

# Nel mondo di Ayon

*Il primo videogame italiano dedicato alla spray art!*

[Sito ufficiale](#)

[Pagina Facebook](#)

Benvenuto nel mondo di **Ayon**! Se anche tu pensi che i writer non siano teppisti che imbrattano i muri della città, ma artisti che riqualificano le aree degradate dei tessuti urbani, e stai cercando un videogame “tappezzato” di graffiti e murales, sei capitato nel posto giusto!

A metà tra gioco e libro, **Nel mondo di Ayon** è una avvincente avventura a interfaccia testuale, scritta da **Marco Vallarino**, già autore del

romanzo [Il muro](#) e delle altre avventure *Enigma* e *Darkiss! Il bacio del vampiro*. Sullo stile di *Zork* e altri classici degli anni 80, questa particolare opera di *interactive fiction* permette di diventare protagonisti della storia che si legge, modificandone lo svolgimento in base alle proprie azioni, scritte in punta di tastiera.

Dopo una breve introduzione, il programma ti condurrà in un malfamato ghetto metropolitano, in cui vestirai i panni di **Vincent Morgan**, scapestrato giornalista delle pagine culturali del *People*, a caccia di graffiti e murales per realizzare uno scoop su **Ayon**, talento della *street art* divenuto improvvisamente famoso. In giro per i sobborghi della città, dovrai indagare negli ambienti in cui il celebre writer è nato e cresciuto, per scoprire le origini del suo successo.

Non sarà facile convincere i suoi vecchi amici a fidarsi di te per farti raccontare i suoi esordi nel mondo del *graffiti writing*, e ancora più complicato sarà trovare i posti in cui potrebbero essere rimaste tracce delle sue prime opere. Ma, se il capo ha scelto un tipo in gamba come te per questo servizio, vuol dire che sei davvero l'unico in grado di farcela. O forse si era stancato di vederti chattare su Facebook con le tue presunte fonti, senza combinare mai nulla!

**Nel mondo di Ayon** è un programma totalmente gratuito, in italiano e disponibile in un pratico formato multi piattaforma che permette di giocare anche su quasi ogni tipo di sistema esistente: Windows, GNU/Linux, Mac OS, Amiga, Unix, BSD, oltre che sui più diffusi dispositivi mobili, come iPhone, iPad e gli smartphone e i tablet che utilizzano Google Android.

Dopo aver installato il programma, potrai iniziare a giocare impartendo al prompt “>” le azioni di Vincent, secondo la tradizionale sintassi verbo+oggetto: >prendi la penna [invio]; >apri la porta;



>esamina la statua; >mangia la mela; >indossa la giacca. Il comando: >inventario ti fornirà l'elenco dei tuoi averi, mentre per spostarti da una locazione all'altra ti basterà digitare la direzione in cui vorrai muoverti: >nord; >sud; >est; >ovest; >nordest; >nordovest; >sudest; >sudovest; >su; >giù. Con >save e >load salverai e richiamerai in memoria la posizione di gioco, invece >guarda ristamperà la descrizione della locazione in cui ti trovi. Leggendo le >istruzioni contenute nel gioco troverai molti altri comandi da provare e suggerimenti su come andare avanti nella storia. Se riuscirai a terminare con successo l'avventura, potrai visitare la sezione segreta del gioco e inserire il tuo nome nella [Rainbow Gallery](#). Se invece dovessi rimanere bloccato (capita anche ai più bravi) potrai chiedere aiuto sulla pagina Facebook del gioco oppure via mail all'indirizzo che troverai nella documentazione del programma.

## Come comincia

«Vinceeeent!» strilla il capo, chiamandoti a rapporto. Di malavoglia ti alzi dalla scrivania, interrompendo l'ennesima partita a Tetris, e ti dirigi verso il suo ufficio, mentre i colleghi della cronaca e dello sport ti osservano scontenti. Finalmente anche per te, Vincent Morgan, sfaticato giornalista del People che scrive di spettacoli scopiazzando comunicati stampa, è arrivato il momento di lavorare sul serio.



«Per oggi hai finito di chattare su Facebook a spese del giornale» ti accoglie il capo, con tono perentorio. Vorresti dirgli che è impossibile chattare mentre si gioca a Tetris, ma lui non te ne dà il tempo, proseguendo: «Ayon, quel graffitario di cui mi parlavi tempo fa, pare sia diventato uno famoso. Dopo domani inizia una mostra alla Rainbow Gallery, quel posto famoso che c'è in centro, insieme ad altri artisti di grosso calibro, tipo Opiemme, Atomo, Blef, Ilprosa, Fijodor. L'ufficio stampa dell'evento dice che nessuno degli invitati rilascerà interviste prima del vernissage, io però ho trovato il modo di aggirare l'ostacolo e battere la concorrenza sul tempo. Visto che in redazione non sai mai cosa fare (a parte chattare), voglio che oggi vai a fare un giro nel quartiere in cui questo Ayon è cresciuto, e che pare abbia tappezzato di scritte e disegni, e mi prepari un bell'articolo sulle sue origini di creativo della strada, spiegando come ha cominciato, perché si fa chiamare così, quali sono i temi principali delle sue opere, eccetera.»

Fai per replicare che non hai idea di chi sia questo Ayon (che il tuo capo ha confuso con un deejay che si chiama Aion ed effettivamente è un tuo amico), ma di nuovo lui non ti lascia parlare e chiude la questione dicendoti: «Hai tempo fino alle sette per procurarti del materiale interessante. Portami

almeno sei foto dei suoi murali e tre interviste a persone del quartiere che lo hanno conosciuto. Fai del tuo meglio, Vincent, e ricordati che, dall'esito di questo servizio, dipende la tua possibilità di continuare a tappezzare le pagine del giornale con entusiastiche recensioni dei ristoranti in cui mangi gratis.»

Esci dall'ufficio scuro in volto. Guardando l'orologio appeso alla parete, nella grande sala che ospita la tua scrivania e quelle dei tuoi colleghi, noti che sono soltanto le dieci e un quarto. Il tempo però passa molto in fretta, per chi ha le ore contate, e ti basta fare una rapida ricerca su Internet, per capire dove andare, e mangiare un panino al bar all'angolo, per fare già quasi le undici. Con l'ultimo boccone ancora in gola, salti sul primo autobus diretto in periferia e, una mezz'ora dopo, armato di macchina fotografica, registratore e tesserino, giungi a destinazione deciso a salvare il tuo posto al People con uno scoop memorabile.

## Informazioni sul gioco e l'autore

**Ayon** è stato scritto in Inform 6, un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti e simile al C, creato da Graham Nelson e dedicato in particolare allo sviluppo di giochi testuali. Il modo migliore per impararlo è leggere il manuale di [Vincenzo Scarpa](#), che fornisce anche un pregevolissimo link allo zip del cosiddetto Inform Pack, l'insieme di directory e file contenente tutto il necessario per iniziare a scrivere giochi in Inform utilizzando l'editor Wide di Alessandro Schillaci.

[Marco Vallarino](#) è nato nel 1977 a Imperia, dove vive e lavora come giornalista, programmatore ed esperto di comunicazione. Scrive per il quotidiano *Il Secolo XIX*, il bimestrale culturale *Blue Liguria* e vari siti di informazione ligure e non. Ha pubblicato il romanzo *Il muro* (ed. Alacran, 2011), storia d'amore a tinte dark ambientata come **Ayon** nel mondo della *street art*, e suoi racconti sono usciti in volume e su rivista per Mondadori, De Agostini, L'Unità, Multiplayer, Coniglio, Fanucci, Addictions, Stampa Alternativa, Perseo, Perrone, Laurum, Statale 11. Finalista a numerosi premi letterari, è stato ospite di trasmissioni televisive e radiofoniche e di varie manifestazioni culturali, collaborando con scuole, amministrazioni, enti pubblici e associazioni. Appassionato di *interactive fiction*, è autore di vari videogame testuali, tra cui [Darkiss! Il bacio del vampiro](#) e [Enigma](#).



# Licenza d'uso

Licenza d'uso Creative Commons

**Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia**

Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera alle seguenti condizioni:



**Attribuzione:** devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

**Non commerciale:** non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

**Non opere derivate:** non puoi alterare o trasformare quest'opera, né usarla per crearne un'altra.

Prendendo atto che:

Rinuncia: È possibile rinunciare a qualunque delle condizioni sopra descritte se ottieni l'autorizzazione dal detentore dei diritti.

Pubblico Dominio: Nel caso in cui l'opera o qualunque delle sue componenti siano nel pubblico dominio secondo la legge vigente, tale condizione non è in alcun modo modificata dalla licenza.

Altri Diritti: La licenza non ha effetto in nessun modo sui seguenti diritti: Le eccezioni, libere utilizzazioni e le altre utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore; I diritti morali dell'autore; Diritti che altre persone possono avere sia sull'opera stessa che su come l'opera viene utilizzata, come il diritto all'immagine o alla tutela dei dati personali.

Nota: Ogni volta che usi o distribuisce questa opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

Creative Commons

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/>

## Contatti

Per avere aiuti sul gioco scrivi a marco.vallarino @ gmail.com oppure lascia un messaggio sulla [pagina Facebook di Ayon](#) o sulla [bacheca dell'autore](#). Se riesci a terminare con successo l'avventura, manda una mail con la password della sezione segreta per entrare a far parte della mitica **Rainbow Gallery!**

# Rassegna stampa

- **La Repubblica XL**, 8 settembre 2013: [Top 5, le migliori applicazioni della settimana: Ayon](#) (Sergio Pennacchini)
- **Repubblica ediz. Genova**, 9 settembre 2013: [La spray art vale un videogame, arriva da Imperia la sfida di Ayon](#) (Daisy Parodi)
- **Game Republic**, 22 luglio 2013: [Nel mondo di Ayon: intervista allo sviluppatore italiano Marco Vallarino](#) (Davide Salvadori)
- **Inside The Game**, 23 luglio 2013: [Presente e futuro delle avventure testuali, intervista a Marco Vallarino](#) (Daniele Casadei)
- **Games4all**, 2 settembre 2013: [Ayon, gioco gratis sul mondo della spray art](#) (Gianluca Rini)
- **ProgrammiGratis.org**, 11 luglio 2013: [Nel mondo di Ayon in uscita il 15 luglio](#) (Boris Di Maggio)
- **Sherlock Magazine**, 23 luglio 2013: [Nel mondo di Ayon, un giallo interattivo tinto di spray art!](#) (Luigi Pachi)
- **Mentelocale**, 15 luglio 2013: [Nel mondo di Ayon. E la spray art diventa un videogame](#) (Matteo Paoletti)
- **Old Games Italia**, 15 luglio 2013: [Nel mondo di Ayon, chissà se i muri hanno il parser...](#) (Ragfox)
- **L'avventura è l'avventura**, 17 luglio 2013: [Torna Vallarino: Nel mondo di Ayon](#) (Francesco Cordella)
- **Street Art Attack**, 28 luglio 2013: [Welcome to Ayon!](#) (Leandro Schizzi)
- **Riviera24**, 15 luglio 2013: [L'imperiese Marco Vallarino crea il primo videogame italiano dedicato alla spray art](#) (Mario Guglielmi)
- **Sanremo News**, 13 settembre 2013: [Ayon, da Imperia il primo videogame dedicato alla spray art](#) (Carlo Alessi)
- **Skan Magazine**, 10 agosto 2013: [La spray-art diventa un videogame](#) (Loredana Castorelli)
- **IVG**, 12 settembre 2013: [Successo per "Ayon" del giornalista e game designer Marco Vallarino](#) (Felix Lammardo)
- **Mediterranews**, 14 settembre 2013: [Il mondo di Ayon, nuovi successi per Marco Vallarino](#) (Claudio Almanzi)
- **Radio InBlu**, 17 luglio 2013: [Intervista](#) (Mauro Pellegrino)