

# Sogno di sangue

*L'annunciato spin-off di Darkiss! Il bacio del vampiro*

[Sito ufficiale](#)

[Pagina Facebook](#)

[Gruppo Facebook](#)

In attesa di **Darkiss 3**, che concluderà degnamente questa terrificante saga, ecco l'annunciato spin-off **Sogno di Sangue** dedicato al “cattivo” della serie: il professor **George Anderson**, che poi tanto cattivo non è, visto che si batte contro le forze del male, rappresentate (anche) dal **vampiro Martin Voigt**, protagonista dei primi due Darkiss.

Proprio Anderson è l'uomo che ha posto fine alle malefatte di Voigt, conficcandogli un paletto nel cuore, dopo aver scovato il suo rifugio segreto, celato sul fondo di un'oscura grotta.

Martin però è tornato in vita grazie a un sortilegio della vampira madre Lilith (vedi **Darkiss 1**) e, dopo essersi recato nella dimensione infernale di Ovrانilla per incontrare le sacerdotesse del dio dei vampiri, ha ottenuto il potere di resistere alla luce del sole per sé e per tutti i suoi tenebrosi compagni (vedi **Darkiss 2**). Ora, il Regno di Darkiss, senza più punti deboli, è pronto a dichiarare guerra al genere umano, per sottometterlo al dominio dei vampiri.

**George Anderson**, insieme alla sua equipe di scienziati dell'occulto, è l'unico che possa fermare l'avanzata del Regno di Darkiss. La storia interattiva di **Sogno di Sangue** lo vedrà protagonista di una missione ai limiti dell'impossibile: raggiungere in sogno la misteriosa landa di **Kerjo**, un luogo ai confini della realtà, in cui dovrebbe trovarsi l'arma in grado di sovvertire le sorti dello scontro tra umani e vampiri.

Quale sarà l'arma che **George Anderson** dovrà trovare a **Kerjo**? Quali pericoli dovrà affrontare per salvare la terra dalla distruzione? Quali misteri dovrà risolvere? Le risposte a queste domande sono nel gioco che hai appena scaricato!



## Istruzioni

**Sogno di Sangue** è un programma gratuito, in italiano e disponibile in un formato multiplatforma

che permette di giocare sia su pc che su smartphone e tablet. Se hai giocato a **Darkiss 1** e a **Darkiss 2**, saprai come districarti nei meandri testuali dell'*interactive fiction*, ma forse un piccolo ripasso ti aiuterà a iniziare al meglio questa nuova avventura.

Ogni azione va digitata secondo la sintassi verbo + oggetto: >prendi la spada, >apri la porta, >esamina l'altare, >accendi la lampada, >metti la torta sul tavolo, >infilà la moneta nel salvadanaio, >attacca il goblin...

Per spostarti da un luogo all'altro, indica la direzione in cui vuoi andare: >nord (abbreviato n), >sud (s), >est (e), >ovest (o), >alto (a), >basso (b). Il comando >inventario (i) ti permetterà di visualizzare l'elenco degli oggetti che possiedi, >guarda (g) ristamperà la descrizione del luogo in cui ti trovi, mentre >punti ti dirà a che punto sei della storia. Con >save potrai salvare la posizione di gioco su file, per richiamarla in memoria con >load. Per uscire dal gioco scrivi >fine, per ripartire dall'inizio >ricomincia.

I tre comandi >lungo, >normale e >breve servono invece per settare il tipo di descrizione dell'ambiente di gioco. Il primo (utilizzato di default) stampa sempre la descrizione intera di ogni locazione, il secondo solo quando ci si arriva la prima volta, mentre il terzo ne scrive soltanto il nome (ma così ti perdi un sacco di particolari fondamentali per andare avanti nel gioco).

I verbi che potrai usare in questo gioco sono: prendi, posa, esamina, leggi, sposta, alza, metti [qualcosa su qualcos'altro], infila [qualcosa in qualcos'altro], grida [una parola], chiama [un nome], parla [a qualcuno di qualcosa], chiedi [a qualcuno di qualcosa], dai [qualcosa a qualcuno], mostra [qualcosa a qualcuno], lancia [qualcosa a qualcuno], tocca, indossa, toglie, apri, chiudi, rompi, attacca, agita, riempi, versa, bagna, mangia, bevi, salta, prega, dormi, sveglia[ti] e altri ancora. Esaminare i particolari citati nelle descrizioni dei luoghi ti permetterà di trovare qualche oggetto nascosto, oltre a informazioni utili per andare avanti nella storia. Se terminerai il gioco con successo, avrai inoltre la possibilità di accedere a una sezione segreta tramite una password.

## Come comincia la storia

Il malefico **Martin Voigt** è tornato! Il mostro succhiasangue che credevi di aver sconfitto per sempre, dopo avergli piantato un paletto nel cuore, è risorto a nuova vita, grazie a un sortilegio della vampira madre Lilith, ed è pronto a scatenare su di te, **professor George Anderson**, la sua terribile vendetta.

Con i nuovi, eccezionali poteri ottenuti dall'alleanza con le sacerdotesse del dio Valmar, Martin Voigt e la sua cricca di non morti sono in procinto di scatenare una guerra totale, per sottomettere l'umanità all'oscuro regno di Darkiss.

Insieme all'equipe di scienziati che si batte al tuo fianco contro le forze del male, sei rimasto l'ultimo baluardo della luce contro le tenebre. Soltanto tu e i tuoi colleghi Jack Newton, Simon

Bracker, Robert Sinclair, avete le conoscenze necessarie per fronteggiare l'attacco dei vampiri con una speranza di vittoria. E a quanto pare l'arma che può impedire lo scatenarsi dell'apocalisse non è un proiettile d'argento, una croce, un raggio di sole o una cascata d'acqua. Ciò che ti permetterà di mettere fine alla piaga del vampirismo e salvare la terra dalla distruzione è un libro.

Celato in un antico tempio sulle alture di **Kerjo**, una terra tra realtà e fantasia, il volume spiegherebbe come mettere fine alla piaga del vampirismo. Nessuno sa chi l'abbia scritto, come e quando, ma se le storie che circolano sul libro fossero vere, le informazioni in esso contenute potrebbero fare la differenza tra la vita e la morte per voi e soprattutto per te, visto che Martin Voigt è già sulle tue tracce per ucciderti.

Trattandosi di un luogo situato in un altro tempo e in un altro spazio, in un angolo dell'universo molto lontano dal tuo, potrai raggiungere Kerjo soltanto in sogno. Con l'aiuto di Jack Newton, attraverserai i mari dell'inconscio per sbarcare sul tratto di costa più vicino al massiccio montuoso su cui si trova il tempio. Una volta recuperato il libro, dovrai capire come riportarlo indietro, nella realtà da cui provieni, senza perderti, o peggio morire, nel tuo stesso sogno.

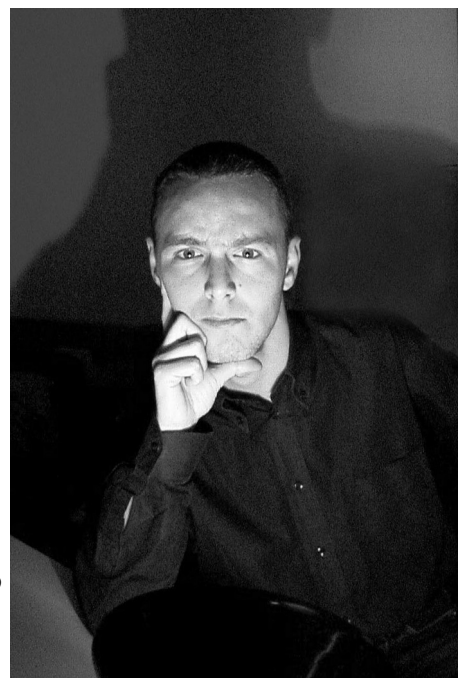
Fissi il pendolo magico di Jack Newton che oscilla davanti ai tuoi occhi, finché non ti senti stanco, molto stanco. Così stanco che, senza neppure accorgertene, ti addormenti e inizi a viaggiare lontano, molto lontano. Fino all'inizio di questa nuova avventura...

## Informazioni sul gioco e sull'autore

**Sogno di Sangue** 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 seguire il corso a puntate tenuto da Mariano Sassi sul sito [Livello99.it](http://Livello99.it), che fornisce anche i link per scaricare tutto il necessario per iniziare a scrivere giochi in Inform 6 utilizzando l'editor [Wide di Alessandro Schillaci](#).

Quanto a me, l'autore del gioco, mi chiamo **Marco Vallarino** e sono nato nel 1977 a Imperia, dove vivo e lavoro come giornalista, programmatore ed esperto di comunicazione. Scrivo per il quotidiano [Il Secolo XIX](#), il bimestrale culturale *Blue Liguria* e vari siti di informazione ligure e non. Ho pubblicato il

romanzo *Il muro* (ed. Alacran, 2011), una storia d'amore “a tinte dark” ambientata nel mondo della *spray art*, e miei racconti sono usciti in volume e su rivista per Mondadori, De Agostini, L'Unità, Multiplayer, Coniglio, Fanucci, Addictions, Stampa Alternativa, Perseo, Perrone, Laurum, Cordero,



Statale 11.

Sono stato finalista a numerosi premi letterari, e ospite di trasmissioni televisive e radiofoniche e di varie manifestazioni culturali. Collaboro con scuole, amministrazioni, enti pubblici e associazioni, proponendo spesso l'*interactive fiction* come forma di “intrattenimento intelligente” e strumento per avvicinare i più giovani al mondo della lettura. Tra le mie avventure più popolari, oltre naturalmente a [Darkiss](#), ci sono [Enigma](#) e [Ayon](#).

Sono iscritto a vari social network, tra cui [Facebook](#) e [Twitter](#). Il mio indirizzo di posta elettronica personale è marco.vallarino @ gmail.com mentre su Skype il mio account è gyrev2007.

## 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 distribuischi 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/>