

Soluzioni Corti 2024

1. Scheisspion
2. Una Vendetta
3. La Notte dell'Esabau
4. Le Chat Noir
5. Benvenuti a SMILETOWN!
6. Scacco Matto
7. Per Speculum, Obscure
8. Lo strano caso del vaso che non ho rotto io
9. La Spia di Smeraldo
10. Spy x Witch
11. Mezzo Evo – Lancilsette al servizio di sua maestà
12. Bullo
13. Sombra
14. Il Giorno in cui Piovve Sangue
15. La Trattativa
16. Il tuo Piccolo Pizza
17. Il Collezionista di Veleni
18. The Curfew
19. Nezumi – La Spia
20. Questo non è un Gioco
21. Il Giusto Equilibrio

1. Scheisspion

Il corto non contiene enigmi, paragrafi nascosti, nè indizi per individuare la strada migliore

2. Una Vendetta

28 La domanda da fare è la seconda perché per capire quale ramo del bivio abbia imboccato l'assassino devi sapere da dove viene il contadino che lo ha incrociato andando nella direzione opposta alla sua.

26 Il lebbroso perché viene descritto "con la sua campanella" e nella visione l'assassino ha sentito una campanella che si avvicinava.

25 I crocifissi perché li vede nella visione.

36 Il cane perché nel laboratorio c'è il cadavere di un solo malvivente e nella visione della locanda non c'è niente che faccia pensare che l'assassino sia stato ferito e stia perdendo sangue.

44 E' 11 perché il dettaglio sono i due unicorni dipinti, quindi due volte 1.

14 E' il primo, perché leggendo la Pergamena A si capisce che il mittente del messaggio ha una ferita alla gamba e quindi zoppica.

7 E' destra perché all'inizio della visione l'assassino ha il canale alla sua sinistra.

12 E' destra perché nella visione vede l'assassino girare l'angolo tenendo la mano destra appoggiata alla parete.

21 E' sinistra perché l'assassino ha saltato il canale (si è portato quindi alla sua sinistra, in direzione di marcia) e ha svoltato alla prima galleria che ha incrociato.

3. La Notte dell'Esabau

Il corto, creato con Magedbook, si compone di 53 paragrafi, 22.940 caratteri e 22 pagine in formato word A5 e racconta la storia di un Babau appena maggiorenne che deve passare l'esame per l'abilitazione a spaventare gli umani (parodia di un maggiorenne umano che deve prendere la patente).

Il corto può essere idealmente suddiviso in tre parti:

- **La prima**, introduttiva e praticamente sequenziale (con appena un bivio e pure falso) che serve a introdurre storia e personaggi.
- **La seconda**, che racchiude le regole del gioco e la prima fase dell'esame dove l'obiettivo è spiare gli abitanti della casa per raccogliere indizi.
- **La terza**, che parte per decisione del giocatore e che consiste nella parte finale dell'esame, dove sarà necessario spaventare i due ragazzi protagonisti della storia.

Il tema del concorso (la spia) dovrebbe essere stato rispettato, dato che bisognerà spiare inosservati i due ragazzi per raccogliere indizi sulle loro debolezze per gran parte del corto, prima di tentare di spaventarli, nel finale di partita.

Le regole sono spiegate dentro la storia, appena prima dell'inizio dell'esame e dopo aver introdotto il personaggio

di Squartapolli (Non potevo inserire le regole all’inizio, perché il concetto dei punti “pazienza” avrebbe avuto poco senso senza aver conosciuto l’esaminatore).

Il gameplay, per gran parte del corto, verte sul raccogliere indizi per capire come spaventare efficacemente i due bambini, senza essere scoperti ed evitando nel contempo che la pazienza dell’esaminatore, rappresentata dai punti **P**, raggiunga lo **0** (ottenendo automaticamente uno dei bad ending).

I punti P iniziali sono **5** e si possono perdere in due modi:

- **Commettendo errori** (dovuti a scelte poco felici del giocatore o alla sfortuna coi dadi)
- **Scegliendo un’opzione sottolineata** (che sono una buona parte delle scelte disponibili nella prima fase).

Data la limitata ambientazione del corto, l’idea era di limitare le scelte il giocatore attraverso la meccanica delle scelte sottolineate, per costringerlo a passare alla fase finale dell’esame esplorando solo le opzioni più promettenti e non tutte, che altrimenti gli avrebbero permesso (con alea del dado favorevole) di recuperare tutti gli indizi in una sola run togliendo rigiocabilità al corto (che invece, possedendo 6 finali, chiede di essere rigiocato).

Nota: In tutto il corto sono solo tre i paragrafi in cui viene richiesto di tirare un singolo dado (paragrafi: 17, 44, 45).

Al paragrafo 30, una volta rilasciata la lista delle stanze visitabili per l'esame, comincia il gameplay vero e proprio in cui, tramite l'esplorazione libera della casa, è possibile e necessario raccogliere indizi sui due bambini: Sara e Timmy.

Gli indizi sono di due tipi:

- Impliciti nel testo: come il fatto che Sara stia sempre col cellulare in mano, che Timmy mangi un po' troppo o che il letto dove dorme è quello inferiore.
- Esplicitati tramite le 4 parole chiave presenti nel corto: **#Spuntino, #Love, #Bullo e #Batterie.**

Le stanze visitabili sono 4:

- **Stanza di Sara**
- **Bagno**
- **Cucina**
- **Stanza di Timmy**

Di seguito le interazioni possibili in ogni stanza.

Stanza di Sara:

- **Controllare il telefono di Sara:** Necessario per ottenere la parola chiave **#Love** e terminare il gioco col **good ending**.
È possibile ottenerlo in due modi:
 - Col tiro del dado, rischiando un game over diretto o la **perdita di un punto P**
 - Con l'utilizzo della parola chiave **#Batterie**, che elimina l'alea del dado.
- **Controllare il resto della stanza:** Permette di esaminare lo **zaino** e la **specchiera**. Entrambe false piste che nel caso dello zaino fanno ottenere un indizio non indispensabile e nel caso dello specchio fanno rischiare l'estromissione dalla stanza.

Bagno:

L'unica interazione possibile consiste nell'aspettare che succeda qualcosa **al costo di un punto P** e permette di ottenere la parola chiave: **#Batterie** (necessaria per ottenere con certezza il cellulare di Sara senza rischiare l'alea del dado).

Cucina:

Due interazioni possibili:

- **Guardare in frigo** al costo di un punto P: falsa pista che non porta a nulla.
- **Aspettare che accada qualcosa** al costo di un punto P: permette di ottenere la parola chiave **#Spuntino**, necessaria per il good ending.

Stanza di Timmy:

Due interazioni possibili:

- **Strisciare alle spalle di Timmy** al costo di un punto **pazienza**: ti permette di ottenere la parola chiave **#Bullo** (che in realtà porta a un bad ending) se viene superato un tiro di dadi, altrimenti si **perde un altro punto P**
- **Controllare il letto** al costo di un punto P: ti dà un indizio implicito sul fatto che Timmy dorme nel letto inferiore.

Fase Finale

Nella fase finale l'obiettivo diventa spaventare Timmy e Sara ed è possibile scegliere l'approccio a noi più congeniale per farlo.

Nel caso di Timmy è possibile tentare tre approcci: (i primi due solo se si possiede la rispettiva parola chiave)

- **Approccio #Bullo:** che porta a uno dei bad ending.
- **Approccio #Spuntino:** che fa proseguire la storia se si sceglie il frigo, altrimenti porta a un altro bad ending.
- **Approccio improvvisato:** Porta a un bad ending se si sceglie il letto sbagliato, altrimenti comporta la perdita di un punto P e permette di ricollegarsi all'**Approccio #Spuntino**.

Nota: A seconda che si scelga il letto corretto o meno, Timmy risulterà o non risulterà essere nella stanza. È un goffo paradosso che avrei potuto superare alterando leggermente il tempo dell'azione, ma che ho deciso di lasciare perché risolverlo mi avrebbe rubato spazio che non avevo a disposizione (per rientrare nei 23.000 caratteri).

Nel caso di Sara gli approcci utilizzabili sono due (il primo possibile solo se si possiede la parola chiave correlata):

- **Approccio #Love:** che porta all'unico good ending del corto.
- **Approccio improvvisato:** che porta a un altro dei bad ending.

Tutti e 5 i finali (5 negativi e 1 positivo) sono numerati (per invogliare a rigiocare il corto) e sono ottenibili nei seguenti modi:

Bad ending 1 (Pazienza ending):

Ottenibile in due modi

- Portando a 0 i punti P
- Facendo 1 o 2 al tiro del dado al par. 45 nel tentativo di dare un'occhiata al cell di Sara.

Bad ending 2 (Bullismo ending):

Ottenibile scegliendo l'approccio **#Bullo** nella fase finale con Timmy

Bad ending 3 (Asfissia ending):

Ottenibile scegliendo il letto superiore nell' **Approccio improvvisato** con Timmy

Bad ending 4: (Croccantezza ending):

Ottenibile scegliendo il microonde nell' **Approccio #Spuntino** con Timmy

Bad ending 5: (Castrazione ending)

Ottenibile scegliendo l' **Approccio improvvisato** con Sara.

Good ending e soluzione completa:

Il corto è teoricamente completabile con l'uso di 2 punti P (se si rischia un tiro di dado) o di 3 punti P se si vuole escludere totalmente l'alea.

Prima fase:

1. Visitare la cucina e aspettare per ottenere **#Spuntino:** (consuma un punto P)
2. Attendere in bagno per ottenere **#Batterie** (consuma un punto P) - opzionale
3. In camera di Sara controllare il suo cellulare in uno dei seguenti modi:
 - Tirando il dado e ottenendo 5 o 6 (consuma un punto P)
 - Avendo ottenuto la parola chiave **#Batterie:** (consuma un punto P)

Seconda fase:

Timmy:

Due vie possibili che confluiscono in una sola:

- Tramite **l'approccio improvvisato**, la scelta del letto inferiore (consuma un punto P) e il frigo
- Tramite **l'approccio #Spuntino** e la successiva scelta del frigo.

Sara:

Scegliere l'approccio **#Love**

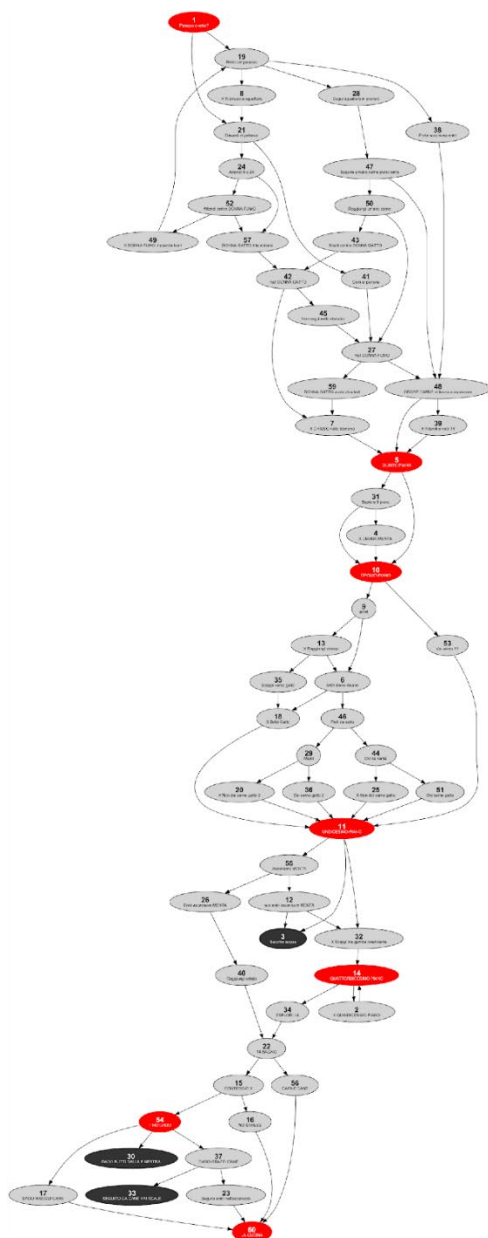
4. Le Chat Noir

Il corto non presenta enigmi, né paragrafi nascosti.

Segnalo 3 *instant death* al paragrafo 3, al 30 e al 33.

Il paragrafo vincente è il 60, raggiungibile dal 16, dal 17, dal 23 e dal 56.

I paragrafi in cui viene assegnato **un punto stress** sono i seguenti: 2, 4, 7, 8, 13, 18, 20, 25, 32, 39 e 49. Nella peggiore delle ipotesi sono accumulabili 8 punti stress in una run (davvero fallimentare). Nel regolamento è specificato che oltre i 5 punti si può smettere di portare il conto in quanto 5 è la soglia oltre il quale si verifica un determinato evento e, siccome i punti stress



ottenuti non potranno diminuire, raggiunti i 5 punti è superfluo contare oltre.

Il paragrafo **19** è potenzialmente il secondo paragrafo ad essere visitato. All'inizio reca la dicitura *“Se il tuo livello di stress è esattamente 2, leggi direttamente il 38. In caso contrario continua qui.”* I suddetti **2 punti stress** sono accumulabili seguendo questo percorso: **1 – 19 – 8 – 21 – 24 – 52 – 49 – 19**.

I 2 punti stress richiesti al paragrafo 24 sono accumulabili seguendo questo percorso: **1, 21, 24, 52, 49, 19, 8, 21, 24**.

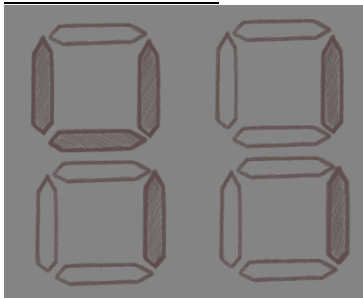
È presente un solo tiro di dado al paragrafo **54**, da effettuare solo se **il livello di stress** è pari o maggiore a 5. Il tiro genera 3 situazioni totalmente aleatorie di cui una porta alla vittoria (**17**), una porta ad un paragrafo neutro (**37**) – in cui sarà la scelta del lettore a determinare la vittoria o la sconfitta – e una porta ad una *instant death* (**30**).

Il paragrafo vincente è raggiungibile attraverso diversi percorsi. Si può vincere anche avendo accumulato diversi malus.

Tuttavia il modo più semplice è quello di ottenere il pezzo di carne al paragrafo **7** e darlo poi al cane al paragrafo **56**.

5. Benvenuti a SMILETOWN!

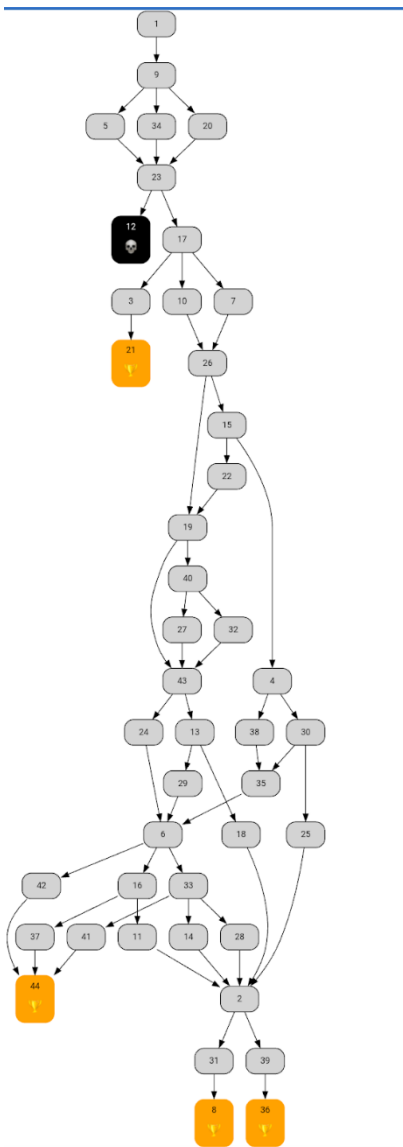
PARAGRAFO 33



Il paragrafo corretto a cui recarsi è dunque il 41.

Anche il 14 sarebbe stata una soluzione fattibile nell'enigma, ma il testo parla di “larghe serrature”, lasciando intendere che il valore da inserire deve essere più alto possibile.

Infatti, al paragrafo 14 le chiavi entrano comunque, ma non girano a causa dello spazio troppo largo in cui sono state inserite. Nel 41 invece si incastrano alla perfezione.



6. Scacco Matto

Sono previsti due scenari giocabili (Bianco e Nero), entrambi con tre finali, positivo, negativo e neutrale, per un totale di sei finali distinti.

I finali **positivi** possono essere raggiunti nel seguente modo:

1. Uscire dalla chiacchierata del Comandante
2. Raggiungere la propria tenda
3. Leggere la pergamena Logistica per i **piani segreti**
4. Sostenere l'interrogatorio con il Comandante
5. Tenergli testa e farsi colpire
6. Non fuggire così da scoprire "**Regina**"
7. Raggiungere la tenda del Generale

A questo punto bisogna accusare qualcuno:

- Bianco, bisogna smascherare il Comandante
- Nero, bisogna accusare un soldato

È opzionale l'esplorazione dei magazzini tra i punti 1 e 2.

I finali **negativi** sono raggiunti nel caso si venga scoperti come spia a causa delle proprie scelte sbagliate o perché non in possesso di tutte le informazioni relative al Comandante.

I finali **neutrali** sono quelli in cui ci si dà alla fuga.

7. Per Speculum, Obscure

Nel corto è presente un finale ottimale (paragrafo **32**). L'unico indizio fondamentale per raggiungerlo è il passaggio per il paragrafo **24** (contiene la parola *fotografia*, richiesta come “il nome della nuova invenzione ottica” dal paragrafo **6**). Il paragrafo **24** si raggiunge dallo snodo obbligatorio del paragrafo **7**, compiendo la scelta che porta al **27** da cui, appunto, il **24** è accessibile. Gli altri elementi necessari per il finale ottimale possono essere acquisiti attraverso diversi percorsi.

Sono presenti altri tre finali (paragrafi **4**, **14** e **18**), ciascuno raggiungibile con almeno un paio di percorsi diversi, dettati anche dall'aleatorietà.

Non sono presenti enigmi o paragrafi nascosti.

8. Lo strano caso del vaso che non ho rotto io

Il corto non contiene enigmi, paragrafi nascosti, nè indizi per individuare la strada migliore

9. La Spia di Smeraldo

Il librogame la spia di smeraldo non contiene enigmi particolarmente complicati, ma contiene un enigma a paragrafo 17 che può essere risolto facilmente se si apprendono delle informazioni dal paragrafo 25. Non esistono paragrafi segreti che devono essere scoperti attraverso la soluzione di degli enigmi, ma ci sono paragrafi che possono essere saltati in base a determinate scelte ad esempio nel paragrafo 1 se si sceglie di andare al paragrafo 9 non si potrà accedere al 3 paragrafi ovvero il 43, il 40 e il 25. ma il gioco è fattibile anche senza di essi. In conclusione non sono presenti nemmeno degli indizi per individuare una strada migliore verso il finale.

10. Spy x Witch

C'è un paragrafo nascosto, il **13**, che sblocca alcuni finali positivi. Per accedervi bisogna sottrarre 10 dal **23**. Per imparare che c'è da sottrarre 10 dal 23, cioè imparare che possiamo fare il doppio gioco, bisogna rispondere al telefono (dal paragrafo **1** andare al **14**).

Al paragrafo **4**, il luogo dove si trova la valigetta è lo specchio (paragrafo **7**). Per battere il proprio riflesso, bisogna prima restare immobili (par **20**), poi abbracciarla e riconoscere la propria situazione (par **2**).

Andare alla torre o alla biblioteca rischia di far finire il Tempo oppure la Resistenza, senza alcun vantaggio, tranne se uno vuole ottenere il finale VIVI E LASCIA MORIRE. Per ottenere tale finale, bisogna entrare nella biblioteca (dal **4** andare al **33**), superare i golem con uno qualsiasi dei modi e ottenere il Libro dei Veri Nomi, infine andare nella stanza dello specchio (dal **4** al **7**) e, una volta con la valigetta, scegliere di *non* aprirla.

11. Mezzo Evo – Lancilsette al servizio di sua maestà

“Mezzo Evo - Lancilsette al servizio di Sua Maestà” è un fumettocortogame (si dice?) con una doppia chiave di giocolettura. La missione principale infatti è decisamente semplice, alla portata di un bambino e non porterà via più di una ventina di minuti anche al lettore meno esperto. In ossequio al tema della “spia”, però, questo piccolo corto nasconde al suo interno una sub-sfida, che verrà sbloccata solo una volta raggiunto quello che si pensa essere il vero finale. Recuperare i piani della Morte Vera infatti sarà molto semplice ma, come evidenziato nell’ultima pagina, esiste una sola “giusta via” per farlo. Per trovarla, è sufficiente seguire alcuni semplici indizi e/o andare per (non molti) tentativi.

Partendo da pagina 1, è corretto muoversi verso le montagne al 13, seguendo il sentiero tracciato sulla mappa a pag. 11.

Dal 13, bisogna continuare a seguire il sentiero con un meno visibile 4, e non entrare nella grotta al 15: oltre al fatto che la grotta non è presente nella mappa, lo Scaldaragno incontrato al 15 dice chiaramente che “qui nessuno può passare” e “nessun vero cavaliere lotta mai con queste fiere”.

Dal 4 si va al 12, il lago, il cui ponte non è presente nella mappa. Inoltre, sempre nella mappa si vede un tentacolo, appartenente a un mostro: è il qualcosa che “vuoi incontrare”, come dice il testo della poesia. Infine, dettaglio non di poco conto, dal ponte entrambe le strade conducono a game over!

Prendendo la barca, si va quindi al 19. Chiunque abbia giocato a un videogioco sa che l’occhio è il punto debole dei mostri, per cui è giusto colpirlo lì, andando al 10 meno visibile.

Quindi bisogna lasciarsi scaraventare nei boschi, al 3, e non tuffarsi al 9: la poesia al 12 aveva messo in chiaro che non siamo molto “acquatici”.

Al 3, con la barca incastrata su un albero nello sfondo (se veniamo invece dalla grotta, sarà di qualcun altro), bisogna essere “degni di vincere”: è evidente che, trattandosi del capanno dei nemici, sia protetto da una trappola, che può essere trovata notando l’8 sull’erba.

Si arriva quindi alle spalle del nemico: con cosa attaccarlo? Una mazza, una bomba o... un fazzoletto? Come dice il testo al 17, che è la scelta giusta, soffocare un non-morto non avrebbe alcun senso... ma in realtà era stato dato un indizio a riguardo! Nell’introduzione, infatti, si diceva che il mago Clodovecchio aveva svolto un esperimento mistico su alcune ossa, “facendole di nuovo respirare”.

Soffocato il nemico come una vera spia, è opportuno continuare a comportarsi come tale senza fare l’eroe: uscire dalla finestra al 21 sarà quindi la scelta giusta.

Ok, ma adesso? La poesia segreta dice che, se verrà seguita alla lettera la giusta via, si otterrà un’indicazione su dove andare. Immagino che alcuni proveranno a tradurre in lettere i numeri della sequenza di paragrafi, ma la soluzione è molto più semplice: per lettera si intende, infatti, il capolettera di ogni paragrafo in rima, messo volutamente visibile in font diverso (e, volendo, menzionato nel testo come “incipit”, anche se questo indizio riguarda più la seconda parte della subquest, come vedremo tra poco). Esaminando i capilettera della sequenza di paragrafi della giusta via, si ottiene:

1 A 13 L 4 N 12 O 19 M 10 E 3 V 8 A 17 I (il 21 è privo di capolettera), ossia ALNOMEVAI – al nome vai – vai al nome.

Nota: nella bozza iniziale del corto la scritta era da subito “vai al nome”, ma “nome” veniva ottenuto troppo facilmente, visto che la sequenza finale è vincolata. Non credo comunque che capire il senso del comando sia troppo difficile.

Il problema è cosa fare una volta compreso il messaggio. Come dice la poesia finale, la ricerca della giusta via e del comando nascosto saranno solo l'incipit della vera ricerca, da effettuarsi testo dopo testo. Il nome di cui si parla è quello di Lancilsette (l'ideale infatti sarebbe stato scrivere “al tuo nome vai”, ma non c'era spazio), visto che gli altri nomi del corto non contengono numeri al loro interno. Alla pagina 7 molti cercheranno messaggi nascosti nell'immagine, ma l'indizio parla chiaramente di “testo” e infatti il segreto è nascosto nella poesia: guardando con “occhio fino” solo l'incipit delle varie righe, ossia la lettera iniziale, compare una parola di senso compiuto: “Pedine”.

Ed è qui che avere esplorato tutto il corto, anche oltre la giusta via, diventerà importante (non a caso, l'indizio finale parla di “conoscenza perfetta della storia”), perché solo chi è andato al 14 saprà che lì sono presenti le pedine di un gioco da tavolo. A questo punto, molti lettori si metteranno a contare il numero delle pedine e non sapranno più cosa fare. Tuttavia l'indizio era stato chiaro e parlava di “testo dopo testo”: anche quello del 14 contiene una frase nascosta con gli incipit delle sue righe, ossia “A fuoco”: fa riferimento al 16, in cui, sempre con lo stesso metodo, compare “Lazo” (al 20, menzionato anche nel testo), e poi al 20 compare “Lontra” (al 5), e al 5 compare... “E ora”.

... E ora? Il lettore, ormai ingranata la ricerca e convinto di essere arrivato a un passo dalla fine, si troverà bloccato. Il più arguto

però capirà cosa bisogna fare anche senza bisogno di ulteriori indizi, pensando alle sue mosse fino a quel momento e ai testi appena ottenuti. Per gli altri, immagino la maggior parte, il riferimento all'ora li spingerà a cercare un orologio tra le immagini, trovandone ben due nella pagina introduttiva.

Stavolta però la colonna di lettere iniziali delle frasi non formerà nulla di senso compiuto. Alcuni andranno perciò al 3 o al 15, sebbene l'orologio non abbia numeri indicati e neppure due lancette... alcuni capiranno che si tratta in realtà di una freccia e andranno a pag. 1, girando pagina. Inutilmente. Altri ancora penseranno che si tratti di una bussola e che sia necessario andare ad est, e avranno ragione, solo che... bisognerà farlo restando sempre in quella pagina, l'introduzione, spostandosi sì a destra ma continuando a fare ciò che si è fatto fino a quel momento, solo... in un altro modo.

Proprio così. Bisogna continuare a leggere le lettere dall'alto verso il basso, ma... a destra, non a sinistra. Le ULTIME lettere di ogni frase nell'introduzione infatti formeranno l'indizio "incolonnalealtre". Ossia "incolonna le altre" (qualcuno di certo capirà "incolonnale al tre", ma non potevo fare miracoli, scusate). Le altre cosa? Le altre frasi ottenute con questo metodo, ovviamente! Ossia:

Pedine

A fuoco

Lazo

Lontra

E ora

PALLE. Presenti a pag. 6. È una forzatura, diranno alcuni!
L'introduzione non fa parte delle istruzioni in poesia, diranno altri! E avranno ragione. Ma si tratta di un mero aiuto in più, perché sono certo che i lettori più abili capiranno di dover esaminare le frasi ottenute dalle poesie anche senza questo indizio, notando la parola formata dalle loro iniziali.

E poi diciamolo chiaramente, volevo solo fare lo splendido con il messaggio nascosto nelle lettere finali. Alcuni tra l'altro si accorgeranno della sua presenza per l'uso di una parola totalmente fuori luogo come "mindset" per avere la T: anche questo è voluto. Non sono così cattivo.

O forse sì, perché al 6 NON SARÀ ANCORA FINITA: la riga a sinistra non aiuta, quella a destra nemmeno, quali lettere si dovrà leggere? Suvvia, non è difficile: come l'orologio indicava al lettore dove guardare, qui sono le PALLE (divise in righe) a dire cosa fare, ossia... zig zag tra la prima e l'ultima lettera di ogni frase, saltando ogni volta riga. Si avrà così:

V

i

n

c

i

!

VINCI! (o VINCII! con due i, che va bene uguale)

Finalmente si avrà raggiunto l'agognata vittoria!

Concludo questo file di soluzioni ringraziandovi per esservi divertiti con Mezzo Evo e per citare le fonti d'ispirazione senza le quali questo piccolo corto non sarebbe mai nato, ossia Filastroccagame di Fabrizio Fortino (citato anche per le "rime improbabili"), The Tasks of Tantalos di Steve Jackson e Grafomante con Delitto di Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi. Se il mondo di Mezzo Evo vi è piaciuto, aiutatemi a convincere un editore a pubblicare le sue storie!

12. Bullo

Il corto non contiene enigmi, paragrafi nascosti, nè indizi per individuare la strada migliore

13. Sombra

Strada ottimale per completare Sombra

1 – 4 – 13 – 30 – 12 – 30 – 15 – 3 – 41 – 23 – 14 – 19 – 6 – 9 – 21

Strada alternativa

1 – 4 – 13 – 30 – 12 – 34 – 30 – 8 – 6 – 27 – 41 – 23 – 14 – 19 – 6 – 9 –
21

Tutte e due le strade non richiedono alcun tiro di dadi per essere svolte.

Indizi

13: La negligenza dello staff indica che potrebbero fare errori di cui Sombra potrebbe approfittarsene in futuro.

12: Scopri il nome del cane del Signor De Martinez indizio che serve per accedere al computer del patrono senza il bisogno di fare prove per hackerarlo

12: La negligenza dei domestici si fa vedere quando si dimenticano il mazzo di chiavi

34: Sapendo che si la stanza che i servitori sono distratti si può prendere il mazzo di chiavi senza problemi

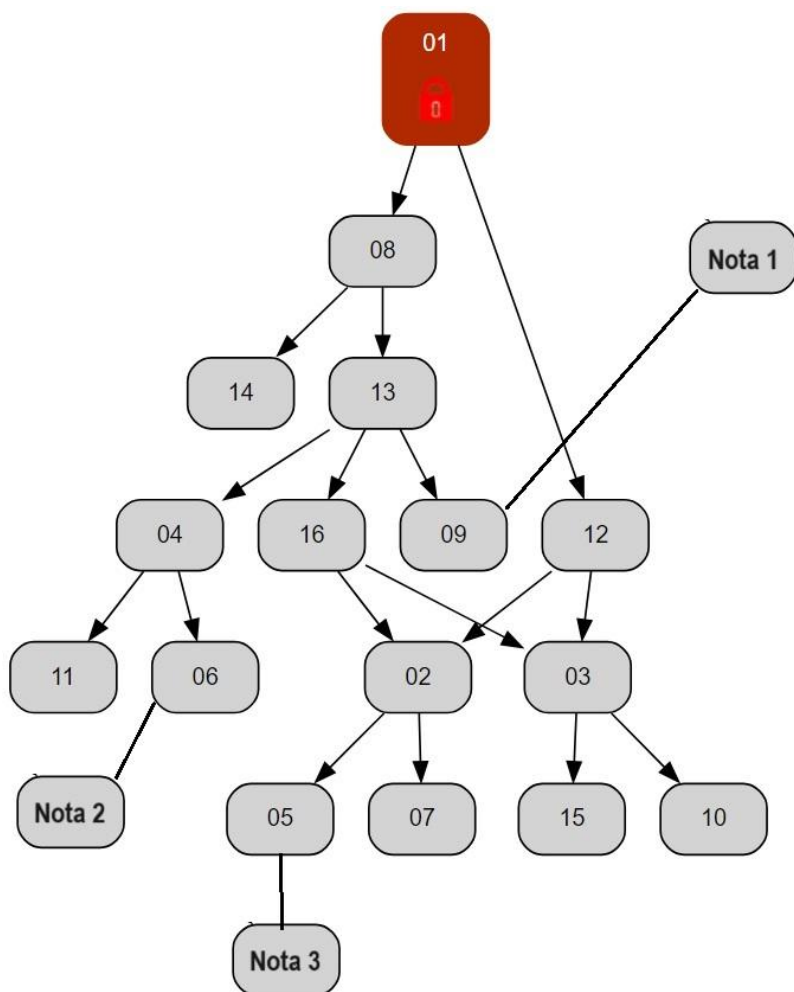
14. Il Giorno in cui Piovve Sangue

L'opera prevede otto possibili finali, raggiungibili attraverso dodici percorsi a bivi diversi, cui si aggiungono tre curiosità interne al testo con link dedicato.

Posizione paragrafi finali	Percorsi possibili
05	01-08-14
06 (morte)	01-08-13-09
07	01-08-13-04-11
09 (morte)	01-08-13-04-06
10	01-08-13-16-03-15
11	01-08-13-16-03-10
14 (morte)	01-08-13-16-02-05
15 (morte)	01-08-13-16-02-07
	01-12-03-15
	01-12-03-10
	01-12-02-05
	01-12-02-07

Curiosità interne	Ordine dei paragrafi
Nota 1 (dal capitolo 09)	1
Nota 2 (dal capitolo 06)	2
Nota 3 (dal capitolo 05)	3
	Nota 1
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10
	11
	12
	13
	14
	15
	Nota 2
	16
	Nota 3

Schema grafico del libro gioco



15. La Trattativa

Il finale si può combinare in sette modi a seconda dei valori ottenuti dal giocatore:

Escalation < 3, Stress < 3 *Le richieste della RAF non vengono accolte; Engelberg si congratula con Florian.*

Escalation = 3, Stress < 3 *Le richieste della RAF vengono accolte; Engelberg si congratula con Florian.*

Escalation < 3, Stress = 3 *Le richieste della RAF non vengono accolte; Florian si riavvicina sentimentalmente a Marlene.*

Escalation = 3, Stress = 3 **Finale buono, in teoria** *Le richieste della RAF vengono accolte; Florian si riavvicina sentimentalmente a Marlene.*

Escalation = 4, Stress < 4 **Finale cattivo** *I Marines intervengono per fermare la trattativa e causano un disastro; Florian viene contattato dall'Usignolo.*

Escalation < 4, Stress = 4 **Finale cattivo** *Le richieste della RAF non vengono accolte; Florian viene indagato per collaborazione con una spia nemica e in seguito contattato dall'Usignolo.*

Escalation = 4, Stress = 4 **Finale peggiore** *I Marines intervengono per fermare la trattativa e causano un disastro; Florian viene indagato per collaborazione con una spia nemica e in seguito contattato dall'Usignolo.*

I finali cattivi possono essere attivati, causando un fine partita istantaneo, già dal termine del secondo atto (la sequenza ambientata in piscina).

In teoria il finale D è da considerarsi il “finale buono”, dal momento che il caso si chiude con il governo tedesco che accetta di riaprire il processo a Herkenhoff, sulla cui colpevolezza il protagonista stesso non sembrerebbe avere molti dubbi, e Marlene lo contatta telefonicamente, avviando un’interazione che suggerisce un riavvicinamento sentimentale tra i due. Meccanicamente è anche il finale più raffinato, dal momento che per ottenerlo bisogna giostrare i dadi su entrambi i valori, spingendosi il più vicino possibile alla soglia massima con entrambe le scale.

Tuttavia può anche essere che il finale ideale per il giocatore sia un altro: se questi dovesse ritenere che la causa della RAF sia sbagliata a prescindere, e/o che Karin non si meriti alcuna forma di compassione, il giocatore potrebbe preferire i finali A, B o C.

I finali E, F e G sono invece considerabili “finali cattivi” in senso piuttosto assoluto, per via dei fatti chiaramente indesiderabili che ne conseguono.

Nella pagina successiva si allega il grafo del libro

16. Il Tuo Piccolo Pizza

Nella storia che hai letto, il/la protagonista sei tu. O meglio, è la versione peggiore di te. Quella che, spinta dalla curiosità e dai meccanismi psicologici, finisce per compiere scelte irrazionali. Ciò porta a una storia che richiama, in piccolo, quello che è successo il 5/12/2016, quando un gruppo di complottisti americani si è introdotto in una pizzeria per sventare una fantomatica compravendita di bambini. È il risultato di fallacie innate di cui tutti noi siamo vittime.

➤ Se vediamo che esiste un'opzione "definitiva", la prendiamo perché abbiamo "fear of missing out" (=paura di perdersi qualcosa, di rimanere indietro). Ed ecco che ci viene voglia di scavalcare un cancello senza alcun motivo.

➤ Se ci facciamo un'idea, poi troviamo elementi per rafforzarla e autoconvincerci (bias di conferma). Ed ecco che tre ragazzi russi passati per caso diventano dei terroristi. Questo viene rafforzato da internet, visto che su internet anche due parole a caso come "preside Russia" portano a qualcosa.

➤ Se otteniamo dei risultati, seguiamo su quella strada. Anzi, ci autoconvinciamo che i risultati stupidi siano in realtà delle genialate (effetto Dunning-Kruger). Il corteo è strutturato proprio in modo da ricompensare chi gioca e fargli perdere di vista cosa sta facendo.

Il punteggio stesso è un elemento che serve a manipolare i lettori, infatti:

+5

entra nel liceo e torna a casa indenne

Questo obiettivo si ottiene in modo garantito con qualsiasi combinazione di qualità, a meno di non prendere esplicitamente una scelta definitiva. Serve per convincere che sia la strada giusta e che il punteggio funzioni. A questo punto il/la protagonista avrà un incentivo per cercare online, e finirà al 22.

+10

trova il bersaglio dell'attacco

Una volta arrivati al 22, questi punti si ottengono in ogni caso, qualsiasi nome si indichi. Nella mente di un complottista, ci sarà sempre il modo di trovare una quadra, qualunque sia la teoria che ha di fronte. Questo porterà il/la protagonista a procedere verso i dormitori, senza rendersi conto che...

+15

telefona ad Arthur Seism

... non c'è modo di ottenere questo obiettivo, né il rimanente. Pertanto, al 36, non è possibile avere 18 punti e si fallisce in ogni caso. Non c'è infatti un modo onesto per arrivare al 2. Come in ogni complotto, c'è un momento in cui ci si scontra con la realtà. Ma ciò non basta a dissuadere il lettore curioso, che andrà al 2 comunque, ottenendo

+15

scopri perché si chiama "Il tuo piccolo pizza"

Tutti i “complotti” che si vedono nel corto sono in realtà altro.

➤ La “luce”, è un led costruito per la mostra di scienze, rimane acceso di notte perché è un esperimento sull’uso di energia fotovoltaica: infatti è molto efficiente (è freddo) ed esaminandolo troviamo un fotodiodo, che serve a raccogliere l’energia del sole, e un composto chimico, che è verosimilmente una batteria!

➤ I ragazzi russi incontrati all’1, sono del tutto estranei alla vicenda (solo perché sono russi devono essere spie? è un pregiudizio!). Verosimilmente provengono dal dormitorio, che è in quella direzione.

➤ Scott Seism si trova al Liceo per caso. Anzi, se si osservano le date nell’articolo al 3, ci si rende conto che attualmente non è in 3D, ma in 4D.

➤ Siamo noi lettori a fare il collegamento con il gruppo 26G e fra Ottavius e la Russia. Se si legge attentamente, ci si rende conto che sono ricerche online come mille altre.

➤ Se si legge il 39, ci si rende conto che in realtà quello che sentiamo al 42 non è russo, ma è il borbottio nevrotico del nostro vicino di casa.

➤ Sull’antifurto non ci sono effettive spiegazioni. Potrebbe essere una coincidenza, o potremmo essere stati noi senza volere (e lo stiamo negando), anche se, tipicamente, gli antifurto dei grandi edifici si concentrano sulle porte e non sull’interno. Piccola curiosità: sia questo elemento che la porta che si apre dall’esterno, esistevano davvero nel mio vecchio liceo.

17. Il Collezionista di Veleni

Questo racconto ripropone in chiave romanzesca alcuni personaggi ed eventi reali con particolare attenzione al contesto scientifico e storico.

Antonio Vallisneri (1661-1730) è stato un importante medico, scienziato e naturalista italiano. È stato autore di numerosi studi intorno allo sviluppo degli insetti, forte oppositore della teoria della generazione spontanea e docente in diverse università. Chiuse la sua carriera nell'antichissima Università di Padova e allestendo una straordinaria collezione di reperti naturalistici e preparati medici, rimasta fino ai nostri giorni. Vallisneri è stato il primo a identificare e dimostrare la pericolosità di molti veleni di origine animale e ha contribuito a migliorare la comprensione della tossicologia e della farmacologia moderna. Intrattenne contatti con diversi scienziati e naturalisti della sua epoca tra cui l'esploratore e diplomatico inglese John Clayton, spesso in visita nelle terre italiane, una personalità di spicco nel mondo accademico di un'Europa che transitava in quegli anni dal colonialismo spagnolo a quello britannico, dopo il Trattato di Siviglia del Novembre 1729. Vallisneri si spense all'età di 69 anni nel Padovano, per quella che fu definita dai medici dell'epoca come un'anomala insufficienza respiratoria. Quali furono le reali circostanze della prematura morte di questo illustre scienziato italiano sono ancora tutte da svelare.

Soluzione

Il racconto si svolge attorno all'enigma dell'avvelenamento di Vallisneri e prevede due finali, uno negativo in cui il celebre medico muore, uno positivo in cui si riesce ad identificare la

causa e a salvarlo. Per arrivare al finale positivo, tra le varie opzioni previste, è necessario ispezionare lo studio del dottore ed in particolare l'armadio con i suoi preparati (23). Questo fornirà tra le righe l'informazione che la cura è in una boccetta con l'etichetta N. 27, ossia il numero del paragrafo a cui recarsi quando verrà richiesto per prendere la decisione finale. La soluzione negativa è l'alternativa a cui si arriva altrimenti.

Note sulle immagini.

La copertina allegata è generata tramite Intelligenza Artificiale (Leonardo.ai) e rielaborata dal sottoscritto. Allo stesso modo è stata generata ed editata la mappina dello studio (16).

Tutti gli altri disegni minori inclusi sono tratti dall'opera Biologia Centrali Americana, liberamente disponibile all'utilizzo con licenza di Pubblico Dominio (<https://doi.org/10.5962/bhl.title.730>). L'ultima immagine di chiusura (27) è invece una scansione originale del sottoscritto di una cromolitografia tratta dall'opera Insekten I. (Exotische Hautflügler und Kaukerfe) del 1890, anch'essa priva di diritti d'autore in essere.

Vicenza 21/01/2024

Roberto Battiston

18. The Curfew

soluzioni:

l'immagine al par. 10 contiene il numero 33

l'immagine al par. 20 contiene il numero 61

l'immagine al par. 30 contiene il numero 74

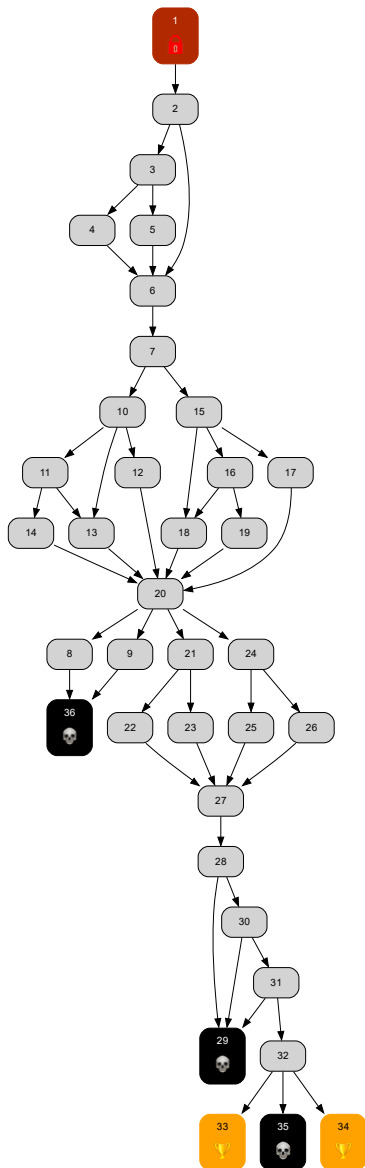
l'immagine al par. 40 contiene il numero 80

l'immagine al par. 50 contiene il numero 61

l'immagine al par. 60 contiene il numero 80

la bonus track al par. 85 contiene il numero 89 (non ha nessuna utilità, è solo un minigame in più)

19. Nezumi – La Spia



20. Questo non è un gioco

Aprire il baule

L'enigma del lucchetto al paragrafo 31 è costituito da un'illustrazione che va interpretata.

Il titolo suggerisce che vada calcolato il numero degli elementi rappresentati, eseguendo le operazioni di addizione e moltiplicazione. Oche, maiali e arnie si incontrano durante l'avventura in paragrafi in cui è obbligatorio passare, il lettore naturalmente deve essere stato attento durante la lettura:

- Le oche sono 4: Hunter sta giocando con Tata, Tina, Gina e Nina (paragrafo 56).
- I maiali sono 7, ma... l'illustrazione mostra un maiale DENTRO al recinto. Il papà se ne va portandone tre con sé, quindi nel recinto rimangono 4 maiali (paragrafo 1).
- Le arnie sono "una mezza dozzina", quindi 6 (paragrafo 37).

Il calcolo da fare quindi è $4+4 \times 6$, il cui risultato è 28.

Per chi dimentica la regola elementare per cui la moltiplicazione ha la precedenza sull'addizione, e ottiene 48 come risultato, è riservato un paragrafo in cui il lucchetto si blocca definitivamente.

Punteggio massimo

Per ottenere il punteggio di 100 PUNTI SPIA è opportuno eseguire queste mosse:

1. Portare con sé OCCHIALI DA SOLE e PALLA DA BASEBALL.
2. Neutralizzare subito Cody, ottenendo il CAPPELLINO DI CODY e le sue URLA.
3. Scegliere la via terrestre.
4. Atterrare sul vagone del boss malavitoso.
5. A causa delle URLA, il boss si sveglia: afferrargli il collo.
6. Passare per il mercato.
7. Usare la PALLA DA BASEBALL, perderla e ottenere il MUFFIN ALLA ZUCCA.
8. Passare per il campo minato, e grazie al CAPPELLINO DI CODY ingannare il papà e ottenere una MELA.
9. Affrontare Hunter.
10. Lanciargli la MELA.
11. All'interno del fienile, usare uno stratagemma alternativo (TIC-TAC!).
12. Non essendo fradici, salire sul ballatoio senza intoppi.
13. Risolvere l'enigma (paragrafo 28), avendo fatto attenzione durante la lettura.

Conteggio finale:

Punti SPIA iniziali: 60

Occhiali da sole: +15

Enigma risolto: +10

Missione completata con il muffin: +10

Papà ingannato: +10

Un solo TIC-TAC: -5

TOTALE: 100

21. Il Giusto Equilibrio

Molto semplicemente, il numero è quello dei “punti” del lavoro, cioè 6 (sei).