

TRINCEA



TRINCEA



2008

versione 1.0

Una avventura testuale scritta e programmata da Marco Falcinelli.

Prefazione

Caro lettore, benvenuto! Sono felice che tu abbia deciso di scaricare questo gioco e di leggere queste pagine. Come prima cosa ti consiglio di dare un'occhiata ai paragrafi "prologo", "locazione" e "l'azione". Ti permetteranno di avere un'idea chiara dello scenario in cui si svolge l'avventura. Il paragrafo "come giocare" è utile anche a coloro che giocano spesso alle avventure testuali, la modalità di gioco infatti si differenzia fortemente dalle altre. Il gioco è molto breve, ma spero piacevole. Se vuoi sapere il perché della sua brevità puoi leggere il paragrafo "dietro le quinte", fallo però solo dopo aver giocato l'avventura per intero, nessuno dovrebbe vedere il dietro le quinte di un film prima di aver visto il film stesso. Si rovinerebbe lo spettacolo.

Infine se non riesci a terminare con successo il gioco puoi leggere il paragrafo dedicato alla soluzione. Il mio suggerimento è quello di leggerlo anche se hai risolto con successo il gioco, contiene spunti e riferimenti interessanti. Alla fine di queste pagine troverete i ringraziamenti, che fanno piacere a leggersi soprattutto se si è citati; potresti anche esserci tu...

Prologo

La conclusione della dodicesima battaglia dell'Isonzo, con la rottura del fronte a Caporetto ed il necessario ripiegamento dell'Esercito Italiano sul Piave portarono, nel novembre 1917, il Monte Grappa in prima linea a barriera del settore montano tra il Brenta e il Piave. Le truppe italiane, dopo una drammatica ritirata, pervennero alla nuova linea logore e



stremate dove malgrado la stanchezza e le gravi condizioni logistiche e tattiche costruirono una nuova linea difensiva nel tentativo di arrestare l'Esercito Austriaco che avanzava irruente rinfrancato dai recenti successi. La conquista del Grappa, infatti, gli avrebbe consentito di dilagare nella sottostante pianura veneta e colpire alle spalle lo schieramento italiano sul Piave, dal Montello al mare. Fu così che i soldati di entrambe le parti si contesero accanitamente ogni palmo di terreno in una estenuante guerra di trincea, anche a costo dei più gravi sacrifici.

La locazione

La trincea doveva adattarsi al terreno, seguendo un andamento irregolare, in linea retta per ottenere il fiancheggiamento, cioè poter colpire la posizione nemica di fianco, nel senso della sua maggior lunghezza. Il percorso non doveva, quindi, avere punti con angoli troppo acuti. Le sporgenze lungo il percorso della trincea erano postazioni per le mitragliatrici o piccoli mortai per un tiro di "fiancheggiamento assoluto". Su molte trincee si può ancora scorgere la traccia dello scalino che serviva ai soldati per appoggiarsi per il tiro radente. Talvolta sul gradino si teneva pronto uno scudo d'acciaio da mettere a posto sul parapetto per riparare il tiratore. La larghezza della trincea doveva essere non più larga di quanto occorreva al soldato in completo assetto a passare senza difficoltà. Ogni 20-30 metri veniva scavata nella parete una nicchia ove i soldati potevano scansarsi per non intralciare il trasporto dei feriti. Per ripararsi dalla pioggia, dal vento e dalla neve, si adoperavano tavole rivestite di carta catramata, poi ricoperte di terra e sistemate in modo da poterle togliere con rapidità.

Ad ogni tratto di 10 metri coperto, doveva seguirne uno di 20 metri scoperto. Per tenere asciutta la trincea, si provvedeva allo sfogo dell'acqua con piccoli canali in lieve ma continua pendenza. A 30 metri dalla trincea venivano infine posti degli ostacoli: i reticolati erano i più efficaci. Per non danneggiare o impedire il tiro, i reticolati erano disposti all'altezza di circa un metro, fissati su paletti con filo di ferro poco teso e non troppo intrecciato. Se la vicinanza dei nemici impediva di costruire un reticolato efficiente, si gettavano durante la notte, davanti alle trincee, dei cavalli di Frisia ancorati tra loro. Venivano preparati anche campi minati con speciali granate munite di spoletta a frizione, fissate su appositi paletti per evitare di rovinare gli ostacoli.

L'azione

Quando il fischietto di un ufficiale lanciava un attacco alla linea del nemico, i soldati andavano all'assalto all'arma bianca con le baionette inastate sui fucili: moltissimi venivano falcidiati dal fuoco delle mitragliatrici nemiche, altri rimanevano feriti o mutilati nella terra di nessuno, lì tra le due trincee opposte la così detta terra di nessuno, senza poter essere soccorsi. Spesso tutti gli sforzi profusi per conquistare qualche linea delle trincee nemiche si rivelavano inutili a causa della controffensiva del nemico. Andare avanti voleva dire andare incontro alla morte, ma anche chi tornava indietro veniva giustiziato in modo sommario per vigliaccheria o per ammutinamento. La guerra di trincea fu un massacro: migliaia di uomini furono uccisi per conquistare pochi metri, spesso poi regolarmente persi.

Come giocare

Interagire con il gioco è molto semplice e veloce in trincea, a differenza della maggior parte delle avventure testuali il campo delle opzioni è limitato a cinque tipi:

- osservare un oggetto/personaggio
- prendere un oggetto
- interagire con un oggetto/personaggio
- combinare due oggetti tra di loro
- dare un oggetto ad un personaggio

Come nella maggior parte delle avventure testuali possedete un inventario che contiene gli oggetti posseduti dal personaggio giocatore. Potete visualizzare l'inventario digitando INVENTARIO o la sua abbreviazione I.

Osservare un oggetto/personaggio

Per avere maggiori informazioni su di un oggetto o personaggio basterà digitare semplicemente GUARDA OGGETTO/PERSONAGGIO oppure l'abbreviazione X OGGETTO/PERSONAGGIO o ancora più brevemente digitando solo il NOME dell'oggetto o del personaggio.

Prendere un oggetto

Per prendere e mettere nel vostro inventario un oggetto basterà digitare PRENDI OGGETTO oppure P OGGETTO.

Interagire con un oggetto o un personaggio

Per interagire su un oggetto o un personaggio digitate USA OGGETTO o INTERAGISCI con PERSONAGGIO. Le abbreviazioni più classiche sono U OGGETTO e P PERSONAGGIO. Notate che se avete già esaminato un oggetto o un personaggio digitando solo il NOME dell'oggetto o del personaggio, il programma interpreterà il comando come "interagisci".

Combinare due oggetti tra di loro

Semplicemente digitate il nome dei due oggetti: OGGETTO_1 OGGETTO_2.

Dare un oggetto ad un personaggio: OGGETTO PERSONAGGIO

In conclusione sarete in grado di giocare a Trincea digitando nella maggior parte dei casi una sola parola, quella che identifica ciò che volete osservare o con cui volete interagire. Al massimo dovreste inserire due vocaboli, quelli che volete combinare tra loro.

Altri comandi disponibili nel gioco sono: AIUTO, SALVA, CARICA, ESCI, RICOMINCIA. Ovvero i soliti comandi di sistema a cui sarete abituati.

Buon divertimento!

Dietro le quinte

Qualche tempo fa, sul newsgroup `it.comp.giochi.avventure.testuali` nacque una discussione su quali fossero i punti focali di una avventura, ovvero gli elementi fondamentali alla base della stessa. In particolare sorsero alcune domande:

C'è bisogno di una trama per avere un'avventura? Basta l'esplorazione di una situazione? Servono personaggi conflitti passioni? E' narrativa interattiva o meno?

Sì, ma qui vedo che insisti sull'argomento di "ambientamento ed esplorazione del world model". Tutto questo non ha nulla a che vedere con una 'storia', che vive invece di personaggi, conflitti, passioni.

Insomma. D'accordo che la storia vive di personaggi, conflitti e passioni, ma come fai a far vivere tutte queste cose al giocatore?

Da tali considerazioni, e molte altre che le seguirono, nacque il desiderio di scrivere un breve racconto interattivo. Lo scopo di questo piccolo lavoro è quello di mostrare che tali affermazioni sono fuorvianti, che nessuno degli elementi menzionati è alla base di un gioco ed, è bene ricordarlo, le avventure testuali sono videogiochi. Tutti gli aspetti citati sono a mio parere il vestito del gioco, ciò che può renderlo più o meno gradevole. Intendo qui sostenere che non è la forma a fare un buon gioco, ma la sostanza che a mio avviso consiste nella sfida che si propone al giocatore. Così in una caccia al tesoro tradizionale, ciò che la rende bella è la qualità dei singoli obiettivi da raggiungere nelle varie fasi del gioco e non l'ambientazione (piratesca, archeologica, di spionaggio etc...) od il modo in cui gli obiettivi sono collegati tra loro. La forma, la presentazione e il premio finale alla conclusione, sono accessori che permettono di esaltare un gioco, ma non ne costituiscono la sostanza.

Nella creazione di un gioco, pertanto, l'autore dovrebbe partire con precise idee sul genere di sfide che intende proporre al giocatore, per poi creare una trama ed una presentazione consona alle stesse. Questo secondo aspetto può fare la differenza tra un bel gioco ed un cattivo gioco, presentare sfide completamente slegate tra di loro non è elegante e forse neanche piacevole, ma non "farà" il gioco.

Queste brevi considerazioni sono rivolte a chi, quasi per reazione, ad anni di giochi nudi e crudi reclami oggi a gran voce trama e presentazioni adeguate, producendo in tal modo lunghissimi racconti più o meno interattivi. Ed in queste richieste vedo un errore ancor più grande, alla ricerca di una adeguatezza della forma si dimentica la struttura, e si producono giochi che non sono giochi o giochi scarsi a causa della poca cura nell'allestimento delle sfide. Che la forma si sviluppi in modo dinamico attraverso una interazione col lettore infatti non costituisce a mio avviso un gioco, questo invece è costituita unicamente dalla soluzione della sfida proposta al giocatore.

Tali considerazioni potrebbero risultare aleatorie e poco precise se non proposte nei fatti con un, anche se modestissimo, esempio: nel nostro caso "trincea". Nella prima parte, il

fronte italiano, viene proposto quello che costituisce semplicemente un racconto interattivo. Il lettore potrà interagire con l'ambiente esplorandolo interagendo con esso e vedendolo evolvere in conseguenza dell'interazione, possibilmente immedesimandosi nel personaggio giocatore (ma questo ahimè dipende dalla qualità narrativa dell'autore, quindi trincea ha tutti i miei limiti). Tutto ciò potrà risultare divertente, interessante magari avvincente ma non creerà nel lettore una vera esperienza di gioco. Non più di quanto potrebbe crearla un libro, un film, od una passeggiata con gli amici. Nella seconda parte di trincea, il fronte austro-ungarico, oltre gli aspetti precedenti viene proposta una classicissima sfida al lettore che solo ora sarà anche giocatore. Egli potrà risolverla o meno e ciò determinerà sviluppi diversi della trama, ovvero il premio all'impegno del giocatore stesso.

Concludendo: ciò che intendo sostenere con questo esempio, al di là della qualità dello stesso di cui mi scuso, è che pur essendo presenti lungo tutto il gioco personaggi/conflitti/passioni/evoluzione della trama solo nella sua seconda parte trincea è un gioco, breve e poco interessante quanto volete, ma un gioco. La prima parte pur possedendo tali elementi non è altro che un racconto, una lunga (si fa per dire) introduzione al gioco.

L'invito con questo scritto che intendo porre all'autore odierno di avventure testuali è quello di concentrarsi maggiormente alla struttura del gioco, ovvero alla qualità della sfida proposta al giocatore. Ciò non significa trascurare la forma, lungi da me di andare contro le nuove tendenze, è solo che con questo medium mi piacerebbe giocare di più ed "interagire per leggere" di meno.

Soluzione

Tralasciando l'interazione con l'ambiente, troppo semplice per meritare una soluzione, in trincea esiste un solo enigma. Viene richiesto infatti al giocatore, per concludere con successo il gioco, di decifrare un messaggio in codice (più classico di così si muore).

Ma anche se tradizionale questo enigma non nasce per caso, ecco quindi il fondamento storico:

La I guerra mondiale è la prima grande guerra dopo l'invenzione del telefono e della radio; questi mezzi di comunicazione se da una parte consentono una velocità di trasmissione dei messaggi praticamente istantanea, dall'altra sono irrimediabilmente esposti all'intercettazione da parte del nemico, e questo vale soprattutto per le comunicazioni radio. Catturare il corriere che recava un messaggio importante era impresa difficile ed occasionale (ma è proprio questo, l'oggetto della trama in trincea), intercettare una trasmissione radio, una volta installata una stazione di intercettazione è un gioco da ragazzi.

Ben preparati erano gli Austriaci che già nell'agosto 1914 riuscivano a decrittare i radiomessaggi russi.

Del tutto impreparati in campo crittologico erano invece gli Italiani che dovettero in un primo tempo appoggiarsi all'ufficio cifra francese. In definitiva fu proprio la Grande Guerra a far scoprire a molti Stati l'importanza della Crittografia, il cui ruolo diventerà assolutamente fondamentale nella II guerra mondiale.

Ma quale era il sistema francese di crittografia utilizzato dagli italiani durante la grande guerra? Non ci crederete ma una semplice rielaborazione di quello di Cesare (si proprio lui) chiamato sistema di Vigenere[1]:

Il metodo si può considerare una generalizzazione del codice di Cesare; invece di spostare sempre dello stesso numero di posti la lettera da cifrare, questa viene spostata di un numero di posti variabile, determinato in base ad una parola chiave, da concordarsi tra mittente e destinatario, e da scriversi sotto il messaggio, carattere per carattere; la parola è detta verme, per il motivo che, essendo in genere molto più corta del messaggio, deve essere ripetuta molte volte sotto questo, come nel seguente esempio:

Testo chiaro	-	ARRIVANOIRINFORZI
Verme	-	VERMEVERMEVERMEVE
Testo cifrato	-	VVIUZVRFUVDRAWVUM

Il testo cifrato si ottiene spostando la lettera chiara di un numero fisso di caratteri, pari al numero ordinale della lettera corrispondente del verme. Di fatto si esegue una somma aritmetica tra l'ordinale del chiaro ($A = 0, B = 1, C = 2 \dots$) e quello del verme; se si supera l'ultima lettera, la Z, si ricomincia dalla A, secondo la logica delle aritmetiche finite. Per semplificare questa operazione il Vigénère propose l'uso della seguente tavola quadrata, composta da alfabeti ordinati spostati. Volendo ad esempio cifrare la prima R di ARRIVANO si individuerà la colonna della R, quindi si scenderà lungo la colonna fino alla riga corrispondente della corrispondente lettera del verme (qui E); la lettera trovata all'incrocio è la lettera cifrata (qui V); la seconda R invece sarà cifrata con la lettera trovata sulla riga della R di VERME, e cioè con la I



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	S
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y

Il vantaggio rispetto ai codici mono-alfabetici è evidente: la stessa lettera del testo chiaro non è sempre cifrata con la stessa lettera; e questo rende più difficile l'analisi statistica del testo cifrato e la decrittazione.

Chi riceve il messaggio per decifrarlo deve semplicemente usare il metodo inverso (sottrarre invece che sommare); riferendosi all'esempio di sopra si avrà:

Testo cifrato	-	VVIUZVRFUVDRAWVUM
Verme	-	VERMEVERMEVERMEVE
Testo chiaro	-	ARRIVANOIRINFORZI

si potrà decifrare la seconda V ricercandola nella riga della corrispondente lettera del verme, la E; la colonna dove si trova la V ha al primo posto in alto la lettera chiara, la R.

A questo punto non dovrete avere problemi a risolvere il gioco.

Ringraziamenti

Desidero ringraziare tutti i frequentatori di icgat per gli spunti e le idee condivise sul newsgroup e che sono alla base di questo brevissimo sforzo creativo. Una citazione speciale per Ignazio Di Napoli per l'idea delle mini librerie per Inform che ho sviluppato ed utilizzato in questa avventura. Un altro ringraziamento va a Lorenzo Marcantonio per lo sforzo, meno apprezzato di quanto meriti, profuso nello sviluppo di Gargoyle, che rende infinitamente più piacevole l'esperienza di gioco. Infine un enorme ringraziamento a te lettore che hai avuto la pazienza di leggere tutto questo manuale, e che forse sei riuscito anche ad apprezzare il gioco.

[1] Fonte: Paolo Bonavoglia. <http://www.liceofoscarini.it/studenti/crittografia/index.html> .

