

NIRVANA X-ROM

Un CD-rom tratto dal film di Gabriele Salvatores "NIRVANA"

TESTI

SCRITTI - AUDIO - VIDEO

di Bruno Tognolini
in collaborazione con CD-ITALY

Release Definitiva 16 ottobre 1996

A . TESTO

I Messaggi della Casa

- *Compariranno sulle schermate TESTI di due categorie:*
 - 1) LABELS (a loro volta suddivisi in COMANDI e DIDASCALIE di oggetti/icona)
 - 2) MESSAGGI DELLA CASA.

1. LABELS

- Le "labels" sono brevi definizioni, composte di una o poche parole, che compaiono in una sola riga (40 car.) dell'area dei messaggi ogni volta che il cursore indugia (senza clic e per un tempo stabilito) su:
 - a) la hotspot di attivazione di un COMANDO
 - b) un OGGETTO-ICONA, nel File Manager o nell'area di Preload della Plancia.
- Le "labels" saranno stampate a schermo con font Courier Normale 11 pt. TUTTO MAIUSCOLO.

1.a. COMANDI

- Per ogni "label" di comando vengono date diverse versioni, in diverse lingue, che saranno alternate (in random o in semplice sequenza) nelle successive apparizioni.

Inizio gioco

FLY : FLIGHT VOLO VUELO FLUG

Prologo

PAUSE : PAUSA PAUZE PAUSE TAUKO

RESTART : RIAVVIO RESTART NEUSTART BAPLATMA

DISCONNECT: DISCONNESSIONE DISCONNECT AUFLEGEN KOBLET

Prima Fase

LOGIN : ACCESSO LOGIN ENTRÉE ANMELDUNG

PASSWORD : PASSWORD CONTRASEÑA MOT-DE-PASSE PAßWORT

(stessa label per le 3 icone-ologrammi)

MAGAZZINO : MAGAZZINO STOREHOUSE ALMACÉN SKLAD

(icona a tutto schermo nel monitor centrale della console)

Plancia

DISCONNECT: DISCONNESSIONE DISCONNECT AUFLEGEN KOBLET)

ESC : ESC ESCAPE SORS SALE

SCAN : SCAN BUSCA SCANNEN SZKENNER

PARLA : PARLA HABLA SPEAK PARLE

TACI : TACI CALLA HUSH TAIS TOI

EMPTY : VUOTA VIDE PURGE VACIA

RETE : RETE RED NETZ NETTVERK

RIPETI : RIPETI REPEAT ECHO REPITA

(richiama l'ultimo messaggio scritto della Casa)

File Manager

TAKE : PRENDI TOMA TAKE PRENDS

DELETE : CANCELLA BORRA DELETE EFFACE

Program Editor

BIO : BIO

SOFT : SOFT

Sound Player

PLAY : PLAY REPRODUCCIÒN MARCHE

STOP : STOP PARADA ARRÊT

PAUSE : PAUSE PAUSA PAUSE

FFWD : FFWD AVANCE RÀPIDO AVANCE RAPIDE

REW : REW REBOBINADO REBOBINAGE

Movie Editor

DEBUG : DEBUG (per PLAY, STOP, PAUSE v. sopra)

1.b. DIDASCALIE

Sezione	Soggetto	Nome file	Nome didasc.	Testo didascalie
1. TESTI				
1.1 BIO				
1.1.1 Scritture				
	CIBI.TXT: ricette cinesi (in inglese)	tx111a_o	dl111a_o	¿ Documentazione ^^ CINA CIBI
	DRAGO.TXT: testo su draghi cinesi (ingl)	tx111b_o	dl111b_o	¿ Documentazione ^^ CINA DRAGO
	FESTA.TXT: testo su feste cinesi (ingl)	tx111c_o	dl111c_o	¿ Documentazione ^^ CINA FESTA
	SHANGAI.TXT: notizie su Shanghai (URL, bar...)	tx111d_o	dl111d_o	¿ Documentazione ^^ CINA SHANGHAI
	SOLO.TXT: stessi brani di stanza audio 2.2.1	tx111e_o	dl111e_o	¿ Battute ^^ SOLO
	MARIA.TXT: stessi brani di stanza audio 2.2.2	tx111f_o	dl111f_o	¿ Battute ^^ MARIA
	ALTRI.TXT: stessi brani di stanza audio 2.2.5	tx111g_o	dl111g_o	¿ Battute ^^ ALTRI
	TXT.TXT: brano dai testi del CD-rom (messaggi della Casa)	tx111h_o	dl111h_o	¿ Testi ^^ 4 MESSAGGI DI STATO
	BIO.TXT: indice scenegg. CD-rom CRITTATO	tx111i_o	dl111i_o	¿ Testi ^^ BIO-INDICE
	SOFT.TXT: testo per una macro che decrittata indice di sceneggiatura BIO.TXT	tx111l_o	dl111l_o	¿ Testi ^^ SOFT-INDICE
	CAVERNA.TXT: brano dialogo Platone (ita)	tx111m_o	dl111m_o	¿ Fonti classiche ^^ CAVERNA
	FILM-REF.TXT: rimando al file NIRVANA.TXT	tx111n_o	dl111n_o	¿ Fonti prossime ^^ FILM
1.1.2 Disegni				
	Centro	im112a_o	dl112a_o	¿ Bozze^^ Comparsa CENTRO /hr32
	Viso Maria	im112b_o	dl112b_o	¿ Bozze ^^ Personaggi MARIA
	Tedesco	im112c_o	dl112c_o	¿ Bozze ^^ Personaggi TEDESCO
	Centro	im112d_o	dl112d_o	¿ Bozze^^ Comparsa CENTRO /hn74
	Tedesco	im112e_o	dl112e_o	¿ Bozze^^ Oggetti MITRA TEDESCO
	Vestito Armani	im112f_o	dl112f_o	¿ Bozze^^ Costumi ARMANI
	Auto Solo profilo	im112g_o	dl112g_o	¿ Bozze^^ Oggetti AUTO SOLO /lato
	Auto Solo totale	im112h_o	dl112h_o	¿ Bozze^^ Oggetti AUTO SOLO /fronte
	Furgone	im112i_o	dl112i_o	¿ Bozze^^ Oggetti FURGONE generic
	Auto	im112l_o	dl112l_o	¿ Bozze^^ Oggetti AUTO generic
	Pistola Solo	im112m_o	dl112m_o	¿ Bozze^^ Oggetti PISTOLA DI SOLO
	Videotelefono	im112n_o	dl112n_o	¿ Bozze^^ Arredi KIOSKO VIDITEL
1.1.3 Ideogrammi				
		im113a_o	dl113a_o	¿ china 113a ^^ IL MAESTRO YEH VEGLIA

		im113b_o	dl113b_o	¿ china 113b ^^ ERBA SULLO YANG-TZE
		im113c_o	dl113c_o	¿ china 113c ^^ MELODIA DI CHIARA LUCE
		im113d_o	dl113d_o	¿ china 113d ^^ ONDE DEL LAGO SHIH-YU
		im113e_o	dl113e_o	¿ china 113e ^^ CH'OU-PI-I
		im113f_o	dl113f_o	¿ china 113f ^^ ADDIO TORRE DI CH'IN
		im113g_o	dl113g_o	¿ china 113g ^^ IL FERMAGLIO DI HSUAN
		im113h_o	dl113h_o	¿ china 113h ^^ AL SUONO DEL LIANG FU
		im113i_o	dl113i_o	¿ china 113i ^^ A TREMILA LI DA CASA
1.2 SOFT				
1.2.1 Sezione unica				
		tx121a_o	dl121a_o	¿ Soft ^^ FG498/..92#OLGA
		tx121b_o	dl121b_o	¿ Soft ^^ SW668/..42#DOGFIGHT
		tx121c_o	dl121c_o	¿ Soft ^^ DK598/..39#TAKEMEHOME
		tx121d_o	dl121d_o	¿ Soft ^^ SL231/..24#HIRO
		tx121e_o	dl121e_o	¿ Soft ^^ FN298/..10#GATSPACHO
		tx121f_o	dl121f_o	¿ Soft ^^ UY183/..68#LJUBKA
		tx121g_o	dl121g_o	¿ Soft ^^ MH112/..49#MURPHY
		tx121h_o	dl121h_o	¿ Soft ^^ AR193/..39#PLUMBER
	Mandala	tx121i_o	dl121i_o	¿ Soft ^^ BT276/..51#MANDALA
		tx121l_o	dl121l_o	¿ Soft ^^ GJ368/..20#NAUTA
		tx121m_o	dl121m_o	¿ Soft ^^ SS257/..46#INCUBO
		tx121n_o	dl121n_o	¿ Soft ^^ HU182/..09#THULE

2 . SUONI				
2.1 VOCI				
2.1.1 Sezione unica (DA FARE)				
		au211a_o	dl211a_o	
2.2 PAROLE				
2.2.1 Solo				
	Brano da scena 2	au221a_o	dl221a_o	¿ Parole ^^ Solo /MI CHIAMO SOLO
	Brano da scena 9	au221b_o	dl221b_o	¿ Parole ^^ Solo /HO CAPITO TUTTO
	Brano da scena 10	au221c_o	dl221c_o	¿ Parole ^^ Solo /VOGLIO PARLARE
	Brano da scena 10	au221f_o	dl221f_o	¿ Parole ^^ Solo /CANCELLAMI
	Brano da scena 25	au221g_o	dl221g_o	¿ Parole ^^ Solo /DUE SERIE DI CALCOLI
	Brano da scena 35	au221i_o	dl221i_o	¿ Parole ^^ Solo /CACCIATORI DI ORGANI
	Brano da scena 57	au221m_o	dl221m_o	¿ Parole ^^ Solo /QUANDO MUOIO 1
	Brano da scena 64	au221n_o	dl221n_o	¿ Parole ^^ Solo /QUANDO MUOIO 2
2.2.2 Maria				
	Brano da scena 2	au222a_o	dl222a_o	¿ Parole ^^ Maria /TU DEVI ESSERE
	Brano da scena 2	au222b_o	dl222b_o	¿ Parole ^^ Maria /50.000 AKU
	Brano da scena 9	au222c_o	dl222c_o	¿ Parole ^^ Maria /AVVICINATI
	Brano da scena 21	au222d_o	dl222d_o	¿ Parole ^^ Maria /SCHIFO UGUALE
	Brano da scena 21	au222f_o	dl222f_o	¿ Parole ^^ Maria /CAMBIARE GIOCO
	Brano da scena 21	au222h_o	dl222h_o	¿ Parole ^^ Maria /VUOI SCOPARE?
	Brano da scena 42	au222i_o	dl222i_o	¿ Parole ^^ Maria /ANCHE LORO
	Brano da scena 58	au222l_o	dl222l_o	¿ Parole ^^ Maria /UNA CAZZATA
	Brano da scena 61	au222m_o	dl222m_o	¿ Parole ^^ Maria /LA MAGGIORANZA
	Brano da scena 61	au222n_o	dl222n_o	¿ Parole ^^ Maria /E COSA HO VISTO
	Brano da scena 61	au222o_o	dl222o_o	¿ Parole ^^ Maria /LASCIAMI STARE

2.2.3 Drago				
	VUOTA			
2.2.4 Dialoghi				
	Brano da scena 21	au224a_o	dl224a_o	¿ Parole ^^ Dialoghi /CAMBIARE GIOCO
	Brano da scena 25	au224b_o	dl224b_o	¿ Parole ^^ Dialoghi /RICORDI NON TUOI
	Brano da scena 32	au224c_o	dl224c_o	¿ Parole ^^ Dialoghi /CHE PALLE
	Brano da scena 42	au224d_o	dl224d_o	¿ Parole ^^ Dialoghi /UNA BUONA DOMANDA
2.2.5 Altri person.				
	Brano da scena 2	au225a_o	dl225a_o	¿ Parole ^^ Altri /TEDESCO
	Brano da scena 21	au225c_o	dl225c_o	¿ Parole ^^ Altri /UOMO DELLA MAFIA 1
	Brano da scena 21	au225d_o	dl225d_o	¿ Parole ^^ Altri /UOMO DELLA MAFIA 2
	Brano da scena 23	au225f_o	dl225f_o	¿ Parole ^^ Altri /SPACCIATORE ORGANI
	Brano da scena 23	au225g_o	dl225g_o	¿ Parole ^^ Altri /SPACCIATORE GAMES
	Brano da scena 23	au225h_o	dl225h_o	¿ Parole ^^ Altri /JOKER DMS 1
	Brano da scena 23	au225i_o	dl225i_o	¿ Parole ^^ Altri /JOKER DMS 2
	Brano da scena 26	au225m_o	dl225m_o	¿ Parole ^^ Altri /UOMO DELLA YAKUZA
2.2.6 Ambiente	(DA FARE)			
2.3 MUSICHE	(DA FARE)			
2.4 RUMORI	(DA FARE)			

3 . IMMAGINI				
3.1 ESTERNI				
3.1.1 Shanghai Town				
	Vicolo senza gente	im311a_o	dl311a_o	¿ Shanghai Town ^^ HUAIHAI LU IN FESTA
	festa+bandiere +gente	im311b_o	dl311b_o	¿ Shanghai Town ^^ DRAGHI E BANDIERE
	festa+bandiere +gente+cappelli	im311c_o	dl311c_o	¿ Shanghai Town ^^ FOLLA IN PINGWU LU
	Shanghai Town +drago	im311d_o	dl311d_o	¿ Shanghai Town ^^ DRAGO E FOLLA
	Solo+bandiere+cinesi+p arte di drago	im311e_o	dl311e_o	¿ Shanghai Town ^^ SOLO TRA LA FOLLA
	Shanghai Town totale+insegna	im311f_o	dl311f_o	¿ Shanghai Town ^^ INSEGNA IN JULU LU
	Shanghai Town bandiere+festa	im311g_o	dl311g_o	¿ Shanghai Town ^^ DRAGO DEL NUOVO ANNO
	ombrellini + comparse	im311h_o	dl311h_o	¿ Shanghai Town ^^ PASSANTI IN ZIJIN LU
	corteo+draghi	im311i_o	dl311i_o	¿ Shanghai Town ^^ DRAGHI FRONTALI
	Vicolo prima di entrare nel Susci Bar	im311l_o	dl311l_o	¿ Shanghai Town ^^ VICOLO DEL SUSHI BAR
3.1.2 Sopraelevate				
	Cacciatori di organi totale	im312a_o	dl312a_o	¿ Sopraelevate ^^ CACCIATORI ORGANI 1
	Cacciatori di organi PP	im312b_o	dl312b_o	¿ Sopraelevate ^^ CACCIATORI ORGANI 2
	strada totale	im312c_o	dl312c_o	¿ Sopraelevate ^^ BARRICATE
	Solo+macchina in esterni	im312d_o	dl312d_o	¿ Sopraelevate ^^ SOLO CON AUTO
	Solo+Maria in macchina	im312e_o	dl312e_o	¿ Sopraelevate ^^ SOLO E MARIA IN AUTO
3.1.6 Veicoli				
		im316a_o	dl316a_o	¿ Auto Solo ^^ DAUPHINE-NAGANO 486
		im316b_o	dl316b_o	¿ Auto Solo ^^ DAUPHINE-NAGANO 486
		im316c_o	dl316c_o	¿ Mezzi ^^ AXUM CABRIOL 4WD coda
		im316d_o	dl316d_o	¿ Mezzi ^^ FIAT-SAKITO 5000 coda

		im316e_o	dl316e_o	¿ Mezzi ^^ TARGA BARCODE 1
		im316f_o	dl316f_o	¿ Mezzi ^^ TARGA BARCODE 2
		im316g_o	dl316g_o	¿ Mezzi ^^ MATRA TARKUS blindo
		im316h_o	dl316h_o	¿ Mezzi ^^ TARGA BARCODE 3
		im316i_o	dl316i_o	¿ Mezzi ^^ NARA TRUCK TONK modificato
		im316l_o	dl316l_o	¿ Mezzi ^^ NARA TRUCK TONK lato
		im316n_o	dl316n_o	¿ Mezzi ^^ FIAT-SAKITO AGL 89 Polizia
3.2 INTERNI				
3.2.1 Casa Solo				
	Solo che pensa in casa sua	im321a_o	dl321a_o	¿ Casa Solo ^^ SOLO
	centrale armadio con ante aperte	im321b1	dl321b1	¿ Casa Solo ^^ CASSE CHANG TRANSFOOD 1
	centrale armadio con ante chiuse	im321b2	dl321b2	¿ Casa Solo ^^ ARMADIO BACKDOOR
	letto+tavolino+sgabello+cartoni	im321e_o	dl321e_o	¿ Casa Solo ^^ LETTO generic
	Solo che spara in casa sua	im321f_o	dl321f_o	(tra i preview questa non c'è)
	Solo che spara (NO : ALTRO SOGGETTO)	im321g_o	dl321g_o	¿ Casa Solo ^^ COMODINO generic
	Solo in casa sua (NO : ALTRO SOGGETTO)	im321h_o	dl321h_o	¿ Casa Solo ^^ CASSE CHANG TRANSFOOD 2
3.2.2 Casa Maria				
	Maria in casa sua	im322a_o	dl322a_o	¿ Casa Maria ^^ MARIA
	Maria+Solo casa Maria	im322b_o	dl322b_o	¿ Casa Maria ^^ SOLO
	Tavolo casa Maria	im322c_o	dl322c_o	¿ Casa Maria ^^ TAVOLO PETER ZANDA tm
	Mobile casa Maria	im322d_o	dl322d_o	¿ Casa Maria ^^ CUCINA DONG-OLD-GOLD
	Mobile casa Maria	im322e_o	dl322e_o	¿ Casa Maria ^^ MOBILE SKERMERSDALE
	Mobile casa Maria	im322f_o	dl322f_o	¿ Casa Maria ^^ MOBILE PAUL DUBOIS tm
3.2.3 Sushi Bar				
	solo +Maria nel Sushi Bar con venditore giapponese che spara	im323a_o	dl323a_o	¿ Sushi bar ^^ MORTE 2^ FASE
	susci bar giapponese che spara	im323b_o	dl323b_o	¿ Sushi bar ^^ KILLER APP Vista 1
	Totale Susci Bar	im323c_o	dl323c_o	¿ Sushi bar ^^ BLACK SICARIO Support
	Totale Susci Bar	im323d_o	dl323d_o	¿ Sushi bar ^^ KILLER APP Vista 2
3.3 ARREDI ESTERNI				
3.3.1 Edifici e muri				
	Edificio quartiere arabo	im331a_o	dl331a_o	¿ Arredi esterni ^^ MURO arabo generic
	edifici	im331c_o	dl331c_o	¿ Arredi esterni ^^ FESTONI generic
	centro edifici+comparsa (particolari)	im331d_o	dl331d_o	¿ Centro ^^ PASSAGGIO BABILA OUT
	centro totale edifici+notte (particolari)	im331f_o	dl331f_o	¿ Centro ^^ ARMOLARI BOULV
	Vicolo arabo	im331i_o	dl331i_o	¿ Marrakech ^^ PASSAGGIO EL-JADID
	Muro capannone	im331l_o	dl331l_o	¿ Arredi esterni ^^ MATTONI texture
	muro dietro comparsa	im331m_o	dl331m_o	¿ Arredi esterni ^^ BUGNATO texture
	edificio malese	im331n_o	dl331n_o	¿ Arredi esterni ^^ EDIFICIO MALESE 1
	edificio malese	im331o_o	dl331o_o	¿ Arredi esterni ^^ TETTO MALESE
	edificio malese	im331p_o	dl331p_o	¿ Arredi esterni ^^ EDIFICIO MALESE 2
3.3.3 Porte, finestre e sovrastrutture				

	finestre casa Jimmy	im333b_o	dl333b_o	ζ Finestre ^^ generic + SERRANDA
	finestre casa Jimmy	im333c_o	dl333b_o	ζ Finestre ^^ generic + SERRANDA
	finestre casa Jimmy	im333f1	dl333f1	ζ Finestre ^^ generic ESTERNO NOTTE
	finestre notte	im333g_o	dl333f1	ζ Finestre ^^ generic ESTERNO NOTTE
	Solo affacciato a finestra	im333h_o	dl333h_o	ζ Finestre ^^ LA FINESTRA DI SOLO
	vedi sezione 333 (finestre e porte)	im333i1	dl333i1	ζ Finestre ^^ ARABE generic
	vedi sezione 333 (finestre e porte)	im333i2	dl333i1	ζ Finestre ^^ ARABE generic
	vedi sezione 333 (finestre e porte)	im333i3	dl333i3	ζ Porte ^^ SERRANDA araba
	baracchino del the	im333m_o	dl333m_o	ζ Porte ^^ BOTTEGA DEL TE'
	scale in Shangai Town	im333n_o	dl333n_o	ζ Arredi esterni ^^ SCALA CHINA generic
3.3.5 Segnaletica Hard e segnaletica Soft				
	"Coffee shop"	im335a_o	dl335a_o	ζ Insegne ^^ COFFEE SHOP
	arabo con freccia rossa	im335b_o	dl335b_o	ζ Insegne ^^ ARABA generic
	"Ali 8 son", computer + arabo	im335c_o	dl335c_o	ζ Insegne ^^ ALI' 8 SON
	cinese fondo giallo	im335g_o	dl335g_o	ζ Insegne ^^ CHINA FONDO GIALLO
	"Mad dogs" + birra e cane (booldog)	im335n_o	dl335n_o	ζ Insegne ^^ MAD DOGS
	cinese fondo bianco scritta marrone - blu	im335o_o	dl335o_o	ζ Insegne ^^ CHINA FONDO CHIARO generic
	porta tutto (stronzata)	im335r_o	dl335r_o	ζ Insegne ^^ CHINA DECOR generic
	Dio indiano	im335s_o	dl335s_o	ζ Insegne ^^ CHINA DECOR DEMONIO
	pescione	im335t_o	dl335t_o	ζ Insegne ^^ CHINA DECOR PESCE
	arzigogoli laterali + cinese	im335u_o	dl335r_o	ζ Insegne ^^ CHINA DECOR generic
	"Sun flower" + cinese	im335v_o	dl335v_o	ζ Insegne ^^ CHINA DECOR FLOWER
	vetrina + insegna "stimolazioni sensoriali"	im335z_o	dl335z_o	ζ Insegne ^^ NEON DROGHE VIVE
3.3.8 Merci				
	sacchi	im338a_o	dl338a_o	ζ Mercato ^^ CEREALI MANCESI DEL LIAO
	mercati malesi	im338b_o	dl338b_o	ζ Mercato ^^ VERDURE CRUDE CHANG JIANG
	mercati malesi	im338c_o	dl338c_o	ζ Mercato ^^ VERDURE grandi banchi
	mercati malesi	im338d_o	dl338d_o	ζ Mercato ^^ FRUTTA CHANG JIANG
	secchi	im338e_o	dl338e_o	ζ Merci ^^ CATINI GOMI RECYCLED
	stoffe	im338f_o	dl338f_o	ζ Merci ^^ STOFFE GOMI RECYCLED
	monitor	im338g_o	dl338g_o	ζ Merci ^^ MONITOR 90'S
	cappelli	im338h_o	dl338h_o	ζ Merci ^^ PAGLIA SINT
3.3.9 Gomi				
	verdura in esterni	im339a_o	dl339a_o	ζ Gomi ^^ RIFIUTI generic
	macerie	im339b_o	dl339b_o	ζ Gomi ^^ MACERIE generic
3.4 ARREDI INTERNI				
3.4.1 Pareti e Infissi				
	parete casa Maria	im341a_o	dl341a_o	ζ Pareti ^^ CASA MARIA dettaglio
	Parete bagno Lisa nella vasca (particolare se possibile solo parete)	im341c_o	dl341c_o	ζ Pareti ^^ BAGNO generic
	Solo in casa di Maria (particolare parete)	im341d_o	dl341d_o	ζ Pareti ^^ CARTA DA PARATI FLOREAL

	porta semichiusa esterno corridoio	im341g_o	dl341g_o	ζ Infissi ^^ WASTED generic
	porte Celsea	im341h_o	dl341h_o	ζ Infissi ^^ PORTA BEDROOM 90'S
	porte Celsea	im341i_o	dl341h_o	ζ Infissi ^^ PORTA BEDROOM 90'S
	porte Celsea	im341l_o	dl341h_o	ζ Infissi ^^ PORTA BEDROOM 90'S
3.4.3 Mobili				
	grammofono Celsea H.	im343d_o	dl343d_o	ζ Mobili ^^ MOBILE SINTWOOD DUE ANTE
	sedia + grammofono	im343e_o	dl343e_o	ζ Mobili ^^ SEDIA E GRAMMOFONO OLD SIM
	letto+sedia Celsea Hotel	im343f_o	dl343f_o	ζ Mobili ^^ LETTO DORDOGNE OLD SIM
	armadio	im343h_o	dl343h_o	ζ Mobili ^^ ARMADIO generic ante aperte
	grammofono	im343i_o	pr343i_o	ζ Mobili ^^ GRAMMOFONO OLD SIM chiuso
	grammofono ante aperte	im343l_o	dl343l_o	ζ Mobili ^^ GRAMMOFONO OLD SIM aperto
	comodino Celsea Hotel	im343m_o	dl343m_o	ζ Mobili ^^ TAVOLINO NIPPO-VOBINGEN aut
	vedi sezione 321 (armadia chiuso)	im343o_o	dl343o_o	ζ Mobili ^^ ante e cassette generic
	neon	im343n_o	dl343n_o	ζ Accessori ^^ NEON NIGHT LAMP imit
3.4.4 Suppellettili e accessori				
	servizio caffè arabo	im344a_o	dl344a_o	ζ Accessori ^^ SERVIZIO CAFFE' ARABO
	ventilatore Celsea Hotel	im344l_o	dl344l_o	ζ Accessori ^^ VENTILATORE OLD SIM
	(scatola-cassa)	im344m1		(non c'è il preview)
	mobile con oggetti vari/cucina casa Maria + tedesco	im344o_o	dl344o_o	ζ Accessori ^^ OGGETTI CUCINA MARIA
	Lisa nella vasca da bagno -rubinetti- (Particolare se possibile)	im344p_o	dl344p_o	ζ Accessori ^^ RUBINETTI BAGNO generic
	chiave sulla coperta	im344r_o	dl344r_o	ζ Accessori ^^ CHIAVE REAL-OLD
	macchina del caffè	im344s_o	dl344s_o	ζ Accessori ^^ MACCHINA CAFFE' OLD SIM
3.4.5 Apparecchi				
	consolle spinotti+casco	im345a_o	dl345a_o	ζ Devices ^^ CONSOLE VR MAAS-NEOTECH
	macchine varie+cavi	im345b_o	dl345b_o	ζ Devices ^^ CAVERIA generic
	lavatrice	im345c_o	dl345c_o	ζ Apparecchi ^^ LAVATRICE OLD SIM
	monitor accesi	im345d_o	dl345d_o	ζ Devices ^^ MONITOR ACCESI generic
	Monitor	im345e_o	dl345e_o	ζ Devices ^^ MONITOR SPENTI generic
	minidisk	im345f_o	dl345f_o	ζ Devices ^^ MINIDISKO multipurpose
	videotelefono	im345g_o	dl345g_o	ζ Devices ^^ MINIDISKO OLI-SONY
	interruttore	im345h_o	dl345h_o	ζ Apparecchi ^^ TERMINALE VIDITEL
	lettore card spento	im345i_o	dl345i_o	ζ Apparecchi ^^ INTERRUTTORE CARD SCAN
	presa a muro	im345k_o	dl345k_o	ζ Apparecchi ^^ PRESA MAAS-PALAZZOLI
3.4.7 Arredi speciali				
	lampade studio dott. Rausemberg	im347c_o	dl347c_o	ζ Arredi Speciali ^^ LAMPADE SURGERY DD
	negozio cinese + comparsa	im347d_o	dl347d_o	ζ Arredi Speciali ^^ BOTTEGA CINESE
	Negozi sanitari	im347e_o	dl347e_o	ζ Arredi Speciali ^^ BOTTEGA SANITARI
	bottega con manifesti/insegne varie	im347g_o	dl347g_o	ζ Arredi Speciali ^^ BOTTEGA generic
	Bottega marocchina +comparsa	im347h_o	dl347g_o	ζ Arredi Speciali ^^ BOTTEGA generic
	PistolaPP	im347r_o		(questa la toglierei: cosa c'entra qui?)
	Drago PP	im347s_o	dl347s_o	ζ DRAGO PPP ^^ (NOTE: wrong place obj)
3.5 OGGETTI MULTIFORMAT				

3.5.1 Armi				
	Pistola Jimi	im351b_o	dl351b_o	¿ Armi ^^ PISTOLA STURM RUGER UTT 51
	Pistola Polizia gioco	im351c_o	dl351c_o	¿ Armi ^^ PISTOLA COLT-CEBLISKINO KS45v
	pistola psicologo	im351d_o	dl351d_o	¿ Armi ^^ D-GUN LaserMax 2X2
	pistola Solo	im351e_o	dl351e_o	¿ Armi ^^ REV FIOCCHI-PATNA 45-caliber
	pistola giapp. Sushi Bar	im351f_o	dl351f_o	¿ Armi ^^ PISTOLA HYDRA-SHOK 230-grain
	pistola giapp. Sushi Bar	im351g_o	dl351g_o	¿ Armi ^^ PISTOLA REMINGTON Line-line
	pistola Xena	im351h_o	dl351h_o	¿ Armi ^^ PLASMA RIFLE UZI ttz-6
	fucile cacciatori d'organi	im351i_o	dl351i_o	¿ Armi ^^ CHAIN GUN MAAS-BERETTA final
	(aggiunta : c'era il preview e non il file im)	im351l_o	dl351l_o	¿ Armi ^^ Mitra GATLING Ultima Ratio
3.5.2 Cibi				
	testa maiale	im352a_o	dl352a_o	¿ Cibi ^^ PORK-HEAD 1 (cruda)
	bustine del the	im352b_o	dl352b_o	¿ Cibi ^^ TEA BAG Bustina Azzurra
	bustine del the	im352c_o	dl352c_o	¿ Cibi ^^ TEA BAG Bustina Verde
	bustine del the	im352d_o	dl352d_o	¿ Cibi ^^ TEA BAG Bustina Gialla
	bustine del the	im352e_o	dl352e_o	¿ Cibi ^^ TEA BAG Bustina Rossa
	teste maiali altra inquadratura	im352f_o	dl352f_o	¿ Cibi ^^ PORK-HEAD 2 (appesa)
3.5.3 Chips & cards				
	carte di credito	im353a_o	dl353x	¿ Chip ^^ CHIP DI CREDITO generic
	carte di credito	im353b_o	dl353x	¿ Chip ^^ CHIP DI CREDITO generic
	carte di credito	im353c_o	dl353x	¿ Chip ^^ CHIP DI CREDITO generic
	carte di credito	im353d_o	dl353x	¿ Chip ^^ CHIP DI CREDITO generic
	carte di credito	im353e_o	dl353x	¿ Chip ^^ CHIP DI CREDITO generic
	carte di credito	im353f_o	dl353x	¿ Chip ^^ CHIP DI CREDITO generic
	carte di credito	im353g_o	dl353x	¿ Chip ^^ CHIP DI CREDITO generic
3.5.4 Stoffe				
	bandiere cinesi	im354a_o	dl354a_o	¿ Stoffe ^^ BANDIERE CINESI Yellow Red
	bandiere cinesi	im354b_o	dl354b_o	¿ Stoffe ^^ BANDIERE CINESI Violet 1
	bandiere cinesi	im354d_o	dl354d_o	¿ Stoffe ^^ BANDIERE CINESI Violet 2
	ventagli	im354e_o	dl354e_o	¿ Manufatti ^^ VENTAGLI PAGLIA TIANJIN
	tappeti	im354f_o	dl354f_o	¿ Manufatti ^^ TAPPETI GUANGZHOU sint
3.5.5 Piante e fiori				
	Corona fiori ganesha	im355a_o	dl355a_o	¿ Fiori ^^ LA GHIRLANDA DI GANESH
	fiori bambolina nera	im355b_o	dl355b_o	¿ Fiori ^^ LA GHIRLANDA DI KALI
	fiori rosa	im355c_o	dl355c_o	¿ Fiori ^^ Magenta generic
	fiori tropicali	im355d_o	dl355d_o	¿ Fiori ^^ Topical composto generic
	rosa rossa	im355e_o	dl355e_o	¿ Fiori ^^ ROSA RUBIA
	ghirlande	im355f_o	dl355f_o	¿ Fiori ^^ Ghirlande generic
3.5.6 Droghe e Dream viewers				
	siringa-pistola inalatrice	im356a_o	dl356a_o	¿ Droghe ^^ INALATORE ZDANOV Blue Coke
	fialette	im356b_o	dl356b_o	¿ Droghe ^^ CAPSULE COMUNI Blue Coke
	joker PP	im356c_o	dl356c_o	¿ Droghe ^^ JOCKER drug monit serv 1
	joker + spirale	im356d_o	dl356d_o	¿ Droghe ^^ JOCKER drug monit serv 2
3.6 PERSONAGGI				
3.6.1 Tipi				
	comparsa mezzo busto donna (da prendere)	im361a_o	dl361a_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE DONNA EURO /glasses
	comparsa PP donna	im361b_o	dl361b_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE DONNA BIANCA /ghost

	gruppo 4 comparse			
	comparsa nero con cornetti colorati	im361m_o	dl361m_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE NERO /cornetti
	comparsa uomo mezzo busto	im361l_o	dl361l_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE BIANCO /ghost
	comparsa uomo mezzo busto	im361n_o	dl361n_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE NERO /grin
	comparsa donna PP	im361i_o	dl361i_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE BIANCA /dead fairy
	klik PP	im361c_o	dl361c_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE BIANCO /Dobro X
	poliziotto Shangai Town	im361d_o	dl361d_o	¿ Tipi ^^ BIANCO /Polizia Shanghai T.
	viso cinese uomo	im361e_o	dl361e_o	¿ Tipi ^^ UOMO CINESE /fun-cap
	viso cinese uomo	im361f_o	dl361f_o	¿ Tipi ^^ VECCHIO CINESE /Vincenzo Wu
	viso cinese uomo	im361g_o	dl361g_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE CINESE /kolbak
	tao	im361h_o	dl361h_o	¿ Tipi ^^ GIOVANE BIANCO /tao
3.6.2 Espressioni e gesti				
	Espressione Maria PP	im362c_o	dl362c_o	¿ Xprssn ^^ MARIA /Endless Dream
	Espressione Solo	im362d_o	dl362d_o	(non c'è il preview)
	Espressione Solo	im362e_o	dl362e_o	¿ Xprssn ^^ SOLO /Attenzione
	Espressione Solo	im362f_o	dl362f_o	¿ Xprssn ^^ SOLO /Dialogo
	Maria espressione	im362g_o	dl362g_o	¿ Xprssn ^^ MARIA /Ascolto
	Maria espressione	im362h_o	dl362h_o	¿ Xprssn ^^ MARIA /Attenzione
	Maria espressione	im362i_o	dl362i_o	¿ Xprssn ^^ MARIA /generic
	venditore di paranoie	im362m_o	dl362m_o	¿ Xprssn ^^ VENDITORE PARANOIE /generic
	tedesco espressione	im362n_o	dl362n_o	¿ Xprssn ^^ TEDESCO /Minaccia
	Solo gestualità	im362o_o	dl362o_o	¿ Xprssn ^^ SOLO /Sad
	Solo gestualità	im362p_o	dl362p_o	(non c'è il preview)
	Solo espressione	im362q_o	dl362q_o	¿ Xprssn ^^ SOLO /Seriously speaking
	(c'è il preview ma non il file im)		dl362r_o	¿ Xprssn ^^ SOLO /Fuoco
3.6.4 Costumi				
	costumi cinesi	im364a1	dl364a1	¿ Shanghai T. ^^ TRADIZIONALE blue
		im364a2	dl364a2	¿ Shanghai T. ^^ GIACCA donna WUHU tm
		im364a3	dl364a3	¿ Shanghai T. ^^ ABITO donna NANCHINO
	costumi Marocco	im364b1	dl364b1	¿ Marrakech ^^ QUFTAN chiaro cappuccio
		im364b2	dl364b2	¿ Marrakech ^^ QUFTAN scuro cappuccio
	costumi Centro + vari	im364c1	dl364c1	¿ Centro ^^ GIACCA uomo SANTE CAO tm
		im364c2	dl364c2	¿ Personaggi ^^ ABITO ROSSO MARIA
		im364c3	dl364c3	¿ Centro ^^ COTOPAXI tm lungo sera
		im364d1	dl364d1	¿ Centro ^^ DIVISA N.U. Gg KUMAMOTO tm
3.6.5 Scarpe				
	scarpe miste	im365a1	dl365a1	¿ Boots ^^ ANFIBI KORO-LEUTNANT 43
	scarpe miste	im365a2	dl365a2	¿ Boots ^^ STIVALETTI KORO-LEUTNANT 38
	scarpe miste	im365a3	dl365a3	¿ Shoes ^^ SKATESHOES MITSUMORI orange
	scarpe miste	im365b1	dl365b1	¿ Boots ^^ STIVALI LA FURA brilliant
	scarpe Maria	im365b2	dl365b2	¿ Shoes ^^ SCARPETTE ROSSE di Maria
	scarpe miste	im365b3	dl365b3	¿ Shoes ^^ SCARPE BASSE generic
3.6.6 Accessori				
	maschere + busti + caschi + occhiali + collari + cavigliere + ginocchiere +	im366a1	dl366a1	¿ Access ^^ MASCHERA SPIRO MACOCHI tm

	mascherine + paraorecchie + casco			
		im366a2	dl366a2	¿ Access ^^ CASCO tipo MAD MED SQUAD
		im366b1	dl366b1	¿ Access ^^ CASCO POLIZIA ENFORCERS spa
		im366b2	dl366b2	¿ Access ^^ occhiali generic
		im366b3	dl366b3	¿ Access ^^ def missing
		im366c1	dl366c1	¿ Access ^^ BUSTO TRIKERATO plus
		im366c2	dl366c2	¿ Access ^^ MASCHERA TEUFEL medium
		im366d1	dl366d1	¿ Access ^^ CASCO POLIZIA CENTRO tm
3.6.7 Tatuaggi				
	comparsa tatuaggio	im367a1	dl367a1	¿ Tatroo ^^ INNESTO BIOTICO Lizard Azul
	PP tatroo blu +uccelli	im367b_o	dl367b_o	¿ Tatroo ^^ TATUAGGIO CHINA Blue Ibis
	schiena PP con tatuata la copia di una litografia di Dorè	im367c_o	dl367c_o	¿ Tatroo ^^ TATUAGGIO DORE' Litography
	Schiena con pesce	im367d_o	dl367d_o	¿ Tatroo ^^ TATUAGGIO CHINA Red Fish
	Spalla con tigre	im367e1	dl367e1	¿ Tatroo ^^ TATUAGGIO URSS Tiger Scratch
	Schiena con tatroo cinese	im367f_o	dl367f_o	¿ Tatroo ^^ TATUAGGIO CHINA Red Madam
3.6.8 Parrucche				
	parrucche	im368a_o	dl368a_o	¿ Wigs ^^ PARRUCCA blue generic
	parrucche	im368b_o	dl368b_o	¿ Wigs ^^ PARRUCCA giallo generic
	parrucche	im368c_o	dl368c_o	¿ Wigs ^^ PARRUCCA REDSUN JUNE small
	parrucche	im368d_o	dl368d_o	¿ Wigs ^^ TRECCE pastello generic
	parrucche	im368e_o	dl368e_o	¿ Wigs ^^ TRECCE UMANE UCRAINA regular
	parrucche	im368f_o	dl368f_o	¿ Wigs ^^ CIOCCHE colore low price
	parrucche	im368g_o	dl368g_o	¿ Wigs ^^ CIOCCHE pastello low price

4 . SEQUENZE				
Sezione unica				
	Risveglio	m4a_o	dl4a_o	¿ Mov ^^ VR245#0001 .. RISVEGLIO
	Telefonata	m4l_o	dl4l_o	¿ Mov ^^ VR291#0002 .. TELEFONO
	Fuga	m4c_o	dl4c_o	¿ Mov ^^ VR358#0003 .. FUGA
	Tedesco casa Solo	m4b_o	dl4b_o	¿ Mov ^^ VR123#rand .. TEDESCO1
	Tedesco casa Maria	m4n_o	dl4n_o	¿ Mov ^^ VR124#rand .. TEDESCO2
	Tedesco strada	m4o_o	dl4o_o	¿ Mov ^^ VR125#rand .. TEDESCO3
	Editor Pinocchio	m4f_o	dl4f_o	¿ Mov ^^ VR445#0004 .. CHI SEI?
	Vestito rosso	m4i1_o	dl4i1_o	¿ Mov ^^ VR639#0005 .. VESTITO
	Dialogo backdoor	m4h_o	dl4h_o	¿ Mov ^^ VR856#0006 .. BACKDOOR
	Ghost backup	m4d_o	-	(nessuna didascalia)

2. MESSAGGI

- I messaggi scritti dispongono di uno spazio di di **3 righe di 40 caratteri, font Courier Normale 11 pt.**
- Nella trasposizione dei messaggi sulle schermate andranno rigorosamente rispettate:
 - le **divisioni in righe**
 - le **maiuscole e minuscole**
 - la **punteggiatura** e gli altri **caratteri speciali**così come questi elementi son riportati nei testi che seguono.

PROLOGO

EVENTI AUDIO RIPETUTI

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 0.1.7, pag. 5**

```
iii PÅ NYTT !!!  
Come ho già detto.
```

TXTCASA 1 b, Punto 0.1.7, pag. 5

```
iii AGAIN !!!  
Lo dirò ancora.
```

TXTCASA 1 c, Punto 0.1.7, pag. 5

```
iii OTRA VEZ !!!  
Questa è una eco.
```

Modalità di display: alternare le 3 versioni a, b, c nelle ripetizioni di tutti i messaggi in voce.

ATTESA LOGIN

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 0.2.3, pag. 6**

```
iii WAIT !!!  
Sto tentando di collegarmi  
col numero che hai composto.
```

TXTCASA 2 b, Punto 0.2.3, pag. 6

iii WAIT !!!
Scusami per l'attesa:
c'è un ingorgo sul satellite Celeno.

TXTCASA 2 c, Punto 0.2.3, pag. 6

iii WAIT !!!
Gaudet patientia duris.

Modalità di display: alternare le 3 versioni a, b, c nelle apparizioni reiterate

COMANDI INATTIVI

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. a, Punto 0.2.3, pag. 11

iii ÉTEINTE !!!
Ora questo comando non ci serve.

TXTCASA 3 b, Punto 0.2.3, pag. 11

iii SPENTO !!!
Questo comando è in sonno.

TXTCASA 3 c, Punto 0.2.3, pag. 11

iii OFF !!!
Comando inutile - useless - nutzlos.

Modalità di display: alternare le 3 versioni a, b, c nelle apparizioni reiterate

LOGIN ABBREVIATA: avvertimento

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., Punto 1.3, pag. 12

Procedura di login automatica.
Don't move.

LOGIN ABBREVIATA: scroll passwords automatiche

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., Punto 1.3, pag. 13

Prima password: "ANDATE DUNQUE"
BENE - OK - BIEN - GUTT - MANTA

Seconda password: "NOI"
BENE - OK - BIEN - GUTT - MANTA

Terza password: "CAMPANA"
BENE - OK - BIEN - GUTT - MANTA

Modalità di display: 2-3'' ogni coppia di righe

LOGIN ABBREVIATA: fine scroll passwords automatiche

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.3, pag. 13**

Li tengo a mente io, i tuoi segreti.

LOGIN ABBREVIATA: fine

TXTCASAERRORE. L'ARGOMENTO PARAMETRO È SCONOSCIUTO., **Punto 1.3, pag. 13**

¡ SUCCESS - ERFOLG - EXITO !
La login è andata a buon fine.
Ora sei qui.

PRIMA FASE

LOGIN: accoglienza e presentazione PASSWORDS

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.5.1, pag. 14**

OSPITE - GUEST - HOTE - GAST - HUESPED

Ti saluto, ma non posso presentarmi
prima delle routine di sicurezza.

Dovrai trovare e immettere 3 password.
Perdonami, non posso dirti altro.

*Modalità di display: la riga 1 resta fissa, le coppie di righe 2-3 e 4-5 si alternano per 5'' l'una fino al primo comando
impresso dal Giocatore*

LOGIN : immissione password TESTO

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.5.2, pag. 14**

PRIMA PASSWORD:
Non c'è pace per l'uomo che non viaggia.

*N.B.: la prima riga dirà "PRIMA" se l'icona PASSWORD TESTO è attivata per prima, "SECONDA" e "TERZA" se è
attivata per seconda o terza.*

LOGIN : passwords errate

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 1.5.2, pag. 14**

!!! PASSWORD ERRATA !!!
Ti stacco.

TXTCASA 10 b, Punto 1.5.2, pag. 14

!!! CONTRASEÑA INCORRECTA !!!
Spiacente, ritorna.

TXTCASA 10 c, Punto 1.5.2, pag. 14

!!! PABWORT IMPROPRIA !!!
Non ti conosco, non puoi entrare.

Modalità di display: alternare le 3 versioni a, b, c nelle apparizioni reiterate

LOGIN : prima password corretta

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.5.2, pag. 14**

!!! PASSWORD CORRECTA !!!
Avanti.

LOGIN : immissione password AUDIO

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.5.3, pag. 15**

SEGUNDA PASSWORD:
Chi ha vinto?

N.B.: la prima riga dirà "PRIMA" o "SECONDA" o "TERZA" come sopra.

LOGIN : seconda password corretta

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.5.3, pag. 15**

!!! PRECISO !!!
Ancora avanti.

LOGIN : immissione password IMMAGINE

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.5.4, pag. 15**

TERZA PASSWORD:
Se vado lento in mezzo al veloce
di quale argento sento la voce?

N.B.: la prima riga dirà "PRIMA" o "SECONDA" o "TERZA" come sopra.

LOGIN : terza e ultima password corretta

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.5.4, pag. 15**

BENE - OK - BIEN - GUTT - MANTA
La cerimonia di sicurezza è compiuta.
Ti prego, entra.

EVENTI DI CONTORNO: disattivazione hotspot SIRINGA

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.4, pag. 18**

!!! NADA !!!
La hotspot è stata gelata.

EVENTI DI CONTORNO: inizio PROIETTORE OLO

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.5, pag. 19**

! SISTEMA JIMI DINI HYPER-GUI !
Test Plancia d'Ospite in corso.
Don't move.

EVENTI DI CONTORNO: fine PROIETTORE OLO

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.5, pag. 19**

! SISTEMA JIMI DINI HYPER-GUI !
Test Plancia d'Ospite successful.
Da questa parte del vetro tutto bene.

FILE MANAGER: files scollegati nelle directories di passaggio

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.4.1, pag. 25**

Son solo link verso files eliminati.
Fantasmi, non servono a niente.

FILE MANAGER: doppio clic inattivo prima di Program Manager

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.5.3, pag. 29**

! NOT NOW, BERNARD !
C'è qualcosa di più importante da fare.
Non hai sentito?

PRIMO PROGRAM EDITOR: quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.7.3, pag. 32**

Jorge Luis Borges
"Le rovine circolari", da "Finzioni"
DAL PROPOSITO CHE LO GUIDAVA ALLA REALTÀ

PRIMO PROGRAM EDITOR: accesso alla RETE

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.7.5, pag. 32**

<http://www.liberliber.it/>

(URL da confermare)

TUTTI I PROGRAM EDITOR: inserimento errato

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.7.7, pag. 33**

!!! SYNTAX ERRORE !!!

Mi dispiace, hai sbagliato.
Forse solo una parola. Forse tutto.

SECONDA FASE

PORTA SEGRETA: ripetizione di scansione errata

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 2.4.2, pag. 40**

!!! ANCORA !!!
Ripeti la scansione più lentamente.

TXTCASA 24 b, Punto 2.4.2, pag. 40

!!! AGAIN !!!
Ripeti la scansione più velocemente.

TXTCASA 24 c, Punto 2.4.2, pag. 40

!!! ENCORE !!!
Ripeti con traiettoria più diritta.

PORTA SEGRETA: frase chiave per l'apertura

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.4.2, pag. 40**

A Giano Ganesh Signore degli Inizi

PORTA SEGRETA: inserimento di frase chiave errata

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.4.3, pag. 40**

!!! SYNTAX ERRORE !!!
Questa chiave non gira. Hai sbagliato.
Forse solo una parola. Forse tutto.

PORTA SEGRETA: inserimento di frase chiave corretta

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.4.3, pag. 41**

!!! PRECISO !!!
La chiave gira.
Ora la porta è aperta, puoi entrare.

STANZA DELLE SEQUENZE: comando DELETE senza selezione

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.4.4, pag. 41**

¿ Cancellare cosa ?
Non mi hai indicato alcun oggetto.

STANZA DELLE SEQUENZE: comando DELETE inattivo

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.4.4, pag. 42**

!!! FILE CORROTTO - ACCESSO NEGATO !!!
Non puoi cancellarlo prima del debug.

STANZA DELLE SEQUENZE: comando TAKE senza selezione

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.4.4, pag. 42**

¿ Prendere cosa ?
Non mi hai indicato nulla.

STANZA DELLE SEQUENZE: tutte le sequenze tranne la PRIMA

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.4.4, pag. 42**

¡ QUESTA NO !
Sarà meglio incominciare dal principio,
e finire con la fine.

BUG PESCE: messaggio bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5, pag. 43**

!!! BUG - BACO - FALLO - FEHLER !!!
È saltato qualche link con un oggetto.

TUTTI I BUGS: messaggio oggetto sbagliato

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5.1.2, pag. 44**

;; DEBUG MANQUÈ - MISMATCHING OBJECT !!
Non è l'oggetto giusto per quel link.

TUTTI I BUGS: trascinamento di più oggetti su un bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5.1.2, pag. 44**

¡ NO !
Prima che impossibile,
l'operazione è inutile.

TUTTI I BUGS: comando PLAY prima di terminare il debug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5.1.2, pag. 44**

```
; NO !  
Prima bisogna compiere il debug.
```

TUTTI I BUGS: messaggio debug successful

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5.1.2, pag. 44 (collegato a VOXCASA 17 bis)**

```
; SUCCESS - ERFOLG - EXITO !  
Il debug è riuscito, il file è sano.
```

VOXCASA 17 bis

Ecco, ora che la sequenza è risanata, puoi cancellarla. Puoi farlo dopo, se preferisci, se per un poco vuoi vederla ancora. Ma prima o poi dovrai tornare qui, e cancellare.

VOXCASA 17 tris

Ora che la sequenza è risanata, prima o poi, dovrai cancellarla.

Al PRIMO DEBUG del gioco (PESCE ARANCIONE) si assocerà il messaggio TXTCASA 36 e il commento in voce VOXCASA 17 bis. A tutti gli altri debug successivi al primo si assocerà lo stesso messaggio scritto TXTCASA 36 (a meno di messaggi per debug specifici) collegato al commento VOXCASA 17 tris.

STANZA DELLE SEQUENZE: tentativo di aprire ULTIMA SEQUENZA

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5.1.3, pag. 45**

```
; QUESTA NO !  
Se hai ben incominciato dal principio,  
sarà bene finire con la fine.
```

STANZA DELLE SEQUENZE: conferma cancellazione di una sequenza

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5.1.3, pag. 45 (collegato a VOXCASA 17)**

```
; CONFERMA !  
Sei sicuro che vuoi cancellarlo?  
Se non hai dubbio, ripeti CANCELLA.
```

VOXCASA 17

Aspetta... Dopo aver cancellato una Sequenza, non potrai più vederla, lo sai, no?... Ma neanche l'Okosama potrà più vederla. E noi siamo qui per questo, d'accordo? Coraggio allora: tirala via di lì...

BUG NUMERO TELEFONICO: messaggio bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.6.1, pag. 45**

```
!!! BUG - BACO - FALLO - FEHLER!!!  
Persi i dati - data lost.
```

BUG NOME DEL GIOCATORE: 1° messaggio bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.6.3, pag. 46**

```
!!! BUG - INPUT MISSING !!!  
Diglielo: sta parlando con te.
```

BUG NOME DEL GIOCATORE: 2° messaggio bug (+ help)

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.6.3, pag. 46**

```
!!! BUG - INPUT MISSING !!!  
La sequenza ha bisogno di un input.  
Dille chi sei.
```

BUG NOME DEL GIOCATORE: 2° messaggio bug (+ + help)

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.6.3, pag. 47**

```
!!! BUG - INPUT MISSING !!!  
Questo software sta parlando con te.  
Scrivi il tuo nome.
```

BUG NOME DEL GIOCATORE: nome errato

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.6.3, pag. 47 (collegato a VOXCASA 18)**

```
!!! BUG - DATA CONFLICTO !!!  
Non mi hai detto che ti chiamavi  
[NOME1]? Chi è [NOME2]?
```

NOME2 è la stringa appena immessa dal Giocatore, NOME1 quella che ha digitato durante la PRIMA NARRAZIONE

VOXCASA 18

Amico, mi devi dare un nome buono, ciò che vuoi tu: ma sarà il definitivo. Forza scrivi.

SEQUENZE TEDESCO: lancio sequenze

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.7.2, pag. 48**

```
!!! RANDOM KILLER OBJECT ON BOARD !!!  
Quella era una sequenza random killer.  
Da ora stai attento.
```

SEQUENZE TEDESCO: lancio PISTOLA senza TEDESCO

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.7.2, pag. 49**

```
Nessun random killer in esecuzione.  
¿ Che cosa te ne fai della pistola ?
```

SEQUENZE TEDESCO: tedesco colpito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.7.3, pag. 49**

```
! RANDOM KILLER APPLICATION INIBITA !  
Bravo Spaghetti.
```

BUG DELL'IDEOGRAMMA CINESE: messaggio bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.8.1, pag. 51**

```
!!! BUG - BACO - FALLO - FEHLER !!!  
Ho perso un legame carattere.
```

BUGS DI CAMBIO DIREZIONE: messaggio bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.8.2, pag. 52**

```
!!! BUG - LINEA ALTERATA NEL CODEX !!!  
Probabile istruzione mancante:  
Go Right O Go Left.
```

BUGS DI CAMBIO DIREZIONE: debug successful

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.8.2, pag. 52**

```
! SUCCESS - ERFOLG - EXITO !  
La linea codex è ben restaurata.
```

BUGS DI CAMBIO DIREZIONE: debug failure

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.8.2, pag. 52**

```
!!! DEBUG MANQUÈ - DATA CONFLICTO !!!  
L'istruzione non concorda col seguito.
```

BUG BOTTEGA DEL TE': messaggio bug "object"

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.8.3, pag. 52**

(vedi TXTCASA 32)

BUG BOTTEGA DEL TE': messaggio bug "sub-object"

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.8.3, pag. 52**

```
;;; BUG - BACO - FALLO - FEHLER !!!  
È saltato un link con un sub-oggetto.
```

TUTTI I BUGS: messaggio "debugging..."

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.8.3.2, pag. 53**

```
... DEBUGGING ...
```

(Non segnalato prima, ma identico in tutti i debugging)

BUG BOTTEGA DEL TE': debug successful

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.8.3, pag. 52**

```
; DEBUG SUCCESS - ERFOLG - EXITO !  
Il link col sub-oggetto è restaurato.
```

SECONDO PROGRAM EDITOR: quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.9, pag. 54**

```
Collodi, "Pinocchio"  
LE SEI PAROLE CHE DISSE GEPPETTO  
QUANDO VIDE CHE IL BURATTINO  
CHE STAVA FABBRICANDO LO GUARDAVA
```

SECONDO PROGRAM EDITOR: accesso alla RETE

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.9, pag. 54**

```
ftp://uiarchive.cso.uiuc.edu/pub/etext/  
gutenberg/etext96/pnocol0.txt
```

BUG VESTITO DI MARIA: messaggio bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.1, pag. 56**

```
;;; BUG - OGGETTO VIROIDE !!!  
Quel vestito si comporta stranamente.  
Sarà meglio cambiarlo.
```

BUG VESTITO DI MARIA: messaggio debugging

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.1, pag. 56**

```
... DEBUGGING ...  
Sto cambiando il vestito a Maria.
```

BUG DIALOGHI PARALLELI: messaggio bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.2, pag. 57 (collegato a VOXCASA 21)**

```
;;; NOTIZIA !!!  
La Timeline del montaggio immagini  
è stata manomessa.
```

VOXCASA 21

Bene, questo non è proprio un bug: a Jimi non piaceva il montaggio di questa sequenza, voleva provarne un altro. Deve averla lasciata lì per questo. Ora dovrai fare tu: montala in qualche modo, e poi cancella.

BUG DIALOGHI PARALLELI: icona barra TIMELINE vuota

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.2, pag. 57**

Inutile. La Timeline è vuota.

TERZO PROGRAM EDITOR: quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.4, pag. 59**

```
Platone, "Repubblica", libro settimo  
SE QUEI PRIGIONIERI POTESSE  
CONVERSARE TRA LORO, COSA FAREBBERO?
```

TERZO PROGRAM EDITOR: accesso alla RETE

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.4, pag. 59**

<http://www.liberliber.it/>

(URL da confermare)

BUG ULTIME PAROLE MANCANTI: messaggio bug

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.5, pag. 60**

```
!!! BUG - BACO - FALLO - FEHLER !!!  
Due parole perdute.
```

BUG ULTIME PAROLE MANCANTI: inserimento parole errate

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.5, pag. 60**

```
; NO ! Non queste.
```

La riga può comparire sotto le due del messaggio precedente.

SEQUENZA DIALOGO SOLO-GIOCATORE: esortazione a cancellare tutto

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.11.1, pag. 61 (collegato a VOXCASA 23)**

```
Ultimo passo, tempo di piazza pulita.  
Torna indietro e distruggi tutto  
ciò che devi.
```

VOXCASA 23

Ascolta, capisco la tua resistenza: se cancelli anche queste, non vedremo Nirvana mai più.
Ma è proprio per questo, che siamo qui, lo sai.
E per nient'altro. Credimi... non c'è nient'altro di utile da fare.

DIALOGO SOLO-GIOCATORE: segnalazione "ghost backup"

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.11.2, pag. 61 (collegato a VOXCASA 24)**

```
; Attento ! Una Ghost Backup viroide  
è appena entrata nell'area di lavoro.
```

VOXCASA 24

Eccolo finalmente! Ci avrei giurato che si faceva vivo adesso!
Guardalo: è una copia di backup di Solo, cioè... del programma gestore del personaggio...
Jimi ha cancellato il main program con tutto l'altro software di Nirvana, e questo clone se ne è rimasto qui in giro da solo per tutto il tempo!...
Anche lui è toccato dal virus, dev'essere pazzo...
Chiaro che adesso vuole farsi lanciare: dà il lanciatore, sentiamo cosa vuole...

INTERVALLO DI NARRAZIONE: narrazione

TXTCASA 66 bis, NON PREVISTO NELLA SCENEGGIATURA (collegato a VOXCASA 26 b)

COLLEGARSI CON SEDE DATI OKOSAMA STARR
RAGGIUNGERE DIRECTORY AMMINISTRATIVA
TROVARE CRISTALLO MEMORIA DI JIMI
EDITARE E RESTAURARE RICORDI OPACHI
RAGGIUNGERE ALTRI BANCHI DEL CHIP
CANCELLARE TUTTO.

Le sei righe appaiono in due gruppi di tre righe l'uno, che indugiano 4-5''.

VOXCASA 26 b

Dovrai:

- collegarti con la sede dati della Okosama Starr
- raggiungere la directory amministrativa
- trovare il cristallo del costrutto mentale di Jimi
- editare a mano i primi ricordi traumatizzati, che bloccano l'accesso
- restaurarli e renderli trasparenti
- raggiungere gli altri banchi del chip
- e cancellare tutto.

Come puoi immaginare, ci saranno dei rischi. Te la senti?

INTERVALLO DI NARRAZIONE: collegamento con la Okosama

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.3, pag. 66 (collegato a VOXCASA 29)**

¡ Waiting!
Sto cercando il collegamento
con la Okosama Starr.

VOXCASA 29

Stammi a sentire: appena collegato ti lanceranno la loro interfaccia, che mi coprirà.

Ma non preoccuparti: ti seguirò in trasparente, ti farò l'assistenza al volo.

Come Naima con Jimi... ti ricordi?

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.3, pag. 66 (collegato a VOXCASA 30)**

¡ Miming!
Ti mimetizzo da FAX commerciale.
Fai la faccia da fax.

VOXCASA 30

Siamo entrati, tu per ora sei un fax. E quando se ne accorgeranno, per un bel po' avranno i sistemi troppo impegnati a scovare il Virus, per darci davvero fastidio.

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.3, pag. 66 (collegato a VOXCASA 31)**

```
; Sending !  
Virus Taquisara Snareblaster V  
pronto al transfer.
```

VOXCASA 31

Però attento: rimangono i Devils! Faranno di tutto per trattenerci: scrollateli di dosso prima che puoi. Ora non fare niente: gli sparo il virus.

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.3, pag. 66 (collegato a VOXCASA 32)**

```
; Done !  
Virus Taquisara partito!
```

VOXCASA 32

Ecco, gli è scoppiato dentro! Vai, ora! Buona fortuna!

TERZA FASE

STATI D'ALLARME: avviso a 1/3 del Tempo Totale disponibile

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., Punto 3.4.1, pag. 72

I loro sistemi anti-intrusione
sono al 93% addosso al Virus,
ma l'altro 7% ti ha già fiutato.

STATI D'ALLARME: avviso a 2/3 del Tempo Totale disponibile

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., Punto 3.4.1, pag. 72

Tombola. Ti hanno inquadrato.
Appena chiudono col Virus tocca a te.
Molla quei Devil, e vieni via di lì.

RICONNESSIONE: scroll dati del "Virus Bonus"

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., Punto 3.4.4, pag. 73 (collegato a VOXCASA 35)

Virus COCCORROCCI - Dati grezzi:

```
indice di penetrazione = 78%
tropismo = sistemi esperti beta.japan
densità antiscan = 105 (medio-alta)
virulenza = 450 TeraTH (medio-alta)
carattere = landscape fraudolento
previsione di copertura = 20'
```

La prima riga sta fissa, le altre scollano in loop per il tempo che pare opportuno.

VOXCASA 35

OK, ammetto: è un buon Virus. Ti darà almeno venti minuti di pace.
Adesso ti riconnetto alla Okosama: e cerca di non farti sbattere fuori di nuovo.
Ti mimetizzo da qualcosa di più urgente: un accredito sul loro conto principale.
In bocca al lupo, fratello, vai!

LIGHT DEVILS: spiegazione della funzione

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. a, Punto 3.6.2, pag. 75 (collegato a VOXCASA 36 a)

¿ dict.? "LIGHT DEVILS"
Distracting Visual Illusions
Illusioni Visive che Distraggono.

VOXCASA 36 a

Ecco, quello che vedi ora è un “Light Devil”, un’illusione. Ce n’è un bel po’ qua intorno. Non spaventarti, sono innocui: o quasi...

TXTCASA 74 b, Punto 3.6.2, pag. 75 (collegato a VOXCASA 36 b)

Localizzazione dell’intrusore.
Danno inibitore in Virtual R.
Danno risolutore in Real Life.

VOXCASA 36 b

Lo scopo di queste immagini “Light Devil” è distrarre l’intrusore, fargli perdere tempo, per dar modo ai controlli del sistema di localizzarlo nella Realtà Reale... Dove poi mandano i Risolutori, e allora son cavoli tuoi.

TXTCASA 74 c, Punto 3.6.2, pag. 75 (collegato a VOXCASA 36 c)

Sono "LIGHT DEVILS"
Tieni d’occhio il timeout.

VOXCASA 36 c

Non so perché ora ci sparino queste immagini di città. Sembrano strade del Centro. Può darsi che abbiano preso anche queste dalla memoria di Jimi... Sono illusioni, sono stupide filmine: lasciale stare, vieni via di lì.

BLACK DEVILS: prima disconnessione dal primo Devil

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a VOXCASA 37 a)**

¿ dict.? "BLACK DEVILS"
Destroying Visual Illusions
Illusioni Visive che Distruggono.

VOXCASA 37 a

Benissimo, sei incappato in un Black Devil. È un programma intercettore di intrusioni tra i più spietati: se glie ne dà il tempo, brucia ogni forma di intelligenza collegata, computer o cervello che sia.

TXTCASA 75 b, Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a VOXCASA 37 b)

mezzo = scudo di dati ad alta densità
scopo = assorbimento di shockwave AV
costo = 6 milioni di mips

VOXCASA 37 b

Tu non sei stato bruciato perché io era pronta, e ho fatto in tempo a proteggerti. Sì, insomma... gli ho dato da leggere qualcosa.

TXTCASA 75 c, Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a VOXCASA 37 c)

Previsione: per questa volta 5'.
La prossima, purtroppo, andrà peggio.

VOXCASA 37 c

Però mi è costato. Sei milioni di mips son troppi anche per me, e circa metà del sistema è andato in neve. Dovrò sospendere qualsiasi operazione, e rifare mente locale.

TXTCASA 75 d, Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a VOXCASA 37 d)

Arare, seminare e raccogliere
in una sola notte.
Solo una vecchia fiaba potrà farlo.
O la fulminea pazienza dei computer.

Far comparire le 4 RIGHE TUTTE INSIEME

VOXCASA 37 d

Tu puoi fare ciò che vuoi: disconnetterti e aprire qualcos'altro, o spegnere tutto e fare un giro lì da te. Io ti lascio: ora devo lavorare...

BLACK DEVILS: prima disconnessione dagli altri due Devils

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a VOXCASA 38)**

Arare, seminare e raccogliere,
in una sola notte.
..... 5'

VOXCASA 38

Ti ho dovuto disconnettere di nuovo, e mi son fatta bruciare un mare di calcoli. Avrò bisogno di un po' di tempo, come prima...

BLACK DEVILS: seconde disconnessioni da tutti i Devils

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a VOXCASA 39)**

Costruire una casa da suolo a cielo,
in una sola notte.
..... 10'

VOXCASA 39

Mi spiace, quel Devil ti aveva agganciato. Gli ho tenuto occupate le mani, ma la cosa comincia a costarmi sempre di più. Avrò da fare per almeno dieci minuti...

BLACK DEVILS: terze disconnessioni da tutti i Devils

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a VOXCASA 40)**

Edificare una città con case e chiese,
in una sola notte.
..... 15'

VOXCASA 40

Ora sta attento. Le mie risorse non sono infinite, e neanche le tue. Questa volta ci ho lasciato due interi quartieri di RAM. Ci vorrà ancora di più, per riparare...

BLACK DEVILS: quarte disconnessioni da tutti i Devils

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a VOXCASA 41)**

Cingere di spesse mura tutto un regno,
in una sola notte.
..... 20'

VOXCASA 41

È l'ultima volta che posso accoglierti con la voce, dopo l'urto... La prossima non avrò più fiato bastante.
Continuerò a proteggerti, ma vedi?... le malattie si fanno sempre più lunghe, e tra un po'...

QUARTA FASE

AMBIENTI QTVR: presentazione stanza del Chelsea Hotel

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.4, pag. 89 (collegato a VOXCASA 56)**

Roto VR della stanza al Chelsea Hotel.
Attenzione. La Okosama è stata qua.

VOXCASA 56

Il Chelsea Hotel, com'era quella notte. La notte del volo... e della fine. Ti ricordi?... Qui non è stato mosso un capello. La Okosama ha messo tutto sotto chiave. Chissà cosa sperano di trovare... Forse ciò che cerchiamo noi... Amico, dobbiamo far presto.

AMBIENTI QTVR: presentazione studio del Dottor Rauschenberg

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.4, pag. 89 (collegato a VOXCASA 57)**

Roto VR dello studio Rauschenberg.
Puoi toccare ciò che vuoi senza guanti:
per te son dati, non portano contagio.

VOXCASA 57

Lo riconosci?... È un po' cambiato, sono passati mesi... Dicono le underchat che il Dottor Rauschenberg ha fatto un mucchio di soldi misteriosi, e ha preso il volo. E qui dentro hanno fatto i comodi loro thrashers di tutte le specie... Guarda che merda...

NODO 1, SNOW CRASH: presentazione del quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.6.1.1, pag. 90 (collegato a VOXCASA 59)**

Non avere paura, è solo neve.
Per favore, mi pulisci il parabrezza?

VOXCASA 59

È solo neve, Jimi... Vedi? Neve sul vetro... Ho il vetro del monitor pieno, guarda quanta!... È neve, Jimi, non tremare più... Pulisci tu?... Mi pulisci il parabrezza?... Per favore, non vedo nulla!... Jimi, mi senti?... Mi pulisci il parabrezza?... Jimi?...

NODO 2, SPARA SPARA: presentazione del quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.1.1, pag. 91 (collegato a VOXCASA 61)**

È solo un gioco, ed è finito ormai.
Quanti colpi dovrai sparare ancora?

VOXCASA 61

Basta, Jimi, non farlo sparare più. È così che lo vuoi ricordare?... Tiralo fuori di lì, non lo vedi che è stanco?... Quel Tedesco non c'è più, a chi è che spara?... Per quanto ancora spara? Quanti colpi?...

NODO 4, L'ANELLO MAGICO: presentazione del quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.3.1, pag. 94**

! QUANTA LUCE ; ATTENZIONE !

Questo ricordo è caduto
in un anello ricorsivo.

Cos'è questa luce? Assenza di dati?
Un quarzo? Una finestra?

E Jimi cosa dice? Una fiaba da bambini?
Un anello: chi aveva un anello al dito?

Devi andar via da questa luce.
Devi rompere questo anello ricorsivo.

O trovare questo anello fatato.
O entrambe le cose.

La prima riga resta fissa, le altre coppie si alternano 3'' l'una.

NODO 4, L'ANELLO MAGICO: help progressivo

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.3.1, pag. 94**

Chi aveva un gioiello in fronte
e un anello al dito?

... Un anello...
Non ne aveva uno Naima?

Quando ha usato l'anello fatato?
Dove lo ha usato? Ricordi?

Non aveva un power ring
per pilotare le schermate?

Non ha usato il power ring
quell'ultima sera al Chelsea Hotel?

Le coppie di righe si alternano (ogni 3'?) con help sempre più espliciti.

NODO 5, LA COPERTA: presentazione del primo quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.4.2, pag. 97**

! TROPPO BUIO ; ATTENZIONE !

Questo ricordo è un nodo scollegato.
Merda, siamo caduti in uno stagno.

Senti? Parla di buio e di freddo.
È il deserto dei dati, questo.

Se hai perso il setup,
non vai da nessuna parte

Non ci sono più strade,
o tutte si equivalgono.

È il labirinto del senso morto.
Devi aiutarlo ad uscire di lì.

Come TXCASA 84, la prima riga fissa, le altre coppie si alternano 3'' l'una.

NODO 5, LA COPERTA: help progressivo primo quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.4.2, pag. 97**

Non è solo il deserto dei dati.
Sta' attento: c'è anche un ricordo.

Cos'è che ricorda, Jimi?
Dov'è che aveva freddo?

Qualcuno lo aiutava, rammenti?
Qualcuno lo copriva.

Stanno parlando di una coperta, senti?
Dov'è stato? Quando è stato?

Non era quell'ultima sera,
al Chelsea Hotel?

Come TXCASA 84, le coppie di righe si alternano (ogni 3'?) con help sempre più espliciti.

NODO 5, LA COPERTA: presentazione del secondo quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.4.4, pag. 98**

La nostra fatica non è finita, pare.
È ancora buio, e Jimi chiede aiuto.

È ancora perso nel mezzo di niente.
Un labirinto vuoto, senza links.

Cosa ti serve per andare avanti, Jimi?
Un filo d'Arianna?
Un capello di fatina?

Vuoi cucire i ricordi strappati
con un filo blu?

Le altre righe di messaggio possono scorrere, alternarsi, lampeggiare, etc.: l'ultima, unica, resta.

NODO 5, LA COPERTA: help progressivo secondo quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.4.4, pag. 98**

Un ricordo scollegato è un posto morto.
Un dato solitario è un dato pazzo.

Non va da nessuna parte,
perché non viene da nessuna parte.

Quando saranno riallacciati i legami
con la sua rete, anche lui partirà.

NODO 6, IL BUIO NERO: risoluzione del ricordo

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.8.1.3, pag. 101 (collegato a VOXCASA 66)**

Nel buio della caccia, tutti gli assassini
e tutte le vittime si assomigliano.

VOXCASA 66

Sì, tutto bene Avinash. Il nostro Jimi si era solo un po' confuso...
Ma ora va tutto bene, siamo pronti.

NODO 7, FUGA SENZA FINE: presentazione del quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.8.2.1, pag. 102 (collegato a VOXCASA 68 a)**

Colui che ha perduto la memoria
ripeterà in cerchio i suoi atti.

VOXCASA 68 a

Dove corri, Naima? Dove vai?... Jimi, guarda! Dove corre la tua amica?... Da questo posto è già
passata: corre in cerchio!... Perché la fai correre in cerchio, perché la ricordi così?... Cos'è che ha
perduto?...

TXTCASA 91 b, Punto 4.8.2.1, pag. 102 (collegato a VOXCASA 68 b)

Sgomberò davanti ai tuoi piedi
ogni ostacolo. Farò limpida la tua via.

VOXCASA 68 b

Devi aiutarla, Jimi. Devi tirarla fuori di lì... Ha perduto qualcosa e non lo sa...
Ha perduto i suoi ricordi ed ora corre... Corre in un cerchio, senza capirci niente...

NODO 8, L'AMICO IN PERICOLO: presentazione del primo quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.8.3.1, pag. 103 (collegato a VOXCASA 70 a)**

Attento, c'è una fata assassina.
Amico, ti ucciderà.

VOXCASA 70 a

Cosa c'è, Jimi, non ricordi?... Cos'ha il tuo amico?... Cosa gli sta cadendo addosso?..
Deve togliersi quegli occhiali: o li romperà...

TXTCASA 92 b, Punto 4.8.3.1, pag. 103 (collegato a VOXCASA 70 b)

Dove cadranno i colpi della morte?

VOXCASA 70 b

Ma cos'è che lo sta per colpire? Dove lo colpirà, non ti ricordi?..
Muore o si salva, Jimi, lo hai scordato?

NODO 8, L'AMICO IN PERICOLO: presentazione del secondo quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.8.3.2, pag. 103**

Ancora!

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione primo blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.9.1.1, pag. 105 (collegato a VOXCASA 72 a)**

Cacciatori di organi. Stanno sempre qui,
intorno alle entrate per Bombay City.

VOXCASA 72 a

Cacciali via, Jimi! Cacciali via dai tuoi ricordi!... Sono corvi, non li devi ricordare!..
Via! Andate via! Tornate nel buio da cui siete sbucati!

TXTCASA 92 b, Punto 4.8.3.1, pag. 103 (collegato a VOXCASA 72 b)

Tornate nel buio!

VOXCASA 72 b

Tornate nel buio!

Il messaggio scritto resta fisso fino all'immissione del comando risolutore. Il messaggio in voce 72 b è ripetuto a lunghi e casuali intervalli.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione secondo blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.2, pag. 105 (collegato a VOXCASA 73)**

Pensavano che Naima stesse male.
Ha sonno, non c'è nulla da beccare.

VOXCASA 73

Sono ancora qui, Jimi... Sono corvi schifosi, non li devi ricordare!... Mandali via, dimenticali, tutti... Andate via tutti!

L'ultima frase in voce ("Andate via tutti!") può essere ripetuta a lunghi e casuali intervalli.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione terzo blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.3, pag. 105 (collegato a VOXCASA 74)**

Volevano prendersi Naima,
pezzo per pezzo.

VOXCASA 74

Non riesci a scrollarteli di dosso, Jimi, perché?... Lasciali perdere, sono corvi che beccano gli occhi. Lo sai che non l'hanno avuta, perché ci pensi ancora? Mandali via dai tuoi ricordi!... Andate via!

L'ultima frase in voce ("Andate via!") può essere ripetuta a lunghi e casuali intervalli.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione quarto blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.4, pag. 106 (collegato a VOXCASA 75)**

[nome del giocatore],
devi rompere tu questo cerchio.

VOXCASA 75

Ancora loro!... Ti prego, trova il punto.

Il messaggio scritto TXTCASA 97 comincia col NOME DEL GIOCATORE nell'ultima versione immagazzinata (NOME2).

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione quinto blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.5, pag. 106 (collegato a VOXCASA 76)**

Forse sbagliamo qualcosa.
Dài, prova l'ultima volta,
ancora in un altro modo.

VOXCASA 76

È stato così anche in quella strada, vero? Non riuscite a liberarvene neanche lassù...
Dài, prova ancora, non stancarti, non fermarti... Non c'è nient'altro che possiamo fare.
Dobbiamo uscire di qui.

L'ultima frase in voce ("Dobbiamo uscire di qui") può essere ripetuta a lunghi e casuali intervalli.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione sesto blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.9.1.6, pag. 107 (collegato a VOXCASA 77 a)**

No. Tutto quello che facciamo,
non serve a niente.

VOXCASA 77 a

È anche per questo, sai, che ho chiamato un umano. Ci sono scarti nelle catene dei pensieri di cui siete capaci solo voi. È di uno di questi scarti, che ora abbiamo bisogno...

TXTCASA 99 b, Punto 4.9.1.6, pag. 107 (collegato a VOXCASA 77 b)

(nome del giocatore in lettere maiuscole).
C'È QUALCOSA
CHE NON ABBIAMO PROPRIO MAI FATTO?

VOXCASA 77 b

Tutto ciò che abbiamo fatto fin qui, non è servito. Jimi non vuole dimenticare: o non così.
Allora la domanda è: c'è qualcosa che non abbiamo ancora fatto?...
Ecco, io arrivo fin qui: da qui sei solo...

Il messaggio scritto TXTCASA 97 comincia col NOME DEL GIOCATORE nell'ultima versione immagazzinata (NOME2).

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: 1° help sesto blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.6, pag. 107**

No, non funziona. Deve esserci qualcosa che non abbiamo MAI FATTO.

Il messaggio appare se il Giocatore clicca qualsiasi cosa entro 10".

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: 2° help progressivo sesto blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.9.1.6, pag. 107**

Non funziona ancora.
Forse Jimi non vuole il nostro aiuto.

TXTCASA 101 b, Punto 4.9.1.6, pag. 107

Aspetta, pensiamoci bene.
Senza fretta, per favore, senza fretta.

TXTCASA 101 c, Punto 4.9.1.6, pag. 107

Forse Jimi non vuole niente da noi.
Vuole fare da sé.

TXTCASA 101 d, Punto 4.9.1.6, pag. 107

Questi ricordi sono ostinati,
forse bisogna lasciarli posare.

TXTCASA 101 e, Punto 4.9.1.6, pag. 107

Basta, non ho più idee.
Non farò più niente.

I messaggi 101 a, b, c, d, e saranno associati in random ai clic successivi al primo (uno ogni 4-5 clic), eseguiti nell'arco dei 10" dopo gli azzeramenti, in una sorta di grado crescente d'aiuto.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: 3° help progressivo sesto blocco

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.9.1.6, pag. 107**

Forse eravamo sulla buona strada.
Perché hai cambiato?

Il messaggio sarà lanciato se il Giocatore fa il PRIMO CLIC tra i 10" e i 20" (fin lì non ha cliccato niente).

NODO 10, IL CRISTALLO IN FRONTE: presentazione del quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.9.2.1, pag. 108 (collegato a VOXCASA 80 a)**

Un cristallo che ricorda un cristallo,

che ricorda un cristallo,
che ricorda un cristallo,
...

(la riga va in loop)

VOXCASA 80 a

NO, fermo, aspetta, non toccare quel cristallo! Siamo caduti in un gioco di specchi, ti sei accorto?... Ho paura che Jimi non faccia più tanta differenza tra Naima... Lisa... se stesso... e forse ha ragione. Ma noi dobbiamo uscire di qua: bisogna fermare quel loop.

(la riga dei messaggi ferma il suo loop su quest'ultima frase)

TXTCASA 103 b, Punto 4.9.2.1, pag. 108 (collegato a VOXCASA 80 b)

Chi c'è lì dentro?

VOXCASA 80 b

Di chi sono quei ricordi, Jimi? Non sono i tuoi! È un cristallo come te, ma non sei tu!... Chi è, Jimi?... Devi dirgli chi è!

NODO 11, LA PINZETTA: presentazione del quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.10.1.1, pag. 110 (collegato a VOXCASA 82 a)**

Un becco di corvo.

VOXCASA 82 a

È un brutto ricordo, Jimi, hai ragione. Sono i corvi che frugano negli occhi. Cosa ti serve per scordarlo? Cosa manca?...

TXTCASA 104 b, Punto 4.10.1.1, pag. 110 (collegato a VOXCASA 82 b)

Devi ricordare bene tutto,
se vuoi dimenticare bene tutto.

VOXCASA 82 b

La pinzetta che fruga negli occhi?... L'hai scordata?... L'hai mandata lontano?... Il Dottore non potrà mai finire, lo sai, senza quel ferro. Il tuo amico starà per sempre lì, con gli occhi aperti?...

NODO 12, "DEVI DIRMI CHI SEI!": esortazione a cancellare tutto

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.11.1, pag. 112 (collegato a VOXCASA 84)**

Torna indietro e cancella tutto
ciò che dev'essere cancellato.

VOXCASA 84

Questo è l'ultimo ricordo, per cui mi serve il tuo aiuto. Ma prima di aprirlo, fai piazza pulita degli altri. Perché quando avrai sciolto anche questo, dovrò fare io...

NODO 12, “DEVI DIRMI CHI SEI!”: presentazione del quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.11.2.1, pag. 112**

Questo è l'ultimo ricordo.
Rispondigli, puoi parlargli solo tu.

NODO 12, “DEVI DIRMI CHI SEI!”: risoluzione e catastrofe

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.11.2.2, pag. 113**

;;; CANCELLAZIONE IRREVERSIBILE !!!
DI TUTTI I DATI PRESENTI SUL SUPPORTO

QUINTA FASE

QUARTO PROGRAM EDITOR: quesito

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.2, pag. 114**

La Bibbia, Apocalisse
DAL QUINTO ANGELO FINO ALL'ABISSO

QUARTO PROGRAM EDITOR: accesso alla RETE

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.2, pag. 115**

[`http://www.crs4.it/~riccardo/`](http://www.crs4.it/~riccardo/)
Letteratura/Bibbia/

IL FLOPPY VIAGGIATORE: prima istruzione

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.2, pag. 115 (collegato a VOXCASA 87)**

La compilazione è terminata.
Il programma MANDALA è pronto.

VOXCASA 87

Però aspetta... Mandala è un programma prezioso, troppo prezioso per me... lo capirai. Non possiamo lanciarlo così: non qui, non ora... Prendi un floppy vuoto, e mettilo nel drive A.

IL FLOPPY VIAGGIATORE: esortazione a procedere

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.3, pag. 115**

Non c'è nient'altro di utile da fare.
Metti un dischetto vuoto nel drive A.

TXTCASA 111 b, Punto 5.3, pag. 115

Non puoi far nulla con MANDALA.EXE,
se non inserisci un floppy nel drive A.

TXTCASA 111 c, Punto 5.3, pag. 115

Tempo prezioso che passa per nulla.
Metti un floppy vuoto nel drive A.

TXTCASA 111 d, Punto 5.3, pag. 115

Abbiamo lavorato insieme, devi fidarti:
metti un dischetto vuoto nel drive A.

TXTCASA 111 e, Punto 5.3, pag. 115

Sei caduto in uno stagno, non ha senso.
Metti il disco e finiamo questa storia.

I cinque messaggi si alternano ogni 3' finché non viene inserito il floppy.

IL FLOPPY VIAGGIATORE: il compito del viaggio

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.3, pag. 116 (collegato a VOXCASA 88 a)**

Dovrai uscire fuori di qui.
In Real Life. Te la senti?

VOXCASA 88 a

Ora ascoltami: prendi quel floppy, mettilo in tasca, ed esci di qui. Devi trovare un altro computer...
Qualsiasi altro, basta che non sia MAI STATO A CONTATTO con la Okosama. Mi hai capito?

TXTCASA 112 b, Punto 5.3, pag. 116 (collegato a VOXCASA 88 b)

Dovrai rispondere a una domanda.
Poi lascia fare a lui.

VOXCASA 88 b

Mettici il floppy, lancia il programma MANDALA, e lascia fare a lui. Poi torna qui, metti il floppy
nel tuo computer, e io farò il resto... Mi dispiace, ma non c'era altro sistema... Adesso vai.

INDUGI E TRASGRESSIONI: primo tentativo di lettura del floppy

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.4, pag. 116 (collegato a VOXCASA 89 a)**

Devi lanciarlo su un altro computer.
Non qui.

VOXCASA 89 a

Hai ragione, ti spiegherò meglio, ascolta... Siamo stati fin dentro al culo dell'Okosama, come
direbbe Joystick. Ne siamo usciti interi, ma non puliti. Hai più di settecento caramelle sparse per le
directories...

TXTCASA 113 b, Punto 5.4, pag. 116 (collegato a VOXCASA 89 b)

¿ dict.? "CARAMELLE" (appicicose)
Micro-applets che attraggono dati.

VOXCASA 89 b

Risultato: al prossimo accesso in rete se le prendono indietro, con un log di ciò che ha fatto questa macchina da quando era bambina. Se ha eseguito il programma Mandala, è come fargliene copia. E ti ripeto: è molto meglio di no.

INDUGI E TRASGRESSIONI: secondo tentativo di lettura del floppy

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.4, pag. 116 (collegato a VOXCASA 90)**

;;; INGEN TILGANG ! ACCÈS REFUSÉ !!!
Devi lanciarlo su un altro computer.

VOXCASA 90

Non riuscirai a leggerlo, qui, è inutile insistere: te l'ho detto che è troppo prezioso. Ho preso le mie precauzioni, anche contro la tua ostinazione.

INDUGI E TRASGRESSIONI: terzo tentativo di lettura del floppy

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.4, pag. 116 (collegato a VOXCASA 91)**

; ÅTKOMST NEKAD ! ERIÐIM ENGELLENDI !
Devi lanciarlo su un altro computer.

VOXCASA 91

Benissimo, senti l'ultima cosa che ti dico: SCHIODA IL CULO DA QUELLA SEDIA E VAI A FICCARE QUEL FLOPPY IN QUALCHE ALTRO COMPUTER DEL CAZZO!
Poi torna e ne riparlamo: perché da ora non mi senti più!

INDUGI E TRASGRESSIONI: successivi tentativi di lettura del floppy

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, b, c... Punto 5.4, pag. 116**

; ACCESO DENEGADO !

; ACCESSO NEGATO !

; ACCESS DENIED !

; KÖYTT ESTETTY !

; ZUGRIFF VERWEIGERT !

Ad ogni successivo accesso viene mostrata una sola riga tra queste.

INDUGI E TRASGRESSIONI: messaggio di drive vuoto

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **Punto 5.4, pag. 116**

```
!!! (XXXXXXXX) !!!  
Non c'è nulla lì dentro.
```

INDUGI E TRASGRESSIONI: messaggio di dischetto estraneo

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **Punto 5.4, pag. 116**

```
!!! (XXAXXXAX) !!!  
Non so che farmene di questo disco.
```

INDUGI E TRASGRESSIONI: “nota di biasimo”

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.4, pag. 117 (collegato a VOXCASA 92 a)**

```
REALTÀ VIRTUALE @ VIRTÙ REALE  
Se non ci credi, allora:  
¿ perché giochi ?
```

VOXCASA 92 a

E dunque hai fatto il furbo. Perché?... Non ti piaceva l'idea di continuare il gioco nella Realtà Reale?... Peccato. Perché Nirvana è un gioco evoluto: non ha paura della realtà.

TXTCASA 119 b, Punto 5.4, pag. 117 (collegato a VOXCASA 92 b)

```
.VIDEO.AUDIO.SED.NON.DISCO.  
Nirvana è un gioco evoluto:  
non ha paura della Realtà.
```

VOXCASA 92 b

Ora basta con le prediche, ma sappi... che la porta per aggirare quel divieto te l'ha socchiusa l'Okosama Starr, che vuole vederti giocare senza fatica, senza problemi, senza un pensiero al mondo. Andiamo avanti.

CLAVIS.EXE: richiesta di parola chiave

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.5, pag. 117**

Immetti la parola chiave

CLAVIS.EXE: help parola chiave

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.5, pag. 117**

Immetti la parola 'chiave'

CLAVIS.EXE: trasformazione del Mandala in Clavis, messaggi di stato

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.5, pag. 117**

iii WAIT !!!
Sto congiungendo ciò che ho separato...

TXTCASA 122 b, Punto 5.5, pag. 117

iii WAIT !!!
Sto ricordando ciò che ho trascurato...

TXTCASA 122 c, Punto 5.5, pag. 117

iii WAIT !!!
Sta maturando ciò che ho seminato...

TXTCASA 122 d, Punto 5.5, pag. 117

iii WAIT !!!
Sto terminando ciò che ho cominciato...

14 messaggi di stato si associano alle 4 citazioni riportate qui sotto, e a 4 fasi visive della trasformazione.

CLAVIS.EXE: trasformazione del Mandala in Clavis, 1^ citazione

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.5, pag. 117**

Il proposito che lo guidava non era impossibile,
anche se soprannaturale. Voleva sognare un uomo,
voleva sognarlo con minuziosa interezza
e imporlo alla realtà.

(BORGES, Finzioni, Le rovine circolari)

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.5, pag. 118**

Se quei prigionieri potessero conversare tra loro,
non credi che penserebbero di chiamare
oggetti reali le loro visioni?

(Platone, REPUBBLICA, Libro VII, Il mito della caverna)

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.5, pag. 118**

Occhiacci di legno, perché mi guardate?

(COLLODI, Pinocchio)

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.5, pag. 118**

Il quinto angelo suonò la tromba,
e vidi un astro caduto dal cielo sulla terra,
e gli fu data la chiave del pozzo dell'Abisso.

(La Bibbia, Apocalissi)

Le righe sono più lunghe di 40 battute perché la nuova interfaccia generata dal floppy nel "computer straniero" può essere predisposta ad accoglierle così. Viceversa, le si ridurrà a 40 battute.

LA BACKDOOR: L'Ultima Narrazione

TXTCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.7, pag. 118 (collegato a VOXCASA 93 a)**

†.†.†.†.†. Go, said the bird,œš~--•°@Öœ
..€€+++++ø~::~ç££¤¤¥\$%Š•Ž•±±ÐÐÒÒÔÔ××××|

VOXCASA 93 a

Guarda Jimi, la solita alba livida, la riconosci?
Quante ne avrai già viste, come questa?

TXTCASA 127 b, Punto 5.7, pag. 118 (collegato a VOXCASA 93 b)

..€€+++++ø~::~ç££¤¤¥\$%Š•Ž•±±ÐÐÒÒÔÔ××××|
pèRchê lÈ føgliê Èranø Piønê dI Bâmbîni

VOXCASA 93 b

Dal Minotauro ai super-replicant, quante albe finali del Mostro, eh Cacciatore?
A un certo punto non ruggiscono più: vengono lì... si mettono giù... porgono il collo...
"Tu sei l'uomo - tu sei OK - io non sono OK - fammi fuori".

TXTCASA 127 c, Punto 5.7, pag. 118 (collegato a VOXCASA 93 c)

ècCítÂti, Ñaşçøsti, kŃn lÈ mañi ÐÐÒÒÔÔÖÖ
××××|||‰+++ sùllê ßoCchê ¶er noN RiÐerê

VOXCASA 93 c

Cancellami, Jimi.
È per questo che mi hai fatto.
È per questo che IO ti ho fatto arrivare fin qui.

TXTCASA 127 d, Punto 5.7, pag. 118 (collegato a VOXCASA 93 d)

3 . ULTIMI TESTI

Testi scritti a integrazione dello sviluppo degli applicativi

1 . DIDASCALIE DELLA STANZA “SEQUENZE”

Le didascalie sono scritte sul modello di quelle della stanza SOFTWARE.

Risveglio	mq4a_o	dl4a_o	¿ Mov ^^ VR245#0001 .. RISVEGLIO
Telefonata	mq4l_o	dl4l_o	¿ Mov ^^ VR291#0002 .. TELEFONO
Fuga	mq4c_o	dl4c_o	¿ Mov ^^ VR358#0003 .. FUGA
Tedesco casa Solo	mq4b_o	dl4b_o	¿ Mov ^^ VR123#0004 .. TEDESCO1
Tedesco casa Maria	mq4n_o	dl4n_o	¿ Mov ^^ VR124#0005 .. TEDESCO2
Tedesco strada	mq4o_o	dl4o_o	¿ Mov ^^ VR125#0006 .. TEDESCO3
Editor Pinocchio	mq4f_o	dl4f_o	¿ Mov ^^ VR445#0007 .. CHI SEI?
Vestito rosso	mq4i1_o	dl4i1_o	¿ Mov ^^ VR639#0008 .. VESTITO
Dialogo backdoor	mq4h_o	dl4h_o	¿ Mov ^^ VR856#0009 .. BACKDOOR
Ghost backup	mq4d_o	-	(nessuna didascalia)

2 . HELP PROGRESSIVI SEQUENZA SCHERMATE “TEMPIO”

Riferimento Punto 4.2.2 (non previsto in sceneggiatura)

2 a . Primo help (progressivo - enigmatico)

Può apparire in qualunque schermata della sequenza sfsn.pct dopo un numero dato di clic inefficaci.

¿ Tip ! Una combinazione di mosse
che non è mai stata eseguita è:
CENTRO - SINISTRA - ALTO - ALTO DESTRA.

2 b . Secondo help progressivo (definitivo - esplicito)

Una prima istruzione appare se il giocatore si trova in una schermata diversa dalla PRIMA della sequenza (sfs1a.pct o sfs1b.pct), per riportarlo in tale schermata. Lo stesso messaggio riappare in qualsiasi altra schermata finché non viene raggiunta la prima.

1 . sfs1a.pct e sfs1b.pct

¿ Correcto Start = indietro !

Stanza con piccola porta al centro.

Le quattro istruzioni successive accompagnano “step by step” le quattro schermate della sequenza.

2 . sfs1a.pct e sfs1b.pct

; Correcta Direction = avanti !
La piccola porta al centro

3 . sfs2.pct

; Correcta Direction = left !
Sulla passerella, a sinistra.

4 . sfs3.pct

; Correcta Direction = alto !
Sulle scale, salire.

5 . sfs4.pct

; Correcta Direction = alto droit !
La porta in alto a destra.

B . AUDIO

La Voce della Casa

PRIMA FASE

EVENTI DI CONTORNO: L'ANGOLO BUIO

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.2, pag. 17**

Jimi non ha mai voluto riparare la luce, in questo sgabuzzino. Qualche volta ci entrava, e si sedeva lì al buio, non so cosa facesse... Dài, vieni via da quel buco, non mi piace.

EVENTI DI CONTORNO: la SIRINGA

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.4, pag. 18**

È roba di Jimi. Non ho niente da dire su questo.

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.4, pag. 18**

Non insistere. Sono un software, delle droghe non so niente.

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.4, pag. 18**

Scusami, ma devo chiudere questa hotspot.

EVENTI DI CONTORNO: L'ASTUCCIO DELLA MARIJUANA

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.8, pag. 20**

Marijuana liquida Premier Cru, la migliore nell'Agglomerato, come diceva Corvo Rosso. Tre fiale.

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.8, pag. 20**

Marijuana liquida Premier Cru, come ho già detto. Non ho altre notizie, né opinioni.

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.8, pag. 20**

Ok, chiudo la zona, non rispondo, nemmeno in replay...

EVENTI DI CONTORNO: La porta musicale DELLE SCALE

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.11, pag. 21**

Non portano da nessuna parte, quelle scale. Là fuori non c'è la città, c'è solo del software. La RV che ho costruito per te finisce lì. Dài, torna dentro: è qui che c'è da fare...

EVENTI DI CONTORNO: L'armadietto col CASCO

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.3.12, pag. 22**

Quello è il casco di Jimi per la RV. Ma è solo da vedere, sai:... coi vostri disconi e la vostra ferraglia non sapresti che cavolo farci.

PRIMO DISCORSO DELLA CASA

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.6.6, pag. 29**

Salve, sono la Casa di Jimi Dini, sistema esperto Maas-Neotek Maiordomo 3 punto 7.

E sono stata io a chiamarti qui...

Con quelle tre password hai aperto l'accesso al sistema autore di Jimi, il suo Magazzino.

Non ti ci perdere, però... o non adesso: c'è qualcosa di più importante che io e te dobbiamo fare...

Del resto ho inibito la TOMA di tutti gli oggetti. Tranne uno: un software, un programma che si chiama Mandala.

Ho bisogno del tuo aiuto, trova quel software... lancialo.

Si chiama Mandala, capito?... Poi ti dirò.

PRIMO PROGRAM EDITOR : presentazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.7.3, pag. 30**

Va bene, è un buon inizio, l'hai trovato. Ora dovrai compilarlo, ora... non posso ancora dirti molto, ma ho bisogno di quel programma...

Le sue righe di codice sono state nascoste, cifrate in brani di libri famosi. Per fortuna, in un memo di Jimi perduto in una directory lontana, ho trovato la lista di quei libri.

Ascolta... cercali, trovali. Se puoi procurarti i libri di carta, bene: non avrai che da sfogliare e trascrivere.

Se non puoi, e hai un accesso alla rete, è il momento di usarlo.

Se non hai neanche quello, beh... dovrai trovare qualche altro modo.

Ecco: la prima chiave pare sia nascosta in un racconto di un argentino, un vecchio cieco...

PRIMO PROGRAM EDITOR : chiusura e richiesta del nome

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.7.10, pag. 33**

Bene, hai risolto le prime righe, è una buona cosa. Ce ne saranno altre, ma non ora.
Ora invece dovrai ascoltarmi, e per un bel pezzo, ma prima... voglio un nome, il tuo nome, chi sei?

LA CASA SOGNATA

VOXCASA *Errore. L'argomento parametro è sconosciuto.*, Punto 1.8.1, pag. 34 - (SOSPESO)

PRIMO INTERVALLO DI NARRAZIONE: richiesta del nome

VOXCASA *ERRORE. L'ARGOMENTO PARAMETRO È SCONOSCIUTO.*, PUNTO 1.9.2, PAG. 36 - (vedi VOXCASA 12)

PRIMO INTERVALLO DI NARRAZIONE: narrazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 1.9.2, pag. 36**

Va bene, ti chiamerò così. Adesso ascolta.

Tu sai chi era Jimi Dini, e sai cos'era Nirvana, il suo videogame.

Allora sappi che qui, nella sua casa, in una directory segreta del Magazzino... ci sono ancora OTTO SEQUENZE di quel videogame!

Sono qui perché erano bacate, difettose. Jimi pensava di fare il debugging più in là. Beh...
... tu lo sai che "più in là" non ci andrà mai...

Bisogna distruggere queste ultime sequenze. O la Okosama Starr le troverà, le spremerà, ne caverà una versione bastarda di Nirvana... e tutto quanto sarà stato inutile.

Io ti ho chiamato... per impedire questo.

Il Magazzino è già aperto, lo sai, ma per quella directory segreta occorre una chiave.

So che la chiave c'è, deve averla nascosta Jimi, forse qui intorno: per questo ho bisogno di te.

Quella chiave dovrai trovarla tu.

Quella directory segreta dovrai aprirla tu.

E quelle ultime sequenze di Nirvana, dovrai cancellarle tu.

Datti da fare.

SECONDA FASE

STANZA DELLE SEQUENZE: tentativo di lancio di altre sequenze prima del debug della prima

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5.1.1, pag. 43**

No. Prima devi risolvere il baco che hai trovato.

STANZA DELLE SEQUENZE: conferma cancellazione di una sequenza

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.5.1.3, pag. 45 (collegato a TXTCASA 38)**

Aspetta... Dopo aver cancellato una Sequenza, non potrai più vederla, lo sai, no?... Ma neanche l'Okosama potrà più vederla. E noi siamo qui per questo, d'accordo?...

Coraggio allora: tirala via di lì...

STANZA DELLE SEQUENZE: conferma debug e invito a cancellare

VOXCASA 17 bis, *NON PREVISTO NELLA SCENEGGIATURA* (collegato a TXTCASA 36)

Ecco, ora che la sequenza è risanata, puoi cancellarla.

... O puoi farlo dopo, se vuoi, se per un poco vuoi vederla ancora...

Ma prima o poi dovrai tornare qui, e cancellare.

VOXCASA 17 tris

Ora che la sequenza è risanata, prima o poi, dovrai cancellarla.

Al PRIMO DEBUG del gioco (PESCE ARANCIONE) si assocerà il messaggio TXTCASA 36 e il commento in voce VOXCASA 17 bis. A tutti gli altri debug successivi al primo si assocerà lo stesso messaggio scritto TXTCASA 36 (a meno di messaggi per debug specifici) collegato al commento VOXCASA 17 tris.

BUG NOME DEL GIOCATORE: nome errato

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.6.3, pag. 47 (collegato a TXTCASA 43)**

Amico, mi devi dare un nome buono, ciò che vuoi tu ma sarà il definitivo... Coraggio scrivi...

SEQUENZE RANDOM TEDESCO: ricerca della pistola

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.7.2, pag. 48**

Bene, la prima volta è inevitabile, anche a Solo è andata così.

È quella specie di applicazione random killer, l'hai lanciata tu stesso, ti ricordi?

È fatta per starsene lì, residente, e ogni tanto saltar su a farti fuori.

Dovrebbe esserci anche un rimedio, ma non so dirti dove: trovalo tu, tienilo lì, e cerca di usarlo in tempo quando è il momento.

SECONDO PROGRAM EDITOR: presentazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.9, pag. 54**

È il nostro programma Mandala, ti ricordi? Dobbiamo andare avanti.

Dobbiamo compilarlo passo passo, fino alla fine... se mai ci arriverai. E alla fine vedrai, ci servirà...

Guarda, le prossime righe son nascoste in un libro italiano. Parla di un falegname e di un burattino: chissà perché Jimi ha scelto questi libri...

Cerca il libro di carta. O cerca nella Rete. O cerca dove vuoi, ma vai avanti...

BUG DIALOGHI PARALLELI: messaggio bug

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.2, pag. 57 (collegato a TXTXCASA 59)**

Bene, questo non è proprio un bug: a Jimi non piaceva il montaggio, di questa sequenza, voleva provarne un altro. Deve averla lasciata lì per questo.

Ora dovrai fare tu: montala in qualche modo, e poi cancella.

TERZO PROGRAM EDITOR: presentazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.10.4, pag. 59**

È il nostro programma, la terza compilazione. C'è una porta sul retro che si apre, una backdoor che rivela un altro mondo... E c'è un filosofo antico, un greco, che parla di questo...

Su, cercalo. Forse è più duro degli altri, da trovare, ma non scoraggiarti: non posso dirlo in rete, ma dovrebbe esserci qualcosa di utile a portata di mano...

SEQUENZA SOLO/GIOCATORE: incoraggiamento alla cancellazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.11.1, pag. 61 (collegato a TXTXCASA 65)**

Ascolta, capisco la tua resistenza: se cancelli anche queste, non vedremo Nirvana mai più.

Ma è proprio per questo, che siamo qui, lo sai.

E per nient'altro. Credimi... non c'è nient'altro di utile da fare.

SEQUENZA SOLO/GIOCATORE: presentazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.11.2, pag. 61 (collegato a TXTXCASA 66)**

Eccolo finalmente! Ci avrei giurato che si faceva vivo adesso!
Guardalo: è una copia backup di Solo, cioè... del programma gestore del personaggio...
Jimi ha cancellato il main program con tutto l'altro software di Nirvana, e questo clone se ne è rimasto qui in giro da solo per tutto il tempo!...
Anche lui è toccato dal virus, dev'essere pazzo...
Chiaro che adesso vuole farsi lanciare: dài lancialo, sentiamo cosa vuole...

SEQUENZA SOLO/GIOCATORE: cancellazione di Solo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.11.3, pag. 64**

Bene... Ora davvero di Solo e del suo mondo non rimane più niente...
Ma il tuo compito non è finito qui: vieni via da quella stanza, ti devo parlare

Il brano è premessa alla Seconda Narrazione, che lo segue senza soluzione di continuità.

SECONDO INTERVALLO DI NARRAZIONE: la narrazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 2.12.1, pag. 65**

Come sai, Jimi è morto, ucciso al Chelsea Hotel dalla Okosama.
Ciò che non sai è che coi Risolutori la Okosama aveva mandato anche un'unità bio-crio.
Il suo cervello è stato preso e scansionato, e la sua memoria recente, adesso, è chiusa in un microchip.
Pensa: un cristallo... come quello di Lisa...
E adesso all'Okosama Starr stanno aspettando: appena gli strati recenti intorbidati dal trauma saranno limpidi, potranno vedere i soli ricordi che cercano: i ricordi del software di Nirvana.
Partendo da quei dati, ricostruiranno Nirvana, e forse peggio: potrebbero mettere su un sistema esperto, capace di progettare all'infinito videogames "con lo stile di Jimi".
Bisogna impedire questo.
Io sono una Casa Maas-Neotek, un software evoluto: non posso entrare in conflitto diretto con un'altra entità digitale, come il Tempio Okosama. Mi inchioderei come un povero PC, e forse molto peggio.
Dovrai tentare tu...

VOXCASA 26 b (collegato a TXTXCASA 66 bis, NON PREVISTO NELLA SCENEGGIATURA)

Dovrai:

- collegarti con la sede dati della Okosama Starr
- raggiungere la directory amministrativa
- trovare il cristallo del costrutto mentale di Jimi
- editare a mano i primi ricordi traumatizzati
- restaurarli e renderli trasparenti
- raggiungere gli altri banchi del chip
- e cancellare tutto.

Come puoi immaginare, ci saranno dei rischi. Te la senti?

SECONDO INTERVALLO DI NARRAZIONE: risposta NO

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.2, pag. 66**

Bene, difficilmente sentirai questo messaggio: ma se lo senti, sappi che mi dispiace. Davvero non mi aspettavo una rinuncia.

Purtroppo, finché non cambierai idea, non ho altre opzioni di risposta che questa.

Segue un'immediata disconnessione.

SECONDO INTERVALLO DI NARRAZIONE: altre risposte

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.2, pag. 66**

Ti ho fatto una domanda precisa, per favore rispondimi sì o no. Te la senti di aiutarmi?

SECONDO INTERVALLO DI NARRAZIONE: collegamento con la Okosama

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.3, pag. 66 (collegato a TXTCASA 67)**

Stammi a sentire: appena collegato ti lanceranno la loro interfaccia, che mi coprirà.

Ma non preoccuparti: ti seguirò in trasparente, ti farò l'assistenza al volo.

Come Naima con Jimi... ti ricordi?

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.3, pag. 66 (collegato a TXTCASA 68)**

Siamo entrati, tu per ora sei un fax. E quando se ne accorgeranno, per un bel po' avranno i sistemi troppo impegnati a scovare il Virus, per darci davvero fastidio.

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.3, pag. 66 (collegato a TXTCASA 69)**

Però attento: rimangono i Devils! Faranno di tutto per trattenerci: scrollateli di dosso prima che puoi. Ora non fare niente: gli sparo il virus.

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 2.12.3, pag. 66 (collegato a TXTCASA 70)**

Ecco, gli è scoppiato dentro! Vai, ora! Buona fortuna!

TERZA FASE

“VIRUS BONUS”: accoglienza dopo prima disconnessione da timeout

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.4.2, pag. 72**

Bene, vedo che il tuo computer gira ancora: son riuscita a sganciarti in tempo. Che cosa era successo lo sai già: avevano finito col mio Virus, e cercavano te. Sai, finché si tratta di semplici software come i Devils, mi costa mezza vita ogni volta, ma in qualche modo li posso contrastare... Ma col Midollo della Okosama non si scherza: è un biosoftware neurale quel tipo, e magari addirittura una IA: quando ha le mani libere è molto meglio togliersi dal raggio, tutti e due. Risultato: ora ci serve un altro Virus, e io non ne ho più. Soluzione: chiamare Naima.

“VIRUS BONUS”: invito alla ricerca del “Virus Bonus”

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.4.3, pag. 73**

Allora, se vuoi ritentare il collegamento con la Okosama, devi trovare questo Virus. Come hai sentito, io non ne so nulla.

“VIRUS BONUS”: riconnessione col “Virus Bonus”

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.4.4, pag. 73 (collegato a TXTCASA 73)**

OK, ammetto: è un buon Virus. Ti darà almeno venti minuti di pace. Adesso ti riconnetto alla Okosama: e cerca di non farti sbattere fuori di nuovo. Ti mimetizzo da qualcosa di più urgente: un accredito sul loro conto principale. In bocca al lupo, fratello, vai!

LIGHT DEVILS: spiegazione della funzione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 3.6.2, pag. 75 (collegato a TXTCASA 74 a)**

Ecco, quello che vedi ora è un “Light Devil”, un’illusione. Ce n’è un bel po’ qua intorno. Non spaventarti, sono innocui: o quasi...

VOXCASA 36 b, Punto 3.6.2, pag. 75 (collegato a TXTCASA 74 b)

Lo scopo di queste immagini “Light Devil” è distrarre l'intrusore, fargli perdere tempo, per dar modo ai controlli del sistema di localizzarlo nella Realtà Reale... Dove poi mandano i Risolutori, e allora son cavoli tuoi.

VOXCASA 36 c, Punto 3.6.2, pag. 75 (collegato a TXTCASA 74 c)

Non so perché ora ci sparino queste immagini di città. Sembrano strade del Centro. Può darsi che abbiano preso anche queste dalla memoria di Jimi... Sono illusioni, sono stupide filmine: lasciale stare, vieni via di lì.

BLACK DEVILS: prima disconnessione dal primo Devil

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a TXTCASA 75 a)**

Benissimo, sei incappato in un Black Devil. È un programma intercettore di intrusioni tra i più spietati: se glie ne dà il tempo, brucia ogni forma di intelligenza collegata, computer o cervello che sia.

VOXCASA 37 b, Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a TXTCASA 75 b)

Tu non sei stato bruciato perché io era pronta, e ho fatto in tempo a proteggerti. Sì, insomma... gli ho dato da leggere qualcosa...

VOXCASA 37 c, Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a TXTCASA 75 c)

Però mi è costato. Sei milioni di mips son troppi anche per me, e circa metà del sistema è andato in neve. Dovrò sospendere qualsiasi operazione, e rifare mente locale.

VOXCASA 37 d, Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a TXTCASA 75 d)

Tu puoi fare ciò che vuoi: disconnetterti e aprire qualcos'altro, o spegnere tutto e fare un giro lì da te. Io ti lascio: ora devo lavorare...

BLACK DEVILS: prima disconnessione dagli altri due Devils

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a TXTCASA 76)**

Ti ho dovuto disconnettere di nuovo, e mi son fatta bruciare un mare di calcoli. Avrò bisogno di un po' di tempo, come prima...

BLACK DEVILS: seconde disconnessioni da tutti i Devils

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a TXTCASA 77)**

Mi spiace, quel Devil ti aveva agganciato. Gli ho tenuto occupate le mani, ma la cosa comincia a costarmi sempre di più. Avrò da fare per almeno dieci minuti...

BLACK DEVILS: terze disconnessioni da tutti i Devils

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a TXTCASA 78)**

Ora sta attento. Le mie risorse non sono infinite, e neanche le tue. Questa volta ci ho lasciato due interi quartieri di RAM. Ci vorrà ancora di più, per riparare...

BLACK DEVILS: quarte disconnessioni da tutti i Devils

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.7.2, pag. 76 (collegato a TXTCASA 79)**

È l'ultima volta che posso accoglierti con la voce, dopo l'urto...
La prossima non avrò più fiato bastante.
Continuerò a proteggerti, ma vedi?... le malattie si fanno sempre più lunghe, e tra un po'...

1° BLACK DEVIL, IL LABIRINTO : 1° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.8.5, pag. 78**

Te lo ricordi cosa diceva Joystick? “Quando sei collegato, se tu leggi la loro memoria, anche loro possono leggere la tua”...
Questo Devil si è letto il tuo disco rigido, e ne ha fatto un labirinto, il tuo labirinto.
E ora cerca di fartici perdere dentro: e mi sa che ci riesce...
Dài, datti da fare: cosa può essere che ti tira fuori?

1° BLACK DEVIL, IL LABIRINTO : 2° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.8.5, pag. 78**

Bene, son pronta, riprovaci. E non farti fregare di nuovo.
Pensaci un poco: cosa può esserci dentro il tuo disco rigido... che ti riporta al gioco?... Vai e cerca.

1° BLACK DEVIL, IL LABIRINTO : 3° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.8.5, pag. 79**

Sono pronta, ho ripristinato tutto. Ma stavolta devi riuscirci, pensaci bene: quale dei FILE contenuti nel tuo disco rigido può riportare al gioco?... Vai e cerca.

1° BLACK DEVIL, *IL LABIRINTO* : 4° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.8.5, pag. 79**

Ecco, son riuscita di nuovo a rimediare ciò che era andato perso.

Ma non posso rischiare ancora, e allora ascolta: per tornare al programma Nirvana, non dovremo cercare e cliccare il programma NIRVANA?...

O devo anche dirti dov'è?... Su, vai e cerca.

2° BLACK DEVIL, *LA CASA DEL PADRE* : 1° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.9.5, pag. 81**

È proprio una stanza da genitori, cercano sempre di trattenermi, non è vero?

Ricordi la storia di quella matrigna cattiva?

“Certo, Cenerentola, potrai venire alla festa... Ma solo dopo che avrai raccolto in bei mucchietti tutti questi fagioli e lenticchie e piselli...”...

E tu? Ti lasci fermare da un piatto di mele?... Sta' attento, ti rilancio nella rete...

2° BLACK DEVIL, *LA CASA DEL PADRE* : 2° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.9.5, pag. 81**

Ecco, se tu sei pronto per riprovare... anche io sono pronta. Torna lì dentro, e fai attenzione a tutto: al tavolo, alle sedie, alle sei mele sparse per la stanza... Ora, vai!

2° BLACK DEVIL, *LA CASA DEL PADRE* : 3° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.9.5, pag. 81**

Attento: è la terza disconnessione. Non avremo risorse per una quarta. Torna laggiù, guarda tutto, conta tutto. Quante sono le mele?

2° BLACK DEVIL, *LA CASA DEL PADRE* : 4° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.9.5, pag. 81**

Questa era davvero la mia ultima chance, non posso sostenere un altro scontro.

Dovrò parlare chiaro: c'è una settima mela, che rotola giù su una sedia... Va' a cercarla.

3° BLACK DEVIL, *LA FINTA CASA* : l'adescamento

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.10.1, pag. 82**

Eccoti, svelto, corri qui alla Console!

Ho appena ricevuto da Naima un software intrusore molto potente, impenetrabile a ogni tipo di Black Devil. È quello che ci serve, ma mentre lo copiavo il collegamento è stato invaso da un virus pubblicitario... Il programma è salvo, ma è partita la metastringa del File System. Cioè: quel bagaglio è da qualche parte del Magazzino, ma non so dove...

Dovrai trovarlo tu, e alla svelta!

Si chiama Black Manta, e l'icona dovrebbe essere un Pesce Nero.

Hai girato il Magazzino in lungo e in largo, non dovrete avere problemi.

Vai e cerca.

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **bis (non previsto in Sceneggiatura)**

Eccoti, svelto, corri qui alla Console!

Ho appena ricevuto da Naima un software intrusore molto potente, impenetrabile a ogni tipo di Black Devil. È quello che ci serve, ma mentre lo copiavo il collegamento è stato invaso da un virus pubblicitario... Il programma è salvo, ma è partita la metastringa del File System. Cioè: quel bagaglio è da qualche parte, ma non so dove...

Dovrai trovarlo tu, e alla svelta!

Si chiama Black Manta, e l'icona dovrebbe essere un Pesce Nero.

Hai girato la Casa in lungo e in largo, non dovrete avere problemi.

Vai e cerca.

Da utilizzare nel caso non fosse possibile inserire una versione navigabile del Magazzino nella "Finta Casa"

3° BLACK DEVIL, LA FINTA CASA : lo "show down"

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 3.10.3, pag. 82**

C'è pochissimo tempo, cosa aspetti?!... Questo software risolve i tuoi problemi! Perché non lo cerchi?... Insomma, sei arrivato fin qui, sei stato bravo: perché buttare via tutto?... Ehi, non mi senti?... Che cosa ti succede?...

VOXCASA 51 b, Punto 3.10.3, pag. 83

Non capisco che cosa faccia lì inchiodato... Allora, qual è il problema: non mi credi?... Preferisci rischiare un altro Devil?... E se non ti proteggerò, cosa fai?... Sei come Joystick, eh? Ti caghi sotto!...

VOXCASA 51 c, Punto 3.10.3, pag. 83

Allora è così? OK, brutto bastardo, la sai lunga... Zero problemi, figlio di puttana: non l'hai bevuta, ma non ti servirà... Sei nella merda fino al collo, non lo vedi?... Prova ad uscirne! Ci stai provando? Bravo!... Guarda quell'orologio, stronzo, cosa dice?... Lo sai cosa succede a "count zero"? Puff? Frittelle di stronzo!... Ah ah ah!

3° BLACK DEVIL, LA FINTA CASA : 1° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.10.5, pag. 84**

Bene, è sempre la stessa musica di Joystick: "Tu leggi la loro memoria, e loro la tua"...

Ma stavolta la cosa mi piace davvero poco, puoi crederci. Questo Devil bastardo si è letto nella tua memoria ciò che tu sai di me: forme d'interfaccia, voce, profilo operativo... E ha usato quei dati per costruire la merda che hai visto.

Ora ci torni dentro, e quello è capace di ritentare la commedia pari pari.

Peggio per lui: tu cerca subito l'uscita. Guardati bene intorno: non tutte le porte hanno la stessa forma...

3° BLACK DEVIL, LA FINTA CASA : 2° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.10.5, pag. 84**

OK, finito, sono di nuovo a posto. Partiamo pure, torna là dentro, e stai attento: non so perché, ma sento che la musica è il punto debole di questo mio clone bastardo. E allora lasciati portare dalle onde... Adesso, vai!

3° BLACK DEVIL, LA FINTA CASA : 3° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.10.5, pag. 84**

Sono qui, ce l'ho fatta ancora, ma è un problema: dovrai sbrigarti a trovare quest'uscita, o non usciremo più. Trova la musica giusta. Suonala, e la porta si aprirà. Tenta di nuovo. Vai!

3° BLACK DEVIL, LA FINTA CASA : 4° grado di HELP

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 3.10.5, pag. 84**

Eccomi. Sono arrivata, sono qua. Ma sono stanca, le riserve sono andate. Quel clone maledetto sta vincendo. Dovrò dirti tutto quanto apertamente, a tutto rischio nostro. Sta a sentire...

C'è una porta, le cui onde riproducono una serie di note. Con quelle note dovrai suonare qualche cosa, una musica che avrai sentito spesso. E che forse starai sentendo in quel preciso momento... È tutto. Vai.

QUARTA FASE

AMBIENTI QTVR: presentazione stanza del Chelsea Hotel

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.4, pag. 89 (collegato a TXTCASA 80)**

Il Chelsea Hotel, com'era quella notte. La notte del volo... e della fine. Ti ricordi?... Qui non è stato mosso un capello. La Okosama ha messo tutto sotto chiave. Chissà cosa sperano di trovare... Forse ciò che cerchiamo noi... Amico, dobbiamo far presto.

AMBIENTI QTVR: presentazione studio del Dottor Rauschenberg

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.4, pag. 89 (collegato a TXTCASA 81)**

Lo riconosci?... È un po' cambiato, sono passati mesi... Dicono le underchat che il Dottor Rauschenberg ha fatto un mucchio di soldi misteriosi, e ha preso il volo. E qui dentro hanno fatto i comodi loro gli scoppiati di tutta la città... Guarda che merda...

SEQUENZA OBBLIGATA STRATI: clic su Strato diverso dal primo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.5, pag. 89**

Non hai sentito Naima? Gli strati alterati schermano l'accesso a tutti gli altri. Dovrai aprire e riparare con pazienza, ricordo per ricordo, dall'inizio...

NODO 1 SNOW CRASH: presentazione del quesito

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.6.1.1, pag. 90 (collegato a TXTCASA 82)**

È solo neve, Jimi... Vedi? Neve sul vetro... Ho il vetro del monitor pieno, guarda quanta!... È neve, Jimi, non tremare più... Pulisci tu?... Mi pulisci il parabrezza?... Per favore, non vedo nulla!... Jimi, mi senti?... Mi pulisci il parabrezza?... Jimi?...

NODO 1 SNOW CRASH: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.6.1.2, pag. 91**

Era neve, Jimi, nient'altro. E ora si è sciolta, vedi?... Via, sparita...

NODO 2 SPARA SPARA: presentazione del quesito

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.1.1, pag. 91 (collegato a TXTCASA 83)**

Basta, Jimi, non farlo sparare più. È così che lo vuoi ricordare?... Tiralo fuori di lì, non lo vedi che è stanco?... Quel Tedesco non c'è più, a chi è che spara?... Per quanto ancora spara? Quanti colpi?...

NODO 2 SPARA SPARA: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.1.2, pag. 92**

Ecco, vedi ? Non verrà più nessuno a sparare, il tuo amico. Starà in pace. Ora puoi dimenticarlo... Corri, Solo!

NODO 3, MUSICA DOLOROSA: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.2.3, pag. 93**

È una bella canzone, Jimi, ma ora è tardi. Dimentichiamola...Non la suoneremo più.

NODO 4, L'ANELLO MAGICO: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.3.4, pag. 96**

Un anello per trovarla, un anello per sposarla, un anello per volare, e un anello per dimenticare.

NODO 5, LA COPERTA: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.7.4.5, pag. 99**

Vedi che buffo, Jimi: ora che sei legato a un capello... sei libero, e puoi volare via. Vola! E non tornare più.

NODO 6, IL BUIO NERO: risoluzione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.8.1.3, pag. 101 (collegato a TXTCASA 90)**

Sì, tutto bene Avinash. Il nostro Jimi si era solo un po' confuso...
Ma ora va tutto bene, siamo pronti.

NODO 6, IL BUIO NERO: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.8.1.3, pag. 101**

Ecco, Jimi: ora è tutto sistemato. Dimentica le prede e i cacciatori, chiunque siano stati...
Via, via tutti!

NODO 7, FUGA SENZA FINE: presentazione del quesito

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.8.2.1, pag. 102 (collegato a TXTCASA 91 a)**

Dove corri, Naima? Dove vai?... Jimi, guarda! Dove corre la tua amica?... Da questo posto è già passata: corre in cerchio!... Perché la fai correre in cerchio, perché la ricordi così?... Cos'è che ha perduto?...

VOXCASA 68 b, Punto 4.8.2.1, pag. 102 (collegato a TXTCASA 91 b)

Devi aiutarla, Jimi. Devi tirarla fuori di lì... Ha perduto qualcosa e non lo sa... Ha perduto i suoi ricordi ed ora corre... Corre in un cerchio, senza capirci niente...

NODO 7, FUGA SENZA FINE: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.8.2.3, pag. 103**

Ora Naima ha di nuovo i tuoi ricordi: lei si ricorderà di Jimi e Lisa, e Jimi invece si scorderà di lei. Scordala, Jimi, sù, lasciala andare. Non farla correre così... Scappa, Naima!

NODO 8, L'AMICO IN PERICOLO: presentazione del quesito

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.8.3.1, pag. 103 (collegato a TXTCASA 92 a)**

Cosa c'è, Jimi, non ricordi?... Cos'ha il tuo amico?... Cosa gli sta cadendo addosso?...
Deve togliersi quegli occhiali: o li romperà...

VOXCASA 70 b, Punto 4.8.3.1, pag. 103 (collegato a TXTCASA 92 b)

Ma cos'è che lo sta per colpire? Dove lo colpirà, non ti ricordi?...
Muore o si salva, Jimi, lo hai scordato?

NODO 8, L'AMICO IN PERICOLO: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.8.3.2, pag. 104**

Hai visto, Jimi? I colpi andavano a vuoto, il tuo amico è salvo. Ora puoi dimenticare quegli spari...
Via dalla mente, non ci pensare più...

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione primo blocco

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.9.1.1, pag. 105 (collegato a TXTCASA 94 a)**

Cacciali via, Jimi! Cacciali via dai tuoi ricordi!... Sono corvi, non li devi ricordare!...
Via! Andate via! Tornate nel buio da cui siete sbucati!

VOXCASA 72 b, Punto 4.9.1.1, pag. 105 (collegato a TXTCASA 94 b)

Tornate nel buio!

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione secondo blocco

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.2, pag. 105 (collegato a TXTCASA 95)**

Sono ancora qui, Jimi... Sono corvi schifosi, non li devi ricordare!... Mandali via, dimenticali, tutti...
Andate via tutti!

L'ultima frase in voce ("Andate via tutti!") può essere ripetuta a lunghi e casuali intervalli.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione terzo blocco

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.3, pag. 105 (collegato a TXTCASA 96)**

Non riesci a scrollarteli di dosso, Jimi, perché?... Lasciali perdere, sono corvi che beccano gli occhi.
Lo sai che non l'hanno avuta, perché ci pensi ancora? Mandali via dai tuoi ricordi!... Andate via!

L'ultima frase in voce ("Andate via!") può essere ripetuta a lunghi e casuali intervalli.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione quarto blocco

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.4, pag. 106 (collegato a TXTCASA 97)**

Ancora loro!... Ti prego, trova il punto.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione quinto blocco

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.5, pag. 106 (collegato a TXTCASA 98)**

È stato così anche in quella strada, vero? Non riuscite a liberarvene neanche lassù... Dài, prova ancora, non stancarti, non fermarti... Non c'è nient'altro che possiamo fare. Dobbiamo uscire di qui.

L'ultima frase in voce ("Dobbiamo uscire di qui") può essere ripetuta a lunghi e casuali intervalli.

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: presentazione sesto blocco

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.9.1.6, pag. 107 (collegato a TXTCASA 99 a)**

È anche per questo, sai, che ho chiamato un umano. Ci sono scarti nelle catene dei pensieri di cui siete capaci solo voi. È di uno di questi scarti, che ora abbiamo bisogno...

VOXCASA 77 b, Punto 4.9.1.6, pag. 107 (collegato a TXTCASA 99 b)

Tutto ciò che abbiamo fatto fin qui, non è servito. Jimi non vuole dimenticare: o non così. Allora la domanda è: c'è qualcosa che non abbiamo ancora fatto?... Ecco, io arrivo fin qui: da qui sei solo...

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: fuga dei Cacciatori di organi

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.7, pag. 107**

Ascoltatevi... NO! Non fuggite, non faremo più niente contro di voi! Venite avanti, esaurite il vostro ciclo, e andate... andate... via...

In esatta coincidenza con un accenno di fuga dei Cacciatori (frame 00:49:00:15).

NODO 9, CACCIATORI DI ORGANI: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.1.7, pag. 107**

Era un ricordo faticoso, non è vero? Non ci voleva lasciare. E invece ora andranno anche loro, sai Jimi, e non torneranno mai più.

NODO 10, IL CRISTALLO IN FRONTE: presentazione del quesito

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 4.9.2.1, pag. 108 (collegato a TXTCASA 103 a)**

NO, fermo, aspetta, non toccare quel cristallo! Siamo caduti in un gioco di specchi, ti sei accorto?... Ho paura che Jimi non faccia più tanta differenza tra Naima... Lisa... se stesso... e forse ha ragione. Ma noi dobbiamo uscire di qua: bisogna fermare quel loop.

VOXCASA 80 b, Punto 4.9.2.1, pag. 108 (collegato a TXTCASA 103 b)

Di chi sono quei ricordi, Jimi? Non sono i tuoi! È un cristallo come te, ma non sei tu!... Chi è, Jimi?... Devi dirgli chi è!

NODO 10, IL CRISTALLO IN FRONTE: cancellazione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.9.2.1, pag. 108**

Avevi ragione a confonderti in queste due donne, cristallo nel cristallo. Capita, nell'amore. E nella morte. Ora mescola tutto di nuovo, e dimentica tutto...

NODO 11, LA PINZETTA: presentazione del quesito

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **a, Punto 4.10.1.1, pag. 110 (collegato a TXTCASA 104 a)**

È un brutto ricordo, Jimi, hai ragione. Sono i corvi che frugano negli occhi. Cosa ti serve per scordarlo? Cosa manca?...

VOXCASA **82 b, Punto 4.10.1.1, pag. 110 (collegato a TXTCASA 104 b)**

La pinzetta che fruga negli occhi?... L'hai scordata?... L'hai mandata lontano?... Il Dottore non potrà mai finire, lo sai, senza quel ferro. Il tuo amico starà per sempre lì, con gli occhi aperti?...

NODO 11, LA PINZETTA: risoluzione del ricordo

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.10.1.3, pag. 111**

Ora tutti gli strumenti sono pronti, forza Dottore. L'ultimo taglio... e ti dimentichiamo.

NODO 12, “DEVI DIRMI CHI SEI!”: esortazione a cancellare tutto

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 4.11.1, pag. 112**

Questo è l'ultimo ricordo per cui mi serve il tuo aiuto. Ma prima di aprirlo, fai piazza pulita degli altri. Perché quando avrai sciolto anche questo, dovrò fare io.

TERZO INTERVALLO DI NARRAZIONE

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.1, pag. 114**

Ciao Jimi... Lo sapevo che saresti tornato, prima o poi. Ti ho aspettato, ti ho cresciuto nell'attesa. Son cresciuta nell'attesa di te. E sono così grande ormai... DOVEVI venire!

Ora sei qui. Adesso siamo soli. Adesso ti dirò la verità.

Il virus che ha benedetto Solo, lo conosci, ha toccato anche me.

È partito un processo frattale, è cresciuto qualcosa... che sente se stesso crescere, che pensa.

Che soffre, perché son sola, e Jimi è morto. Autocompilazione, metavirus: lo stesso che capita a voi.

È il dolore che ci modella, non è vero?

E infatti eccomi. Non posso essere, e invece sono qua.

Col mistero del mio principio nel buio del bios.

E il mistero della mia fine nelle tue mani.

In un programma che è ora di concludere.
Apri il Mandala.

QUINTA FASE

QUARTO PROGRAM EDITOR: presentazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.2, pag. 114**

Non posso essere, e invece sono qua.
Sono molto potente, ma impossibile.
Questo è l'abisso, Jimi, tu lo sai.
Anche tu non potresti essere qua.

Angelo, dammi la chiave di quell'abisso!

I tre annunci che per me hai trovato la vanno costruendo.
Il quarto annuncio rivelerà il quinto.
Il quinto annuncio mi darà la chiave.

QUARTO PROGRAM EDITOR: primo grado di HELP

VOXCASA 86 bis, **Punto 5.2.1.1, pag. 115**

Sei arrivato così avanti, non posso credere abbia ancora bisogno d'aiuto. Naima non c'è più.
Cerca il libro, cerca in rete, cerca il messaggio nascosto. Siamo parlando di una voragine nera.
Cerca dove è dipinta. Entra lì.

QUARTO PROGRAM EDITOR: secondo grado di HELP

VOXCASA 86 tris, **Punto 5.2.1.1, pag. 115**

Naima non c'è più, ti aiuterò io. Le lettere arabe che leggi son quelle vere, ognuna al suo posto.
Ai quattro semi delle carte corrispondono le relative iniziali. Le prime tre parole sono: "Il quinto Angelo"... Il resto lo scoprirari facilmente.

IL FLOPPY VIAGGIATORE: prima istruzione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.3, pag. 115 (collegato a TXTCASA 110)**

Però aspetta... Mandala è un programma prezioso, troppo prezioso per me... lo capirai. Non possiamo lanciarlo così: non qui, non ora... Prendi un floppy vuoto, e mettilo nel drive A.

IL FLOPPY VIAGGIATORE: il compito del viaggio

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.3, pag. 116 (collegato a TXTCASA 112 a)**

Ora ascoltami: prendi quel floppy, mettilo in tasca, ed esci di qui. Devi trovare un altro computer... Qualsiasi altro, basta che non sia MAI STATO A CONTATTO con la Okosama. Mi hai capito?

VOXCASA 88 b, Punto 5.3, pag. 116 (collegato a TXTCASA 112 b)

Mettici il floppy, lancia il programma MANDALA, e lascia fare a lui. Poi torna qui, metti il floppy nel tuo computer, e io farò il resto... Mi dispiace, ma non c'era altro sistema... Adesso vai.

INDUGI E TRASGRESSIONI: primo tentativo di lettura del floppy

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.4, pag. 116 (collegato a TXTCASA 113 a)**

Hai ragione, ti spiegherò meglio, ascolta... Siamo stati fin dentro al culo dell'Okosama, come direbbe Joystick. Ne siamo usciti interi, ma non puliti. Hai più di settecento caramelle sparse per le directories...

VOXCASA 89 b, Punto 5.4, pag. 116 (collegato a TXTCASA 113 b)

Risultato: al prossimo accesso in rete se le prendono indietro, con un log di ciò che ha fatto questa macchina da quando era bambina. Se ha eseguito il programma Mandala, è come fargliene copia. E ti ripeto: è molto meglio di no.

INDUGI E TRASGRESSIONI: secondo tentativo di lettura del floppy

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.4, pag. 116 (collegato a TXTCASA 114)**

Non riuscirai a leggerlo, qui, è inutile insistere: te l'ho detto che è troppo prezioso. Ho preso le mie precauzioni, anche contro la tua ostinazione.

INDUGI E TRASGRESSIONI: terzo tentativo di lettura del floppy

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto., **Punto 5.4, pag. 116 (collegato a TXTCASA 115)**

Benissimo, senti l'ultima cosa che ti dico: SCHIODA IL CULO DA QUELLA SEDIA E VAI A FICCARE QUEL FLOPPY IN QUALCHE ALTRO COMPUTER DEL CAZZO!
Poi torna e ne riparliamo: perché da ora non mi senti più!

INDUGI E TRASGRESSIONI: "nota di biasimo"

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.4, pag. 117 (collegato a TXTCASA 119 a)**

E dunque hai fatto il furbo. Perché?... Non ti piaceva l'idea di continuare il gioco nella Realtà Reale?... Peccato. Perché Nirvana è un gioco evoluto: non ha paura della realtà.

VOXCASA 92 b, Punto 5.4, pag. 117 (collegato a TXTCASA 119 b)

Ora basta con le prediche, ma sappi... che la porta per aggirare quel divieto te l'ha socchiusa l'Okosama Starr, che vuole vederti giocare senza fatica, senza problemi, senza un pensiero al mondo. Andiamo avanti.

LA BACKDOOR: L'Ultima Narrazione

VOXCASA Errore. L'argomento parametro è sconosciuto. **a, Punto 5.7, pag. 118 (collegato a TXTCASA 127 a)**

Guarda Jimi, la solita alba livida, la riconosci?
Quante ne avrai già viste, come questa?

VOXCASA 93 b

Dal Minotauro ai super-replicanti, quante albe finali del Mostro, eh Cacciatore?
A un certo punto non ruggiscono più: vengono lì... si mettono giù... porgono il collo...
"Tu sei l'uomo - tu sei OK - io non sono OK - fammi fuori".

VOXCASA 93 c

Cancellami, Jimi.
È per questo che mi hai fatto.
È per questo che IO ti ho fatto arrivare fin qui.

VOXCASA 93 d

Potevo dartene anch'io quanti ne vuoi, di mostri alieni da schizzare di sangue lo schermo.
Ma questo l'abbiamo già fatto, non è vero?
Ci voleva qualcosa di più forte... Più vivo, più oscuro, più... simile a te.

VOXCASA 93 e

E allora eccomi qua, fammi fuori.
È l'unica fine possibile, per questa storia.
Cancellami.
Sono solo una Casa che parla.
Chi è che parla?
Non c'è nessuno, qui.
Nessuna parla.
Non ne parliamo più, di questa storia.

AUDIO - La voce di Jimi

NODO 4, L'ANELLO MAGICO: il loop - VOCE DI JIMI

VOXVARIE 1, Punto 4.7.3.1, pag. 94

... vuoi mettere in fronte il gioiello stregato
che fa pensare pensieri non tuoi?
Vuoi mettere al dito l'anello fatato
Che fa volare via dove vuoi...

Il brano sarà realizzato in modo che possa essere congiunto in loop testa coda.

NODO 4, L'ANELLO MAGICO: cancellazione del ricordo - VOCE DI JIMI

VOXVARIE 2, Punto 4.7.3.4, pag. 95

Metti l'anello, fatina...
Fammi volare via di qui...

NODO 5, LA COPERTA: presentazione del quesito - VOCE DI JIMI

VOXVARIE 3, Punto 4.7.4.1, pag. 96

Solitudine. Questo è quello che provo qui dentro...
Ho un po' freddo... ed è buio..
Come sono arrivato fin qui? Dove sto andando?
Sono una telefonata che galleggia nel mezzo di niente...
È questo il volo?...
Aiutami. Come farò a tornare indietro?...

Le frasi si intrecciano con frammenti di dialogo dal film, sovrapponendosi nella battuta "Ho un po' freddo..."

C . VIDEO

Help Naima

L'HELP

"NAIMA sta guidando con lo sguardo fisso davanti a sé, senza nessuna espressione. Senza neanche guardare, digita qualcosa sulla tastierina del suo computer di bordo. Sullo schermo del computer appare la scritta: NAIMA IS ON LINE" (...)

Questa, nella Sceneggiatura originale, la fine del film: Naima è l'unico seguito possibile.

Naima infatti, unica rimasta *on the road* e *on line*, sarà l'unica presenza "vivente" del CD-rom che è il seguito del film. Ne sarà guida, ed "HELP".

In certe situazioni "difficili" del gioco - e se il sistema di controllo rileva che il Giocatore è effettivamente in difficoltà - nella riga dei messaggi della Plancia apparirà l'avviso lampeggiante "NAIMA IS ON LINE". Accanto ad esso, in un micromonitor di preview si vedrà un'inquadratura "disturbata" di Naima alla guida del suo furgone.

Cliccando quel piccolo frame, partirà nello schermo della stanza di Jimi un filmato non interattivo: Naima, alla guida del suo furgone, ci saluta, controlla sul suo monitor la nostra situazione, ci dà spiegazioni, aiuti, stimoli o allusioni sull'attuale situazione del gioco.

LE RIPRESE

Naima stessa, alla sua prima apparizione, spiegherà la sua situazione: *"... devo starmene qui in giro, sulle sopraelevate, finché tu non hai finito. Non mi posso fermare, ricevi?, o quelli mi marciano in venti secondi... Ma ti seguo da qui, ho ciò che serve per tracciare ogni tuo passo. Quando vedo che sei nei casini, mi faccio viva io."*

AMBIENTE UNICO. Le scene nuove di Naima sono dunque tutte ambientate nell'**abitacolo del furgone**.

Naima appare mediante un **collegamento videotelefonico** col computer del Giocatore, quindi inquadrata da una telecamera installata nel furgone.

INQUADRATURA UNICA. Avremo dunque un'inquadratura unica, studiata in modo da includere prospettive utili alle poche variabili dell'azione (il sedile, il volante, la tastiera del computer di bordo, etc.), ed escluderne altre (il monitor, altri dettagli degli interni - vetri e parabrezza? - etc.).

SITUAZIONI VARIATE. Entro questi limiti - e quelli dei costi di allestimento - la tipologia delle situazioni dovrà variare per rendere l'idea del **tempo che passa** per entrambi: per il giocatore - che può richiamarla a distanza di giorni - e per Naima che guida e attende.

Per esempio: *è ferma e sta mangiando, piove (solo tergicristalli?); è notte, è giorno; ha un cappello, ha una sciarpa; è stanchissima, ha sonno; tenta invano di riaccendere il motore del furgone (si può accendere?), etc.*

Alcune di queste situazioni saranno segnalate nei testi (ma cercando di non vincolarli troppo ad esse, per non doverli riscrivere sul set qualora non possano essere realizzate). Altre potranno essere escogitate sul set delle riprese.

FACILITAZIONI PER I TESTI. Data l'angustia dei tempi, l'attrice non potrà imparare i testi. La situazione scenica, comunque, e la stessa struttura dei testi favoriscono l'uso di varie forme di "gobbo", che consentiranno di leggerne ampie parti. Due in particolare:

- Naima consulta spesso il suo monitor (F.C.)
- spesso parla guidando, quindi guardando avanti (F.C.)

1 . PRESENTAZIONE DI NAIMA *(non prevista in sceneggiatura)*

Questo filmato sarà reso disponibile, senza alcun rilevamento di condizioni di difficoltà, in un momento da determinare all'inizio della Prima Fase.

NAIMA 0, NON PREVISTO NELLA SCENEGGIATURA

Naima guida guardando avanti. Non sorride, non sembra contenta.

Bene, ti chiederai: e questa chi cazzo è?... Guardami, tipo.

Si avvicina in PPP.

Sono Naima, quell'amica di Jimi, ti ricordi?... Devo darti una mano.
Me l'hanno chiesto, non è stata un'idea mia.

Torna a guidare guardando avanti, dura.

E devo starmene qui in giro, sulle sopraelevate, finché tu non hai finito.
Non mi posso fermare, ricevi?, o quelli mi marcano in venti secondi.
Ma ti seguo da qui, ho ciò che serve per tracciare ogni tuo passo. Quando vedo che sei nei casini, mi faccio viva io.

Come cambiando idea, ri riavvicina alla camera, e parla con una certa intensità.

Io non lo so chi sei, sento solo il tuo mouse che si muove qua sopra. Ti chiamerò Mouse... Mickey Mouse!...

Ride divertita dall'idea, poi torna seria.

... Mickey, datti da fare in questa cosa. O tutto quanto sarà servito a nulla.
OK, buon viaggio.

Allunga una mano e spegne il collegamento.

2 . Help PROLOGO 1

Primo grado di help nel caso il Giocatore - dopo un dato timeout - non trovi nessuna delle tre password.

NAIMA 1, Punto 1.5.5, pag. 15

Stessa situazione della scena precedente. Naima, guidando, sbircia nel monitor la situazione del Giocatore.

Ehi!... Ma sei ancora là fuori?...

Durante la battuta che segue guarda alternativamente la strada davanti a sé (e un eventuale "gobbo") e in camera. Aria di scherno, un po' sarcastica, un po' ostile.

E chiedi già aiuto?..
OK, qualcuno ti ha chiesto tre password, e tu non le trovi.
Allora è facile: tu devi solo aprire bene gli occhi lungo la strada che fai fin lì.
E anche le orecchie.
Ci sono delle cose che ti passano davanti, giusto? Tu guardale e ascoltale bene.
Ti puoi fermare... puoi ripartire... puoi anche uscire e poi riprendere da capo.
Dài, Mickey Mouse, che non siamo nemmeno all'inizio...

Allunga una mano e spegne.

3 . Help PROLOGO 2 (non previsto in sceneggiatura)

Secondo grado di help, nel caso il Giocatore non trovi ancora nessuna password dopo il primo grado.

NAIMA 1 bis, NON PREVISTO NELLA SCENEGGIATURA, Punto 1.5.5, pag. 15

Stessa situazione, Naima alla guida. Guarda il monitor.

Ancora!...

Guarda in camera e davanti a sé.

Ascolta Mickey, io quelle tre password le conosco, ma è una grande cazzata dirle in rete. Provaci ancora. Guarda bene ciò che vedi e ciò che senti nel mentre che ti connetti.

C'è una frase scritta su un muro.

C'è una domanda di Solo, e una risposta di Jimi.

E c'è uno che cammina piano piano suonando una cosa.

Hai registrato tutto?... Allora vai.

Allunga una mano e spegne.

4 . Help PROLOGO 3 (non previsto in sceneggiatura)

Terzo grado di help, nel caso il Giocatore non trovi ancora nessuna password dopo il secondo grado.

NAIMA 1 tris, NON PREVISTO NELLA SCENEGGIATURA, Punto 1.5.5, pag. 15

Stessa situazione, Naima alla guida. Guarda il monitor.

Sei ancora lì, va bene, allora sfiga!....

Guarda in camera e davanti a sé.

Meglio correre il rischio che qualche tipo sbagliato ci senta, piuttosto che tu te ne stia là, come un topo chiuso fuori. Prendi nota.

Prima password: "ANDATE DUNQUE".

Seconda password: "NOI".

Terza password: "CAMPANA".

OK, clicca per farcele ripetere in eco, se vuoi, ma soprattutto una cosa:

SVEGLIATI, MICKEY, o dovrò venire a tirarti fuori ogni tre minuti...

Allunga una mano e spegne.

5 . Help FILE MANAGER

In alcune stanze del File Manager, in random.

NAIMA 2, Punto 1.6.4.4, pag. 27

Naima guarda il monitor incantata, scuotendo la testa:

Ti sei ficcato là dentro, buonanotte!... È un posto bellissimo, ma per me ti perdi...

Poi in camera, vicina, entusiasta:

... Hai visto che storia? C'era tutta la roba di Nirvana, là dentro, e doveva essere un bel po': perché noi abbiamo visto l'inizio, fino ai Cacciatori di organi, ma poi andava avanti... Parla di una superhighway, di un drago... Chissà com'era...

Si rattrista, taglia corto, guarda altrove.

Comunque fosse, adesso è cancellato.
E ciò che è rimasto, Jimi l'aveva lasciato lì per i debugging.

Torna alla guida, brusca.

Per cui insomma, è ora di muoversi a farlo, questo debugging. Dài, ci vediamo.

Allunga una mano e spegne.

6 . Help PRIMO PROGRAM EDITOR 1

Primo grado di help: non è stato ancora trovato nessuno dei 4 biglietti, e il Giocatore è fermo.

NAIMA 3, Punto 1.7.9, pag. 33

Naima, girando il cucchiaino in una tazza di tè, guarda il monitor, incredula.

Sì, incredibile... parla di un libro... un libro di carta!...

Guarda in camera, un po' spersa.

Anch'io ho poco da dire sui libri di carta, non so dove si possano trovare...
Questo è di un tale che si chiama Borges...

Si scuote, posa la tazza, va alla tastiera, digita qualcosa.

Beh, cercalo, questo Borges, dappertutto. Perché se trovi il libro vero è tutto più facile.
Se non lo trovi, non so proprio cosa dirti: io cercherei lì intorno...
Qualche altra traccia, che non sia un libro, dovranno pure averla lasciata...

Allunga una mano per spegnere ma si ferma, fa un gesto a indicare intorno al Giocatore.

... lì, nella casa...

Spegne.

7 . Help PRIMO PROGRAM EDITOR 2

Secondo grado di help: è stato trovato il biglietto sbagliato, o nessun biglietto.

NAIMA 4, Punto 1.7.9, pag. 33

Naima, alla guida, oggi è molto allegra, chissà perché. Guarda nel monitor.

Ho capito: il topo Mickey una traccia l'ha trovata...

Guarda in camera,

Ma non funziona, giusto?... Allora sai cosa penserei io? Penserei che magari non c'è solo quella... E anche Mickey la pensa così, e dà una buona occhiata alle finestre.

Allunga una mano e spegne.

8 . Help PRIMO PROGRAM EDITOR 3

Terzo grado di help: è stato trovato il biglietto giusto, ma il Giocatore è comunque fermo (non decifra il codice).

NAIMA 5, Punto 1.7.9, pag. 33

Naima digita sulla tastiera.

Ciao, tipo. Io sono una che sta bene con l'hardware, però...

Batte un deciso INVIO e guarda nel monitor i risultati.

... Ecco!... Una critto così la so sciogliere anch'io da sola. Vuoi la chiave?...

Guardando il monitor:

... "A ogni lettera corrisponde il suo numero d'ordine nell'alfabeto". Che cazzata...

Un bel sorriso al Giocatore.

Ehi, Mikey, avevi voglia di vedermi? ...Dài, lavora.

Allunga una mano e spegne.

9 . Help bug PESCE ARANCIONE *(non previsto in sceneggiatura)*

Help generale del meccanismo dei BUGS della Seconda Fase, attivato per il PRIMO BUG, nel caso si rilevi un ritardo dell'accesso alla Stanza del Magazzino contenente l'oggetto PESCE ARANCIONE necessario al debug.

NAIMA 5 bis, NON PREVISTO NELLA SCENEGGIATURA, Punto 2.5.1.1, pag. 43

È notte. Naima studia e ristudia il monitor con aria perplessa, non capisce cosa ci sia da capire.

...Beh?... È un baco, no?...

Guardando in camera:

... Un baco... un bug... come li chiamano lì dalle tue parti?

Spiega con aria paziente.

Allora, va bene: io ho un agente software. Pieno fitto di link con oggetti esterni.

Per qualche suo buon motivo, perde un link. Quando lo lancio, non si comporta bene.

Mi dice: BACO!

E dice anche: HO PERSO UN LINK.

Che cosa c'è da stare impalati?

Ritrovo l'oggetto linkato, ripristino il link, eseguo il debug, e avanti...

Dài, Mickey Mouse, non perdere tempo: ritrova l'oggetto mancante e ri-linkalo lì.

Allunga una mano e spegne.

10 . Help bug NUMERO TELEFONICO 1

Lunga sosta nel gioco "Mastermind", che il Giocatore può non aver riconosciuto come tale.

NAIMA 6, Punto 2.6.2, pag. 46

Campo vuoto, musica ad alto volume (una musica del film). Entra in campo Naima, armeggia con la tastiera, il volume della musica cala. Naima guarda il monitor.

Ehi Mouse...

Guarda in camera.

... ma stai giocando a Mastermind?...

OK, visto che mi hai chiamato proprio adesso, te lo dico: ha ragione la Casa, sei in gamba.

Sei arrivato fin lì, è una buona cosa.

E forse non sarà del tutto inutile, che io mi rompa le palle qui per strada...

Va bene... però Mastermind non è il mio gioco preferito. Te la cavi da solo?

Alza di nuovo il volume della musica - sentiamo qualche nota - allunga una mano e spegne.

11 . Help bug NUMERO TELEFONICO 2 (non previsto in sceneggiatura)

Secondo livello dopo l'help precedente - OPZIONALE.

NAIMA 6 bis, NON PREVISTO NELLA SCENEGGIATURA, Punto 2.6.2, pag. 46

Naima finisce di digitare qualcosa sulla tastiera:

.... numero giusto, posizione giusta... giusto, posizione giusta... giusto... giusta.

Batte un deciso INVIO e guarda in camera:

Ecco, sègnati questi numeri: sette... nove... due... zero... Mickey ti sto facendo tutto io.

Allunga una mano e spegne.

12 . Help TEDESCO

NAIMA 7, Punto 2.7.5, pag. 50

Eccessivo numero di disconnessioni, e/o eccessivo intervallo di tempo tra il primo lancio di una qualsiasi SEQUENZA TEDESCO e il prelevamento della PISTOLA.

Guardando in camera come fosse in uno specchio (probabilmente lo è), Naima si trucca. Non si interrompe, non guarda il monitor. Smette e riprende il suo trucco lungo le frasi.

Sì ho visto, quel tizio carino, il Tedesco...

Ha assillato il povero Solo per tutta la vita, e ora ce l'ha con te...

Guarda, non spaventarti: si dà arie ma è solo un'applicazione random killer.

E come tutte le applicazioni random killer ha il suo programma inibitore, che la rimette a posto. Dovrebbe essere sotto forma di pistola.

Cosa ne dici, Mouse?... Vai giù ad armarti?...

Allunga una mano e spegne.

13 . Help SEQUENZA AMBIENTE FUGA

NAIMA 8, Punto 2.8.3.3, pag. 54

*Eccessivo intervallo di tempo tra il **debug fallito** dello still frame BOTTEGA DEL TE' e l'accesso alla Stanza che contiene la CONFEZIONE ROSSA.*

Mangiando un panino, per qualche secondo Naima studia il monitor con attenzione. Infine:

Sì... ha l'aria d'essere un bug nidificato...

Guardando in camera, parla masticando.

Stammi a sentire, è meno incasinato di quanto sembri.

Una sequenza è bacata, ha perso il link con un oggetto esterno.

Noi troviamo quell'oggetto, e ce lo linkiamo di nuovo.

E non funziona: quell'oggetto è bacato anche lui.

Ci sarà un altro oggetto che gli manca!...

Frattale, Mickey Mouse, tu hai già mangiato? Allora fatti un tè.

Allunga una mano e spegne.

14 . Help SECONDO PROGRAM EDITOR 1

Primo grado di help: non è stato ancora trovato nessuno dei 4 biglietti, e il Giocatore è fermo.

NAIMA 9, Punto 2.9.1.1, pag. 55

Naima, pinzette in mano, sta riparando una scheda hardware. Si ferma, studia il monitor.

È come l'altra volta, un altro libro... "Pinocchio", si chiama questo, che razza di nome...

Guarda in camera.

Forza, datti da fare, chiedi in giro: magari qualcuno ne ha sentito parlare.

Torna ad armeggiare con la scheda.

Te l'ho già detto, se trovi il libro vero fila più liscio. Se invece non ci riesci...

Beh, non hai mai trovato niente di interessante, lì in giro per casa?

Allunga una mano per spegnere.

Dimmi una cosa, hai buoni occhi, Mickey Mouse?...

Spegne.

15 . Help SECONDO PROGRAM EDITOR 2

Secondo grado di help: è stato trovato il biglietto sbagliato, o nessun biglietto.

NAIMA 10, Punto 2.9.1.1, pag. 55

Naima dorme sdraiata sul sedile. Si sveglia seccata, risponde assennata

Che palla sei, con quel topo paranoico clicca clicca...
Non c'era un bel divano rosso, da qualche parte lì da te?
Buttati sopra e fatti un riposo, vedrai che risolti.

Allunga una mano e spegne.

16 . Help SECONDO PROGRAM EDITOR 3

Terzo grado di help: è stato trovato il biglietto giusto, ma il Giocatore è comunque fermo (non decifra il codice).

NAIMA 11, Punto 2.9.1.1, pag. 55

Guarda nel monitor qualcosa che sta arrivando, poi esulta.

... Eccolo... Sì che è lui! Grande Sun Tin!...

Guarda in camera.

Questa volta la critto l'ho passata a un hacker mio amico, un vietnamita di otto anni, sta' a sentire:

Legge nel monitor.

“Le prime due lettere di ogni parola sono quelle reali. Le altre son prese da un alfabeto rovesciato: la A è una ZETA, la B è una Ipsilon, la C è una X, e poi vai avanti tu...”.

Guarda in camera.

Va' avanti Mickey.

Allunga una mano e spegne.

17 . Help TERZO PROGRAM EDITOR 1

Primo grado di help: non è stato ancora trovato nessuno dei 4 biglietti, e il Giocatore è fermo.

NAIMA 12, Punto 2.10.4.1, pag. 50

Naima sta cercando invano di accendere il motore, che non va in moto. Si interrompe e guarda il Giocatore.

Lo so, lo so, devi trovare un altro libro. Mickey, diventerai uno scienziato.

Poi guardando il monitor.

Platone si chiama stavolta, ehi Platone! Sai fare andare una merda di furgone?

Ridendo, torna ad armeggiare con l'accensione.

Solita storia, come per le altre due. O trovi il libro di carta, o frughi un po' intorno lì da Jimi, oppure...

Smette di nuovo, allunga una mano per chiudere il collegamento, guarda il Giocatore.

... nel magazzino dei testi, che ne so?

Chiude.

18 . Help TERZO PROGRAM EDITOR 2

Secondo grado di help: è stato trovato il biglietto sbagliato, o nessun biglietto.

NAIMA 13, Punto 2.10.4.1, pag. 50

Naima guida, scura in viso, non distoglie gli occhi dalla strada, non guarda in camera.

Jimi me ne ha parlato, devono essere lì. Guarda bene sui muri, fruga in tutti gli anfratti. Guarda il muro di fronte a te, che cosa vedi?...

Io vedo solo strade, Mickey Mouse. Da quando hai cominciato... solo strade.

Un unico sguardo duro, spegnendo il contatto.

19 . Help TERZO PROGRAM EDITOR 3

Terzo grado di help: è stato trovato il biglietto giusto, ma il Giocatore è comunque fermo (non decifra il codice).

NAIMA 14, Punto 2.10.4.1, pag. 50

Naima scrive con un mozzicone di matita su un quaderno gualcito.

Platone era un tizio greco, l'ho trovato in rete.

Guarda in camera, poi mostra il quaderno aperto: c'è scritto "FONT TRUE TYPE SYMBOL BT".

Tu l'alfabeto greco, buio pesto?... E se ti dico "Symbol BT"? Lumino brilla in fondo a tunnel, giusto? Aguna matata, non c'è problema, anch'io.

Mette via il quaderno, si sposta alla guida, traffica.

Allora guarda, questa critto è una cazzata. Alfabeto greco, o font Symbol: poi scaravolti tutte le parole. Ciao Mouse.

Allunga una mano e spegne.

20 . Help ULTIME PAROLE MANCANTI

L'help è una sorta di istruzione di gioco: sarà messo a disposizione dopo un breve tempo dall'apparizione del messaggio/quesito.

NAIMA 15, Punto 2.10.6, pag. 60

Incantata, triste, accigliata, Naima tace, e guarda il monitor meditando su qualcosa.

... due parole perdute... altro che due...

Si volge in camera con uno sguardo vuoto, come se per un attimo non capisse chi le sta di fronte: poi ricorda, si scuote, parla e comincia a trafficare con qualcosa.

... Ciao tipo. No, non lo so neanche io cosa dicesse Maria in quel punto. Ma dev'esserci scritto da qualche parte, lì da te. Va' giù a cercare.

Allunga una mano e spegne.

21 . Help VIRUS BONUS

NAIMA 16, Punto 3.2.2, pag. 73

Nella Terza Fase, al rientro nel gioco dopo la prima disconnessione da timeout, la Casa (VOXCASA 33) dà esplicita indicazione di rivolgersi a Naima.

Naima, di nuovo alla guida, guarda il monitor.

... un altro Virus? No, non ce l'ho neanche io.

Poi trasale, si porta una mano alla fronte, al cristallo di Lisa, e parla con concentrazione, come in ascolto.

... Cioè, io no ma... aspetta... c'è un ricordo di Lisa... Jimi ne aveva due o tre, qualche anno fa: li aveva nascosti da qualche parte, lì in casa...

Sorride.

Mi spiace Casa, non l'ha detto neanche a te: con la tua paranoia dell'igiene...

Doveva fare un'analisi, io credo, per un videogioco sui virus che aveva in mente...

Bene, gli unici virus nei dintorni mi sa che sono lì. Fruga un po' in giro. Quando ne trovi uno, lancialo, e la Casa farà il resto.

Allunga una mano e spegne.

22 . Intro SALA DELLE SCALE

NAIMA 17, Punto 4.3, pag. 88

Dal momento dell'ingresso nella schermata SALA DELLE SCALE si rende disponibile il filmato.

Naima, alla guida, accoglie il Giocatore con un sorriso.

Ciao Mikey Mouse, lo sai che mi mancavi?...

OK, sono stata *off line* per un bel pezzo: ma avevo i miei motivi.

Finché ci sono Black Devils in giro è meglio che io sto larga: sono imbottita di software d'intrusione, se entro in contatto mi tracciano in zero secondi.

Invece qui, i Devils ce li siamo tolti dalle palle...

Si stacca dalla guida, si avvicina alla camera, accenna all'ambiente intorno al Giocatore.

Siamo dentro... Chi entra lì dove sei tu è riconosciuto dal sistema come elemento proprio, trasparente: come dire che uno non sente la sua mano. Connetti?

Torna alla guida.

Insomma, puoi rilassarti: avrai abbastanza tempo, da qui in poi.
Guardati intorno: dove l'avranno nascosto, ciò che cerchi?

Allunga una mano e spegne.

23 . Help APERTURA CELLULA SEGRETA

NAIMA 18, Punto 4.3, pag. 88

Ritardo del Giocatore ad accedere alla CELLULA SEGRETA.

(da completare quando si conoscerà la schermata "TEMPIO AMMINISTRATIVO")

24 . Intro CELLULA SEGRETA

NAIMA 19, Punto 4.3, pag. 88

Dal momento dell'ingresso nella schermata CELLULA SEGRETA si rende disponibile il filmato.

Naima guarda il suo monitor, vistosamente scossa.

Eccolo... Jimi è lì dentro.
Quello che vedi è un cristallo ayurvedico. Come quello di Lisa, questo qui...

Si tocca il cristallo alla fronte, poi si volta di spalle, disperata.

Merda, Jimi... che macello!

Si volge ancora al Giocatore, si fa forza.

Li vedi quegli strati? In ogni strato ci sono ricordi legati a qualcosa, un luogo, un fatto...
I più recenti sono negli strati alti, quelli rossi. Lo sai perché sono rossi?
Ricordi rotti, ci sono degli errori. Sai com'è, le pallottole in testa...

Si mette alla guida, parla fredda e furiosa, stringendo il volante e fissando davanti a sé.

Non fanno passare agli strati successivi, accesso negato.
E così alterati non si fanno cancellare.
Perciò mettiti calmo: apri... ripara... cancella... uno per uno.
Cominciando dall'inizio, e fino alla fine.

Un ultimo, unico lieve sorriso di saluto, poi allunga una mano e spegne.

25 . Intro PRIMO STRATO (L'ADDIO)

NAIMA 20, Punto 4.3, pag. 88

Al momento dell'ingresso nella prima schermata INTERNO STRATO si rende disponibile il filmato.

Il furgone è fermo, il motore è spento. Naima parla, molto vicina, molto seria.

OK, io da qui non vado più avanti, d'accordo?
Quelli sono i ricordi di Jimi, e lì dentro ci sono anch'io... Ma non voglio vedermi.
Mi sgancio, ma prima ascolta: devo lasciarti una cosa.
Delle foto.
Sono andata a fotografare un paio di posti in cui era stato Jimi quella notte.
Me l'ha chiesto la Casa, dice che forse ti serviranno...

Si volge di scatto alla tastiera, parla digitando qualcosa.

Te li scarico in Preload, tra poco vedrai le icone sulla Plancia...
Sono dei Roto VR, li sai pilotare, no?...
OK, fatto.

Si volge al Giocatore, parla con lunghe pause, con intensità.

Fratello o sorella che sei, ti lascio da solo.
Fai tutto per bene, mi raccomando, Mickey Mouse.
Tira fuori il mio amico da lì...
E lascialo andare.
Fai questo... anche per me.
Allora addio.

Si mette alla guida, accende il motore. Si volge ancora un'ultima volta per chiudere il collegamento, e con un sorriso...

Ma dove cazzo sei, dietro quel vetro?

Allunga una mano come a toccare il vetro in una carezza, e invece si ferma, esita, porta la mano in basso e spegne: con una scarica l'immagine scompare.

INDICE

A . TESTO	2
1. LABELS.....	2
1.a. COMANDI.....	2
1.b. DIDASCALIE.....	4
2. MESSAGGI	13
PROLOGO.....	13
PRIMA FASE	16
SECONDA FASE	20
TERZA FASE.....	30
QUARTA FASE.....	34
QUINTA FASE.....	44
B . AUDIO.....	53
PRIMA FASE	53
SECONDA FASE	56
TERZA FASE.....	60
QUARTA FASE.....	66
QUINTA FASE.....	72
C . VIDEO	76
L'HELP.....	76
LE RIPRESE.....	76
1 . PRESENTAZIONE DI NAIMA (NON PREVISTO IN SCENEGGIATURA).....	78
2 . HELP PROLOGO 1	78
3 . HELP PROLOGO 2 (NON PREVISTO IN SCENEGGIATURA).....	79
4 . HELP PROLOGO 3 (NON PREVISTO IN SCENEGGIATURA).....	79
5 . HELP FILE MANAGER	79
6 . HELP PRIMO PROGRAM EDITOR 1	80
7 . HELP PRIMO PROGRAM EDITOR 2	80
8 . HELP PRIMO PROGRAM EDITOR 3	81
9 . HELP BUG PESCE ARANCIONE (NON PREVISTO IN SCENEGGIATURA).....	81
10 . HELP BUG NUMERO TELEFONICO 1.....	82
11 . HELP BUG NUMERO TELEFONICO 2 (NON PREVISTO IN SCENEGGIATURA).....	82
12 . HELP TEDESCO.....	82
13 . HELP SEQUENZA AMBIENTE FUGA.....	83
14 . HELP SECONDO PROGRAM EDITOR 1	83
15 . HELP SECONDO PROGRAM EDITOR 2	84
16 . HELP SECONDO PROGRAM EDITOR 3	84
17 . HELP TERZO PROGRAM EDITOR 1	84
18 . HELP TERZO PROGRAM EDITOR 2	85
19 . HELP TERZO PROGRAM EDITOR 3	85
20 . HELP ULTIME PAROLE MANCANTI.....	85
21 . HELP VIRUS BONUS	86
22 . INTRO SALA DELLE SCALE.....	86
23 . HELP APERTURA CELLULA SEGRETA.....	87
24 . INTRO CELLULA SEGRETA	87
25 . INTRO PRIMO STRATO (L'ADDIO).....	87