



## Benvenuto Alle Avventure Testuali<sup>1</sup>

***Nelle avventure testuali tu controlli il protagonista. Le sue sfide e le sue scelte sono le tue.***

In un'avventura testuale ti viene presentato l'inizio di una storia. Poi ti viene consegnato il comando del gioco e ti trovi a dover decidere quel che il tuo personaggio deve fare per procedere. Digiti i comandi che il protagonista deve eseguire, e la storia risponde dicendoti quel che accade in seguito. Pensa alle varie stanze come se fossero il tuo palcoscenico, e agli oggetti che incontri come agli attrezzi scenici.

Una parte del tuo ruolo consiste nell'aiutare il protagonista a superare ostacoli e progredire nella storia: risolvere problemi, comprendere quel che sta accadendo, scoprire modi per raggiungere nuovi luoghi e strumenti. Questo aspetto delle avventure testuali è più simile a un gioco.

L'altra parte del tuo ruolo consiste nell'aiutare il protagonista a prendere decisioni. Un'avventura testuale può concludersi in svariati finali diversi, a seconda delle scelte che farai. Questo aspetto delle avventure testuali è più simile a una storia — una storia aperta.

Se ti piacciono le avventure testuali, troverai una vasta scelta di altre opere disponibili, la maggior parte delle quali gratuitamente. Ce ne sono di molti stili diversi, alcune più simili a un gioco, altre più simili a una storia; alcune sono delle vere e proprie sfide, altre sono molto semplici; alcune sono serie, opere emotivamente impegnative, mentre altre esplorano il lato spensierato della vita. E, come per i libri, le avventure testuali si collocano in una varietà di generi: fantasy, giallo, dell'orrore, fantascienza, sentimentale, storico, surreale, e via dicendo. Alla fine di questa guida troverai alcuni suggerimenti su come trovare altre avventure da giocare.

---

<sup>1</sup> Testo originale di Emily Short, "Introduction To IF". Traduzione a cura di Tristano Ajmone, 2010.

# Comunicare con la Storia

*Tu controlli l'avventura testuale impartendo comandi tramite tastiera — in genere, una semplice istruzione, in forma imperativa, rivolta al tuo avatar nella storia.*

Le avventure testuali comprendono molti verbi comuni, oltre ai nomi degli oggetti che appaiono nella storia. Nelle maggior parte dei casi, ciò che digiterai sarà nel formato > AZIONE

OGGETTO: un'azione da intraprendere e un oggetto verso cui dirigerla. A seconda del tipo di azione, potrebbe essere appropriato aggiungere una frase con un secondo oggetto, per esempio: METTI IL PESCE SUL PIATTO.

Quella che segue è una panoramica dei tipi di azioni possibili in un'avventura testuale convenzionale. Vale la pena menzionare che non tutte le avventure testuali sono conformi alla descrizione che segue; potrai infatti imbatterti in avventure in cui il mondo narrativo viene presentato in maniera alquanto diversa.

## Guardare (e Gli Altri Sensi)

Iniziando un'avventura, puoi partire familiarizzando con la sua ambientazione. In molte avventure, ti verrà presentata una descrizione dei paraggi ogni volta che entri in una nuova stanza.

Se desideri rileggere questa descrizione, puoi richiamarla digitando GUARDA. Puoi anche scoprire di più circa i singoli oggetti esaminandoli — per esempio, digitando ESAMINA IL FOSSO. (Dato che questo è un comando che userai di

frequente, puoi abbreviare ESAMINA digitando X.)

La maggior parte degli oggetti che incontrerai in un'avventura può essere esaminato, incluso te stesso. Puoi anche provare ad usare gli altri sensi: ASCOLTA, ODORA, TOCCA, e ASSAGGIA.

## Spostarsi

Presto, vorrai esplorare un po'. In genere ti puoi muovere digitando le direzioni cardinali: VAI A NORD, per esempio, o anche solo N. È usuale, ma non universale, che un'avventura testuale comprenda le otto direzioni cardinali e, in aggiunta, DENTRO, FUORI, SU, e GIÙ. A volte, la "barra di stato" in cima allo schermo contiene informazioni utili circa la locazione in cui ti trovi.

Ovviamente, alcune avventure non si basano sull'esplorazione. In questo caso potrete scoprire di essere confinati in una singola stanza; che la storia fornisce altre vie, più generali, per esprimere lo spostamento; o che non si esprime affatto in termini di "stanze".

## Utilizzare Gli Oggetti

Gi oggetti che trovi sono strumenti che puoi usare per far accadere delle cose. Molti di essi funzionano nel modo che ti aspetteresti basandoti sulla tua esperienza

quotidiana; altri, invece, hanno proprietà speciali che pertengono unicamente al mondo della storia. Molti di questi potrai

manipolarli con i comandi

PRENDI, LASCIA, o METTI SU o DENTRO altri oggetti.



Quando avrai preso svariati oggetti potrai usare il comando INVENTARIO (in forma abbreviata: I) per ottenere una lista delle cose che ti porti appresso. In genere, prendere gli oggetti in cui ci si imbatte è una buona idea: potrebbero tornare utili in seguito.

Ovviamente, ci sono tantissime cose che si possono fare con gli oggetti oltre a spostarli da un posto all'altro. Alcuni possono anche essere indossati, mangiati, aperti, sbloccati, e via dicendo. I dispositivi possono essere accesi o spenti. Gli argomenti di studio possono essere ricercati nei libri, ecc.

La mera presenza di un attrezzo è un'indicazione ragionevole del fatto che la storia comprenderà i tentativi di utilizzarlo: se ti viene presentata una pala è probabile che significhi che, prima o poi, ti troverai a scavare.





### Interagire Con Le Persone

Oltre che negli oggetti, potrai imbatterti in altri personaggi. Questi potranno rivestire ruoli di tutti i tipi — alcuni di essi saranno lì affinché tu gli parli, altri solo per intralciarti la strada. Puoi provare a usare il comando **BACIA** con il personaggio, se hai intenzioni amichevoli, oppure **ATTACCA**, se hai propositi ostili, così come puoi provare a dare o mostrare (**DAI** e **MOSTRA**) loro gli oggetti che possiedi.

I modi per comunicare con gli altri personaggi variano di avventura in avventura. Alcune avventure offrono istruzioni in merito, se questo è un aspetto importante del gioco. Altrimenti, è spesso possibile usare la formula **CHIEDI A** personaggio **DI** argomento; **PARLA A** personaggio **DI** argomento; o semplicemente **PARLA A** personaggio. Quest'ultimo comando a volte produce un menù di scelte conversazionali, oppure farà sì che il personaggio avvii una conversazione di copione

prestabilito in base a cosa sta accadendo nella storia.

Più raramente, un'avventura è in grado di capire comandi astratti (**INSULTA** personaggio, **SALUTA**, ecc.), istruzioni rivolte ad altri personaggi (**MARCO**, **VAI A SUD**), o anche conversazioni aperte (**CIAO MARCO**).

### Partire e Fermarsi

Esistono alcuni comandi per la gestione della partita. In qualsiasi momento puoi salvare la partita con il comando **SALVA**, che è un po' come mettere un segnalibro in un libro. Non vi è limite al numero di file di salvataggio che si possono creare, quindi salva pure quanto ti pare. **CARICA** riaprirà un file di salvataggio partita, consentendoti di riprendere l'avventura dal punto in cui l'avevi salvata.

Quando vuoi smettere di giocare, **QUIT** porrà termine alla partita.

Se desideri conservare una registrazione scritta della tua sessione di gioco, puoi digitare **TRANSCRIPT** in qualsiasi momento per creare un file di testo in cui verrà trascritto tutto ciò che accade.

Infine, se hai fatto qualcosa di cui non ti piace il risultato, puoi solitamente digitare **UNDO** e annullare la mossa — anche se era una mossa che aveva decretato la fine del gioco.

### Altre Parole Utili...

**TUTTO** si riferisce a ogni oggetto visibile, quindi, per esempio, **PRENDI TUTTO** consentirà di prendere ogni oggetto portatile in vista.

**ANCORA** (abbreviato: **G**) ripete l'azione appena compiuta.

Parole che esprimono maniere di fare qualcosa

(come **VELOCEMENTE** o **SILENZIOSAMENTE**) in genere non sono utili ai fini dell'avventura e non verranno comprese.

Solitamente, non serve riferirsi a parti specifiche del corpo: quindi, anziché **COLPISCI LA PORTA COL MIO PUGNO**, scrivi solamente **COLPISCI LA PORTA**.

Se il gioco ti chiede una domanda tipo "Quale cavallo intendi, il cavallo bianco o il cavallo marrone?", puoi rispondere semplicemente con il nome dell'oggetto che preferisci. In questo caso, **>CAVALLO MARRONE** sarebbe una risposta appropriata.

### Se Non Riesci a Procedere

Alcune avventure testuali sono facili da completare, altre possono essere una vera e propria sfida. Se ti trovi di fronte ad un ostacolo che non riesci a superare, prova a ripassare tutto ciò che sai. Ricontrolla l'inventario delle cose in tuo possesso, e le stanze cui puoi accedere. A volte la soluzione di un problema in una data stanza si trova in un altro luogo.

Sii perseverante. Prova a guardare sotto gli oggetti che potrebbero nascondere altri. Assicurati di aver aperto tutti i contenitori apribili che riesci a trovare, e di aver visitato tutte le stanze che sei in grado di raggiungere.

Leggi attentamente i testi. Sembrano suggerire determinate azioni? La storia spesso contiene indizi sul prossimo passo da compiere.

Accertati di aver letto le istruzioni e i suggerimenti che accompagnano l'avventura. Molte opere di Interactive Fiction (così si chiamano in inglese le AT!) includono comandi speciali non condivisi

## Interpreti Comuni

(I seguenti link erano attivi al momento della stesura della guida; in caso non lo fossero più, effettua una ricerca web utilizzando i nomi degli interpreti.)

**Zoom per Macintosh:** <http://www.logicalshift.demon.co.uk/mac/zoom.html>

**Zoom per Unix:** <http://www.logicalshift.demon.co.uk/unix/zoom/>

**Windows Frotz per Windows:** <http://freespace.virgin.net/davidk.kinder/frotz.html>

da altre avventure testuali, perciò vale la pena assicurarsi di non tralasciare informazioni essenziali per poter giocare. Considera di che tipo di storia si tratta. Ci sono regole che si applicano al mondo dell'avventura ma non a quello ordinario? Come puoi sfruttare la logica interna della storia?

Il confronto aiuta: se trovi qualcun altro con cui poter giocare, scoprirai che la collaborazione semplifica la soluzione degli enigmi.

Prenditi una pausa. Sovente, l'idea giusta ti verrà incontro mentre sarai impegnato in qualcos'altro.

Riformula le frasi. Se sei convinto che l'azione che stai tendando di portare a termine è quella giusta, ma l'avventura non la recepisce, sperimenta altri modi di strutturare il comando.

Prova a digitare AIUTO o SUGGERIMENTI. Alcune avventure testuali sono corredate di aiuti interni per il giocatore.

Infine, se arrivi alla conclusione di non poter procedere senza un'aiuto esterno, puoi postare una richiesta di suggerimenti su **it.comp.giochi.avventure.testuali**, un gruppo dedicato alla discussione delle avventure testuali situato al link: <http://groups.google.com/group/it.comp.giochi.avventure.testuali>. Alla fine di questa guida troverai una lista di

risorse comunitarie per le avventure testuali.

### Due Parole sulla Tecnologia

La maggior parte delle avventure testuali è distribuita sotto forma di story file.

Questi file non sono come un file di testo o musicale: siccome devono interagire con il giocatore, sono programmi. Aniché girare direttamente su un computer, sono programmi destinati ad una virtual machine dedicata alle avventure testuali. Questo offre il vantaggio che il medesimo story file può essere utilizzato da svariati sistemi operativi (Mac, PC, Linux boxes), e che uno story file è talmente isolato dal computer ospite da rendergli impossibile l'alterazione di altri file o di creare danni, sia per errore che volutamente.

Lo svantaggio di uno story file è che può essere utilizzato solo con un programma chiamato "interprete". Ciononostante, una volta installato l'interprete, potrai giocare una moltitudine di avventure testuali. Alcuni interpreti ti aiuteranno anche ad organizzare e gestire la tua collezione di avventure testuali e dei tuoi file salvati.

Se hai tra le mani un'avventura testuale da giocare è probabile che assieme allo story file tu abbia ricevuto anche l'interprete adatto, o quantomeno

istruzioni su come recuperarlo.

In caso contrario, puoi trovarne uno su internet e scaricarlo. Esistono svariati programmi per far girare le avventure testuali ma, se possiedi questa guida, è facile che tu l'abbia ricevuta assieme ad un file per la Z-machine: in tal caso lo story file in questione avrà un'estensione del tipo .z5, .z8, o .zblorb. All'epoca della stesura di questa guida, due dei migliori interpreti per la Z-machine sono Zoom (per Mac OS X e Unix) di Andrew Hunter, e Windows Frotz (per Windows) di David Kinder.

Esistono anche interpreti per piattaforme meno diffuse; è altresì possibile far girare le avventure testuali sui palmari, anche se le storie che richiedono un'elaborazione intensa gireranno lentamente.

Nella scelta dell'interprete, ti conviene verificare che supporti il formato "blorb". (BLORB, come FROTZ, è una parola priva di senso che risale alle prime avventure testuali commerciali.) Un file blorb è in grado di contenere non solo la storia ma anche la grafica di copertina e altre risorse, quali gli effetti sonori e le immagini.

Non tutti gli interpreti della Z-machine riconoscono i file blorb; scegliendone uno che sia in grado di aprirli ti garantirai l'accesso ad un maggior numero di risorse.

# Comandi Tipici

*Non tutti i comandi di questa lista sono importanti per tutte le avventure: dato che storie diverse trattano soggetti diversi, spesso ricorrono ad un vocabolario diverso. Uno story file può essere fornito con istruzioni speciali, oppure offrire suggerimenti circa i nuovi comandi nel corso del gioco. Ciononostante, esiste un vocabolario di base che la maggior parte delle avventure testuali comprenderà, e conoscerlo ti consentirà di metterti a giocare molte avventure testuali.*

accendi [qualcosa]  
aiuto  
apri [qualcosa]  
apri [qualcosa] con [qualcosa]  
ascolta  
ascolta il/lo/la [qualcosa]  
aspetta (Z)  
assaggia [qualcosa]  
attacca [qualcosa]  
bacia [qualcuno]  
bevi [qualcosa]  
brucia [qualcosa]  
canta  
carica  
chiedi a [qualcuno] di/circa [qualcosa]  
chiedi a [qualcuno] il/la [qualcosa]  
chiudi [qualcosa]  
chiudi [qualcosa] con [qualcosa]  
colpisci [qualcosa]  
compra [qualcosa]  
dai [qualcosa] a [qualcuno]  
dormi  
entra in [qualcosa]  
esamina [qualcosa] (X)  
esci  
gira [qualcosa]  
guarda  
guarda dentro [qualcosa]  
guarda sotto [qualcosa]



imposta [qualcosa] a [qualcosa]  
indossa [qualcosa che possiedi]  
inventario (I)  
ispeziona [qualcosa]  
lascia [cose che possiedi]  
mangia [qualcosa che possiedi]  
metti [cose] nel/nella [qualcosa]  
metti [cose] su [qualcosa]  
mostra [qualcosa] a [qualcuno]  
no  
nuota  
odora [qualcosa]  
parla a [qualcuno]  
parla a [qualcuno] di [qualcosa]  
pensa

prega  
prendi [cose]  
punteggio  
quit (Q)  
restart  
riempi [qualcosa]  
rispondi [testo] a [qualcuno]  
salta  
salta su [qualcosa]  
salva  
scala [qualcosa]  
scava [qualcosa]  
scendi da [qualcosa]  
scusa  
sì  
siediti su [qualcosa]  
spegni [qualcosa]  
spingi [qualcosa]  
spingi [qualcosa] a [direzione]  
spremi [qualcosa]  
strofina [qualcosa]  
sveglia [qualcuno]  
svegliati  
sventola [qualcosa che possiedi]  
taglia [qualcosa]  
tira [qualcosa]  
tocca [qualcosa]  
transcript [on/off]  
vai [direzione — N, S, E, O, NO, NE, SO, SE, su, giù, dentro, fuori]  
vai a [qualsiasi stanza]

## Esempio di Partita

*Quello che segue è un esempio di partita con un'avventura testuale. I comandi in grassetto sono le istruzioni fornite dal giocatore; il testo in caratteri normali rappresenta le risposte del gioco. Questa trascrizione non mostra tutti i comandi possibili, però mostra come agiscono quelli più comuni e come un giocatore possa risolvere un problema dell'avventura.*

Caveau Dei Formaggi, Ristorante L'Artigiano

La luce è fioca e blu. Attorno a te, su tre lati, ci sono frigoriferi con la porta in vetro, al loro interno scorgi formaggi di tutti i tipi. Le serrature sulle porte proteggono i formaggi da eventuali furti.

A ovest c'è il bancone dei formaggi.

Una forchetta per fonduta giace in terra.

**>GUARDA NEL FRIGORIFERO**

I frigoriferi contengono formaggi di vario tipo — troppi perché tu possa riconoscerli tutti.

**>PRENDI FORCHETTA**

Fatto.

**>OVEST**

Bancone Dei Formaggi, Ristorante L'Artigiano

Ti trovi di fronte a un banco di esposizione pieno di formaggi assortiti:

Gorgonzola; Pecorino, sia dolce che piccante; Taleggio; Parmigiano; Asiago... È il sogno di ogni amante dei formaggi.

Un commesso, con indosso una divisa bianca, presiede dietro il bancone.

A est c'è il caveau dei formaggi, il resto del ristorante è a sud.

**>PRENDI TUTTO**

Gorgonzola: Pare che appartenga al commesso.

Pecorino dolce: Pare che appartenga al commesso.

Pecorino piccante: Pare che appartenga al commesso.

Taleggio: Pare che appartenga al commesso.

Parmigiano: Pare che appartenga al commesso.

Asiago: Pare che appartenga al commesso.

commesso: Non penso proprio che sia una cosa di cui occuparsi.

banco di esposizione: Niente da fare, non si muove di un millimetro.

**>X PECORINO**

Quale intendi, Pecorino dolce o Pecorino piccante?

**>PICCANTE**

Il Pecorino piccante è stagionato, compatto e bianco.

**>CHIEDI A COMMES-  
SO DEL PECORINO  
PICCANTE**

Il commesso taglia una fetta di Pecorino piccante e l'avvolge in carta cerata. "Fanno €20," ti dice, aspettando una risposta.

**>I**

Stai portando:



un portafoglio (chiuso)  
una forchetta per fonduta

**>APRI PORTAFOGLIO**

Apri il portafoglio, rivelando due banconote da 20 euro e una patente.

**>I**

Stai portando:

un portafoglio (chiuso)  
una forchetta per fonduta  
una banconota da 20 euro  
una banconota da 20 euro  
una patente

**>DAI VENTI A COMMESSO**

(prima prendi la banconota da 20 euro)

Il commesso afferra i soldi e ti porge un pacchetto triangolare avvolto in carta cerata.

**>X PACCHETTO**

Il pacchetto è avvolto in carta cerata ed è sigillato con un'etichetta che ne riporta il contenuto: tre etti di Pecorino piccante.

**>ODORA PACCHETTO**

Il profumo è forte e invitante: un formaggio da intenditori.

**>GUARDA**

Bancone Dei Formaggi, Ristorante L'Artigiano

Ti trovi di fronte a un banco di esposizione pieno di formaggi assortiti: Gorgonzola; Pecorino, sia dolce che piccante; Taleggio; Parmigiano; Asiago... È il sogno di ogni amante dei formaggi.

Un commesso, con indosso una divisa bianca, presiede dietro il bancone.

A est c'è il caveau dei formaggi, il resto del ristorante è a sud.

**>SUD**

Tra i Tavoli

Il ristorante è una stanza aperta e ampia, le pareti sono bianche e i soffitti alti. Nonostante la spaziosità del locale, l'affollamento dei clienti rende difficile il passaggio tra i tavoli, soprattutto se devi evitare camerieri che portano tegami di fonduta rovente.

A nord c'è il bancone dei formaggi. A sud c'è la porta che conduce in strada.

**>APRI PACCHETTO**

Non qui: rischierebbe di finire nella portata di un cliente.

Uno dei clienti, dirigendosi verso il bagno, ti spintono.

**>X CLIENTI**

Nel tavolo accanto, un anziano gentiluomo sta mangiando mozzarelline ad un ritmo inquietante.

**>S**

Fai un passo verso le porte ma vieni bloccato da un uomo alto e largo di spalle.

**>ANCORA**

Fai un passo verso le porte ma vieni bloccato da un uomo alto e largo di spalle.

**>UOMO ALTO, VAI A SUD**

L'uomo alto ha cose migliori da fare.

**>CHIEDI A UOMO ALTO DI USCITA**

Silenzio. Nessuna risposta.

**>ATTACCA UOMO ALTO**

Ti avvicini a lui e gli sferri un pugno sul naso, attirando la sua attenzione.

In un batter d'occhio ti rendi conto dell'errore che hai commesso: non solo l'uomo è il doppio di te, è anche un avvocato.

**\*\*\*\* Sei stato arrestato per aggressione. \*\*\***

**>UNDO**

Tra i Tavoli

[Il turno precedente è stato annullato.]

**>ATTACCA UOMO ALTO CON FORCHETTA**

Pugnali l'uomo alto con la forchetta per fonduta. L'uomo sussulta e si guarda attorno; tu volgi lo sguardo altrove simulando un'innocente estraneità all'accaduto.

L'uomo alto parte alla ricerca del malfattore, lasciandoti la via libera.

**>S**

In Strada, di Fronte al Ristorante L'Artigiano

Sei fermo sul marciapiede, spintonato dai passanti frettolosi.

La strada è piena di taxi.

**>APRI PACCHETTO**

Apri il pacchetto, rivelando una fetta di Pecorino piccante.

**>MANGIA PECORINO**

Porti il Pecorino alla bocca e ne degusti un assaggio.

Mmm — è il paradiso!

**\*\*\* Sei asceso all'estasi da latticini! \*\*\***

## Risorse



**Baf's Guide to the Interactive Fiction Archive:**  
<http://www.wurb.com/if/>

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

**The Interactive Fiction Archive:**  
<http://www.ifarchive.org>

**IF Italia:**  
<http://www.ifitalia.info/portale/>

**Inform:**  
<http://www.inform-fiction.org>

*La maggior parte delle avventure testuali vengono rilasciate gratuitamente, puoi quindi scaricarle e giocare su qualsiasi computer senza dover pagare nulla. Se sei interessato a giocare altre avventure, qui di seguito troverai le risorse cui attingere.*

### Trovare Altre Avventure

L'Interactive Fiction Archive è un'immenso archivio che contiene interpreti, linguaggi di programmazione, documentazioni, e oltre duemila story files, alcuni dei quali risalgono agli anni '70, mentre altri sono nuovi di zecca.

Spulciare quest'immenso archivio alla ricerca di qualcosa di specifico può rivelarsi un compito estenuante, quindi il miglior approccio è consultare il sito Baf's Guide to the Interactive Fiction Archive. Il Baf's Guide cataloga le avventure e gli autori, fornendo molte recensioni ed elencando le opere che hanno conseguito premi o vinto concorsi. Il sito Interactive Fiction Ratings è un'altra fonte di informazione

sulla qualità e sui generi: raccoglie le opinioni dei giocatori e mantiene una tavola dei punteggi per avventure di vario tipo. Raccoglie anche informazioni sulla durata media richiesta per il completamento delle singole avventure.

Per recensioni più esaustive delle avventure, per la discussione su di esse, e per un'introduzione alla comunità dei giocatori e autori di avventure testuali, dai un'occhiata alle riviste online SPAG e IF-Review, e al sito Brass Lantern.

Infine, a molti giocatori piace collezionare le avventure testuali commerciali degli anni '80, che non sono reperibili nell'IF Archive per ragioni di copyright. Reperire queste vecchie avventure può essere un compito difficile ma cercando "Infocom" su eBay e altre aste online è possibile scovare questi antichi tesori.

### La Comunità delle AT

Brass Lantern è un buon posto per iniziare se vuoi scoprirne di più sulla comunità degli autori e giocatori di avventure testuali, e per essere informato sugli

eventi in corso. Gli entusiasti del settore indicano concorsi annuali per avventure testuali e premiazioni, i voti sono aperti a tutti. Partecipare a questi eventi è un ottimo modo per scoprire nuove opere interessanti non ancora recensite.

Puoi anche considerare di unirti ai gruppi di discussione in cui i giocatori criticano e raccomandano avventure e si scambiano aiuti. Su Brass Lantern troverete i link a queste risorse.

### Creare Le Proprie Avventure Testuali

Brass Lantern contiene informazioni per chi è interessato a sviluppare le proprie avventure testuali, inclusa una guida agli strumenti e alcuni trattati introduttivi all'arte dell'implementazione.

Il linguaggio di programmazione utilizzato per realizzare questa avventura si chiama Inform. Dal sito Inform puoi scaricare gli strumenti di sviluppo e leggere come vengono create queste opere.