

## INDICE

- p. 9 INTRODUZIONE
- p. 19 Capitolo I  
CENNI DI SEMIOTICA  
*Questo libro e i suoi due testi anteriori; Il leggibile e l'ideale; Denotazione e connotazione; I codici e le voci del testo; Le lessie e l'annotazione; Il codice ermeneutico (ERM); Il codice proairetico (AZN); Il codice sêmico (SEM); Il codice simbolico (SIM); I riferimenti culturali (RIF)*
- p. 33 Capitolo II  
LUOGO IMPRECISATO, 2012. In fuga dalla Abstergo  
*L'incipit; Il nome del protagonista (e il suo destino); Vedere e sapere; La mela (oggetto = x); Il ruolo della donna; Fasi di soggettivazione ed effetto sul giocatore; L'inquadratura in soggettiva e il cinema nel videogioco; L'agency nelle scene interattive; Persona, coscienza e volontà; Immersività e l'io; Irrealismo dei combattimenti; Effetto osmosi; Shaun, Rebecca e il game design; Segni del Rinascimento*
- p. 59 Capitolo III  
FIRENZE, 1476. Caduta degli Auditore  
*Firenze: porta dell'Italia; Italiano e siculish: l'Italia vista da Montreal; Una digressione fuori dal gioco: AC2 e Gioventù Ribelle; I cittadini del Rinascimento e lo spazio logico del gioco; Il controllo sociale personificato; Orizzontalità e verticalità; Nel vuoto; Grammatica di una visita notturna; I due presagi del preludio; Layers dell'interfaccia; C'è intrigo; L'analisi narrativa*
- p. 83 Capitolo IV  
MONTERIGGIONI, 1476. La scelta dell'assassino  
*L'embrayage: reale e più reale; L'Animus è una console; Riterritorializzazione!; Leonardo, icona del Rinascimento; I molti destinatari del discorso; Il romanzesco e il supereroistico; Segni del tempo; Assassino*

- p. 99    Capitolo V  
 SAN GIMIGNANO, 1476 E FIRENZE, 1478. Vieri e la congiura dei Pazzi  
*Cosa so?; Il kairos e la tuche del racconto; L'uccisione  
 e il doppio; Modelli del bene e del male; Prima e seconda metà  
 del gioco; Uccidere ancora e ancora, e ancora...; Interattività  
 push e pull; Narrazione e interattività*
- p. 119    Capitolo VI  
 VENEZIA, 1488. Il profeta e gli assassini  
*Venezia (omissis); L'avverarsi delle profezie; Il soggetto,  
 la casella vuota, le serie del gioco; Effetto pigmalione;  
 Libertà e destino; Quattro piani: la profezia, il Borgia, Ezio,  
 gli Assassini; Leonardo e Machiavelli*
- p. 137    Capitolo VII  
 ROMA, 1499. La cripta sotto il Vaticano  
*Animus: dispositivo discorsivo e ritmico; La voce e il potere;  
 Preparazione all'ultimo scontro; La Scienza è l'unica verità;  
 Nuove etiche; Indeterminazione tra Ezio e Desmond  
 (e il giocatore); Analogia in factis: la vita di Ezio;  
 Comunicazione; La mela, l'Eden e la creazione; Metalessi;  
 Il piano di Minerva*
- p. 159    Capitolo VIII  
 LUOGO IMPRECISATO, 2012. Il viaggio di Desmond  
*La struttura del campo simbolico: la moltiplicazione del corpo;  
 Un'interpretazione del campo simbolico: il viaggio nell'inconscio;  
 Desmond; Lusor in realtate; Apertura: indeterminazione  
 e serialità; Il leggibile e lo scrivibile*
- p. 177    APPENDICI
- p. 177    Tutte le serie di azioni (AZN)  
 p. 179    Tutte le serie di enigmi (ERM)  
 p. 179    Bibliografia delle opere citate  
 p. 181    Ludografia delle opere citate  
 p. 181    Filmografia delle opere citate