

# Arriverai qui - Soluzioni

“In un corto che parla per enigmi, mi pare giusto dividere la soluzione in *parte libro* e *parte game*”

~*l'Anonimo Autore*

“e sticazzi”

~*RegolamentoCacca*

## Parte libro

“Arriverai qui” è il tentativo di dar voce a progetti che ho iniziato a scrivere, ma che ho abbandonato. Un corto meta narrativo, caratterizzato dagli sfondamenti della quarta parete.

Il lettore affronterà il mondo delle storie incompiute, guidato da Mr. X. Quest'ultimo si crede speciale, una mia incarnazione, ma a fine avventura realizzerà di essere un semplice personaggio di una storia (che presentava delle pagine bianche da completare) in cui compariva un mio autoritratto letterario.

Nell'epilogo, che va letto evidenziando il testo in quanto scritto con carattere bianco su pagina bianca, ribadisco di voler abbandonare per sempre le storie, passando il testimone al lettore stesso, che ha “carta bianca” di scegliere se è soddisfatto dai racconti o se vuole scrivere un finale migliore.

Le 8 pagine sono realmente 8 storie che ho iniziato a scrivere, in particolare **P2** è una fan-fiction di Blood Sword 2 e **P4** doveva essere un sequel scritto a quattro mani del corto Origins.

Il corto è pieno di citazioni, giochi di parole nascosti:

*arriverai qui [...] mentre attendo l'epilogo* → Mr. X. sfonda la quarta parete per spiegare che i personaggi del corto esistono solo per condurre il lettore all'epilogo

immerso nell'oscurità/un bagliore → stai leggendo pagine nere su cui spicca la parola *pagine* perché evidenziata

un grande e consunto libro → è il libro dei corti, che ha un colibrì dorato sulla copertina

“Creato a sua immagine e somiglianza” → dell'autore

“Come Adam, sono stato il primo” → il riferimento è sia ad Adamo che al personaggio di **P1**

Élgiel, il mondo delle iniziali → Èl-gi-el, sono le iniziali LGL. È anche un riferimento al fatto che sono 8 storie solo iniziate

“aprirò un sentiero blu” → un link

“ricominciamo, come se non ci fossimo mai visti” → se torni all'1, il corto non terrà ovviamente conto che hai già compiuto delle scelte

se non hai sprecato kg di inchiostro, puoi persino vedere la tua immagine fondersi con queste parole → se non hai stampato il corto puoi vedere il tuo riflesso sul nero della pagina

“c'è un'unica strada per vincere” → è un riferimento alle soluzioni (vedi più avanti)

“Stronzo, stronzo, baro” → non è possibile vincere tutti e 8 i duelli, quindi se stai leggendo questo paragrafo hai barato

“Vuoi risparmiarmi? Smetti di leggere” → in effetti se il lettore vuole può evitare di uccidere Mr. X., basta che fermi la lettura (anche se il lettore generico non lo farà, ovviamente)

## Parte game

Per poter leggere l'epilogo è necessario vincere 5 duelli + battere **P9** "Mr. X" al paragrafo 13. È matematicamente impossibile vincere tutti e 9 gli scontri: anche con le reliquie migliori non è possibile avere 0 sconfitte e vincere contro **P8**, per cui se si dichiara di averlo fatto si viene rimandati a un bad ending. Sconfiggere **P7**, inoltre, richiede la presenza di un altro giocatore del mondo reale: questo scontro non è assolutamente necessario, e anzi vincere può risultare addirittura deleterio.

La strategia da adottare cambia a seconda dell'abilità innata. *Mente* ha un percorso prefissato che fa vincere a tavolino. Anche *cuore*, se si usa l'abilità correttamente, consente di vincere nel 100% dei casi indipendente dal lancio dei dadi. *Corpo* richiede un po' di fortuna, ma, se si gioca con criterio, si può sfruttare il +5 per aggiudicarsi 4 vittorie automaticamente.

*Corpo*: può vincere automaticamente P2 (automa) con  $\spadesuit 2$ , **P3** con  $\spadesuit 2$ , **P1** con  $\clubsuit 1$ . **P4** va persa obbligatoriamente. **P5**, **P6** e **P7** non sono automatiche, ma basta anche 1 sola vittoria, visto che con tre sconfitte totali **P8** diventa automatica. **P9** si vince a tavolino con  $\heartsuit 1 +10$ . Vincere **P7**, quindi, garantisce la vittoria della partita. In caso contrario è facile calcolare che con questa strategia si vince nel 90% dei casi (calcoli più avanti)

*Cuore*: cambiando in cuori le reliquie di P4, si vince con  $\spadesuit 2$ . Sempre usando l'abilità sull'avversario, si possono annullare le reliquie di P6 rendendo il combattimento automatico. Da ora è possibile usare  $\heartsuit 1 +10$ , cambiare in cuori  $\spadesuit 0 +6$  e usarlo dopo ogni sconfitta: con questa tattica si vincono **P2** (Nerd), **P3** e **P8** e **P9** rendendo quindi la vittoria indipendente dai dadi.

*Mente*: è il percorso più difficile, perché arrivare a **P9** con le reliquie giuste + 5 vittorie richiede molta pianificazione.

La soluzione proposta (che è l'unica che ho trovato) obbliga ad abbandonare una propria reliquia a ogni scontro, in quanto avere il premio è sempre fondamentale per il duello successivo.

Di seguito, i passaggi da seguire in ordine, schematizzati come reliquie da avere - pagina da affrontare:

♦2, ♥1 +3, ♥1 +10 - **P2** (cattivo)

♦2, ♣1, ♥1 +10 - **P6**

♠0 +6, ♣1, ♥1 +10 - **P5**

♠0 +6, ♥2, ♥1 +10 - **P4**

♠3, ♥2, ♥1 +10 - **P8**

♥0 +3, ♥2, ♥1 +10 - **P9**

Considerazione: chi ha *mente* ha meno possibilità di reperire reliquie e quindi è svantaggiato nel vincere **P7** contro un lettore che ha scelto *cuore* o *corpo*, ma questo non è un problema, anzi! Se chi ha mente vince in **P7**, infatti, perde per sempre la possibilità di ottenere le giuste reliquie per affrontare **P9**, pregiudicandosi quindi la partita. Un giocatore che vuole vincere **P7** a ogni costo, forte del fatto che tanto non arriverà all'epilogo in ogni caso, può basare la propria tattica sull'effetto sorpresa, sacrificandosi volutamente per ottenere reliquie inaspettate (ad esempio affrontando **P1** anziché **P6**).

(calcolo della probabilità di vincere la partita con *corpo*)

Nei casi in cui la probabilità di vincere un turno rimane sempre la stessa, si può applicare la formula di bernoulli. Se chiamiamo P = probabilità di vincere un turno (ad esempio 5/6), la probabilità di vincere una partita è data da:

$$P^5 + 5 \times P^4 \times (1 - P) + 10 \times P^3 \times (1 - P)^2$$

Se si gioca con *corpo*, è possibile affrontare **P5** e **P6** giocando sempre  $\clubsuit 4$ , avendo rispettivamente  $P = 4/6$  e  $P = 3/6$  probabilità di vittoria. Applicando la formula si ottiene che si vince **P5** circa nell'80% dei casi e **P6** esattamente nel 50%, quindi la probabilità totale di vincerne almeno una delle due è del 90%. Fra l'altro, nel caso di  $P = 3/6 = 1/2$ , non era neppure necessario svolgere i conti visto che il duello diventa perfettamente simmetrico e quindi, dato che non è ammesso il pareggio, probabilità vittoria = probabilità sconfitta = 50%.