



We want **you** to create new worlds

Infinity Book

Guida Per Gli Autori

1 Benvenuto!

Se stai leggendo questo documento probabilmente desideri scrivere un librogame (o l'hai già scritto magari) e lo vuoi trasformare in una app.

Bene, sei nel posto giusto: le istruzioni che seguono ti permetteranno di comporre la tua opera paragrafo dopo paragrafo in modo da renderla compatibile con il nostro **Infinity Creator**, il motore di creazione di **Infinity Book**, cioè la tua futura app :)

In questo documento troverai non solo le regole di composizione base ma anche le numerose opzioni a tua disposizione per creare il **TUO** Libro, con le **TUE** regole, i **TUOI** protagonisti e molto altro ancora... continua a leggere!

[Unisciti al gruppo facebook per seguire gli aggiornamenti e proporre le tue idee, le ascolteremo!](#)

NOTA: Puoi commentare il documento per segnalare inesattezze o chiedere chiarimenti.

Buona lettura!

[Le novità di questa versione le trovi qui](#)

2 Qualche convenzione del libro

2.1 Esempi di scrittura del testo (giallo)

Nei riquadri gialli troverai degli esempi, questi sono importantissimi perché rappresentano esattamente il modo con cui tu dovrai scrivere il tuo Libro

Esempio:

#1
Mentre passeggi per le strade della città una donna grida «Al ladro!»
Ti guardi intorno e vedi un uomo che corre e all'improvviso si infila in un vicolo.

Che cosa fai?

Potrebbero anche esserci delle parti evidenziate per attirare l'attenzione su un aspetto preciso.

2.2 Sintassi dei comandi (azzurro)

I riquadri in azzurro indicano dei comandi speciali che puoi utilizzare per aggiungere delle meccaniche di gioco al Libro

Esempio:

@scelta [TESTO DELLA SCELTA] #PARAGRAFO_CUI_ANDARE

2.3 Punti Salienti (rosa)

Di tanto in tanto ci sono dei riquadri rosa che cercano di darti degli importanti consigli su un certo argomento, leggili bene!

Ricorda:

- Il nome del paragrafo DEVE ESSERE UNICO in tutto il Libro
- Puoi mettere quanti spazi vuoi tra il # e il nome del tuo paragrafo.

3 Nozioni di Base

Per scrivere il proprio **librogame** (da ora in poi anche **Infinity Book**) è necessario utilizzare una serie di accortezze sintattiche.

Ma partiamo da un esempio... **cerca di intuire cosa cerca di fare il testo di seguito!**

#1

Mentre passeggi per le strade della città una donna grida «Al ladro!»
Ti guardi intorno e vedi un uomo che corre e all'improvviso si infila in un vicolo.

Che cosa fai?

@scelta [Soccorri la donna] #21

@scelta [Inseguì il ladro] #46

#32

Decidi che non c'è molto da fare e quindi riprendi la tua strada.

Fine della storia!

@endOfTheStory [THE END] positivo

#21

«Quell'uomo mi ha preso la borsa, la prego mi aiuti!»

@scelta [Inseguì il ladro] #46

@scelta [Te ne vai per i fatti tuoi] #32

#46

Entri nel vicolo ma non vedi nessuno. Per quanto ti sforzi di cercare il ladro sembra essersi volatilizzato.

@scelta [Te ne vai per i fatti tuoi] #32

3.1 Paragrafi (#)

In sintesi: «Una etichetta per identificare un paragrafo»

L'Infinity Book dell'esempio è costituito da 4 paragrafi, ognuno contrassegnato con il simbolo # e una etichetta (che può essere sia testo che numero), ad esempio **#56** oppure **#Indagine**

Queste etichette vengono usate per referenziare il paragrafo e poterlo rendere facilmente individuabile da altre istruzioni che possono essere aggiunte nel libro.

Tra tutti i paragrafi che potrai creare nella tua storia ce n'è uno particolarmente importante, questo paragrafo è **#1**, è il **paragrafo da cui la tua storia partirà**, lo dovrai sempre inserire!

Ricorda:

- Il paragrafo #1 va sempre inserito!
- Puoi usare una combinazione di **numeri**, **lettere** e **-** (trattini) per etichettare un paragrafo
- L'etichetta deve essere SENZA SPAZI
- L'etichetta deve essere UNICA in tutto il Libro
- L'ordine dei paragrafi nel tuo testo può essere qualunque, l'importante sono le etichette
- Esempi di identificatori di paragrafi **corretti**:
 - #123
 - #123-Attacco
 - #Il-Pozzo
- Esempi di identificatori di paragrafi **non corretti**:
 - # IL-POZZO-SALTO
- Se aggiungi testo dopo l'etichetta sarà **ignorato**, puoi sfruttare a tuo vantaggio questo fatto per aggiungere delle note utili! Ad esempio:
 - #323 Scontro tra Lugan e il Belafus
Nell'esempio sopracitato 323 è l'etichetta, tutto il resto è ignorato
 - #UnaEtichetta-MoltoLunga e del testo che sarà ignorato
Nell'esempio sopracitato UnaEtichetta-MoltoLunga è l'etichetta, il resto beh...

3.2 Testo Libero

In sintesi: «Ciò che il lettore leggerà»

Tra un paragrafo e l'altro puoi scrivere il testo della storia in modo libero, secondo le tue esigenze creative. Quello evidenziato di seguito in giallo è il testo libero del paragrafo #1.

#1

Mentre passeggi per le strade della città una donna grida «Al ladro!»
Ti guardi intorno e vedi un uomo che corre e all'improvviso si infila in un vicolo.

Che cosa fai?

@scelta [Soccorri la donna] #21

@scelta [Inseguì il ladro] #46

3.3 Commenti (;)

In sintesi: «*Commentare il proprio lavoro*»

Se vuoi invece inserire del testo che non vuoi che compaia all'interno della storia, basta usare come prefisso ; (il punto e virgola)

#AttaccoAllaTorre

; Meglio aggiungere una quarta scelta in questo paragrafo chiave della storia?
; Mh.. pensarci su.

Devi assolutamente prendere una decisione!
Cosa vuoi fare?

@scelta [Assalti la torre] #166

@scelta [Chiedi aiuto] #169

@scelta [Usi la magia] #39

3.4 Le scelte (@scelta)

In sintesi: «*Mostrare un pulsante di scelta per il lettore per spostarsi nei paragrafi*»

Quando vuoi porre il tuo lettore davanti ad una scelta non devi fare altro che utilizzare la seguente sintassi:

@scelta [TESTO DELLA SCELTA] #PARAGRAFO_A_CUI_ANDARE

Semplice no?

Come vedi dall'esempio in alcuni paragrafi abbiamo inserito una sola scelta: il lettore non può fare altro che scegliere quella.

Ricorda:

- Il testo della scelta va sempre tra parentesi quadre
- Il paragrafo a cui la scelta rimanda DEVE esistere
- Puoi inserire una unica scelta quando vuoi spezzare il paragrafo in più pagine per alleggerire la lettura

3.5 Finali (@endOfTheStory)

In sintesi: «*Concludere la storia*»

#1

Scegli saggiamente!

@scelta [Attacco il drago a mani nude] #pessima-scelta

@scelta [Lo uccido quando dorme] #ottima-scelta

#pessima-scelta

Il drago ti incenerisce.

@endOfTheStory [Sei morto!] negativo

#ottima-scelta

Il drago viene sconfitto!

@endOfTheStory [Hai vinto!] positivo

@fineDelFile

Ogni volta che un paragrafo rappresenta un finale per il tuo libro non devi fare altro che usare questo comando

```
@endOfTheStory [TESTO] ESITO_DEL_FINALE
```

Dovrai sempre indicare l'ESITO di questo finale, se è un finale **positivo** oppure **negativo** (al momento non è molto importante sapere perché... troverai la spiegazione più avanti)

A quel punto il lettore sarà rimandato al menù della app dove potrà visualizzare alcune statistiche e magari rigiocare al tuo libro facendo nuove scelte.

Ricorda:

- Puoi inserire quanti finali desideri (uno per paragrafo ovviamente)
- Il testo tra parentesi quadre è obbligatorio!
- Devi sempre specificare l'esito del finale usando **positivo** o **negativo**

3.6 Fine del File (@fineDelFile)

Quando hai terminato di scrivere tutto il tuo libro aggiungi come ultima riga questa parola chiave **@fineDelFile** al resto penseremo noi!

3.7 Sei pronto!

Sembra incredibile ma è così.

Con questi strumenti puoi già scrivere una grande varietà di storie, sei pronto per iniziare!

Se sei al tuo **primo Infinity Book** ti suggeriamo caldamente di prendere confidenza con queste nozioni base, scrivi una mini storia di test e inviacela, imparerai moltissimo in questo processo.

Se invece ti senti un temerario... beh, accomodati alla sezione successiva.

4 Nozioni Intermedie

Immaginiamo, però, che tu voglia qualche altro strumento per rendere un pò più frizzante il tutto, vediamo come fare.

4.1 Utilizzo completo del comando @scelta

In sintesi: «Mostrare un pulsante di scelta per il lettore per spostarsi nei paragrafi»

Nota Bene: in questo capitolo parleremo di come aggiungere funzionalità al comando **@scelta** ma per farlo dobbiamo immaginare che nel tuo Libro ci sia un protagonista dotato di alcune caratteristiche, più avanti vedrai come creare in modo personalizzato il tuo personaggio, per ora assumiamo che il nostro personaggio abbia 4 caratteristiche:

Vita = 10, Magia = 10, Oro = 10, Morale = 10

4.1.1 Scelta con conseguenze [@dopoScelta]

#LaFonteDellaVita

Bevi dalla fonte per ristorarti dalle fatiche.

@scelta [Bevi dalla fonte] #166 @dopoScelta personaggio Vita +3

Abbastanza intuitivo, vero?

La parola chiave **@dopoScelta** permette di stabilire un effetto che verrà attivato al momento della scelta (cioè quando il lettore cliccherà su quel pulsante)

In questo caso il **personaggio** vedrà la sua caratteristica **Vita** crescere di **3 punti** prima di essere rimandato al paragrafo **#166**

@scelta [SCELTA] #PARAGRAFO @dopoScelta ENTITÀ CARATT. +/-/=VALORE

Ma c'è di più...

4.1.2 Scelta con requisito (@req)

#GrandePericoloInQuestoParagrafo

Sei costretto a saltare il baratro, incrocia le dita!

Oppure inserisci la mano nella bocca del fato per dimostrare che sei un grande Mago.

@scelta [Salta!] #66

@scelta [Inserisci la mano] #7 @req personaggio Magia maggiore 5

Come vedi nella seconda scelta è stato aggiunta una parola chiave seguita da alcuni parametri:

@req personaggio Magia maggiore 5

con questa istruzione vogliamo dire che questa scelta, per essere disponibile al lettore, deve rispettare un vincolo sul personaggio altrimenti non sarà selezionabile.

In particolare viene richiesto che il suo valore di Magia sia più grande di 5.

Nota che **@req** (che sta per requisito) è solo responsabile di rendere **attiva o non attiva** la scelta collegata, non farà altro (ad esempio non toglierà nessun punto di Magia al personaggio).

Con questo comando possono essere creati numerosi vincoli (non soltanto legati al personaggio!) con i quali potrai costruire elaborati sviluppi.

Il comando **@req** è così costituito:

@scelta [SCELTA] #PAR @req ENTITÀ CARATTERISTICA REGOLA VALORE

Vediamo più nel dettaglio questi parametri:

Entità

Indica la, ehm, **cosa** su cui vuoi andare a controllare la caratteristica, esistono diverse parole chiave che puoi usare, ma per questa introduzione ci fermeremo alla parola speciale **personaggio** che indica, per l'appunto il protagonista della storia.

Caratteristica

Indica qualunque caratteristica del personaggio, nel nostro caso **Vita, Magia, Oro o Morale**

Regola

E' una parola chiave che permette di fare una comparazione numerica con il valore indicato successivamente

Le parole chiave ammesse per una regola sono

- **minore**
- **minore_uguale**
- **uguale**
- **maggiore**
- **maggiore_uguale**
- **diverso**

Valore

Indica la quantità rispetto cui fare il confronto per verificare il requisito.

Facciamo un altro esempio

#esempio

...

@scelta [Continua] #180

@scelta [Se sei povero, clicca qui] #81 @req personaggio Oro minore_uguale 100

crea il requisito che il personaggio debba avere una quantità di **Oro** minore o uguale a **100** per poter rendere selezionabile la scelta collegata.

Ricorda:

- Devi rispettare la sintassi completa
- **@req** impone solo un requisito per abilitare o no la scelta, non toglie alcun valore alle caratteristiche del personaggio

Ma c'è di più...

4.1.3 Scelta nascosta (@nascondi)

#decidi

Il buttafuori è lì e non sembra propenso a farti entrare.
Cosa fai?

@scelta [Torna indietro] #indietro

@scelta [Attaccalo] #attaccalo

@scelta [Corrompilo!] #corrotto @nascondi personaggio Oro maggiore_uguale 10

Grazie a questo comando l'autore può evitare di mostrare completamente una scelta al lettore, questo può servire quando per esigenze narrative non si vogliono svelare certi elementi della trama.

Nell'esempio qui sopra il lettore non saprà mai che per entrare è possibile corrompere il buttafuori...

Questo comando è sintatticamente uguale a @req, cambia solo la parola chiave iniziale @nascondi

@scelta	[SCELTA]	#PAR	@nascondi	ENTITÀ	CARATT.	REGOLA	VALORE
---------	----------	------	-----------	--------	---------	--------	--------

Ma c'è di più...

4.1.4 Mettiamo tutto insieme

#DuelloFinale

Sei alla resa dei conti, fai del tuo meglio in questo duello magico!

@scelta [Attacca con la spada] #moriraicosiimpari

@scelta [Fulmine magico!] #62 @req personaggio Magia maggiore_uguale 3 @dopoScelta
personaggio Magia -3

@scelta [Palla di fuoco!] #262 @req personaggio Magia maggiore_uguale 6 @dopoScelta
personaggio Magia -6

@scelta [KXHAS@ß#ðå!!] #614 @req personaggio Magia maggiore_uguale 10 @dopoScelta
personaggio Magia -10

In questo paragrafo il personaggio avrà 4 scelte ma non tutte saranno disponibili, dipende dalla quantità di Magia che ha a disposizione!

Con **@req** controlleremo che la scelta sia abilitata o meno e con **@dopoScelta** toglieremo la quantità di Magia una volta che la scelta viene fatta (prima di rinviare al paragrafo opportuno)

Emozionante, vero?

Sarei curioso di sapere cosa succede al paragrafo #614 ...

Nota: Tutto su una unica riga!

```
@scelta [SCELTA] #PAR @req ENTITÀ CARATT REGOLA VALORE @dopoScelta
ENTITÀ CARATT +/-/=VALORE
```

Ricorda:

- Bisogna lasciare sempre una scelta selezionabile, altrimenti il personaggio potrebbe rimanere bloccato nel paragrafo (non lo auguro a nessuno)
- Nel comando **@dopoScelta** se non specifichi né il segno **+** né il segno **-** allora il comando non modificherà la caratteristica di quella quantità ma invece la imposterà **esattamente** a quel valore.

Ma c'è di più...

No, scherzo :)

Per quanto riguarda il comando @scelta non ci sono altre opzioni, se sei arrivato sveglio fino a qui significa che un giorno sarai uno degli scrittori migliori di Infinity Book del pianeta, forse del cosmo.

E sarai ricco.

Forse anche famoso.

Bello? Non credo.

Accontentati.

4.2 Il comando @modificatore

In sintesi: «*Modificare il valore di una entità*»

#Partenza

Sei costretto a prendere una scelta decisiva.

Tradisci il tuo amico James per salvarti la pelle, tenti la fuga gettandoti dalla balconata, oppure dici la verità?

@scelta [Dico la verità] #Verita

@scelta [Tradisci James] #Tradimento

@scelta [Mi butto!] #Tibutti

#UnAltroParagrafoConLeStesseScelteOQuasi

Anche in questo caso sei costretto a prendere una decisione importante.
Cosa fai?

@scelta [Dico la verità] #Verita

@scelta [Tradisci James] #Tradimento

#Verita

Racconti la verità, per poco non ti costa la vita, ma il tuo amico James ora si fiderà per sempre di te.

@modificatore personaggio Morale +7

#Tradimento

«E' stato James a fare i nomi! Io non c'entro nulla, lo giuro, lo giuro!»
James ti guarda in un modo che non dimenticherai mai più per il resto della tua vita...

@modificatore personaggio Morale -7

@scelta [Continua] #altroparagrafo

#Tibutti

Fulmineo compi un balzo di lato cogliendo tutti di sorpresa. Salta dalla balconata e atterra in malo modo procurandoti un dolore terribile, ma sei ancora in vita.

@modificatore personaggio Life -9 @dopoModifica personaggio Vita minore 0 #morte

#morte

Il salto compiuto così d'improvviso ti porta a sbilanciarti completamente perdendo il controllo in aria. Tenti goffamente di ristabilire l'equilibrio perduto ma l'asfalto si avvicina sempre di più, inesorabile. La tua nuca colpisce con un tonfo sordo la strada, aprendosi all'istante.

La tua avventura finisce qui.

@endOfTheStory [Fine] negativo

Questo esempio mette in evidenza tutti possibili utilizzi della parola chiave **@modificatore**, questo comando permette di modificare una caratteristica di una certa entità **quando il personaggio raggiunge un certo paragrafo, non importa da dove provenga**.

Quindi, se il personaggio arriva da qualunque direzione al paragrafo in cui dice la verità, riceverà +7 punti alla caratteristica Morale.

Se invece arriverà al paragrafo in cui tradisce l'amico James, ne perderà 7 di punti.

Nel paragrafo #Tibutti, con l'aggiunta del sottocomando **@dopoModifica**, è possibile gestire delle particolari situazioni in cui non soltanto una caratteristica viene modificata ma, una volta compiuta la modifica, è possibile pilotare il personaggio ad un nuovo paragrafo senza nemmeno mostrare la destinazione intermedia.

Nel caso in cui il personaggio si butta leggerà il contenuto del testo #Tibutti solo se avrà sufficienti punti vita (almeno 10), altrimenti verrà dirottato alla descrizione del paragrafo #morte in cui si troverà a fare in conti con un amaro finale.

La sua sintassi semplice è

@modificatore ENTITÀ CARATTERISTICA +/-/=VALORE

NOTA BENE:

- il segno + aggiunge il valore specificato alla caratteristica
- il segno - sottrae il valore specificato alla caratteristica
- il segno = imposta la caratteristica a quel valore

La sua sintassi completa è

@modificatore ENTITÀ CARATT +/-/=VALORE **@dopoModifica** ENTITÀ
CARATT REGOLA VALORE PARAGRAFO

Ricorda:

- questo comando applica un cambiamento ad una certa caratteristica quando si arriva in un certo paragrafo, non importa la provenienza
- se stai modificando **in negativo** una caratteristica che consideri vitale (ad esempio, appunto, la Vita) prevedi di utilizzare **@dopoModifica** per gestire eventuali casi speciali

Vediamo anche un esempio diverso di **@dopoModifica**

#Partenza

Passeggi per la città?

@scelta [Ok, faccio un giro] #LucyNormal

#LucyNormal

Incontri Lucy che ti restituisce quei soldi che ti doveva e ti saluta.
Una bella botta di fortuna!

@modificatore personaggio Oro +100 @dopoModifica personaggio Oro maggiore 500 #LucyTooRich

@scelta [Torna a casa] #TornaACasa

#LucyTooRich

Incontri Lucy che ti restituisce i soldi che ti doveva... quando apri il portafoglio vede tutte quei bigliettoni e subito le si illuminano gli occhi: «Ascolta, vedo che sei ben fornito... ho un piano...»

@scelta [Continua ad ascoltarla] #UnPlotDifferente

Praticamente se il personaggio **sta per visualizzare** il paragrafo #LucyNormal il sistema gli assegnerà +100 Oro e se la quantità totale del suo Oro dovesse essere maggiore di 500 allora il sistema **NON visualizzerà** quel paragrafo ma il paragrafo #LucyTooRich.

4.3 Inserire le immagini (@pix)

In sintesi: *«Inserire immagini nella storia»*

Potrai inserire immagini ad inizio e a fine del paragrafo. Le immagini verranno prodotte da un illustratore analizzando le esigenze drammaturgiche della tua storia. Le immagini avranno un nome identificativo che ti verrà comunicato.

A quel punto non dovrai far altro che seguire la semplice sintassi

```
@pix up|down NOME_IMMAGINE
```

per porre l'immagine in testa (up) o ai piedi (down) del paragrafo.

Il modo di scrivere up|down indica le possibili scelte, sono mutuamente esclusive.

Il nome dell'immagine deve essere una unica parola, guarda gli esempi di seguito:

#ParagrafoConImmagine

In questo paragrafo ci saranno due immagini.

@pix up astronave

@pix down pistola-laser

@scelta [Continua] #AltroParagrafo

Ricorda:

- Devi dichiarare tutte le immagini che userai nella storia in un file apposito (Meta.txt), questo aiuterà l'Infinity Creator a fare dei controlli in modo da segnalarti se ci sono delle incongruenze. Per ora puoi non interessarti alla cosa ma quando sarai pronto [leggi questo paragrafo](#).

4.4 Area Sicura (@salvataggio)

In sintesi: «*Salvare l'avanzamento del gioco in modo automatico*»

Se la tua storia non è cortissima e magari neanche *facilissima* (magari ci sono molti paragrafi in cui si trova @enfOfTheStory e non sono lieti fine...) esiste un meccanismo per non spingere il lettore frustrato a venire sotto casa tua di notte con una mazza chiodata.

Questo meccanismo si chiama Area Sicura.

In pratica, quando inserirai il comando @salvataggio in un certo paragrafo, il lettore avrà raggiunto un'Area Sicura (e il librogame gli mostrerà questa informazione). Da allora in poi il giocatore potrà andare nel menù iniziale dell'Infinity Book e ripartire da quel paragrafo invece di iniziare da capo la storia.

Molto utile davvero!

Ricorda:

- Degli ottimi punti in cui inserire un comando **@salvataggio** sono dei punti in cui il giocatore, anche da un punto di vista narrativo, si trova a sostare (ad esempio a casa del Duca Koiben, in un Hotel a New York, oppure in ibernazione su Tropical-Alpha in un viaggio sub-luce). In questo modo il concetto di area sicura sarà rafforzato.
- Soltanto testando e giocando il tuo libro potrai capire se le Aree Sicure che hai inserito nel testo siano veramente funzionali. L'esperienza e la ripetizione renderanno perfetti i tuoi posizionamenti **@salvataggio** :)

4.5 Finestra di Dialogo (@input-numero e @input-testo)

In sintesi: «*Acquisire informazioni dal lettore*»

Durante la lettura potrebbe essere necessario richiedere al lettore una informazione.

Esempio:

- Inserisci la combinazione della cassaforte
- Che parola d'ordine pronunci alle guardie?
- Quanto oro offrirai alla cortigiana?

Esiste un comando (anzi due) per questa casistica, @input-numero per richiedere un numero e @input-testo per richiedere... un testo.

; tutto su una unica riga!

```
@input-numero [digita il codice di sblocco della cassaforte] [Combinazione] @risultato uguale  
111333 #cassaforte-aperta @default #cassaforte-bloccata
```

;oppure

```
@input-testo [Quale Divinità Adori?] [Rispondi] @risultato uguale Abarath #abarath @risultato  
uguale Balex #balex @default #dio-non-previsto
```

E' sempre obbligatorio inserire il @default, cioè il paragrafo a cui instradare il lettore nel caso che la condizione non venisse verificata

Sintassi (**tutto su un'unica riga!**)

```
@input-numero [TESTO SCELTA] [TITOLO] @risultato REGOLA VALORE  
PARAGRAFO @default PARAGRAFO
```

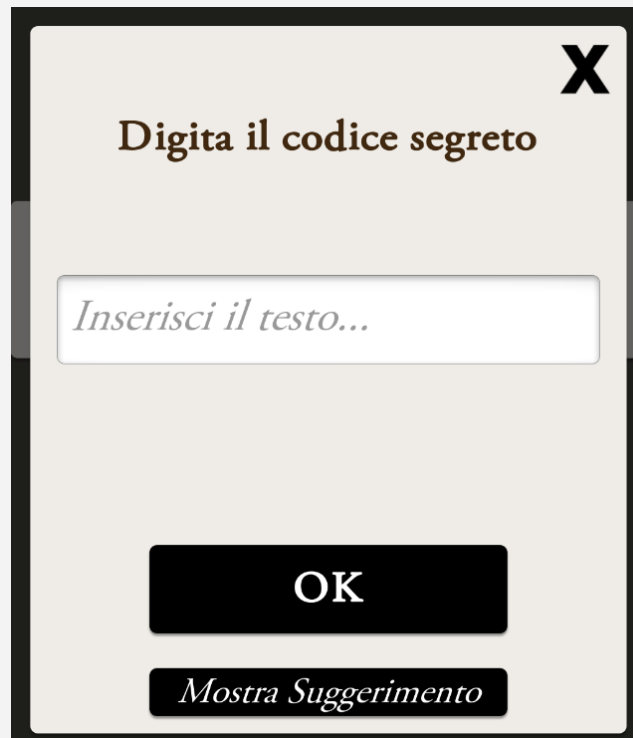
```
@input-testo [TESTO SCELTA] [TITOLO] @risultato REGOLA VALORE  
PARAGRAFO @default PARAGRAFO
```

E' possibile rendere molto sofisticato il comando aggiungendo più blocchi @risultato.

; tutto su una unica riga!

@input-numero [Quanto oro offri?] [Indica la cifra] @risultato minore 10 #si-offendono
@risultato minore 20 #tiepidi @risultato minore_uguale 30 #accettano @default
#accettano-entusiasti

Graficamente verrà visualizzata una finestra in cui inserire il valore:



X

Digita il codice segreto

Inserisci il testo...

OK

Mostra Suggerimento

Se sei un autore arguto ti chiederai... cos'è *Mostra Suggerimento*?

Bene, sono lieto che tu l'abbia chiesto!

Se si clicca *Mostra Suggerimento*, ecco cosa succederebbe:



L'esempio che realizza questo dialogo:

#1

Ti trovi davanti ad una cassaforte.

;Tutto su una riga!

@input-numero [Digita il codice segreto] [Digita il codice segreto] @risultato uguale 777
#indovinato @default #errato @suggerimento [Digita 700+70+7]

#indovinato

Bravo!

@endOfTheStory [Fine] positivo

#errato

Hai sbagliato, ritenta!

@scelta [Ritenta] #1

@fineDelFile

Come vedi non devi far altro (se lo vorrai, è una opzione!) che aggiungere @suggerimento alla riga del comando con il testo del suggerimento tra parentesi quadre.
Se non indicherai nessun tipo di suggerimenti il pulsante non comparirà.

Ricorda:

- La prima regola in ordine di lettura che viene verificata sarà quella scelta per instradare il lettore al prossimo paragrafo
- Per **input-numero** REGOLA può assumere i valori
 - **minore**
 - **minore_uguale**
 - **uguale**
 - **maggiore**
 - **maggiore_uguale**
 - **diverso**
- Per **input-testo** REGOLA può assumere soltanto il valore
 - **uguale**
 - **diverso**
- Per **input-testo** controlla l'uguaglianza ignorando maiuscole e minuscole (case insensitive)
- Devi sempre inserire **@default!**

Novità (richiede conoscenza della blackboard e delle VARs!)

Ora è possibile memorizzare il valore inserito all'interno di una chiave della blackboard.

```
#input-text-test-bb
```

Enter a text, it will be stored in a blackboard key.

```
@input-testo [Answer] [A Title] @risultato uguale _ #input-text-test-bb-show @default  
#input-text-test-bb-show @blackboard input_result
```

```
#input-text-test-bb-show
```

You entered {{blackboard-input_result}}

```
@choice [Main] #main
```

In questo esempio, qualunque valore venga inserito, il lettore sarà rimandato al paragrafo `#input-text-test-bb-show` dove, tramite l'uso delle VARs, viene visualizzato il contenuto del suo input.

Lo stesso si può applicare per il comando `@input-numero`

4.6 Distintivi (@distintivo)

In sintesi: «*Una entità per la gestione dei distintivi del giocatore*»

I distintivi (conosciuti anche come badge, achievement o obiettivi) sono un elemento di gaming molto diffuso nelle app digitali e nei videogame per console.

Rappresentano una sorta di traguardo raggiunto dal giocatore ottenibile facendo determinate scelte di gioco.

Per assegnare un distintivo il comando è semplicissimo:

```
#paragrafo-resistente
```

Hai ottenuto un distintivo!

```
@distintivo resistente
```

```
@scelta [Continua] #continua
```

La sintassi è la seguente:

```
@distintivo      identificativo
```

La rappresentazione grafica questa:



La scheda personaggio mostrerà un pulsante **distintivi** che permetterà di accedere alla galleria dei distintivi raccolti fino a quel punto:



Come vedi dalle immagini, ai distintivi è possibile associare un **Titolo** (Resistente), una **descrizione** (Sopporti bene il dolore) e un **punteggio numerico** che potrà essere utilizzato per calcolare un (opzionale) punteggio di fine partita.

Tutte queste importanti informazioni devono essere dichiarate per ogni distintivo in un file a parte (Meta.txt), al momento puoi saltare questa parte ma quando sarai pronto [vai qui](#).

Il distintivo è anche una **entità**, quindi è possibile utilizzare i vari comandi che hanno a che fare con le entità per creare interessanti interazioni, ad esempio

#un-paragrafo

Solo se sei un vero sangue di drago potrai scegliere di sposare Annabelle

; sangue è l'identificativo del distintivo!

@scelta [Sposa Annabelle] #sposa-annabelle @req distintivo sangue maggiore_uguale 1

@scelta [Altro] #altro

4.7 Dadi (@prova-dadi)

In sintesi: «Un minigame basato sul lancio di dadi per effettuare prove di abilità»

Un sistema per librogame che non offra un lancio di dadi non è un vero sistema.

#prova

Il fossato è molto largo ma puoi farcela!

@prova-dadi [Salta!] personaggio Destrezza 3d6-3 maggiore 24 success #prova-superata fail
#prova-fallita

Con questo comando sarà data al lettore la possibilità di lanciare i dadi e superare una prova!

Il sistema è stato pensato per permettere all'autore di specificare la caratteristica su cui effettuare la prova del personaggio (in questo caso Destrezza) e **sommare un valore casuale ottenuto dai dadi** (in questo caso 3 dadi a 6 facce - 3).

Il totale **dovrà rispettare una regola** (in questo caso 'deve essere maggiore') nei confronti di una certa **soglia** (24).

L'esito positivo porterà al **primo paragrafo** altrimenti il lettore sarà rimandato al **secondo paragrafo**.

La sintassi, sempre su una unica riga:

@prova-dadi	[TESTO]	ENTITÀ	CARATTERISTICA	DADI	REGOLA
SOGLIA	success	#paragrafo	fail	#paragrafo	

TESTO è il testo che comparirà sul pulsante di scelta che rimanderà a sua volta al lancio dei dadi.

ENTITÀ, ormai dovresti conoscere questo termine, per approfondimenti [vai qui](#).

CARATTERISTICA, è il nome della caratteristica associata ad una certa entità.

DADI, qui è possibile esprimere, nella canonica forma nota ai giocatori di ruolo, la quantità dei dadi da lanciare, il tipo dei dadi da lanciare e un eventuale valore da sommare o sottrarre.

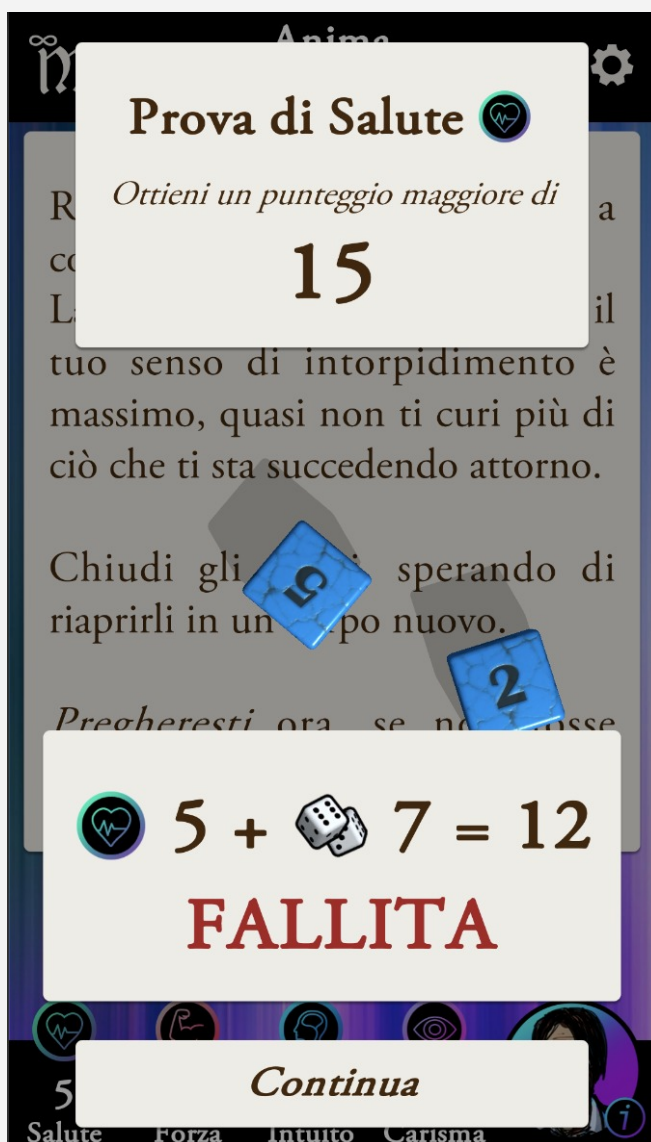
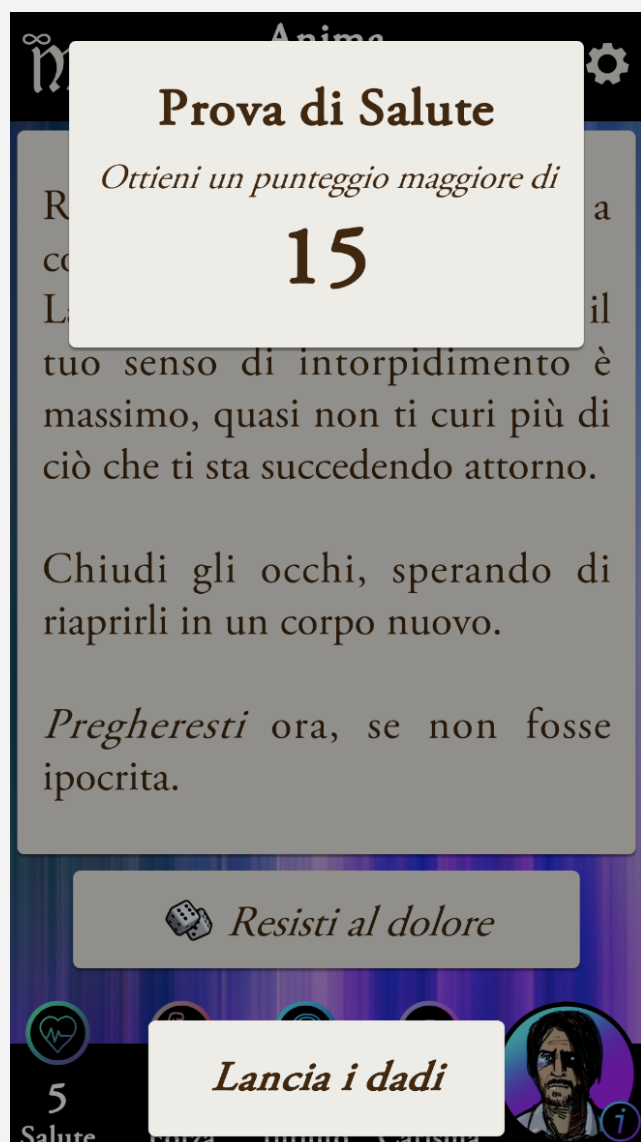
Ad esempio 2d4+1 significa: lancia 2 dadi a 4 facce e somma 1

Ad esempio 1d20 significa: lancia 1 dado a 20 facce

Al momento i dadi a 6 e 10 facce sono supportati, quindi la dicitura sarà sempre con il d6 o d10.

REGOLA, anche questa la dovresti [già conoscere](#)

Questa è la resa grafica del comando:



4.8 Spinner (@prova-spinner)

In sintesi: «Un minigame basato su spinner per effettuare prove di abilità»



Ecco un altro minigame a disposizione dell'autore:

#spinner-test

Spinner Test!

@prova-spinner [Skill Test] [SPIN] personaggio Magia normal auto success #successo fail
#fallimento

@prova-spinner [TESTO] [TITOLO] ENTITÀ NOME DIFFICOLTÀ' AUTO|MANUAL
success #paragrafo fail #paragrafo

Sono supportate le seguenti entità:

- personaggio
- blackboard
- whiteboard

Nel caso del **personaggio** il test viene effettuato trasformando il valore della caratteristica del personaggio in una percentuale con la seguente formula: $\text{caratteristica} / \text{max_caratteristica} * 100 + \text{difficoltà}$.

Nel caso di **blackboard e whiteboard** il valore viene preso e trattato come una percentuale di successo + la difficoltà for example @modifier blackboard chance_of_success =40).

- Difficoltà
 - **very_easy** (+50%)
 - **easy** (+25%)
 - **normal** (+0%)
 - **medium** (-25%)
 - **difficult** (-50%)
 - **very_difficult** (-75%)
 - **insane** (-90%)

Il valore viene limitato ad un range tra il 5% e il 95% per evitare fallimenti o successi automatici

- **auto o manual**, indicano se lo spinner si fermerà in automatico o se sarà il lettore ad effettuare la prova, trasformandola a tutti gli effetti in un gioco di abilità

4.9 Scelte a tempo (@scelta-timer)

In sintesi: «*Creare delle scelte selezionabili solo entro un certo intervallo di tempo*»

Questa è divertente!

Un autore con questa opzione può creare delle scelte che, trascorso un certo intervallo di tempo, non saranno più selezionabili. Perfette per creare tensione narrativa in certi momenti!

#1

L'aereo sta per precipitare!

@scelta-timer [Lanciati con il paracadute] #salvo 5

@scelta-timer [Chiama aiuto] #salvo 3.5

@scelta [Aspetta] #morto

#salvo

CE L'HAI FATTA!

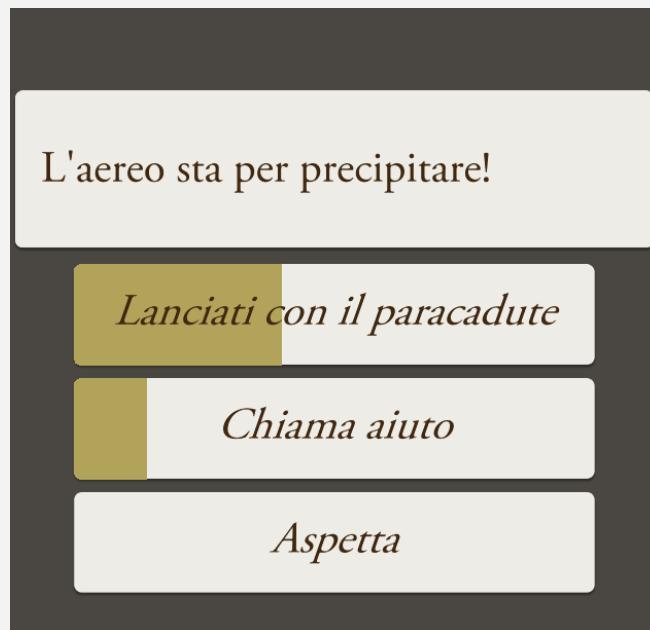
@endOfTheStory [Fine] positivo

#morto

MORTO!

@endOfTheStory [Fine] negativo

@fineDelFile



La sintassi è la seguente:

```
@scelta-timer [TESTO DELLA SCELTA] #PARAGRAFO TEMPO
```

Se si aggiunge la parola chiave REVEAL la scelta diventerà a comparsa: trascorso il tempo indicato la scelta comparirà nel paragrafo

```
@scelta-timer [TESTO DELLA SCELTA] #PARAGRAFO TEMPO REVEAL
```

Ricorda:

- Devi comunque inserire una **@scelta** classica nel paragrafo, altrimenti potrebbe succedere che il lettore si ritrovi senza poter selezionare alcuna scelta!
- Il tempo è espresso in secondi. Si possono indicare frazioni di tempo (es: un secondo e mezzo = 1.5) Notare il **punto** e non la **virgola** in 1.5
- Si può usare in combinazione con **@dopoScelta** e **@req**

4.10 Scelte segrete (@scelta-segreta)

In sintesi: «*Creare una scelta selezionabile innescabile da un gesto del lettore*»

Questa scelta farà felice molti amanti degli escape book.

Questa scelta rimane nascosta nel paragrafo (da non confondere con @nascondi!) ma, se il lettore tocca per due volte in rapida successione l'icona Infinity Mundi presente nella parte alta dello schermo allora la scelta segreta comparirà come per magia!

Con questa meccanica si possono realizzare sistemi in cui si demanda al lettore la responsabilità di ricordarsi qualcosa (*quando sei in difficoltà puoi invocare gli dei* oppure *in certi paragrafi potresti avere una premonizione...*) creando degli effetti gioco favolosi!

#main

Ti ritrovi accerchiato da numerosi nemici, l'unica uscita è a nord alle spalle di uno spaventoso energumeno dal ghigno malvagio.

Se ti avventuri verso quella direzione rischi seriamente di scoprire il fianco agli altri avversari ma non vedi altre soluzioni...

@scelta [Tenta il tutto per tutto] #morte

@scelta-segreta [Invoca gli dei] #dei

#dei

Ti ricordi improvvisamente della promessa che Zeus ti aveva fatto, un giorno ti avrebbe salvato la vita!

Chiudi gli occhi e cerchi trovare la concentrazione giusta...

Bla bla bla...

Sei salvo!

@scelta [Esci dal tempio] #fine

#fine

Hai vinto!

@endOfTheStory [Fine] positive

#morte

Tenti di scartare di lato il massiccio gigante ma appena muovi un passo senti una fitta lancinante alla schiena: un gregario si è mosso nella tua direzione

e ti ha passato da parte a parte con una lancia! Per te è la fine.

@endOfTheStory [End] negative



La sintassi è la seguente:

@scelta-segrete [TESTO DELLA SCELTA] #PARAGRAFO

Ricorda:

- Non confonderla con @nascondi!

4.11 Se...allora...altrimenti (@se...@allora...@altrimenti)

In sintesi: «*Cambiare valori ad una entità o dirottare un paragrafo sotto certe condizioni*»

Questa è un comando molto potente.

Con questo comando l'autore può verificare una certa condizione relativa ad una certa entità (la Vita di un Personaggio, un oggetto nell'Inventario...) e, se la condizione è vera può fare *qualcosa*, altrimenti *qualcos'altro*.

Questo *qualcosa* e *qualcos'altro* possono essere di due tipi:

- cambiare il valore di una entità
- rimandare ad un altro paragrafo

Ecco due esempi dell'uno e dell'altro caso:

Primo caso (cambiare valore ad una entità)

#1

Al prossimo paragrafo farai un test se-allora-altrimenti per cambiare valori ad una entità

@scelta [continua] #test-se-allora-altrimenti

#test-se-allora-altrimenti

Se la vita del personaggio è minore di 10 allora il personaggio si demoralizza
...altrimenti il suo morale verrà impostato a 15

;il blocco altrimenti è opzionale!

@se personaggio Vita minore 10 @allora personaggio Morale -1 @altrimenti personaggio
Morale 15

@scelta [Rifallo!] #test-se-allora-altrimenti

@fineDelFile

La sintassi è la seguente (tutto su una riga!):

@se ENTITÀ CARATT REGOLA VALORE @allora ENTITÀ CARATT +/-/=VALORE
@altrimenti ENTITÀ CARATT +/-/=VALORE

Secondo caso (rimandare ad un altro paragrafo):

#1

Al prossimo paragrafo farai un test se-allora-altrimenti per cambiare paragrafo

@scelta [continua] #test-se-allora-altrimenti

#test-se-allora-altrimenti

Se la vita del personaggio è minore di 10 verrai mandato a #minore-di-dieci, altrimenti
#maggiore-o-uguale-di-dieci

;Nota 1: Non vedrai mai questo paragrafo!

;Nota 2: Siccome nessuno cambia la vita del personaggio verrai sempre mandato a
#minore-di-dieci

@se personaggio Vita minore 10 @allora #minore-di-dieci @altrimenti
#maggiore-o-uguale-di-dieci

:@scelta [Rifallo!] #test-se-allora-altrimenti

#minore-di-dieci

Minore di 10

@scelta [Rifallo!] #test-se-allora-altrimenti

#maggiore-o-uguale-di-dieci

Maggiore o uguale a 10

@scelta [Rifallo!] #test-se-allora-altrimenti

@fineDelFile

La sintassi è la seguente (tutto su una riga!):

@se ENTITÀ CARATT REGOLA VALORE @allora PARAGRAFO @altrimenti
PARAGRAFO

Ricorda:

- Il blocco **@allora** è obbligatorio
- Il blocco **@altrimenti** è opzionale
- Se metti il + o il - davanti al valore lo **modificherai** di quella quantità, altrimenti con = lo **imposterai** a quel valore!
- Le varie entità espresse nel comando possono essere **differenti...**
- Non si possono mixare i due comandi, cioè non puoi modificare una caratteristica nel blocco **@allora** e rimandare ad un paragrafo nel blocco **@altrimenti**

4.12 Blackboard: Memorizzare informazioni nascoste

In sintesi: «*Memorizzare numeri e testo per un controllo granulare della storia che il lettore NON potrà visualizzare*»

Un altro strumento davvero importante per l'autore smalizzato che non deve chiedere mai.

Con questa entità l'autore può memorizzare dei valori (sia numerici che testuali) e li potrà utilizzare per fare, ad esempio, delle scelte condizionali nella sua storia (vedi esempio).

La blackboard (sarebbe lavagna in italiano ma era davvero terribile...) è una entità e quindi può essere usata in tutti i comandi che la prevedono.

Vediamo un esempio:

#1

Avventuriero!

Hai soltanto 4 possibilità per visitare il prossimo paragrafo.

@scelta [Vai!] #visita

#visita

Hai fatto una visita a questo paragrafo

@modificatore blackboard visite +1

@se blackboard visite maggiore_uguale 4 @allora #basta-visite

@scelta [Torna Indietro] #1

#basta-visite

Hai fatto 4 visite ora basta!

Scegli se bere una pozione curativa o velenosa

@scelta [Curativa] #curativa

@scelta [Velenosa] #velenosa

#curativa

Imposto un valore nella blackboard, lo chiamo "pozione" e gli assegno "curativa"

@modificatore blackboard pozione =curativa

@scelta [Continua] #cosa-hai-bevuto

#velenosa

Imposto un valore nella blackboard, lo chiamo "pozione" e gli assegno "velenosa"

@modificatore blackboard pozione =velenosa

@scelta [Continua] #cosa-hai-bevuto

#cosa-hai-bevuto

;Non vedrai mai questo paragrafo perchè sarai sempre reindirizzato ad altro in base a cosa hai bevuto!

;E' sempre buona pratica inserire una scelta per permettere al lettore di continuare la storia
;a meno che non si sia SICURI AL 100% che uno dei casi venga sempre verificato

@ignora-nessuna-scelta

;@ignora-essuna-scelta è un comando non documentato (ancora) serve solo a non farsi dare un errore dal Validator quando non si mettono scelte nel paragrafo

@se blackboard pozione uguale velenosa @allora #avvelenato

@se blackboard pozione uguale curativa @allora #curato

#avvelenato

Avvelenato!

@endOfTheStory [End] negativo

#curato

Curato!

@endOfTheStory [End] positivo

@fineDelFile

Ricorda:

- La blackboard è una entità, la puoi usare su tutti i comandi che lo prevedono
- La blackboard può contenere sia valori numerici che **una lista di parole!**
- Usa chiavi in minuscolo
- [Se sei interessato leggi il documento di approfondimento.](#)

4.13 Whiteboard: Memorizzare informazioni pubbliche

In sintesi: «*Memorizzare numeri e testo per un controllo granulare della storia che il lettore potrà visualizzare*»

La Whiteboard è del tutto simile ad una Blackboard, con le seguenti differenze:

- E' pensata per il lettore e non per l'autore (la blackboard è ad uso esclusivo dell'autore, il lettore non sa che esistono quelle chiavi e quei valori)
- Avrà quindi una interfaccia grafica per visualizzare le informazioni
- E' possibile personalizzarne il nome in modo da renderlo più adatto al genere creato (il default è "Appunti" ma potrà essere, ad esempio "Indizi", "Informazioni", "Note"...)

Vediamo lo stesso esempio fatto prima con la blackboard utilizzando invece la whiteboard:

```
#1
Avventuriero!
Hai soltanto 4 possibilità per visitare il prossimo paragrafo.

@personaggio imposta Helena
@personaggio mostra

@scelta [Vai!] #visita

#visita
Hai fatto una visita a questo paragrafo

@modificatore whiteboard visite +1

@se whiteboard visite maggiore_uguale 4 @allora #basta-visite

@scelta [Torna Indietro] #1

#basta-visite
Hai fatto 4 visite ora basta!

Scegli se bere una pozione curativa o velenosa
```

@scelta [Curativa] #curativa
@scelta [Velenosa] #velenosa

#curativa

Imposto un valore nella whiteboard, lo chiamo "pozione" e gli assegno "curativa"

@modificatore whiteboard pozione =curativa

@scelta [Continua] #cosa-hai-bevuto

#velenosa

Imposto un valore nella whiteboard, lo chiamo "pozione" e gli assegno "velenosa"

@modificatore whiteboard pozione =velenosa

@scelta [Continua] #cosa-hai-bevuto

#cosa-hai-bevuto

;Non vedrai mai questo paragrafo perchè sarai sempre reindirizzato ad altro in base a cosa hai bevuto!

;E' sempre buona pratica inserire una scelta per permettere al lettore di continuare la storia
;a meno che non si sia SICURI AL 100% che uno dei casi venga sempre verificato

@ignora-nessuna-scelta

@se whiteboard pozione contiene velenosa @allora #avvelenato

@se whiteboard pozione contiene curativa @allora #curato

#avvelenato

Avvelenato!

@endOfTheStory [End] negativo

#curato

Curato!

@endOfTheStory [End] positivo
@fineDelFile

La differenza è che la whiteboard genera anche una interfaccia grafica che il lettore potrà visualizzare:



Ricorda:

- La whiteboard è una entità, la puoi usare su tutti i comandi che lo prevedono
- La whiteboard può contenere sia valori numerici che **una lista di parole!**
- Usa chiavi in minuscolo
- [Se sei interessato leggi il documento di approfondimento.](#)

4.14 Testo condizionale (<mostra>)

In sintesi: «*Mostrare del testo soltanto se certe condizioni sono verificate*»

Questo è un comando che agisce sul testo per questo non si presenta con il solito @

Un esempio vale più di mille parole:

#paragrafo

Questo testo è visibile sempre...

<mostra=personaggio Life uguale 9>Questo testo è visibile solo se Helena ha 9 di vita</mostra>

<mostra=personaggio Life minore 5>Questo testo è visibile solo se Helena ha meno di 5 punti Vita</mostra>

Questo è il resto del testo...

@scelta [Continua] #continua

Il comando va espresso tutto su una riga! Se vuoi mettere degli 'a capo' usa il comando
, esempio:

<mostra=personaggio Life uguale 9>Questo testo è su una riga
 questo su una seconda riga</mostra>

<mostra= ENTITÀ CARATT REGOLA VALORE> TESTO DA MOSTRARE </mostra>

Ricorda:

- Ricorda di chiudere il comando con </mostra>
- Se vuoi usare un 'a capo' devi inserire il comando

4.15 Andare Indietro (@scelta-indietro)

In sintesi: «*Creare in automatico un pulsante di scelta per tornare all'ultimo paragrafo visitato*»

Delle volte il lettore raggiunge dei paragrafi da punti diversi e gli si vorrebbe dare la possibilità di ritornare da dove era venuto. Questo semplice comando molto potente permette di fare questo.

#1

Scegli su quale pianeta andare

@scelta [Plutone] #plutone

@scelta [Venere] #venere

#plutone

Visita il mondo dei sogni e poi ritorna qui!

@scelta [Vai al mondo dei sogni] #mondo-dei-sogni

#venere

Visita il mondo dei sogni e poi ritorna qui!

@scelta [Vai al mondo dei sogni] #mondo-dei-sogni

#mondo-dei-sogni

Bravo! Ora torna da dove sei venuto!

@scelta-indietro [Ritorna]

@scelta-indietro [TESTO]

4.16 Combat System (@combat-standard)

In sintesi: «*Creare un combattimento tra il protagonista e un nemico*»

Il comando aspettato da tutti :)

E' possibile creare dei combattimenti nel proprio **Infinity Book**.

L'argomento è ampio ed è stato trattato su un documento a parte, [clicca qui!](#)



4.17 Musica e Suoni (@music @sfx)

In sintesi: «*Creare musiche e suoni nella tua storia*»

Un altro gruppo di comandi che permette di portare la tua storia ad un livello di intrattenimento superiore

```
#1
Entra nella grotta spaventosa oppure ascolta gli ululati

@scelta [Grotta] #grotta
@scelta [Ululati] #ululati

#grotta
Ascolta la musica di sottofondo

@music my_horror_music loop

[...]

#ululati
AUUUUU!

@sfx ululato

[...]
```

```
@music id (one_shot|end_of_page|loop)

@music stop

@sfx id
```

Semplicissimo ma efficace:

@music suona un sottofondo musicale e possiamo decidere se:

- **one_shot**: suona fino alla fine della traccia audio

- **end_of_page**: suona fino a quando non si cambia pagina (**non supportato ancora**)
- **loop**: suona di continuo
- **stop**: interrompe la traccia corrente

@sfx suona un effetto speciale, non ha opzioni

- Quando inserisci suoni nella tua storia devi anche dichiararli nel file Meta.txt [guarda qui](#)
- Il **Validator** emetterà dei suoni di default per farti capire che il comando è stato recepito
- Se vuoi ascoltare i tuoi veri suoni puoi specificare i file da suonare creando una cartella **Audio** nella directory dove si trovano i file della storia

4.18 VARS!

In sintesi: «*Usare variabili nei comandi per una gestione avanzata della storia*»

Premessa: *questo è un comando avanzato e potente, come tutte le cose avanzate e potenti può generare problemi di difficile individuazione nella tua storia. Se sei alle prese con il tuo primo Infinity Book ti sconsigliamo l'utilizzo. Use it wisely!*

Le **Vars** permettono di rendere più dinamico l'utilizzo di quasi tutti i comandi presenti nella guida.

Si suddividono in 4 categorie:

- **Var di routing**, per referenziare un paragrafo in modo dinamico
 - **Ad esempio:** Questa scelta quando selezionata manda il personaggio ad un paragrafo diverso a seconda del valore di una certa chiave nella mia blackboard
- **Var di testo**, per far comparire nel paragrafo dei valori dinamici
 - **Ad esempio:** Questo testo deve far comparire il nome del personaggio, o la sua classe, o il contenuto di una chiave della blackboard o della whiteboard
- **Var di controllo**, per fare dei controlli nei comandi in modo dinamico
 - **Ad esempio:** Questa scelta è selezionabile soltanto in base al valore di una certa chiave della blackboard.
- **Var di cambio valori**, per cambiare dei valori in modo dinamico
 - **Ad esempio:** Voglio modificare il valore di una caratteristica del personaggio in funzione del valore di una certa chiave nella blackboard

Il comando richiede una trattazione a parte, [che puoi trovare qui](#)

4.19 Lancio Semplice (@roll)

In sintesi: «*Lanciare dei dadi e salvare il risultato*»

Sebbene l'effetto sia molto semplice è necessario inserire questo comando soltanto adesso che si conosce la [blackboard](#) (la conosci, vero?). Con questo comando il lettore potrà lanciare dei dadi la cui somma sarà salvata dentro una chiave della blackboard.

In questo modo è possibile gestire il risultato come meglio si crede.

```
#here
```

```
It's time to roll some dices!
```

```
@roll [Roll!] 3d6+1 blackboard my_result #analyze-result
```

```
#analyze-result
```

```
; Quello che vedi di seguito è l'utilizzo di una VARS, non è strettamente necessario per questo comando
```

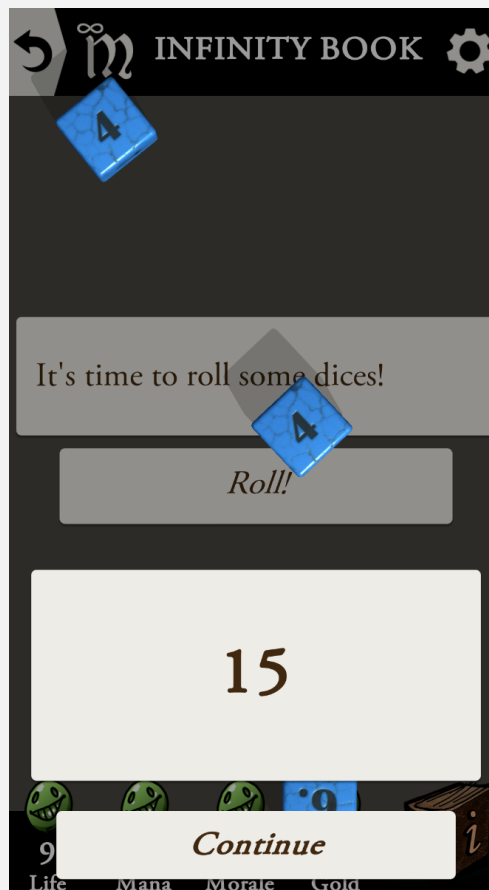
```
You scored {{blackboard-my_result}}
```

```
@se blackboard my_result minore 10 @allora #qualcosa
```

```
@se blackboard my_result uguale 13 @allora #qualcosa_con_13
```

```
...
```

```
@roll [TESTO] DADI blackboard ID_BLACKBOARD PARAGAFO
```



4.20 Aggiustamento dei punteggi del personaggio (@character-creation-choice)

In sintesi: «*Permettere al giocatore di aggiustare i punteggi delle caratteristiche di un personaggio attraverso un budget predefinito*»

Questo comando risulta comprensibile una volta che si sia letto [il capitolo riguardante i personaggi](#).

Quel capitolo illustra il file Character e come strutturarne per creare uno o più personaggi.

Con questo comando daremo la possibilità al lettore di accedere ad una schermata in cui potrà aggiustare i valori delle caratteristiche del proprio eroe secondo un budget prestabilito.

```
#here  
Fine tune your hero!  
  
@character-creation-choice [OK!] #continue 20  
  
#continue  
...
```

Sintassi

```
@character-creation-choice [TESTO] PARAGRAFO BUDGET
```

Questo comando genera un pulsante di scelta che una volta cliccato farà comparire la seguente schermata

4.21 Tracciamento di simboli (@test-gesture)

In sintesi: «*Permettere al giocatore di tracciare dei simboli e riconoscerli*»

Una feature davvero interessante, [puoi vederla in azione qui](#)

Come puoi aver già capito dal video demo con questo comando è possibile riconoscere dei simboli tracciati dal giocatore e rispondere di conseguenza.

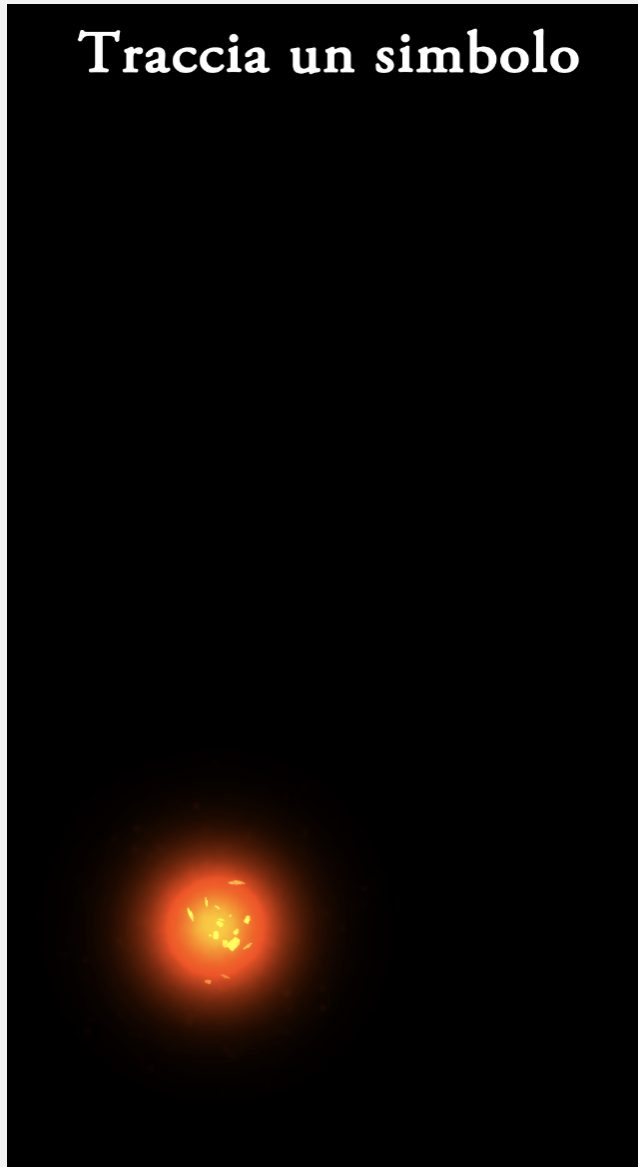
```
#here  
Fine tune your hero!  
  
@test-gesture [Trace!] 3 fail #gesture-fail eight #gesture-8 infinity #gesture-infinity  
  
#gesture-fail  
...  
  
#gesture-8  
...  
  
#gesture-infinity  
...
```

Sintassi

```
@test-gesture [TESTO] N_TENTATIVI FAIL #PARAGRAFO-FAIL GESTO1  
#PARAGRAFO-GESTO1 GESTO2 #PARAGRAFO-GESTO2...
```

Questo comando genera un pulsante di scelta che una volta cliccato farà comparire la seguente schermata

Traccia un simbolo



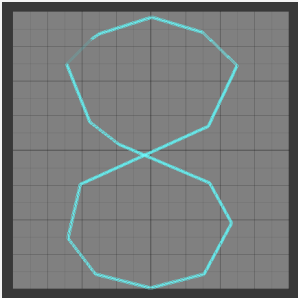
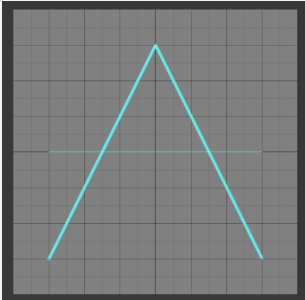
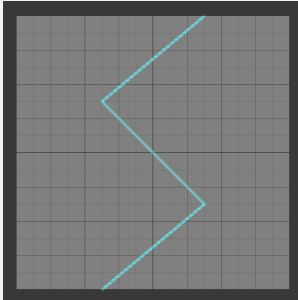
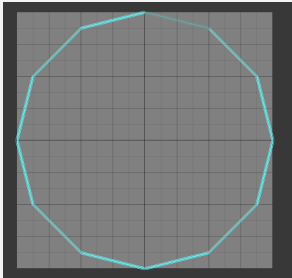
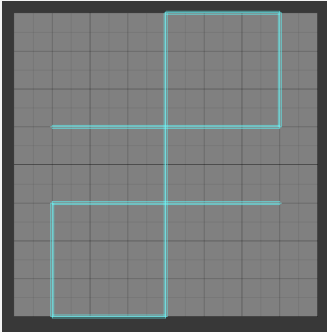
Il lettore avrà la possibilità di tracciare con il dito dei simboli che potranno essere riconosciuti dal sistema.

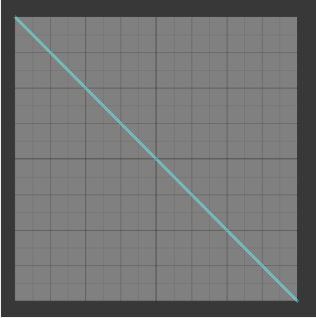
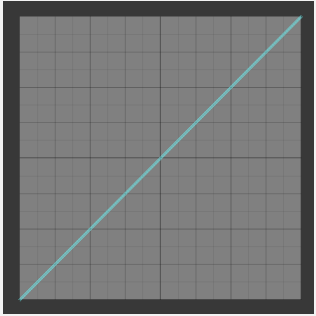
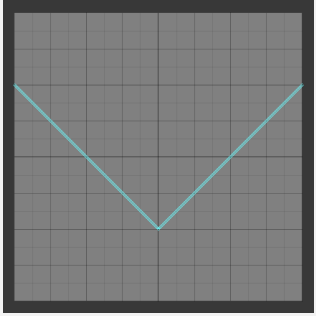
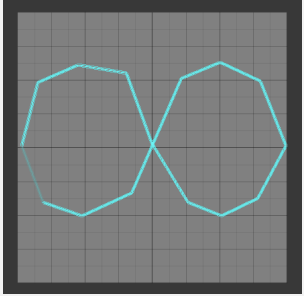
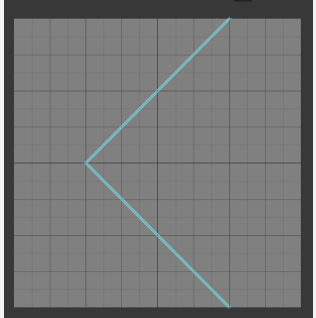
Nel comando dovrà essere presente il numero di tentativi consentiti e la dicitura **fail #paragrafo** che identificherà il paragrafo a cui il lettore verrà inviato quando i tentativi finiranno. Dopodichè sarà possibile definire da 1 a 5 simboli con i relativi paragrafi di destinazione.

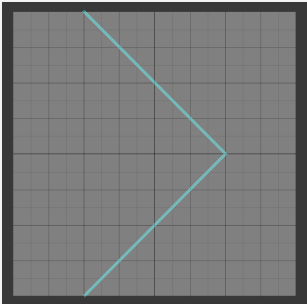
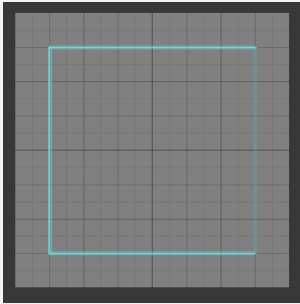
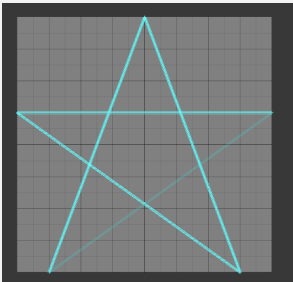
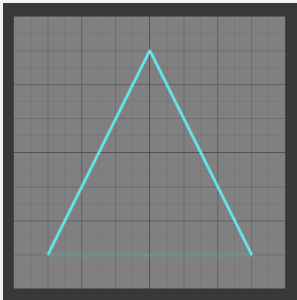
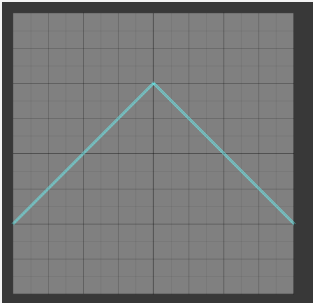
RICORDA: devi dichiarare i simboli che vorrai usare nel file **Meta.txt**

```
@gesture-id eight [Un otto magico!]
```

I simboli riconosciuti sono:

SYMBOL	ID
	eight
	a
	bolt
	circle
	curves

	diagLeft
	diagRight
	down
	infinity
	left

	right
	square
	star
	triangle
	up

5 Nozioni Avanzate

Nessuno è mai andato oltre le [Nozioni Intermedie](#), non scherziamo.

Probabilmente ti trovi qui per errore, stavi forse cercando il capitolo sui [Personaggi](#)? E' più avanti.

Meglio avvisarti prima, in questo capitolo parleremo del temutissimo Meta.txt file.

E' un male necessario per chi vuole padroneggiare i segreti più profondi di un Infinity Book (vuoi inserire un Inventario nella tua storia?), a te la scelta...

5.1 Struttura di un Infinity Book

Per scrivere un Infinity Book hai bisogno di almeno un file di testo chiamato **Chapter.txt** dove scriverai la tua storia.

A questo file puoi aggiungere un file **Characters.txt** dove scriverai le istruzioni che definiscono i tuoi personaggi (vedi il [capitolo dedicato](#)).

C'è un terzo file, chiamato **Meta.txt**, dove vengono inserite una serie di informazioni a complemento della tua storia.

Tra un momento vedremo nel dettaglio i comandi all'interno del file Meta.txt ma prima è il caso di affrontare in dettaglio il concetto sulle Entità.

5.2 Entità

Fino ad ora tutti i comandi che facevano riferimento ad una Entità li abbiamo applicati al personaggio. Beh, il personaggio non è l'unica cosa (leggi Entità) che possiamo utilizzare per interagire con le meccaniche della nostra storia!

Ad esempio potremmo avere un **Inventario** in cui conservare gli oggetti che il nostro lettore troverà durante la sua avventura.

Oppure un'entità potrebbe essere un **Distintivo**, cioè un traguardo raggiunto nella tua storia (es: "Ammazza Draghi!" oppure "Misericordioso") che viene sbloccato in seguito a certe scelte.

Oppure degli **Indizi**!

Oppure... ehm, penso tu abbia capito :)

E quindi sarà possibile scrivere delle istruzioni del tipo:

#statuette-di-giada

Hai trovato 3 statuette di giada, tutte perfettamente uguali!

@modificatore inventario statuette +3

@scelta [Continua] #continua

#mangia

Mangi un bel pasto completo.

@modificatore inventario panino -1

@scelta [Continua] #continua

#binocolo

Puoi scendere a valle oppure dare un'occhiata prima se hai un binocolo.

@scelta [Usa binocolo] #usa-binocolo @req inventario binocolo maggiore_uguale 1

@scelta [Scendi a valle] #scendi

5.3 Meta.txt

Per poter inserire queste nuove *entità* nel tuo libro le devi prima definire in modo che Infinity Creator sappia che esistano e possa permettere al lettore di interagire con esse.

La stessa cosa viene fatta con il personaggio, viene definito nel file Characters.txt e poi usato nei modi che abbiamo visto fino ad ora.

Nel file Meta.txt viene fatta la stessa cosa per tutte le altre entità.

5.3.1 Inventario (@inventario)

In sintesi: *«Una entità per gestire i possedimenti del personaggio»*

Se vuoi che il personaggio possa avere degli oggetti da poter utilizzare durante la propria avventura allora devi dichiarare questi oggi nel file Meta.txt

L'inventario è stato completamente riscritto con una nuova versione più avanzata e flessibile, [leggi il documento Inventory](#)

5.3.2 Immagini (@immagine-chiave)

In sintesi: «*Elencare le immagini che verranno usati nella storia*»

Ricordi i bei tempi delle nozioni base?

Tra i vari comandi c'era la possibilità di [far comparire un'immagine nel paragrafo \(@pix\)](#)

Le immagini che utilizzi in quel comando devono essere listate nel file Meta, questo ti permetterà di essere sicuro che tutto sia sempre in ordine e non ci siano errori.

Ecco, ad esempio, una lista di alcune immagini presenti nel file Meta della Demo:

```
@immagine-chiave logo [Logo]
@immagine-chiave lugan [Lugan]
@immagine-chiave eleus [Eleus]
@immagine-chiave belafus [Belafus (Gnam!)]
@immagine-chiave book [Libro] nascondi
@immagine-chiave death [Morte]
```

Il comando si aspetta un identificativo per l'immagine e anche (tra parentesi quadre) un titolo che comparirà nella Gallery del gioco.

Se sei un attento osservatore avrai notato che la penultima riga dell'esempio riporta una parola **nascondi** alla fine, bene quello è un comando opzionale che puoi usare se non vuoi far comparire una certa immagine nella Gallery (ad esempio per non mostrare al lettore delle immagini speciali che vuoi tenere in totale riserbo, come una immagine legata alla risoluzione di un indovinello)

La sintassi è molto semplice

```
@immagine-chiave NOME_IMMAGINE [TITOLO GALLERY] nascondi (opzionale)
```

5.3.3 Suoni (@music-id @sfx-id)

In sintesi: «*Elencare gli audio che verranno usati nella storia*»

I suoni che utilizzi [con i comandi presenti nella tua storia](#) devono essere listati nel file Meta, questo ti permetterà di essere sicuro che tutto sia sempre in ordine e non ci siano errori.

Esempio:

```
@music-id intro  
@sfx-id scream
```

I nomi che vengono dati qua sono esattamente i nomi che utilizzerai nei comandi all'interno del Chapter.txt

Inoltre se vuoi ascoltare nel **Validator** i tuoi suoni, devi creare una cartella **Audio** e inserire i file .wav (solo i file .wav sono supportati nel **Validator**) con lo stesso nome usato qui.

```
@music-id id  
@sfx-id id
```

5.3.4 Distintivi (@distintivo-chiave)

In sintesi: «*Elencare i distintivi che verranno usati nella storia*»

Come per le immagini dei paragrafi anche per le immagini dei distintivi nasce l'esigenza di tenere sotto controllo tutte le illustrazioni utilizzate.

Le illustrazioni che utilizzi [nel comando che assegna un distintivo](#) devono essere listate nel file Meta, questo ti permetterà di essere sicuro che tutto sia sempre in ordine e non ci siano errori.

Il comando sia aspetta

- un **identificativo** per l'immagine
- un **titolo**
- un **punteggio** (se non usi i punteggi metti +0)
- una (opzionale) **descrizione** del distintivo

Ecco alcuni esempi in un file Meta

```
@distintivo-chiave sangue [Sangue di Drago] +100 [Non sopporti il dolore fisico.]
@distintivo-chiave talpa [Sangue di Talpa] +100
@distintivo-chiave assassino [Assassino!] -100 [Ti sei macchiato le mani di un crimine orribile]
@distintivo-chiave amico [Amico] +0 [Sei un buon amico]
```

La sintassi è molto semplice:

```
@distintivo-chiave      IDENTIFICATIVO      [TITOLO]      PUNTI
[DESCRIZIONE]
```

Ricorda:

- Il distintivo può anche avere una accezione negativa e sottrarre punti al giocatore!
 - es: @distintivo assassino [Assassino!] -100 [Ti sei macchiato le mani di un crimine orribile]

5.3.5 Blackboard (@blackboard-chiave)

In sintesi: «*Elencare le chiavi della blackboard che verranno usare nella storia*»

Se utilizzi una blackboard nella tua storia dovrai elencare nel file Meta tutti gli identificativi che manipoli nel Capitolo.

Questo ti permetterà di essere sicuro che tutto sia sempre in ordine e non ci siano errori.

Esempio:

```
@blackboard-chiave visite  
@blackboard-chiave pozione
```

Questo ti permetterà di poter usare la chiave **visite** e la chiave **pozione** nella tua storia.

La sintassi è molto semplice

```
@blackboard-chiave IDENTIFICATIVO
```

Ricorda:

- usa chiavi in minuscolo

5.3.6 Whiteboard (@whiteboard-chiave)

In sintesi: «*Elencare le chiavi della whiteboard che verranno usare nella storia*»

Se utilizzi una whiteboard nella tua storia dovrai elencare nel file Meta tutti gli identificativi che manipoli nel Capitolo.

Questo ti permetterà di essere sicuro che tutto sia sempre in ordine e non ci siano errori.

Esempio:

```
@whiteboard-chiave visite  
@whiteboard-chiave pozione
```

Questo ti permetterà di poter usare la chiave **visite** e la chiave **pozione** nella tua storia.

La sintassi è molto semplice

```
@whiteboard-chiave IDENTIFICATIVO
```

Se vuoi cambiare il nome di default (Appunti):

```
@whiteboard-titolo [Indizi]
```

```
@whiteboard-titolo [NUOVO NOME]
```

Ricorda:

- usa chiavi in minuscolo

5.3.7 History (@history)

In sintesi: «*Permettere al lettore di tornare indietro*»

Inserendo questo comando nel file Meta.txt consentirai al lettore di poter tornare indietro nelle scelte fatte.

E' una funzione molto potente!

Sull'interfaccia grafica comparirà un pulsante per tornare indietro.

```
@history
```

5.3.8 Metadati

In sintesi: «*Mostrare i credits nel relativo menù all'interno della app*»

Il file Meta.txt raccoglierà una serie di informazioni (opzionali come sempre!) che l'autore vorrà inserire nel proprio Infinity Book, al momento ecco le informazioni che possono essere editate (e i loro effetti):

Esempio:

```
@titolo [Il Mago Lugan]
@autore [Luigi Lescarini]
@illustratore [Luigi Lescarini]
@musica [Luigi Lescarini]
```

Sintassi:

```
@titolo [TITOLO]
@autore [AUTORE]
@illustratore [ILLUSTRATORE]
@musica [MUSICISTA]
```

5.3.9 Lingua dell'interfaccia

In sintesi: «Scegliere la lingua con cui la app interagirà con il lettore»

```
@language italian
```

```
@language NOME_DELLA_LINGUA
```

Al momento sono supportate le seguenti lingue:

- italian
- english

5.3.10 Punteggio Finale (@rank e il ritorno di @endOfTheStory)

In sintesi: «*Mostrare una schermata di punteggio alla fine della storia*»

Alcuni autori potrebbero avere il desiderio di mostrare una schermata finale quando il lettore arriva ad un finale della storia che, come sappiamo ormai, viene decretato dal comando [@endOfTheStory](#)

La schermata ha più o meno questo aspetto.

Distintivi	120
Mana	12
Gold	150
Finale	100
Totale	382
Il tuo Rank	
Grande Xaxabat	
Tabella dei Rank	
Apprendista	0-100
Illusionista	101-200
Incantatore	201-300
Grande Xaxabat	301+

TODO aggiornare immagine

Il punteggio **Totale** viene calcolato sommando i seguenti fattori:

- Somma del valore di tutti i **Distintivi** raccolti
- Somma delle **Caratteristiche** del personaggio (se l'autore le ha contrassegnate appositamente)
- Somma del valore associato allo specifico **Finale** raggiunto

Vediamo come realizzare tutto questo:

5.3.10.1 Definire la Tabella dei Rank

Nel file Meta.txt l'autore definisce la propria **Tabella dei Rank**.

Esempio:

```
@rank [Apprendista] 100
@rank [Illusionista] 200
@rank [Incantatore] 300
@rank [Grande Xaxabat] 400
```

Sintassi:

```
@rank [NOME_DEL_RANK] SOGLIA
```

5.3.10.2 Definire le Caratteristiche del Personaggio

Se l'autore lo desidera può determinare alcune delle caratteristiche del personaggio che concorreranno al **Totale**.

Ancora non abbiamo introdotto il concetto di personaggio ma ti sarà sufficiente aggiungere la parola chiave **rank** ad una caratteristica nel file Characters.txt per fare in modo che quella caratteristica partecipi al calcolo finale del **Totale**.

```
@caratteristica Life 9
@caratteristica Mana 12 rank
@caratteristica Morale 9
@caratteristica Gold 150 rank
```

Vedi [6.3 Le caratteristiche del personaggio \(@caratteristica\)](#) per saperne di più sui personaggi.

5.3.10.3 Definire quali finali mostreranno la schermata di Punteggio

Per farlo basta rivisitare leggermente il comando `@endOfTheStory` nel seguente modo:

```
@endOfTheStory [TESTO] ESITO_DEL_FINALE (RANK +/-PUNTEGGIO)
```

Basta in pratica aggiungere il comando **rank con il punteggio associato**:

#EsempioDiFinaleConPunti

Decidi che non c'è molto da fare e quindi riprendi la tua strada.

Fine della storia!

@endOfTheStory [THE END] positivo **rank +100**

Ricapitolando:

- Nel file Meta.txt definiamo la Tabella dei Rank (dal valore più basso al più alto!)
- Nel file Characters.txt determiniamo quali caratteristiche contribuiscono al punteggio finale
- Nel file Chapter.txt determiniamo quali sono i finali che dovranno mostrare la schermata del punteggio

5.3.11 Options (@options)

In sintesi: «*Una serie di opzioni per l'autore*»

Con questo comando nel file Meta sarà possibile specificare una serie di opzioni generali all'interno di Infinity Creator.

Al momento esiste solo una opzione:

- font_scelte_normal
 - Se si imposta questa opzione le scelte all'interno dell'Infinity Book perderanno lo stile di default *italico* e compariranno in stile normal
- interface

Esempio:

```
@options font_scelte_normal
```

Sintassi:

```
@options opzione
```

5.3.12 Comprare la versione completa (@scelta-acquisto)

In sintesi: «*Permettere al lettore di acquistare il libro completo*»

Il comando @scelta-acquisto genera un pulsante di scelta che, se cliccato, farà comparire un pop-up che invita l'utente a comprare la versione completa dell'Infinity Book.

Esistono due tipologie di pop-up: quelli bloccanti e quelli non bloccati (chiamati anche liberi), la differenza è molto semplice: i pop-non bloccanti non interrompono il flusso narrativo se l'utente non vuole comprare l'Infinity Book, quelli bloccanti non offrono tale opzione.

E' **fortemente** consigliato inserire una scelta d'acquisto libera all'inizio della storia o, in **alternativa**, scrivere un paragrafo introduttivo che spieghi al lettore la parzialità della storia gratuita.

E' consigliato inoltre inserire una scelta d'acquisto bloccante in un paragrafo di particolare interesse per il lettore, in modo da rendere l'acquisto più probabile.

Ecco i due pop-up:

Supportaci!

Puoi giocare i primi paragrafi del libro gratuitamente oppure acquista subito l'intero volume con un semplice click.

Comprarlo ci aiuterà a scrivere altre storie fantastiche!

Continua

Acquista
USD \$0.01

Acquista Il Libro

La versione gratuita del libro termina qui.

Se ti è piaciuto allora aiutaci a scrivere altre storie fantastiche comprando la versione completa!

Acquista
USD \$0.01

E questo è un esempio:

#1
Benvenuto lettore!

Questo è il primo paragrafo di una storia d'esempio per il test degli acquisti.

@scelta-acquisto [Continua] #continua libera

#continua

La storia prosegue e dopo un po' arriverai ad un momento epico, in cui dovrai effettuare una scelta epica.

Sei pronto?

@scelta-acquisto [Certo!] #momento-topico bloccante

#momento-topico

Questo è il momento epico!

Complimenti!

@scelta [Ricomincia] #1

@fineDelFile

Sintassi:

@scelta-acquisto [TESTO] #PARAGRAFO libero|bloccante

Ricorda:

- Inserisci il prima possibile una scelta di acquisto libera o spiega al lettore che l'intero libro non sarà gratuito
- Inserisci una scelta d'acquisto bloccante in un punto narrativamente significativo
- Se non esistono paragrafi di passaggio obbligato puoi inserire più @scelta-acquisto in vari paragrafi in modo da assicurarti che il lettore non trovi un modo per arrivare al termine del libro senza avere avuto la possibilità di acquistare il volume
- Il prezzo dell'acquisto viene determinato da Infinity Mundi e non è configurabile con questo comando

5.3.13 Mappe interattive

Questo paragrafo è work in progress ma i comandi sono funzionanti!

In sintesi: «*Gestire una mappa interattiva per permettere al lettore di spostarsi da un paragrafo all'altro* »

Nel file Meta è necessario dichiarare l'esistenza di una mappa attraverso un nome identificativo e poi individuare i punti sulla mappa che saranno cliccabili e navigabili.

Sarà in futuro possibile gestire anche più mappe con le loro specifiche location.

Se non hai a disposizione una mappa il Validator ne caricherà una di default

File Meta.txt

```
; A) Dichiaro un identificativo per la mappa
@map-id my_map
; B) (Opzionale) Dichiaro un identificativo per l'immagine delle location
@map-pin my_map my_pin
; C) Dichiaro i punti navigabili
@map-location my_map harbour [Harbour] #harbour 500 500
@map-location my_map fortress [Fortress] #fortress 800 600
@map-location my_map black_forest [Black Forest] #black-forest 900 900
```

Sintassi:

```
@map-id id_mappa
@map-pin id_mappa id_pin
@map-location id_mappa id_location [Nome]#Paragrafo Posizione(in
pixel, lo (0,0) si trova in basso a sinistra)
```

TODO spostare quanto di seguito nella sezione del Chapter

TODO revisionare il documento in inglese

Attenzione!

Tutte le mappe e le location sono disabilitate di default, questo significa che bisognerà abilitarle all'interno dei paragrafi del Chapter.txt

File Chapter.txt

#777

; **A) Manipolo la mappa**

@map-status my_map ENABLE

; **B) Manipolo le location**

@location-status harbour SHOW_ONLY

@location-status fortress ENABLE

@location-status black_forest DISABLE

In questo esempio qui sopra una volta raggiunto il paragrafo verranno eseguiti i seguenti comandi:

- la mappa my_map sarà abilitata (visibile + se clicchi sul pulsante si apre la mappa)
- la location harbour sarà visibile ma non cliccabile
- la location fortress sarà cliccabile
- la location black_forest sarà disabilitata (non visibile e non cliccabile)

Sintassi:

```
@map-status id_mappa ENABLE|DISABLE
```

```
@location-status id_location ENABLE|DISABLE|SHOW_ONLY
```

Per le Mappe (**al momento i comandi sulla mappa non hanno effetto, la mappa è sempre abilitata**)

- ENABLE abilita la mappa (viene resa accessibile al giocatore)
- DISABLE disabilita la mappa (viene resa inaccessibile al giocatore)

Per le Location

- ENABLE abilita la location (potrà essere cliccata nella mappa)
- DISABLE disabilita la location (non verrà visualizzata nella mappa)
- SHOW_ONLY la location verrà visualizzata nella mappa ma non sarà cliccabile

Infine, sempre nel file Chapter.txt è possibile usare questo comando

File Chapter.txt

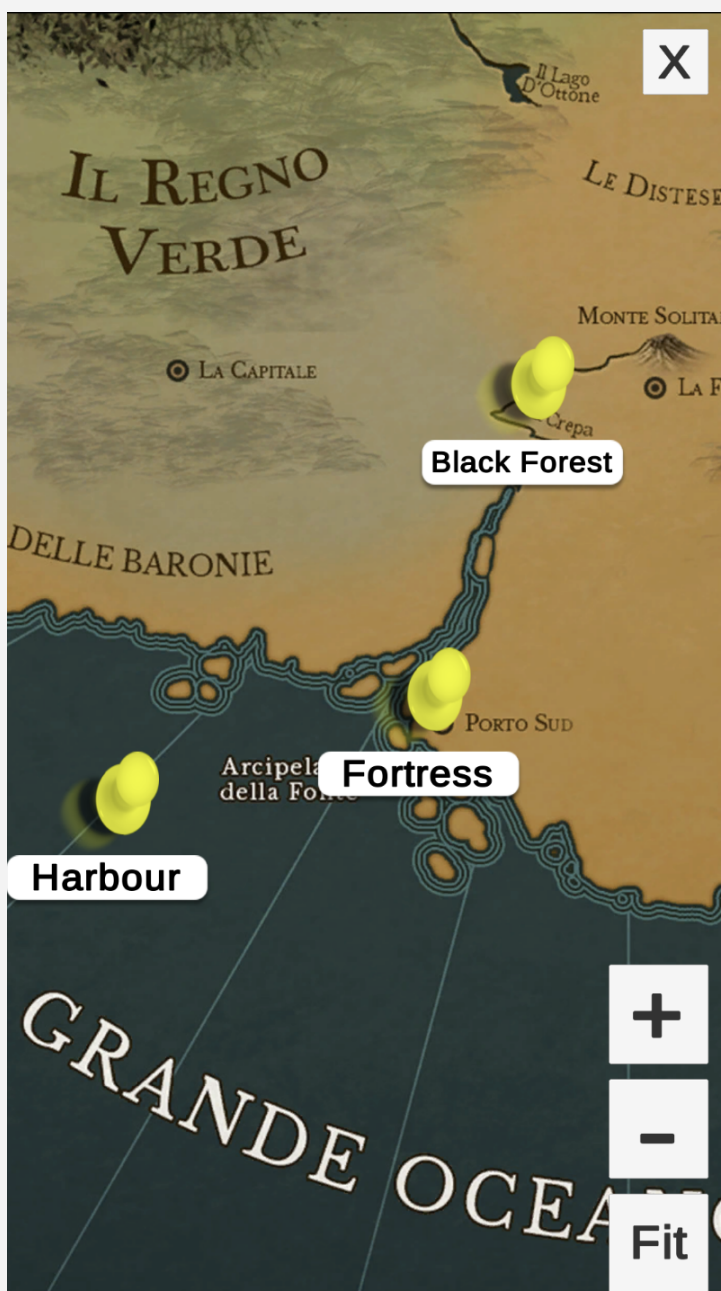
#888

@set-location harbour

Sintassi:

```
@set-location id_location
```

In questo modo il lettore verrà posizionato su una delle location della mappa e sulla mappa comparirà You Are Here accanto alla location.



Usando invece il seguente comando è possibile far comparire/scompare un pulsante addizionale nell'interfaccia in modo da rendere l'utilizzo della mappa più comodo per il lettore. Questo comando è consigliato se l'utilizzo della mappa nella storia è frequente (e quindi risulta scomodo andare sull'avatar e cliccare Mappa da lì)

#888

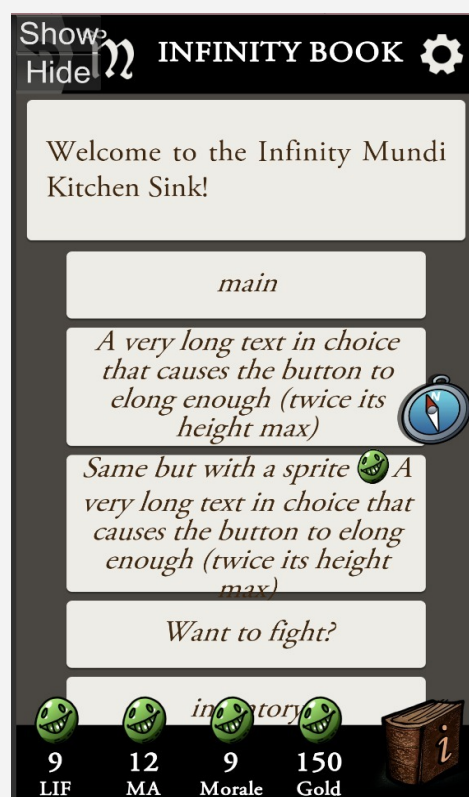
@map-ui SHOW

;oppure

@map-ui HIDE

Sintassi:

@map-ui SHOW|HIDE



5.3.14 Automations

In sintesi: «*Controlli automatici che vengono innescati ogni volta che ci si sposta ad un nuovo paragrafo*»

A volte può presentarsi l'esigenza di fare dei check continui sullo stato del gioco, invece che inserire gli stessi comandi più e più volte è possibile definire delle istruzioni che verranno controllate ogni volta che un giocatore sta per spostarsi verso un nuovo paragrafo.

Nota bene => File Meta.txt

```
@if character Life less_equal 0 @then #auto-death
@if character Mana greater_equal 25 @then #auto-wizard-paradise
@if character Life greater 0 @then character Life +1
```

Come puoi vedere questi comandi sono molto simili a [Se...allora...altrimenti](#), infatti sono proprio quelli!

Queste condizioni verranno verificate ogni volta che il lettore starà per lasciare un paragrafo e verranno applicate con precedenza rispetto ad altre possibili regole.

Analizziamo gli esempi per averne una idea più chiara:

```
@if character Life less_equal 0 @then #auto-death
```

Questo può essere un comando comodo per verificare che il personaggio sia ancora in vita, altrimenti verrà re-indirizzato al paragrafo #auto-death

```
@if character Mana greater_equal 25 @then #auto-wizard-paradise
```

Questo può essere un comando per creare delle 'stanze segrete' che vengono raggiunte in automatico quando si verifica una certa condizione: in questo caso se il personaggio avrà un punteggio di Mana uguale o maggiore di 25 si ritroverà nel nuovo paragrafo #auto-wizard-paradise

```
@if character Life greater 0 @then character Life +1
```

Cosa fa questo comando? E' un semplice sistema per implementare un meccanismo di rigenerazione...

6 Il Personaggio anzi, i Personaggi!

Siamo arrivati ad un capitolo veramente importante.

Facciamo una piccola premessa:

Con tutto quello che hai imparato in [Nozioni di Base](#) potrai scrivere una storia completa. La storia si potrà rivolgere ad un fantomatico lettore in modo diretto e tutto filerebbe liscio (come in tutti gli esempi mostrati in quella sezione).

Se hai anche letto [Nozioni Intermedie](#) (e magari hai anche giocato ad [Anima](#)) hai già capito il potenziale dell'introduzione di un personaggio nella storia sia da un punto di vista narrativo che in termini di meccaniche di gioco.

Questo capitolo spiegherà tutti i comandi per permettere ai tuoi personaggi di prendere vita, iniziamo!

6.1 Creazione di un personaggio (@personaggio inizio - @personaggio fine)

Esempio:

```
@personaggio inizio Eleus  
; qui in mezzo ci andranno altre informazioni relative al personaggio  
@personaggio fine Eleus
```

Con questo comando creerai un personaggio identificato dalla stringa (una sola parola!) Eleus. Sicuramente avere una stringa identificativa è un inizio ma diciamo che forse è un pò pochino.

Sintassi:

```
@personaggio inizio STRINGA_IDENTIFICATIVA  
@personaggio fine STRINGA_IDENTIFICATIVA
```

6.2 Anagrafica del personaggio (@bio)

Bene, iniziamo con qualcosa di semplice ma di sicuro effetto, l'anagrafica del personaggio.

Usando il comando @bio seguito da un certo parametro avrai la possibilità di associare delle informazioni di carattere generale al tuo personaggio. Queste informazioni verranno visualizzate sulla scheda del personaggio che, più o meno, apparirà così:



Peso: 54

Helena nasce a Sommerlund e perde all'età di 3 anni tutte e due i genitori a causa di una terribile tragedia.

Da allora è stata presa in cura dal maniscalco del Re, che le ha insegnato a forgiare le armi, sellare i cavalli e a combattere.

Helena ora è una potente guerriera che vaga per le Terre Selvagge per porre fine alle ingiustizie e, di tanto in tanto, per farsi un paio di calzari nuovi di pelle di drago...



Queste informazioni aggiungeranno profondità alla tua storia e ai tuoi personaggi.

Per ottenere il risultato qui sopra è stato molto semplice

@personaggio inizio Helena

@bio NOME Helena

@bio NICK La Giustiziera

@bio CLASSE Cavaliere

@bio MOTTO Ogni drago che incontro è un drago morto

@bio ANNI 54

@bio SESSO Femmina

@bio ALTEZZA 1.65

@bio PESO 54

@bio STORIA INIZIO

Helena nasce a Sommerlund e perde all'età di 3 anni tutte e due i genitori a causa di una terribile tragedia.

Da allora è stata presa in cura dal maniscalco del Re, che le ha insegnato a forgiare le armi, sellare i cavalli e a combattere.

Helena ora è una potente guerriera che vaga per le Terre Selvagge per porre fine alle ingiustizie e, di tanto in tanto, per farsi un paio di calzari nuovi di pelle di drago...

@bio STORIA FINE

@personaggio fine Helena

Sintassi:

```
@bio NOME NOME_DEL_PERSONAGGIO
@bio NICK NICK_DEL_PERSONAGGIO
@bio CLASSE CLASSE_DEL_PERSONAGGIO
@bio MOTTO MOTTO_DEL_PERSONAGGIO
@bio ANNI ANNI_DEL_PERSONAGGIO
@bio SESSO SESSO_DEL_PERSONAGGIO
@bio ALTEZZA ALTEZZA_DEL_PERSONAGGIO
@bio PESO PESO_DEL_PERSONAGGIO
@bio STORIA INIZIO
Testo della storia
@bio STORA FINE
```

Ricorda:

- Come molti comandi di tutta la guida puoi usare sia il maiuscolo che il minuscolo per scriverli, in questo caso abbiamo usato il maiuscolo per evidenziare questa proprietà
- Puoi usare soltanto alcuni di questi comandi!
- Puoi dare spazio alla tua fantasia e scrivere, ad esempio, **@bio anni non si chiede l'età ad un orco :)**

6.3 Le caratteristiche del personaggio (@caratteristica)

Ogni storia, ogni genere, hanno le proprie peculiarità. Una storia poliziesca avrà uno stile piuttosto diverso da una storia di vampiri. Una fantasy forse caratterizzerà i propri protagonisti in un modo alternativo rispetto ad una storia cyberpunk...

Generi differenti, personaggi differenti.
Caratteristiche differenti.

Che cos'è una caratteristica?

Una caratteristica è un attributo del tuo personaggio a cui puoi associare un valore numerico.

Le caratteristiche ti permettono di rendere il tuo personaggio più interattivo con le meccaniche di gioco.

Nella nostra app dimostrativa Eleus presenta queste caratteristiche

Vita 10
Magia 5
Morale 10
Oro 20

Queste sono le 4 caratteristiche che noi abbiamo scelto per la nostra storia.

Ma possono cambiare, ad esempio per un romanzo investigativo potremmo avere un investigatore con

Vita (magari questa rimane la stessa) 10
Fascino 8
Destrezza 9
Intelligenza 12

Formalmente non c'è limite al numero di caratteristiche che il tuo personaggio possa avere, per iniziare ti suggeriamo di pensarne esattamente 4.

Proseguendo nell'esempio di sopra:

@personaggio inizio Eleus
@caratteristica Vita 10

```
@caratteristica Magia 5
@caratteristica Morale 10
@caratteristica Oro 20
@personaggio fine Eleus
```

Sintassi:

```
@caratterisitica    NOME_CARATTERISTICA    (ABBR.)    VALORE_INIZIALE
(RANK)
```

ABBR. è un comando **opzionale**, serve ad indicare una abbreviazione di **2 o 3 lettere** per la caratteristica che sarà utilizzato per visualizzare il nome della caratteristica in certi casi.

Ecco un esempio di seguito:

```
@personaggio inizio Eleus
@caratteristica Vita PV 10
@caratteristica Magia MA 5
@caratteristica Morale MO 10
@caratteristica Oro AU 20
@personaggio fine Eleus
```

RANK è un comando **opzionale** che puoi aggiungere ad una caratteristica se hai intenzione di creare una schermata finale di punteggio.

[Guarda qui per maggiori informazioni.](#)

Novità: valore massimo.

Ora è possibile aggiungere un valore massimo per una caratteristica

Sintassi:

```
@caratterisitica    CARATT.    (ABBR.)    VALORE_INIZIALE (@VALORE_MAX) (RANK)
```

Nel seguente esempio impostiamo i valori massimi per Vita, Magia e Morale

@personaggio inizio Eleus
@caratteristica Vita PV 10@20
@caratteristica Magia MA 5@20
@caratteristica Morale MO 10@15
@caratteristica Oro AU 20
@personaggio fine Eleus

Al momento questo comando non ha effetti sul gioco ma presto il Creator ne terrà conto, inoltre è indispensabile se vuoi usare il [minigame Spinner](#).

Ricorda:

- Il nome della caratteristica deve essere un'unica parola
- Puoi creare qualunque tipo di caratteristica con un valore numerico associato
- Usa al massimo 6 caratteristiche per il tuo personaggio
- Potrai modificare i valori delle caratteristiche durante la storia in base alle scelte del tuo lettore
- Potrai condizionare alcune scelte che il lettore potrà effettuare basandoti sui valori delle caratteristiche
- Potrai addirittura cambiare il corso della storia in base ai valori di certe caratteristiche!
- Il loro utilizzo è spiegato in gran parte nelle [Nozioni Intermedie](#)
- Puoi permettere al lettore di aggiustare i punteggi del proprio personaggio con la funzionalità [@character-creation-choice](#)

6.4 Utilizzo nella storia.

Con i comandi appena eseguiti avrai definito un personaggio utilizzabile dalla tua storia... ma ancora non lo avrai associato in modo esplicito al tuo lettore!

Per fare questo dovrai utilizzare due comandi all'interno del paragrafo in cui intenderai impostare un certo personaggio, i due comandi da utilizzare sono **@personaggio imposta** e **@personaggio mostra**

6.4.1 Impostazione del personaggio (@personaggio imposta)

Con questo comando comunichi all'**Infinity Creator** che da ora in poi il lettore utilizzerà questo personaggio per la sua partita.

Quindi, qualunque modifica alle caratteristiche (o altri cambiamenti) avverranno sul personaggio appena impostato.

#ImpostiamoEleus

Ecco! Ci siamo! Hai scelto Eleus!

@personaggio imposta Eleus

Sintassi:

@personaggio imposta NOME_DEL_PERSONAGGIO

Bada bene, una volta utilizzato il comando avrai creato il collegamento tra lettore e personaggio **ma non ci sarà alcun cambiamento grafico sull'interfaccia di gioco.**

Per far comparire graficamente il personaggio continua a leggere...

6.4.2 Presentazione grafica del personaggio (@personaggio mostra)

Con questo secondo comando farai comparire graficamente sullo schermo il tuo personaggio.



Naturalmente la grafica delle caratteristiche e dell'avatar sarà costruita su misura sulla tua storia!

#MostraEleus

Ammiralo in tutta la sua bellezza!

@personaggio mostra

Sintassi:

@personaggio mostra

6.4.3 Utilizzo Classico di @personaggio imposta e @personaggio mostra

Tipicamente questi due comandi si troveranno accoppiati in un paragrafo, prima imposti un personaggio e subito dopo, nello stesso paragrafo, lo mostri.

#Imposta_E_Mostra_Eleus

Ecco! Ci siamo! Hai scelto Eleus!
Ammiralo in tutta la sua bellezza!

@personaggio imposta Eleus

@personaggio mostra

Per un utilizzo di base e classico del personaggio **puoi fermarti qui**, hai tutto quello che ti serve per utilizzare un personaggio.

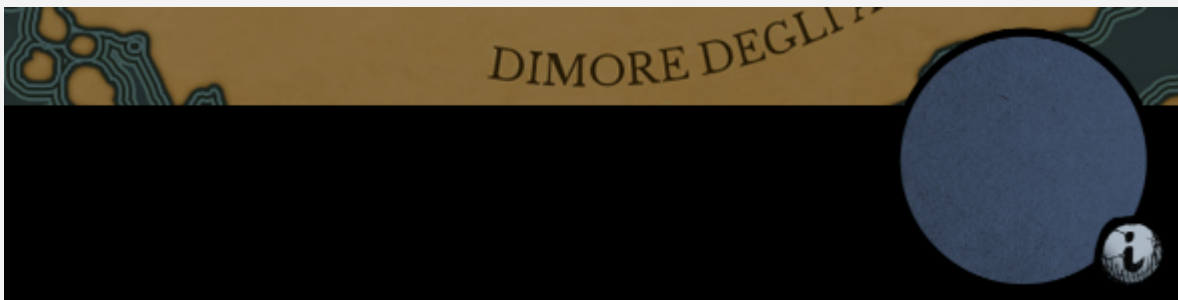
Se sei uno scrittore di Infinity Book veterano, se ti senti avventuroso o semplicemente se sei curioso, continua a leggere, ma ricorda: **Infinity Creator** è un sistema modulare, espandibile e flessibile, non sei costretto ad utilizzare nessun comando se non ti senti confidente con esso.

6.4.4 Perché due comandi separati?

Perché fare due comandi separati invece di utilizzare un solo comando e semplificarci la vita?

Molto semplicemente perché questo conferisce all'autore più possibilità creative.

- Ad esempio è possibile semplicemente impostare il personaggio senza mostrarlo a schermo (magari perché intanto vuoi fargli *capitare* qualcosa ma ancora, per esigenze stilistiche, non lo vuoi mostrare a schermo).
- Oppure vuoi solo mostrare l'involucro *vuoto* della grafica senza alcun personaggio impostato, cioè così



Inoltre, i due singoli comandi hanno le loro controparti, **@personaggio rimuovi** e **@personaggio nascondi** (che spiegheremo a breve) permettendoti una dinamica creativa ancora maggiore.

6.4.5 Rimozione del personaggio (@personaggio rimuovi)

Con questo comando elimini il collegamento tra il lettore/giocatore e il personaggio.

Attenzione!

- Usa questo comando soltanto se sai cosa stai facendo. Se un giocatore non ha un personaggio associato **tutti i meccanismi di gioco che hanno a che fare con il personaggio non potranno funzionare**. Ad esempio non potrai togliere 4 punti Vita al tuo personaggio se non c'è alcun personaggio!

6.4.6 Nascondi personaggio (@personaggio nascondi)

Con questo comando nasconderai dall'interfaccia di gioco la grafica del personaggio.

Ricorda:

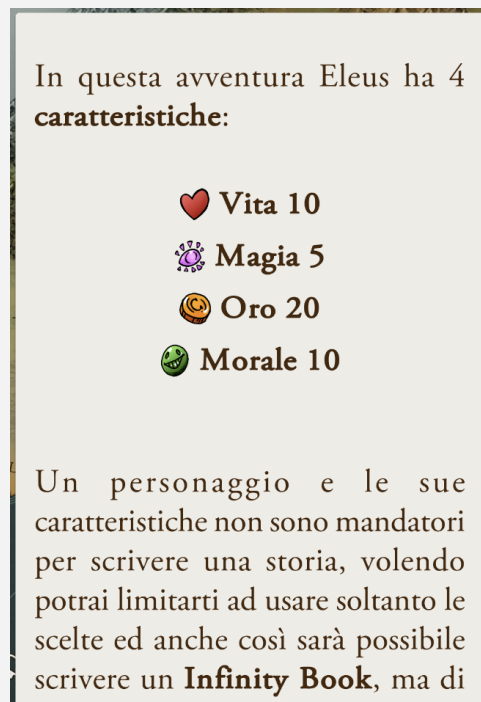
- Con questo comando nasconderai la grafica **ma il personaggio rimarrà associato al tuo lettore, quindi tutte le meccaniche di gioco potranno ancora funzionare**.

7 Formattazione del Testo

7.1 Inserimento di icone nel testo

E' possibile inserire le icone delle caratteristiche del personaggio nei **paragrafi** e nelle **scelte** dell'Infinity Book.

Esempio nel paragrafo



Esempio nelle scelte



Per farlo è sufficiente fare così

```
<sprite name=NOME_CARATTERISTICA_IN_MINUSCOLO>
```

#Invisibilità

@scelta [Ora che me lo dici lancerei invisibilità (2 <sprite name=magia>)]

Spesso si desidera aggiustare le dimensioni dell'icona inserita, per farlo si aggiunge un altro comando, chiamato **size** (illustrato meglio nel paragrafo successivo)

#Invisibilità

@scelta [Ora che me lo dici lancerei invisibilità (2 <size=150><sprite name=magia></size>)]

In questo modo stiamo dicendo che l'icona dovrà essere il 150% più grande del normale, cioè una volta e mezza la sua grandezza originaria.

Oltre alle icone delle caratteristiche è possibile usare una icona speciale, chiamata **dices**

#Prova

@scelta [<size=120><sprite name=dices></size> Resisti al dolore]

Che produrrà la seguente grafica



Ricorda:

- il nome della caratteristica deve essere tutto in minuscolo
- se usi <size=xxx> devi inserire anche il tag corrispondente di chiusura </size>

7.2 Utilizzo dei tag di formattazione

Qui troverai il link alla documentazione [Documentazione Completa](#), mentre di seguito ti mostriamo una serie di esempi e i comandi più usati:

7.2.1 Allineare il testo

```
<align="right">Right</align>  
<align="center">Center</align>  
<align="left">Left</align>
```

Left Center Right

7.2.2 Cambiare colore

```
<color="red">Red</color>  
<color=#005500>Dark Green</color>  
<color=#0000FF>Blue</color>  
<color=#FF000088>Semitransparent Red</color>
```

Red Dark Green Blue
Semitransparent Red

7.2.3 Grassetto e italico

The <i>quick brown fox</i> jumps over the lazy dog.

The *quick brown fox*
jumps over **the lazy dog**.

7.2.4 Font

Would you like `<font="Impact SDF">a different font?</font>` or just `<font="NotoSans" material="NotoSans Outline">a different material?`

Would you like **a different font?** or just a different material?

Questo comando ha delle limitazioni, contattare Infinity Mundi per saperne di più.

7.2.5 Indentazione

1. `<indent=15%>It is useful for things like bullet points.</indent>`
2. `<indent=15%>It is handy.`

1. It is useful for things like bullet points.
2. It is handy.

7.2.6 Dimensioni del font

`<size=100%>Echo <size=80%>Echo <size=60%>Echo <size=40%>Echo <size=20%>Echo`

Echo Echo Echo Echo Echo

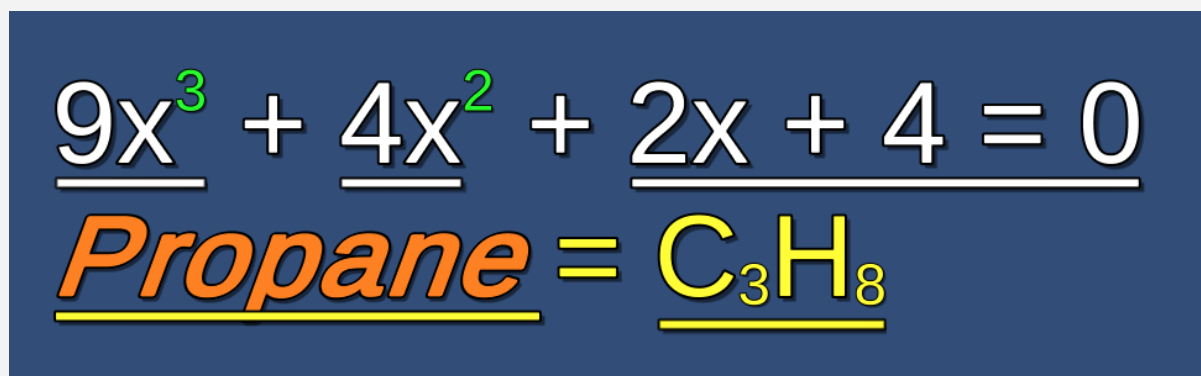
7.2.7 Tabella con alcuni comandi (1)

Normal	
Bold	<code> </code>
<i>Italics</i>	<code><i> </i></code>
<u>Underline</u>	<code><u> </u></code>
Strikethrough	<code><s> </s></code>
Superscript - X ³ -	<code><sup> </sup></code>
Subscript - H ₂ O -	<code><sub> </sub></code>
Text Highlighting	<code><mark=#ffff8000> </mark></code>

7.2.8 Tabella con alcuni comandi (2)

ALL CAPS	<code><allcaps> </allcaps></code>
EXAMPLE OF SMALL CAPS.	<code><smallcaps> </smallcaps></code>
C h a r a c t e r s p a c i n g	<code><ospace=1em> </ospace></code>
Monospaced	<code><ospace=2em> </ospace></code>
Line height	<code><line-height=75> </line-height></code>
No Line-Break	<code><nobr> </nobr></code>
Size Smaller / Bigger	<code><size=75%> <size=1.5em> </size></code>

7.2.9 Esempio Avanzato



Si ottiene scrivendo:

```
<u>9x<sup><#00ff00>3</color></sup></u> + <u>4x</u><sup><#00ff00>2</color></sup> +  
<u>2x + 4 = 0</u>  
<#ffff00><u><i><#ff8000><b>Propane</b></i></u></color> =  
<u>C<sub><#ffff00>3</color></sub>H<sub><#ffff00>8</color></sub></u>
```

8 FAQ

8.1 Perché usare Infinity Creator invece di altri sistemi?

- **Soluzione completa al 100%.** Nessun altro sistema esistente (segnalatelolo se lo conoscete!) permette di realizzare una app finalizzata, pubblicabile su uno store con una qualità grafica come la nostra.
- **Sistema aperto.** La maggior parte degli altri sistemi sono *chiusi*, vale a dire che non è possibile aggiungere funzionalità. Infinity Creator è in pieno sviluppo e di volta in volta verranno aggiunte meccaniche e strumenti a supporto degli autori.
- **Un autore non è un programmatore**, Infinity Creator è stato pensato con l'autore al centro di tutto. Questo significa grande flessibilità per lo scrittore e bassa complessità tecnica.
- **Infinity Creator è completamente in italiano**, questo abbatta la barriera di ingresso a chi non ha dimestichezza con altre lingue.

8.2 Esiste una lunghezza minima da rispettare per un libro game?

Infinity Mundi prevede di avere una doppia linea editoriale, una per gli *Shorts* e una per i *Long*.

Shorts sarà composto da almeno 150 paragrafi

Long sarà composto da almeno 400 paragrafi

8.3 Il Validator non visualizza gli accenti e altri caratteri correttamente

E' un problema di formati dei file e codifica dei caratteri tra i vari sistemi.

Prova ad aprire il file incriminato con Google Docs e poi a salvarlo di nuovo andando su

File → Condividi → Scarica → Testo Normale (.txt)

8.4 Scelte nidificate

A volte si ha la necessità di usare [una scelta condizionale](#) dopo l'altra, ad esempio vogliamo controllare se il nostro protagonista ha il distintivo ofelia, in tal caso lo mandiamo direttamente a quell'incontro. Se questa condizione non dovesse essere vera vogliamo controllare (ecco il

secondo condizionale!) se il lettore ha il distintivo taglialegna e in quel caso lo mandiamo a quell'incontro.

Se nessuna delle due ipotesi è verificata lo invieremo al paragrafo alternativo.

Ecco come può essere risolto facilmente:

```
#inizio
@ignora-nessuna-scelta
;@ignora-nessuna-scelta è un comando non documentato (ancora) serve solo a non farsi dare
un errore dal Validator quando non si mettono scelte nel paragrafo

@se distintivo ofelia uguale 1 @allora #incontro-ofelia @altrimenti #controllo-taglialegna

#incontro-ofelia
bla bla bla
@scelta [continua...] #continua

#controllo-taglialegna
@ignora-nessuna-scelta

@se distintivo taglialegna uguale 1 @allora #incontro-taglialegna @altrimenti
#nessuno-dei-due-casi

#incontro-taglialegna
bla bla
@scelta [continua...] #continua

#nessuno-dei-due-casi
bla bla
@scelta [continua...] #continua
```

Altro esempio, vogliamo verificare che il lettore possenga esattamente tre oggetti (spada, tridente e pugnale)

```
#controlla-spada
@ignora-nessuna-scelta

@se inventario spada uguale 1 @allora #controlla-tridente @altrimenti #controllo-fallito
```

#controlla-tridente

@ignora-nessuna-scelta

@se inventario tridente uguale 1 @allora #controlla-pugnale @altrimenti #controllo-fallito

#controlla-pugnale

@ignora-nessuna-scelta

@se inventario pugnale uguale 1 @allora #hai-tutto @altrimenti #controllo-fallito

8.5 Come faccio a disabilitare alcuni warning del Validator?

Il **Validator** (non lo conosci? Impossibile! Corri subito qui www.infinitymundi.it/validator) è uno strumento molto importante per la scrittura di un Infinity Book. A volte alcuni dei warning che lancia sono eccessivi e quindi possiamo 'mutarlo' paragrafo per paragrafo. Deve essere ben chiaro che **devi sapere cosa stai facendo**, altrimenti rischierai di nascondere degli errori nella tua storia!

In ogni paragrafo potrai inserire i seguenti comandi:

- @ignora-nessuna-scelta, silenzia i warning dovuti al fatto che non ci sono scelte nel paragrafo
- @ignora-dead-label, silenzia i warning dovuti al fatto che un certo paragrafo non è (apparentemente!) raggiungibile da altri paragrafi

9 Storia degli aggiornamenti

9.1 Ver 1.10 (official)

- Nuova feature [Character Creation Choice](#)
- Nuova feature [Automations](#)
- Nuova feature [Gestures](#)
- **L'Infinity Validator supporta queste nuove funzioni ⇒ [Scaricalo Ora.](#)**

9.2 Ver 1.9

- **Breaking change: [Il nuovo inventario 2.0](#)**
- [Gestione delle mappe](#)
- Il massimo di una caratteristica non può essere superato
- [Scelte a comparsa](#)

9.3 Ver 1.8

- Scelte segrete! [@scelta-secret](#)
- Lancio semplice di dadi [@roll](#)

9.4 Ver 1.7

- **Breaking change: i file da ora in poi vanno chiamati come segue**
 - **Capitolo.txt => Chapter.txt**
 - **Personaggi.txt => Characters.txt**
 - **Meta.txt => Meta.txt (invariato)**
 - **Nemici.txt => Enemies.txt**
- Silenziare alcuni warning del Validator [@ignora-nessuna-scelta](#), [@ignora-dead-label](#)
- Andare indietro da dove si è venuti: [@scelta-indietro](#)
- Supporto multilingue per l'interfaccia ([@language](#))
- Le caratteristiche del personaggio possono avere delle abbreviazioni di 3 lettere
- Minigame: [Spinner!](#)
- Un sistema completo di combattimento! [Combat System!](#)
- [Music & SFX](#)
- Ora è possibile aggiungere un valore massimo per una [caratteristica](#)
- Controllo dinamico della storia grazie alle [VARS!](#)

9.5 Ver 1.6

- Le caratteristiche del personaggio possono avere delle abbreviazioni di 2 lettere

9.6 Ver 1.5

- **Breaking change:** I distintivi vanno dichiarati nel file Meta ed il loro utilizzo nel file Capitolo è cambiato, vedi [4.6 Distintivi \(@distintivo\)](#) e [5.3.3 Distintivi \(@distintivo-chiave\)](#)
- Ora le immagini in meta supportano l'opzione nascondi
- Il paragrafo sui [tag di formattazione](#) è stato arricchito con degli esempi

9.7 Ver 1.4

- **Breaking change:** Il comando [@input-testo](#) e [@input-numero](#) sono cambiati, ora accettano un testo come titolo della finestra di dialogo
- **Breaking change:** Il comando [@inventario](#) è cambiato, ora supporta singolari e plurali
- **Breaking change:** Le [Immagini usate](#) e gli [oggetti dell'inventario](#) vanno dichiarati nel file Meta per controlli d'errore più raffinati
- [Blackboard](#) rinnovata ed espansa
- [Whiteboard](#)
- [Nuovo documento di approfondimento su blackboard e whiteboard \(per i più smanettoni\)](#)

9.8 Ver 1.3

- [Se...allora...altrimenti](#), comandi condizionali per modificare entità e dirottare paragrafi
- [Blackboard](#), gestione delle informazioni nascoste
- [Ora è possibile fare i controlli con la regola diverso](#)
- [Scelte nascoste](#), nascondere una scelta
- [Options](#)
- [Finestra di dialogo adesso accetta anche un suggerimento](#)
- [Testo Condizionale](#), mostrare il testo sotto certe condizioni

9.9 Ver 1.2

- [Scelte a tempo](#)
- Aggiunto illustratore e musiche nei [metadati](#)
- **Breaking change:** Il comando [@endOfTheStory](#) è cambiato in modo incompatibile con le versioni precedenti.
- Aggiunta la schermata di [Punteggio Finale](#)
- [Acquisto della versione completa](#)

9.10 Ver 1.1

- [History](#)
- [Input-testo](#)
- [Inserimento di icone nel testo](#)

- I comandi [@dopoScelta](#) e [@modificatore](#) ora possono anche impostare il valore invece di modificarlo di una certa quantità.

9.11 Ver 1.0

- [Distintivi](#)
- [Metadati](#)
- [Comando @inventario svuota](#)
- [Minigame: lancio dei dadi!](#)

Questo documento è un Work
In Progress

[Unisciti al gruppo Facebook
Infinity Mundi - Creators](#)

per seguire gli aggiornamenti e
proporre le tue idee, le
ascolteremo!