontale, a nord, sud, est, ovest, mentre come lupo e pipistrello potrai portare solo un oggetto per volta, e solo se sarà abbastanza piccolo e non troppo pesante. Potrai comunque trasformarti un numero illimitato di volte, anche se in certi luoghi, come sott'acqua o in aria, non ti sarà permesso di farlo. Per comodità potrai trasformarti scrivendo >div p (anziché >diventa pipistrello), div l (diventa lupo), div n (diventa nebbia), div u (diventa uomo), o anche semplicemente >pi, lu, ne, uo (ovvero le prime due iniziali di ogni forma), ma ricordati che, per quanto veloce, ogni trasformazione occuperà un turno di gioco, durante il quale intorno a te potrebbero succedere cose irreparabili.

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, nordovest, sudest, sudovest, ma in **Darkiss 2** ne farai a meno, mentre potrai trovarti a dover salire e scendere scale, scalare montagne, entrare in buchi e fenditure, attraversare passaggi, anche se in generale ti basterà indicare la direzione per muoverti.

I personaggi

Grande importanza avrà anche l'interazione con gli altri personaggi del gioco, che potrai semplicemente incontrare o anche evocare o resuscitare, e poi eventualmente ipnotizzare. Parlare con loro sarà importante per andare avanti nell'avventura. La sintassi di base è: parla (o chiedi) a personaggio di argomento (esempi: >chiedi a ladro di cassaforte; >parla a poliziotto di ladro). Se ti verrà fatta una domanda 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). Come in **Darkiss 1**, anche in **Darkiss 2** se andrai abbastanza avanti nel gioco potrai impartire degli ordini a un tuo aiutante, secondo lo schema: >personaggio, verbo + oggetto (>aiutante, apri la porta; attenti alla virgola!). Degli articoli in realtà puoi fare a meno, mentre le preposizioni 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 (P) mostra i progressi fatti nel gioco (se li hai fatti). RIFAI ripete l'ultima azione eseguita, mentre ANNULLA ne cancella l'effetto (permettendo anche di scampare alla morte). SAVE salva la posizione di gioco su un file nominabile a piacere, LOAD 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) 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). RICOMINCIA (RESTART) fa ripartire l'avventura dall'inizio. FINE (QUIT, Q) pone termine alla sessione di gioco, INFORMAZIONI (INFO) richiama questo menu di istruzioni.

Come comincia

Ben ritrovato, **Martin Voigt**, principe della notte e re del terrore! Dopo aver terminato con successo la tua precedente avventura, hai raggiunto lo Yoshiwara Club, dove hai finalmente riabbracciato **Lilith**, la seducente vampira madre che più di mille anni fa ti aveva trasformato nel malefico mostro succhia sangue che ha seminato ovunque morte e distruzione.



È stata lei, coi suoi straordinari poteri, a riportarti in vita, dopo che l'equipe di scienziati dell'occulto guidata dal professor Anderson era riuscita a penetrare nel tuo covo segreto, per ficcarti un paletto nel cuore.

Una volta ripresa conoscenza, il tuo primo pensiero è stato di vendicare questo orribile e sconsiderato delitto. Lilith però ti ha rivelato di averti richiamato a sé per uno scopo più importante. La diabolica vampira sta radunando uno **sterminato esercito di non morti** in grado di dichiarare guerra all'intero genere umano, per instaurare sulla terra un **regno di tenebre** destinato a durare in eterno. Per avere la certezza della vittoria occorrerà **trovare il modo di agire anche alla luce del sole**, per evitare che gli umani, dopo aver fugato ogni dubbio sulla vostra effettiva esistenza, approfittino di questa vostra conclamata debolezza per distruggervi durante il giorno, mentre siete costretti al riposo. Interi millenni sono trascorsi senza che nessun vampiro sia riuscito a risolvere il problema, che condanna la vostra specie, a dispetto della sua enorme forza, a vivere nell'ombra. Ora però **Lilith assicura di conoscere la soluzione**, e tu sarai colui che passerà alla storia per aver spezzato questa terribile maledizione.

Per farlo, secondo le istruzioni della vampira madre, dovrai recarti nella **dimensione infernale di**

Ovrانilla, una terra d'incubo che ospita luoghi spaventosi ed è popolata da mostri ancora più malvagi di te. Sarà proprio un sortilegio di Lilith a permetterti di raggiungere questa landa maledetta, dove dimorano anche le **sacerdotesse di Valmar**: Carmilla, Millarca e Mircalla, deputate a custodire il pozzo profondissimo in cui si staglia il sole rosso che con i suoi otto raggi illumina le buie notti di tutti i vampiri. Tre temibili creature la cui crudeltà è superata solo dagli immensi poteri, in grado di permettere anche a voi, figli prediletti dell'oscurità, di affrontare senza timore la luce del sole. Tuttavia, convincerle ad aiutarvi non sarà facile. Le tre archi vampire sono perfide e capricciose, a loro non interessa ciò che succede sulla terra, e solo **portando con te dei doni appropriati** riuscirai a ottenere il loro supporto. La stessa ricerca del tempio, che pare si trovi sul fondo di un burrone infestato da terribili spettri, sarà un'impresa. Inoltre, anche se i tuoi poteri di vampiro ti permetteranno di **ipnotizzare chiunque incroci il tuo sguardo e trasformarti in pipistrello, lupo e nebbia** a seconda delle necessità, a Ovrانilla non sarai più immortale e, in caso di brutti incontri, potrai essere sia ferito che ucciso. Se alla fine riuscirai a compiere la tua missione, ricevendo dalle sacerdotesse il dono della resistenza ai raggi del sole, **potrai tornare indietro tramite la parola magica “Ayon”**. Ora, mentre Lilith inizia a pronunciare arcane formule, chiudi gli occhi, Martin Voigt. Quando li riaprirai, non sarai più in sua compagnia, nel lussuoso scenario dello **Yoshiwara Club**, ma da solo, da qualche parte nella infernale dimensione di Ovrانilla, pronto a iniziare la tua nuova, sanguinaria avventura.

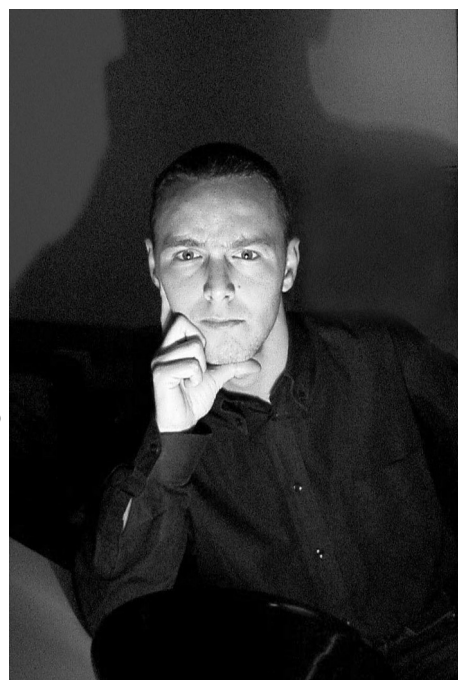
Informazioni sul gioco e sull'autore

Darkiss 2 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. Il modo migliore per impararlo è leggere il corso a puntate di [Mariano Sassi](#).

Quanto a me, l'autore del gioco, mi chiamo **Marco Vallarino** e sono nato nel 1977 a Imperia, dove vivo e lavoro come giornalista, programmatore ed esperto di comunicazione. Scrivo per il quotidiano [Il Secolo XIX](#) e vari siti di informazione ligure e non. Ho pubblicato il romanzo [Il cuore sul muro](#) (ed. All Around, 2018), una storia d'amore a tinte dark ambientata nel mondo della *street art*, e miei racconti sono usciti in volume e su rivista per Mondadori, De Agostini, L'Unità, Multiplayer,

Coniglio, Fanucci, Addictions, Stampa Alternativa, Perseo, Perrone, Laurum, Cordero, Statale 11.

Sono stato finalista a numerosi premi letterari, e ospite di trasmissioni televisive e radiofoniche e di



varie manifestazioni culturali. Collaboro con scuole, amministrazioni, enti pubblici e associazioni, proponendo spesso l'*interactive fiction* come forma di “intrattenimento intelligente” e strumento per avvicinare i più giovani al mondo della lettura. Tra le mie avventure più popolari, oltre naturalmente a [Darkiss 1](#), ci sono [Enigma](#) e [Ayon](#).

Sono iscritto a vari social network, tra cui [Facebook](#) e [Twitter](#). Il mio indirizzo di posta elettronica personale è [ovranilla@gmail.com](#) mentre su Skype il mio account è [gyrev2007](#).

Licenza d'uso

Licenza d'uso Creative Commons

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 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 distribuisce questa opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

Creative Commons

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/>