



# History Writer

---

La storia è scritta dai vincitori

Alfonso Cavallo

---

2023



# L'idea

«La scrittura in fondo è questo: un atto di conoscenza che si maschera di finzione.»

~ Gianni Biondillo

- **History Writer** è un'avventura grafica nella quale il giocatore potrà immergersi nei panni di un famoso dattilografo convocato per un impiego al quanto prestigioso. Calato in una cittadina novecentesca coinvolta in un conflitto bellico, il giocatore sarà invitato, su richiesta dell'IMPERATORE in persona, a **riscrivere la storia** dalla parte dei vincitori. Questa missione, non solo metterà alla prova le sue abilità di scrittura in un gameplay altamente immersivo, ma anche la sua morale quando realizzerà che la cieca obbedienza non è l'unica opzione.



# Storia



«La storia è sempre scritta dai vincitori. Quando due culture si scontrano, il perdente viene cancellato e il vincitore scrive i libri di storia, i libri che glorificano la propria causa e denigrano il nemico vinto»

~ Pieter Geyl

**History Writer** racconta la storia di mr. **Schtiker**, un noto sceneggiatore di opere teatrali, che vive nella città di **Veranter**. Sono tempi duri per la nazione. Fame, miseria e morte dilagano in seguito alla guerra contro la nazione nemica di **Lavidia**. Fortunatamente, sembra che la guerra stia per giungere al termine. In occasione dell'imminente vittoria, infatti, **Schtiker** sarà convocato al palazzo dell'**IMPERATORE** per un lavoro da dattilografo che non potrà rifiutare. L'**IMPERATORE** intende pubblicare un memoriale della guerra affinché tutta la popolazione sia messa al corrente degli eventi e affinché i coraggiosi eroi possano essere ricordati nei secoli a venire. Per tale ragione, lo sceneggiatore avrà il compito di trascrivere i dettati del generale **Aufchen**, uno degli eroi della guerra che, per qualche motivo, gli cela il suo volto. Ma durante il periodo del suo incarico, **Schtiker** si renderà subito conto di essere complice di una manovra propagandistica. La storia che il generale gli racconta non corrisponde, infatti, a quella che gli chiede di trascrivere per conto dell'**IMPERATORE**. Le motivazioni dietro alla guerra si sorreggono su fragili bugie, e le cause dello scontro sono da attribuirsi a ragioni più egoistiche rispetto a quelle che l'impero vorrebbe promuovere. Ostaggio del generale, il protagonista sarà obbligato ad essere complice di questa menzogna, ma nel corso della narrazione incontrerà diversi altri personaggi e sarà coinvolto in diversi altri incarichi. **Schtiker** scoprirà che non è del tutto impotente quando diverse scelte metteranno alla prova la sua morale e la sua risolutezza. Il suo ruolo chiave, gli permetterà di essere parte attiva degli eventi.

# Personaggi secondari

«La scrittura, fondamentalmente, si riduce alle relazioni tra le persone ed è di questo che scrivi.»

~ Leon Uris

## Generale Aufchen

Il **generale Aufchen** è un folle veterano di guerra incaricato di supervisionare il lavoro di riscrittura della storia. Per qualche motivo egli non vuole essere visto in volto ed impone tale regola con la forza e la minaccia, rimanendo ignoto, sempre alle spalle del giocatore. Egli racconterà a quest'ultimo la storia della grande battaglia di **Eintod**, rasa al suolo dai mille carrarmati dell'esercito imperiale, vantandosi di averla ricostruita in soli tre giorni grazie alle risorse dell'impero e al supporto della popolazione locale. Egli forzerà il protagonista a scrivere questa storia, ammettendogli con fredde schiettezza, che essa è la prima di una lunga serie di menzogne, affinché la storia possa essere riscritta a favore delle cause imperiali.

## Miss Selenaiiv

**Miss Selenaiiv** è una residente del palazzo imperiale. È una donna ingenua e un po' maldestra che tenta di sedurre il protagonista al fine di ottenere da lui dei favori. Fin da subito cerca di infilare furtivamente una lettera nel mucchio della posta "non controllata" da spedire, provando al contempo a distrarre goffamente il dattilografo facendo uso del suo fascino. Ella non si renderà conto che il suo tentativo impacciato non sarà andato a buon fine e che lo scrittore avrà notato la lettera. Leggendo la lettera egli realizzerà che in essa è nascosta una soffiata, un avvertimento per salvare delle persone a lei care da una strage ingiustificata. Lasciare che la lettera sia spedita o bruciarla sarà la prima scelta morale che il protagonista sarà tenuto a compiere.



# Look and Feel

La scrittura apre le finestre che si affacciano sull'anima del lettore.

~ Luca Doveri

**History Writer** sfrutterà la potenza di **Unreal Engine 5** per costruire un ambiente realistico altamente immersivo in un gameplay **First Person**, dove il giocatore seguirà il Point of View del protagonista. Il gioco è pensato per essere giocato attraverso tastiera, in maniera da simulare fedelmente l'esperienza della dattilografia, con semplicità ed efficacia. Gli elementi di scena, i suoni ed una finestra sempre aperta sull'esterno contribuiranno a rafforzare la sensazione di **battere a macchina**, il tema della guerra e il feeling trasmesso dall'ambientazione **vintage** del 1900.

# Gameplay

«La scrittura è un atto di potere. Aumenta il nostro potere. Noi scriviamo, e nel momento in cui scriviamo siamo i salvati: con la scrittura si ottiene la salvezza e la si esibisce.»

~ Tommaso Giartosio

- Il giocatore è calato nei panni di un dattilografo e potrà scrivere attraverso l'utilizzo della sua tastiera.
- Il fulcro del gioco è nell'ascolto e nella trascrizione di una storia che sarà narrata dalla voce del generale e riportata tramite sottotitoli.
- Da subito il giocatore realizzerà che stare al passo con il dettatore e trascriverne le parole non è facile. Talvolta si correggerà, talvolta gli metterà fretta imponendo ostacoli sempre diversi al processo di scrittura.
- Talvolta il generale chiederà suggerimenti al giocatore, che potrà diventare parte attiva della stesura del testo.
- Non è possibile cancellare un carattere stampato e la pazienza del generale è scarsa. Il giocatore dovrà fare attenzione a non commettere errori.
- Parte del gameplay è anche l'osservazione. La stanza in cui tutta la storia è ambientata nasconde svariati indizi aggiuntivi sulla trama.
- Il giocatore potrà interagire con i diversi oggetti di scena alla ricerca di nuove informazioni, facendo attenzione a non insospettire il generale.
- Altri personaggi potrebbero chiedere, al protagonista, favori che richiederanno interazioni di gameplay ancora differenti.




# Modalità di gioco

«La scrittura non è magia ma, evidentemente, può diventare la porta d'ingresso per quel mondo che sta nascosto dentro di noi. La parola scritta ha la forza di accendere la fantasia e illuminare l'interiorità.»

~ Aharon Appelfeld

- Come **avventura grafica**, **History Writer** vuole essere un'esperienza intima, che metta alla prova il giocatore dal punto di vista morale ed emotivo. La modalità di gioco che più si confà ad un'esperienza di tale genere è quella per **giocatore singolo**, con una prospettiva in prima persona che rafforzi l'immersione.





Mockup della prospettiva  
del giocatore



# Fattibilità e benefici

«Insomma voglio fare lo scrittore!»

- Luca Marinelli - Martin Eden

- **Grafica:** grazie ad **Unreal Engine 5** è possibile creare ambientazioni tridimensionali realistiche e dal forte carattere cinematografico in cui immergersi. Inoltre, essendo l'ambientazione limitata ad una singola stanza per livello, non richiede ottimizzazioni eccessive per mantenere alta la qualità.
- **Gameplay:** il gameplay è di semplice realizzazione e non opprime il tema principale dell'ascolto.
- **Storia:** la storia sensibilizza ad un tema che oggi è più vicino di quanto non lo sia mai stato: la guerra. Opere come **Violet Evergarden** hanno già portato i temi della dattilografia e del potere della scrittura alla ribalta. **Papers, Please** invece ha dimostrato che anche un gioco dal gameplay estremamente atipico, dove il giocatore è calato in un lavoro amministrativo, può essere divertente da giocare con le giuste scelte progettuali. Entrambi questi prodotti, peraltro, condividono l'ambientazione vintage e bellica che **History Writer** si propone di costruire.





# Grazie!

---

Alfonso Cavallo

---