

SCIOPS

--- Cultura Alternativa ---

Dottore... Sono disperata!
Mio figlio passa ore intere davanti
alla TV, sui videogiochi

Beh, che male c'è?
Colga il lato positivo della cosa:
almeno così impara a leggere e capire
una lingua straniera

Macchè dottore!!!
Mio figlio pretende giochi
unicamente in italiano

Appunto

Già al numero due? ...azz

di Francesca Viganò

Ben ritrovati,
con sforzi indicibili e traversie innumerevoli abbiamo attraversato il labirinto e siamo giunti alla città dei goblin per salvare il bambino... no, questa è un'altra storia, scusate.

In ogni caso, malgrado i numerosi impegni e le soverchianti difficoltà siamo riusciti a produrre il numero 2 della Vostra fanzine preferita.

L'impresa è parsa tanto più ardua per il fatto che tante cose, nel frattempo, sono cambiate e la necessità di fornirVi anche una piattaforma di gioco ha sottratto energie e tempo alla redazione di Progetto Folle.

Purtuttavia, paghi della Vostra fiducia e fedeltà, siamo scesi in campo per soddisfare il bisogno che il Paese sentiva... no, anche questa è un'altra storia, scusate di nuovo.

Le collaborazioni si sono rafforzate, l'angolo dedicato alle Cronache dell'Elfo Ladro è ormai una consuetudine più che gradita, e nuovi elementi sono entrati a far parte dello staff, anche se non ancora in via definitiva, pertanto troverete nuovi nomi accanto a quelli "storici".

Per questo numero abbiamo due ospiti illustri: ENETEC ed Elenbar, stessa iniziale mondi decisamente diversi.

La redazione, in questo caso, si è proprio spremuta le meningi (oltre ad aver spremuto i collaboratori) ed ha partorito per voi una serie di entusiasmanti e mirabolanti articoli proseguendo, in linea teorica e, a volte, pratica, i temi sviluppati nei numeri precedenti.

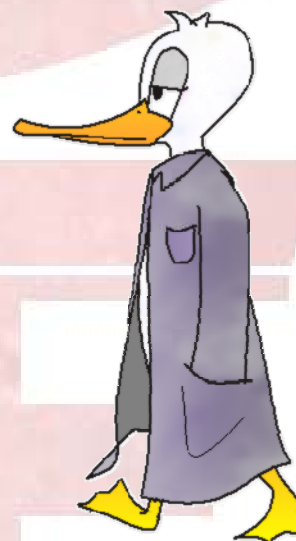
Pertanto prosegue l'analisi della poetica di John Ronald Reuel Tolkien cominciando ad affrontarne le tematiche così come prosegue l'avventura nella memoria a caccia dei cartoni animati della nostra infanzia: questo mese tocca agli anime sportivi.

Come sempre sono numerosi i momenti di approfondimento giuridico e non solo, affidati alle amorevoli cure dell'ideatore di PF oltre alle fantasmagoriche novità sul progetto in sé.

Essenziale per la comprensione dell'universo del gioco online, il nostro primo sondaggio sul gdr, ovviamente commentato.

Per i racconti nell'angolo dei lettori abbiamo costretto KT1 a raccontarci le sue avventure mentre l'angolo "live" affronta le ambientazioni possibili.

Insomma, come sempre, un numero tutto da leggere.



[Vai al sommario](#)

Editoriale :

Già al numero 2?

pag. 02

Sommario

pag. 03

Monografie :

John Ronald Reuel Tolkien (seconda parte)

pag. 04

Panta Rei :

Il sondaggio sul GOR

pag. 06

Olores but Soldies :

Anime memories:

pag. 11

Il Cono d'Ombra :

L'informatore legalmente imbavagliato

pag. 13

Angolo dei lettori :

STRAZIO 1999

pag. 14

NAVIGARE INFORMATI :

LA 196/2003 e i gestori dei dati

pag. 16

IL CHOCHOBO BASTARDO :

Le Cronache dell'Elfo Ladro

pag. 17

De our guest :

INTERVISTA A ENETEC

pag. 18

Game Making :

GUIDA INTERGALATTICA A RPG Maker 2000 (prima parte)

pag. 20

TRA GIOCO e REALTÀ (Speciale "Festival della Mente" a SARZANA):

GIOCARE, IMPARARE A SALTARE

pag. 22

INTERVIENE Adelina von Firstenberg

pag. 23

Al Cinema:

Slewin Vs la maledizione del forziere fantasma

pag. 24

Chi è di scena :

LA RINASCITA CULTURALE

pag. 26

Accade Oggi :

FINANZIARIA e SCUOLA

pag. 27

Games Review :

TERRE DI ELENBAR

pag. 28

pf news :

PARTE VIRTUAL Table Beta

pag. 30

GOR live!

Ambientazioni

pag. 32

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.2 - 31 Ottobre 2006 - Copyright Multifunction 2006 - All rights reserved Vignetta in copertina di L. Scuderi - Grafica L.Scuderi. La fanzine non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità. Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 7.03.2001

Al fine di evitare spiacevoli situazioni si ribadisce che:

- tutto il materiale contenuto nella presente Fanzine, è tutelato da copyright e appartiene ai legittimi proprietari che ne hanno consentito la pubblicazione tramite la comunità di PF, rappresentata dalla ditta Multifunction di Messina che ne detiene legalmente i diritti;
- non è consentita la pubblicazione, anche parziale, la riproduzione e la diffusione di materiale pubblicato, senza previa approvazione dell'Amministratore del sito progettofolle.net e degli aventi diritto, ovvero tutti coloro che possano rivendicare la paternità del materiale in oggetto; tale clausola specifica che non è consentito l'utilizzo anche di sole parti del testo, senza aver l'autorizzazione congiunta dei detentori del copyright e dei creatori della suddetta parte, figure che potrebbero non appartenere allo stesso soggetto giuridico;
- non è concesso in alcun modo l'utilizzo di tutta o parte dell'ambientazione per altri giochi della stessa tipologia o affini: eventuali eccezioni dovranno essere approvate da un'assemblea costituita da tutti gli aventi diritto, i redattori e gli ideatori di PF;
- se finalizzati a scopo di lucro, tutti gli usi concessi della su citata ambientazione o di sue parti, dovranno prevedere una royalty, quantificata contrattualmente, che sostenga in percentuale non inferiore al 10% del suo valore le spese della Community riservando un minimale del 75% agli aventi diritto per la paternità dei soggetti utilizzati.
- tutti i lavori svolti e consegnati al vaglio della direzione di PF divengono di diritto proprietà della Multifunction, mantenendo il creatore il diritto alla paternità e all'usufrutto, in ragione del valore del suo lavoro, nell'ambito di eventuali futuri utilizzi commerciali. Questo consente al creatore diritto di veto sull'utilizzo della sua creazione in modo difforme da specifiche da lui fissate all'atto della consegna del lavoro finito, limitandolo al tempo stesso nella concessione a terzi, estranei a PF, dell'utilizzo delle stesse creazioni. Tale eventualità dovrà infatti prevedere un nulla osta da parte dell'Amministratore di PF. L'autore dichiara inoltre, sotto la propria responsabilità, che gli scritti da lui forniti non sono viziati da plagio o violazioni di copyright appartenenti a terzi.
- non rientrano tra i beni tutelati le immagini di supporto al testo scaricate dal web o prese da riviste di settore: tutto il rimanente materiale è vincolato a quanto scritto sopra.

Si vuole in tal modo garantire non solo gli ideatori del progetto, ma anche quanti hanno collaborato, collaborano e collaboreranno allo sviluppo dello stesso con le loro opere d'ingegno e più specificamente nei campi letterario, grafico e musicale.

Direttore Generale: Luigi Scuderi - Direttore Responsabile: Francesca Viganò.

TEMI, MOTIVI, FONTI

John Ronald Reuel Tolkien (parte seconda)

di Francesca Viganò

Parte predominante nelle fonti di Tolkien, se di fonti si può parlare, sono i carmi mitologici ed eroici dell'Edda, la poesia scaldica e le saghe; più correttamente, esse rappresentano il materiale vivo su cui, ancora una volta, egli ripete l'operazione alchemica che le aveva portate alla luce: di filtrare con occhio cristiano un mondo pagano di dèi ed eroi in cui nessuno crede più, ma che conservano un significato mitico al di là dello svuotamento del contenuto religioso e culturale. La geografia fisica ed umana del mondo di Tolkien, le razze, i nomi, la concezione ciclica della storia, sono tutti elementi già presenti nell'Edda, mentre i valori che animano il suo mondo, i temi e i motivi che più gli stanno a cuore, sono più affini a quelli della poesia anglosassone.

Analizziamo brevemente, quindi, i testi che furono la "base" del lavoro poetico di Tolkien.

L'Edda.



Con il nome di **Edda antica** o **Edda poetica** si usa designare quell'insieme di carmi di varia origine di epoca compresa tra il IX e il XIII secolo circa (che si rifanno però a tradizioni di cui è impossibile dare una esatta datazione), in gran parte

tramandati in un manoscritto del XIII secolo noto come il **Codex Regius** della Biblioteca Reale di Copenhagen. Mentre l'**Edda nuova** o **Edda in prosa** o di Snorri è il trattato di poetica e mitologia dell'islandese Snorri Sturluson (1178-1241) che, rifacendosi a quegli stessi carmi e ad altre fonti, si proponeva di fornire ai giovani scaldi un manuale utile alla loro formazione professionale di poeti dotti ed una guida già allora indispensabile per chi volesse comprendere i complicatissimi intrecci di metafore **kennigar** che costituiscono l'anima della poesia scaldica.

Tolkien, sente il bisogno di iniziare la storia dal racconto cosmogonico e vi conferisce lo stesso significato archetipico: come nell'Edda i carmi eroici si sviluppano parallelamente a quelli mitologici e cioè ciò che accade in Asgardh prefigura ciò che accadrà in Midgardh, allo stesso modo, in Tolkien, Elfi, Numenoreani e Uomini ripetono la fondamentale esperienza dei Valar alle origini del mondo: fornita la spiegazione della condizione universale della vita, seguono le lotte umane all'interno di questa condizione. Midgardh è, naturalmente, la stessa Middle-Earth o Terra di Mezzo, termine che Tolkien si limita a tradurre in inglese. Ma anche l'Asgardh degli Asi somiglia alla Valinor dei Valar: la reggia degli dèi è un mondo a parte, unito alla terra dal ponte Lifrost, l'arcobaleno, un legame fragile ed impalpabile come quello che resta fra il mondo sovrumano e quello umano di Tolkien a partire dalla fine della Seconda Era: la Strada Dritta, una via forse più metafisica che fisica e che, sfuggendo alle inderogabili leggi di un mondo già sferico, si innalza dalle acque del mare e porta i rari audaci navigatori al di là degli spazi, alle Isole Immortali.

Dopo aver analizzato brevemente le fonti principali di Tolkien è ora di passare gli abitanti della sua Midgardh

I Nani

Nell'elenco della Sibilla, riportato anche da Snorri, si ritrovano quasi tutti i nomi dei nani di Tolkien:

14. "E con figura d'uomo molti furon creati nani nella terra come **Durin** racconta.

15. *Nyi, Nidhi, Nordhri, Sudhri,
Austri, Vestri, Althofr, Dvalin,
Nar e Nain, Niping, Dain
Bifur, Bofur, Bombur, Nori
Ori, Onar, Oin, Miodhvimir
Vigr e Gandalf, Vindhalf, Thorin,
Fili, Kili, Fundin, Nali,
Thor e Thrain, Thekkur, Littur, Vitur,
Nyr, Nyradur, Hefi, Vili,
Hanar, Sviur, Billing, Bruni,
Bildur, Buri, Frar, Hornbori,
Fraegur, Loni, Aurvangur, Juri,
Eikinsjaldi*

(la razza di **Durin** così ho nominato)

16. *Ora devo narrare dei nani di Dvalin,
eran come leoni ai tempi di Lokar
in lontane paludi prendevan dimora,
dai palazzi di pietra partivano per viaggi.*
17. *V'era Draupnir e Dòlgthrasir,
Hår, Haugspori, Hlévangur, Glòin,
Dori, Ori, Dufur, Andvari,
Skirfir, Virfir, Skåfidur, Ai, ecc.*

Gandalf, che compare nell'elenco, risulterebbe essere in realtà, secondo una nota, un "elfo magico".

Ma non solo i nomi coincidono: Tolkien restituisce alla "Stirpe di Durin" l'antica nobiltà che aveva nella mitologia nordica. Resistenti e caparbi, duri nel sopportare fatiche e sconfitte, orgogliosi ed insofferenti di ogni forma di dipendenza erano destinati a scavare la terra, a scolpire la pietra e a lavorare i metalli: amanti della bellezza, crearono opere imperiture.

"Signori della Pietra" li chiama la Sibilla e tali restano nella Terra di Mezzo, legati fin dalle origini al loro destino di razza del sottosuolo, visceralmente attaccata alla terra.

Secondo Snorri, infatti, "i nani ebbero vita nella polvere e sotto la terra, come vermi nella carne" ("Gylfaginning" cap.14).

In **Silmarillon** i Sette Padri dei Nani (fra cui Durin) non furono creati direttamente da Iluvatar, come Elfi e Uomini, ma da Aule, il Fabbro dei Valar, Signore degli elementi terrestri.

Le loro radici sotterranee, il contatto continuo con la materia inerte, la roccia, l'oro, le pietre preziose, finiscono per intaccare la loro solida natura con la sottile malattia della ossessività e della segretezza, un sordo desiderio di avere le cose solo per sé che sfocia, poi, nell'avidità causa delle grandi tragedie della loro storia.





Gli Elfi

Gli **Elfi** nell'Edda sono figure misteriose, semidivine; chiamati, come in **Silmarillion**, "*Popolo delle Stelle*", sono divisi in Elfi Oscuri che abitano sulla terra ed Elfi Luminosi che vivono in Alfheim (*terra degli Elfi*), regione geograficamente vaga quanto quell' "oriente" in cui Thor si reca a combattere i Giganti della Montagna. A volte associati ai nemici degli Asi, a volte invece considerati come divinità a cui rivolgere preghiere per ottenere grazie. Delle cinque razze che popolano l'Edda, cioè, oltre agli elfi, dei, giganti, nani e uomini, costituiscono probabilmente la meno definita.

Nel carme "Le parole dell'Onnisciente" (*The Words of the All-Wise*), il dio Thor interroga il nano Alvis (*colui che sa tutto*) sui diversi nomi dati dalle varie razze ai fondamentali elementi del mondo naturale: anche nell'Edda la lingua è la migliore definizione del popolo che la parla; già attraverso queste poche immagini gli Elfi si rivelano poeti: la Terra è, per esempio, la Crescita; il Cielo, il Bel Tetto; la Luna, il Segno degli Anni; il Sole, la Bella Ruota; le Nuvole, la Forza del Tempo; il Vento, il Tumulto Viaggiante; il Mare, Incantesimo dell'Acqua; la Notte, Piacere del Sonno (*strofe 10,12,14,16,18,20,24,30*).

E' questo popolo che Tolkien pone al centro della sua mitologia: **Silmarillion** è l'epopea degli Elfi che tornano a vivere in quell'alone di splendore e nobiltà di cui il passaggio dal mito alla fiaba li aveva totalmente privati. In *Albero e Foglia* (*uscito nel 1955, costituisce la ristampa del saggio On fairy-stories e del racconto Leaf by Niggle*) Tolkien aveva tristemente osservato come essi erano stati ridotti, "*adulterato prodotto della fantasia letteraria*" (*pag.10*), a esseri minuscoli, folletti bizzosi, "*fate-fiore e spiritelli alati e antennuti*" (*pag.10*), trasformazione di cui erano già in parte responsabili lo Shakespeare di **Sogno di una Notte di Mezza Estate** e il Michael Drayton di **Nymphidia**. Alla corte francese si erano ricoperti di ciprie e diamanti, mentre il romanticismo li aveva trasformati in esseri fatali che affascinano e stregano i cuori e le immaginazioni candide degli adolescenti, capaci di discernere le loro figure nelle nebbie e nelle ombre dei boschi: apparizioni di incanto e dannazione che portano la morte, come nella ballata di Goethe.

Questo duplice aspetto di bellezza-pericolo, luce-oscurità, bene-male si ritrova però sempre fin dalle origini nella natura degli Elfi, anche in altre tradizioni oltre all'Edda.

Nel "Colpo degli Elfi" (**Elverkund**), ballata popolare scandinava, il lato demoniaco, tenebroso è già quasi romanticamente sentito; presso gli anglosassoni, l'espressione "tormentato dagli Elfi" significa malato o invasato e, fra gli Incantesimi tramandati nel **Codice di Exter** ve ne è uno contro le fitte dolorose di malattie causate dalla magia elfica.

In **Beowulf** essi sono annoverati, insieme con orchi, mostri e giganti, fra i discendenti di Caino; nel **Brut**, poema scritto intorno al 1200 da Layamon, ultimo poeta anglosassone, che è un po' il compendio delle leggende arturiane, invece gli Elfi

riappaiono nella loro veste benigna, per quanto un po' sempre misteriosa e quindi terribile. In questo poema si narra che Artù viene da essi rapito al momento della nascita e, trasportato nella loro terra lontana, vi è cresciuto e dotato di quelle prodigiose virtù che lo rendono leggendario.

E ancora, in fin di vita, ferito gravemente nell'ultima battaglia, sa che a quella terra farà ritorno per guarire e vivere immortale: "*E me ne andrò ad Avalon* (in **Silmarillion** l'ultimo rifugio degli Elfi alla fine della II era è l'Isola Solitaria "*Tol Eressea*", il cui porto dalle bianche torri si chiamava *Avallone*), dalla regina Argante, di tutti la più bella, fra gli Elfi risplendente, ed alle mie ferite darà la guarigione".

Infatti giunge sulle onde del mare una barca guidata da due bellissime donne che lo portano via con sé: il suo straordinario destino fa presagire che, novello messia, tornerà ancora, in una futura età dell'oro, a regnare sui suoi Britanni.

Tolkien, non solo fa sua l'idea dell'ambiguità degli Elfi, ma anzi questa sembra quasi uno dei motivi che l'ha stimolato a crearli, come spinto dal desiderio di spiegare il significato del loro contrastante fascino e svelare le profonde radici della loro pericolosità. A questo proposito l'episodio più lampante resta quello del Bosco di Lòrien ne **Il Signore degli Anelli** e l'incontro dei vari membri della Compagnia con Galadriel, la Dama Bianca. Il Bosco d'Oro e la "*perigliosa contrada*" di cui si racconta "*che pochi di coloro che vi mettono piede ne escano, e che di quei pochi, nessuno ne sia uscito illeso*" (*pag.421*).

Ma dice bene Sam: "*non so se sia pericolosa. Mi colpisce il fatto che la gente porta con sé il proprio pericolo e poi lo ritrova a Lòrien, perché se l'è portato dietro.*" (*pag. 821*).

Incontrare gli Elfi vuol dire scoprire se stessi, vedersi svelare i propri nascosti e segreti pensieri e desideri; la loro terra è la prova del fuoco della verità, per cui può essere luogo di guarigione come lo è per Frodo e Bilbo, come per Artù, o luogo di dannazione, come per Boromir e altri, poiché "*soltanto il male qui ha da temere, o colui che porta seco il male*" (*pag. 421*).

Immagini proiettate dalla fantasia umana, quasi platonici simulacri di un'antica perfezione, diventano così specchi dell'anima: li ama e li ammira chi li sente affini, ideali modelli verso cui tendere, li teme e ne resta vittima chi ha perduto la capacità di lasciarsi commuovere dalla bellezza, la sensibilità di apprezzare la saggezza, la disponibilità ad accettare la diversità.

Feeria è infatti sempre per Tolkien anche sinonimo di fantasia ed arte, rifugio spirituale dalle malattie morali del mondo.



[Vai al sommario](#)

IL "SONDAGGIO" SUL GDR

di Luigi Scuderi

Bene, il primo sondaggio sul gdr online si è concluso.

Di seguito esporrò i motivi che ci hanno portato a questo studio, il modo in cui è stato strutturato il test, i parametri seguiti per la valutazione delle risposte, il modo in cui il questionario è stato pubblicizzato, l'analisi

commentata delle risposte fornite dagli utenti e alla fine le ovvie considerazioni generali sull'intero lavoro.

Lunghetto come discorso, dite? Forse. Ma se la vostra curiosità si ferma al semplice desiderio di conoscere cosa hanno risposto la maggior parte dei votanti eccovi il risultato finale, nell'immagine sotto riportata.

Se invece avete qualche altra curiosità continuate pure a leggere.

SONDAGGIO: "LE TUE OPINIONI SUI GIOCHI DI RUOLO ONLINE SONO IN LINEA CON QUELLE DEGLI ALTRI INTERNAUTI?"

Dalla nostra indagine è risultato che la maggior parte degli intervistati ritiene che:

La Netiquette, è il "Galateo" del web.
Il periodo storico, comunemente indicato come "medioevo europeo" abbraccia l'intero millennio sito tra il 476 d.C. e il 1492 d.C.
Una descrizione accurata facilita agli altri giocatori la comprensione dei movimenti compiuti dal PG.
Un gioco di ruolo ad ambientazione storica si rifa a fatti storici realmente avvenuti, lasciando ai giocatori la possibilità di modificare gli eventi.
Un gioco di ruolo ad ambientazione fantastica integra elementi mitologici e/o fantastici in un contesto che propone periodi storici e luoghi idealizzati.
Un gioco di ruolo ad ambientazione fantascientifica estende il concetto di fantastico integrando l'aspetto scientifico e traslando il tutto nel futuro.
Il fantasy medievale si chiama così perché riproduce il mondo delle favole, con draghi, orchi e cavalieri impavidi pronti ad affrontare mille perigli per l'amore di una bellissima dama.
Dislessia e Disgrafia sono due disturbi specifici dell'apprendimento.
Prima di iniziare a giocare di ruolo online bisognerebbe studiare le basi dell'ambientazione, osservare qualche giocata, crearsi il bg del pg e inserirsi in una giocata in atto.
Falsi neologismi, abbreviazioni, errori grammaticali e sintattici, errori di battitura, anticipi e ritardi nei turni sono cose che capitano a chi gioca online e scrive velocemente, specie se gioca contemporaneamente in due chat diverse, magari con 20 finestre MSN aperte.
Chi detiene il comando di una gilda deve essere capace di "creare gioco" utile a tutti i membri del suo gruppo.
Interpretare un PG significa recitare la parte a soggetto, cercando di tenere sempre il nostro IO lontano da quello del PG.
Un buon master deve essere imparziale.
I Punti esperienza non sono indispensabili, però servono come incentivo a migliorare il proprio gioco.
Le Chat private se non regolamentate correttamente, sono un componente totalmente estraneo al gioco di ruolo.
Bacheche, missive e sussurri possono essere tutte in ON o in OFF, a seconda dei casi.
Nel gioco di ruolo, gli avversari del giocatore non esistono.
Un orco, in ambientazione fantastica, è un personaggio definito in termini e caratteristiche dall'ambientazione giocata.
Inserire termini aulici nei dialoghi del PG rappresenta una valida caratterizzazione se prevista dal contesto e dall'ambientazione.
Un'azione ben descritta facilita agli altri giocatori la comprensione dei movimenti compiuti dal PG.

Al sondaggio hanno partecipato 133 utenti.

Perché questo sondaggio? Chi conosce Progetto Folle sa bene i nostri continui intenti per formare giocatori di ruolo maturi lavorando molto anche sulla formazione della persona ancorché quella del PG.

Per ottenere tali finalità è importante adottare sistemi formativi idonei a trattare omogeneamente un bacino d'utenza che è invece estremamente eterogeneo sia dal punto di vista dell'anzianità, che da quello sociale o culturale.

Partendo da questo assunto abbiamo formulato un questionario ad hoc, riprendendo alcuni punti chiave del test d'ingresso al gioco in chat di PF nel 2004 e utilizzandolo come punto di partenza per il nostro sondaggio.

In quell'occasione il test constava di 10 domande a risposta multipla e aveva lo scopo di "bloccare" all'atto dell'iscrizione, l'utenza che non si rivelasse idonea ad accedere direttamente al gioco, indirizzandola ad una fase di approfondimento su regolamenti e meccaniche di gioco prima di poter ritentare l'iscrizione.

Il risultato fu disarmante. Su 348 tentativi di iscrizione solo 3 andarono a buon fine conseguendo un voto superiore al 4 (soglia d'accesso), con un unico 6 a fronte del massimo di 10 punti totalizzabile. La sorpresa più grande fu scoprire che quell'unico 6 era stato ottenuto da un giocatore che aveva provato il test solo per curiosità e che non aveva alcuna conoscenza dei giochi in chat (da qui i 4 punti persi), ma notevole esperienza nel gioco di ruolo al tavolo e dal vivo.

Poiché gli altri giocatori provenivano per lo più da esperienze maturate unicamente online fu semplice dedurre che doveva esserci qualcosa, nei meccanismi automatici di formazione dei giocatori online, che tendeva a depistarli, condizionarli negativamente e fornire loro scale di priorità errate.

Tornando allo scopo formativo di PF ci siamo quindi chiesti come fare per conoscere i punti "dolenti" della preparazione di questa tipologia di giocatori, in modo da trovare preventivamente le giuste soluzioni di recupero per i casi che ci capita e capiterà di affrontare.

Un buon metodo ci è quindi sembrato di creare un sondaggio che potesse coinvolgere anche altri ambiti del panorama del gioco di ruolo, al fine di notare quali siano le maggiori discrepanze ideologiche in tema di gdr tra chi gioca unicamente online e chi invece ha prevalentemente o unicamente conoscenze di gioco al tavolo o live.

La struttura del test. Uno strumento di misura, si sa, deve dare risposte precise e univoche, non soggette ad interpretazione, almeno in fase di lettura. Abbiamo pertanto formulato un sistema di 20 domande, corredate da 5 risposte preimpostate per ognuna; in tal modo abbiamo eliminato la possibilità di equivoci che potessero nascere dall'interpretazione di una risposta aperta e costretto l'utente a scegliere tra un parco definito di possibilità quella a suo avviso più corretta.

Al fine di mettere gli utenti a proprio agio abbiamo escluso l'immissione di dati personali, mantenendo il test completamente anonimo.

I parametri seguiti per la valutazione delle risposte sono stati studiati in modo da creare nette fasce di separazione tra i vari gradi di conoscenza degli utenti. Ogni domanda prevedeva una risposta esatta, alla quale veniva assegnato un valore di 0,5 punti, due risposte comunemente accettate ma inesatte da 0 punti e due risposte totalmente errate del valore di -0,5 punti. I risultati ottenuti potevano quindi spaziare tra -10 e +10 punti.

Abbiamo inoltre optato per pubblicizzare il sondaggio in modo mirato, inviando mail di invito agli staff di 250 giochi e comunità di gioco di ruolo online.

Già qui possiamo fermarci un attimo per una riflessione.

Per ospitare il sondaggio abbiamo scelto un sito di supporto, smsgo.it, esterno a PF. La scelta è stata voluta, in quanto desideravamo che si equivocasse la nostra iniziativa con un mezzuccio per farci pubblicità, o peggio sottrarre utenza ad altri giochi.

La mail inviata diceva:

"Salve, desideravo comunicarVi che stiamo realizzando un sondaggio dal titolo "LE TUE OPINIONI SUI GIOCHI DI RUOLO ONLINE SONO IN LINEA CON QUELLE DEGLI ALTRI INTERNAUTI?".

Il fine è quello di valutare posizioni, convinzioni e conoscenze specifiche dell'utenza che si avvicina al gioco di ruolo online, o che è già integrata in questo contesto, nell'ottica di fornire, con i risultati ottenuti, uno strumento utile agli amministratori dei giochi stessi, in modo che possano migliorare la qualità del servizio da loro offerto incontrando le aspettative dell'utenza. Il test è stato strutturato tenendo conto dei molteplici aspetti legati al mondo del gioco di ruolo, con particolare accento su quello online via chat.

Il sondaggio, anonimo e totalmente gratuito, è visionabile all'url <http://www.smsgo.it/sondaggiogdr/>

Per avere validità statistica il sondaggio deve coinvolgere un campione di almeno un migliaio di utenti, pertanto Vi invitiamo ad appoggiare la nostra iniziativa pubblicizzandola presso la vostra comunità di gioco e in quante altre sedi riteniate idonee a sviluppare il Vostro bacino d'utenza.

Se inoltre, a sondaggio concluso, desideraste avere i risultati dettagliati (quelli riepilogativi verranno pubblicati online il giorno dopo la chiusura del sondaggio, il 25/10/2006), dovrete solo inviare una mail in reply alla presente, indicando come subject: "Richiesta Riepilogo Dettagliato SondaggioGdr".

Certo di un Vostro gradito riscontro Vi porgo i miei più cordiali saluti.

Dott. L. Scuderi

Responsabile Direzione SMSGO.IT"

Abbiamo reperito gli indirizzi email direttamente dalle home page dei siti considerati (per la lista di molti dei quali un ringraziamento va a *gdr-online.com*), attenendoci alle caselle di posta indicate come destinate alle comunicazioni di gioco o di servizio allo Staff; per queste stesse ragioni abbiamo escluso 13 siti sprovvisti di qualunque indirizzo mail per contattare i gestori.

Ebbene, su 250 mail inviate 21 sono tornate indietro causa casella mail del destinatario piena, 38 sono risultate destinate a indirizzi inesistenti (tra cui quella del responsabile di un "famoso" circuito). Delle rimanenti 191 hanno risposto solo in 6; di questi 3 erano per complimentarsi per l'iniziativa e per richiedere l'invio dei risultati a fine sondaggio, 2 per comunicarci che avrebbero pubblicizzato la cosa ma che non erano interessati ai risultati e 1 che ci invitava, ai sensi della normativa sulla privacy, a non inviargli più posta indesiderata.

Ora, tralasciando quest'ultimo bizzarro caso, in cui è evidente che l'utente in questione non conosce bene la legge (se metto nella home page di un sito dedicato al gioco di ruolo la frase "per contattare lo staff scrivete a *xxx@xx.xx*" non posso poi considerare spam la proposta di un sondaggio su quel medesimo argomento inviata attraverso l'indirizzo

email spontaneamente fornito), resta il fatto che a fronte di 191 persone che potenzialmente hanno ricevuto tale invito solo 133 siano stati i votanti.

L'idea che ne vien fuori è che la maggior parte dei gestori non sa come far giovamento dei dati statistici o che comunque non ritenga importante conoscere quello che pensano i giocatori che si iscrivono sui loro siti.

La durata del test è stata di 46 giorni, compresi tra il 9 settembre e il 24 ottobre 2006, dalla mezzanotte del quale le votazioni sono state bloccate.

Passiamo ora alla parte più interessante: l'analisi commentata delle risposte.

Per facilitare la lettura dei grafici abbiamo evidenziato in **arancio** le risposte corrette da 1 punto, in **blu** quelle da 0 punti e in **rosso** quelle da -1 punti.

Domanda N.01: La Netiquette è

il "Galateo" del web. **73 (54.89 %)**
 una raccolta di norme giuridiche che regolamenta il corretto uso di internet. **4 (3.01 %)**
 una raccolta di convenzioni miranti a regolamentare il comportamento degli internauti tra loro. **25 (18.80 %)**
 una serie di regole alle quali sarebbe consigliato adeguarsi. **23 (17.29 %)**
 l'ennesimo tentativo di "imbavagliare" internet con sistemi che mirano a limitare la libertà degli utenti all'insegna del "politically correct". **8 (6.02 %)**

R.02: Google è un motore di ricerca formidabile, specie per questo tipo di domande; non sorprende quindi che quasi il 70% dei votanti abbia fornito la risposta corretta, ovvero la seconda; c'è da chiedersi tuttavia quanti si siano posti il problema se sia possibile classificare modi e azioni del medioevo, come spesso avviene nei giochi online, quando questo termine indica 1000 anni di storia.

Gli errori presenti nelle altre sono tutti più o meno gravi dal punto di vista storico e non val la pena commentarli in questa sede, salvo considerare le ultime due risposte meno sbagliate (o sbagliate con attenuanti) rispetto alla prima e alla terza.

Domanda N.03: Una descrizione accurata

facilita il compito del master nella decisione dell'esito in caso di azioni e nella valutazione dell'abilità dei giocatori in caso di introduzioni. **32 (24.06 %)**
 facilita il compito del master nell'assegnazione dei punti esperienza e dei punti bonus. **4 (3.01 %)**
 facilita agli altri giocatori la comprensione dei movimenti compiuti dal PG. **40 (30.08 %)**
 se troppo lunga può dare una staticità non prevista alla scena. **37 (27.82 %)**
 è generalmente preferibile ad una troppo superficiale. **20 (15.04 %)**

R.04: La prima risposta è evidentemente quella esatta. La terza e la quarta esprimono nel primo caso una rigidità eccessiva, limitando le giocate ad "eventi" e non a contesti storici, e nel secondo un compromesso di gioco, che pertanto è una conseguenza di uno stato di fatto piuttosto che un presupposto di gioco. La quinta è ovviamente errata essendo antitetica al concetto di storicità, così come la seconda, che tuttavia ha ottenuto la maggiore percentuale di consensi: la sensazione che si ha a riguardo è che gli utenti che la hanno scelta non abbiano chiaro il significato di "evento storico"; se così non fosse infatti, avrebbero chiaramente compreso che un gioco che ti permette di "cambiare la storia" non è più storico, ma _semmai_ fantastico.

Domanda N.05: Un gioco di ruolo ad ambientazione fantastica

propone la visione edulcorata e romanzata degli autori del periodo storico trattato. **4 (3.01 %)**
 include esclusivamente elementi di fantasia dell'Autore e della cultura cui appartiene. **9 (6.77 %)**
 esprime una creazione dell'immaginazione degli Autori **39 (29.32 %)**
 narra dei periodi oscuri del medioevo, dei quali non abbiamo sufficiente documentazione scritta. **2 (1.50 %)**
 integra elementi mitologici e/o fantastici in un contesto che propone periodi storici e luoghi idealizzati. **79 (59.40 %)**

R.01: La risposta corretta è evidentemente la terza, ma sembra che la maggior parte dei votanti non conosca il NIC come Ente di controllo italiano per il web, tanto da considerare esatta la prima risposta che invece deriva da un modo di dire, una consuetudine, una analogia con il famoso testo di convenzioni comportamentali. La seconda risposta è errata, in quanto parla di norme giuridiche, laddove invece si tratta di convenzioni e quindi prive di potere cogente. La quarta risposta non dice nulla che non venga ampiamente e più correttamente espresso dalla terza, mentre la quinta è ovviamente una facezia (anche se ci son stati ben 8 facinorosi pronti a votarla come esatta).

Domanda N.02: Il periodo storico, comunemente indicato come "medioevo europeo"

va dall'anno 1000 al 1200 circa. **17 (12.78 %)**
 abbraccia l'intero millennio sito tra il 476 d.C. e il 1492 d.C. **93 (69.92 %)**
 va dall'anno 1300 alla rivoluzione industriale. **3 (2.26 %)**
 va dall' XI secolo alla rivoluzione scientifica. **7 (5.26 %)**
 va dall'anno 1000 alla "scoperta dell'America". **13 (9.77 %)**

R.03: Le prime due risposte attribuiscono alla descrizione dell'azione la valutazione dell'esito da parte del master: si ribadisce come, mentre sia demandato al master di valutare la capacità interpretativa del giocatore (e l'eventuale assegnazione di punti exp bonus), gli esiti necessitano di un sistema di calcolo univoco (tabelle, dadi o simili) che venga coadiuvato solo in minima parte, e solo in casi dubbi, dalla descrizione fatta dal giocatore. Al tavolo o in Live, difatti, il master si soffermerebbe a chiedere al giocatore eventuali chiarimenti sulla formulazione della frase solo qualora essa risultasse di dubbia comprensione. E' invece ovvio che una azione descritta minuziosamente, magari arricchita di particolari non fruibili dal master e dagli altri giocatori ai fini dello sviluppo del gioco, ha come unico risultato di creare dei tempi morti che minano il ritmo della partita. Pertanto la risposta da considerarsi corretta è la quarta, mentre la terza e la quinta indicano dei risultati estremamente soggettivi (la capacità di comprendere più o meno bene una frase da parte di chi legge) e quindi non possono essere accettate come universalmente corrette.

Domanda N.04: Un gioco di ruolo ad ambientazione storica

si svolge in un preciso contesto storico, del quale tiene conto in modo rigoroso, relativamente alle testimonianze delle fonti accreditate. **34 (25.56 %)**
 si rifa a fatti storici realmente avvenuti, lasciando ai giocatori la possibilità di modificare gli eventi. **41 (30.83 %)**
 si rifa a fatti storici realmente avvenuti, vietando ai giocatori la possibilità di modificare gli eventi. **9 (6.77 %)**
 non è mai caratterizzato da una rigida coerenza del contesto storico trattato, poiché questa comporterebbe la conoscenza di nozioni troppo specifiche da parte dei giocatori. **38 (28.57 %)**
 propone la visione edulcorata e romanzata degli autori del periodo storico trattato. **11 (8.27 %)**

R.05: La maggior parte dei consensi è andato alla quinta risposta, che sarebbe esatta se non inserisse (volutamente) quel "periodi storici idealizzati" che, di fatto, taglia fuori ad esempio tutte le opere di fantasy classico, che si svolgono in universi diversi dal nostro e quindi non sono riferibili a periodi storici terrestri, sia pur idealizzati. Per lo stesso motivo sono errate la prima e _a maggior ragione_ la quarta risposta. La seconda, pur contenendo una innegabile verità, ovvero che spesso il proprio retaggio culturale condiziona gli autori del genere fantasy (e non solo), esprime un "esclusivamente" che costituisce una forzatura non ammissibile, relegando la risposta tra quelle da scartare. La terza risposta, al contrario, illustra chiaramente l'ambito di tutti i possibili universi del fantasy, limitati unicamente dall'immaginazione dei loro autori.

R.06: I giochi di ruolo ad ambientazione fantascientifica meritano un posto a parte, avendo (almeno relativamente a quelli che hanno per oggetto il futuro del nostro pianeta) dei vincoli storici e culturali, assenti invece in ambientazioni quali ad esempio Dune o Star Wars, la cui collocazione è infatti abbastanza controversa. Tuttavia l'attuale tendenza a classificare l'opera di Lucas, e quelle dello stesso tipo, come fantascientifiche ancorché fantastiche, e a tale convenzione ci atterremo. Va da sé che, non essendoci più il limite temporale terrestre, le risposte 1, 4 e 5 risultino non esatte, mentre la terza pone un vincolo relativo al progresso scientifico del gioco che, ad esempio nei giochi fantascientifici ambientati dopo una "nuova glaciazione" o alcuni cataclismi, ne renderebbe impossibile la classificazione.

La seconda risposta, al contrario, può spaziare tra tutti gli universi immaginabili e, non avendo limitazioni storiche o rigidamente chimico-fisiche, può consentire lo sviluppo di giochi basandosi su scoperte (appunto pseudoscientifiche) che vanno dalla scoperta della ruota o della levitazione indotta via pensiero a complessi utilizzi dell'energia atomica o dell'"universo". Ne consegue come sia questa l'unica risposta completamente esatta.

Domanda N.07: Il fantasy medievale si chiama così perché

riproduce i fasti dell'XI secolo e successivi arricchendoli di figure mostruose e mitologiche.

28 (21.05 %)

riproduce i fasti dell'XI secolo e successivi indugendo sulle tradizioni culturali passate.

3 (2.26 %)

riproduce una versione distorta della vita nel medioevo europeo arricchendola di mitologia nordica.

22 (16.54 %)

riproduce un paesaggio caratterizzato da elementi etnici, fantastici e sociologici inesistenti nel periodo storico cui afferisce.

39 (29.32 %)

riproduce il mondo delle favole, con draghi, orchi e cavalieri impavidi pronti ad affrontare mille perigli per l'amore di una bellissima dama.

41 (30.83 %)

R.08: Google è un motore di ricerca formidabile, lo ripeto. Sembra accettato che la maggior parte degli internauti sappiano che la Dislessia e la Disgrafia sono disturbi specifici dell'apprendimento, anche se spero sappiano anche cosa tale classificazione significhi e indichi.

Una volta chiarito questo è evidente come le altre quattro siano vistosamente errate, le prime due dimostrando anche un grave livello di ignoranza specifica da parte dei votanti.

Domanda N.08: Dislessia e Disgrafia sono

due sinonimi che indicano la stessa cosa.

1 (0.75 %)

esempi di superficialità nello scrivere.

6 (4.51 %)

due malattie.

21 (15.79 %)

due disturbi specifici dell'apprendimento.

76 (57.14 %)

impropriamente attribuite a coloro che scrivono velocemente in chat.

29 (21.80 %)

Domanda N.09: Prima di iniziare a giocare di ruolo online bisognerebbe

procurarsi gli indirizzi MSN di qualche giocatore e se possibile dei gestori.

1 (0.75 %)

scegliere il clan o il gruppo di cui si vuole far parte e mandare una missiva al capoclan per stabilire un contatto.

4 (3.01 %)

crearsi un pg, studiare le basi dell'ambientazione e inserirsi in una giocata in atto.

11 (8.27 %)

studiare le basi dell'ambientazione, crearsi un pg e inserirsi in una giocata in atto.

12 (9.02 %)

studiare le basi dell'ambientazione, osservare qualche giocata, crearsi il bg del pg e inserirsi in una giocata in atto.

105 (78.95 %)

R.09: Le prime due risposte sono errate perché entrambe mostrano un maggior interesse a farsi conoscere come utente ancor prima che come PG, denotando insicurezza e poca fantasia. Delle restanti tre la più corretta è ovviamente la quinta, che denota maturità e coscienza da parte del giocatore. Ciò sembra perfettamente chiaro alla stragrande maggioranza dei votanti; resta quindi da augurarsi che ai buoni propositi seguano i fatti.

R.10: La seconda risposta, in accordo con la netiquette, è errata: a nessuno è dato di giudicare, condannare, correggere l'uso scorretto dei fondamenti della lingua da parte di un altro utente (il quale peraltro è tenuto a fare del suo meglio per correggersi e migliorarsi). L'ultima risposta è invece sbagliata concettualmente per lo stesso motivo: se rido dei miei errori sbaglio, perché rido della mia poca attenzione nello scrivere e nel comunicare con gli altri; se invece rido degli errori di un altro contravengo a due fondamenti della netiquette, oltre a perdere la necessaria concentrazione che di norma un buon gioco richiede (peraltro educazione vorrebbe che finestre tipo MSN restassero "chiuse" durante le sessioni di gioco).

La risposta corretta è quindi la quarta, essendo la prima e la terza piuttosto delle considerazioni personali conseguenti l'osservazione di un fenomeno.

La prima, in particolar modo, sembra anche una forma di alibi: non stupisce sia infatti quella che ha ricevuto il maggior numero di consensi.

Domanda N.11: Chi detiene il comando di una gilda deve essere

sempre presente.

5 (3.76 %)

sempre consapevole che è il suo PG, e non lui, ad essere capogilda.

28 (21.05 %)

capace di "creare gioco" utile a tutti i membri del suo gruppo.

56 (42.11 %)

attento a non fare preferenze tra i suoi subordinati.

2 (1.50 %)

capace di far interagire coerentemente il proprio gruppo con i presupposti d'ambientazione.

42 (31.58 %)

Domanda N.10: Falsi neologismi, abbreviazioni, errori grammaticali e sintattici, errori di battitura, anticipi e ritardi nei turni

sono cose che capitano a chi gioca online e scrive velocemente, specie se gioca contemporaneamente in due chat diverse, magari con 20 finestre MSN aperte.

55 (41.35 %)

errori grammaticali a parte sono tutti peccati veniali.

10 (7.52 %)

sono tutte espressioni della crescente maleducazione che imperversa sul web.

7 (5.26 %)

errori grammaticali a parte, se reiterati, sono tutti esempi di mancanza di rispetto per gli altri giocatori.

49 (36.84 %)

offrono ottimi spunti per farsi due risate su MSN mentre si gioca.

12 (9.02 %)

R.11: Questa è una delle domande "mirate" a far emergere uno dei problemi più ricorrenti nel gdr online, l'idea della "responsabilità". Questa viene infatti troppo spesso distorta, soggiogata ai bisogni del gioco e, di fatto, strumentalizzata. La cosa grave è che tale strumentalizzazione viene da molti vista come corretta consuetudine "di gioco", quando con il gioco non ha nulla a che fare.

Le risposte ottenute provano quanto precedentemente detto: su chi controlla un PG posto a capo di una Gilda vertono un'infinità di richieste, obblighi di gioco ed esterni al gioco, complotti e diatribe. In tale contesto accade spesso che il giocatore si senta investito da un'infinità di responsabilità, spesso superiori a quante egli stesso è solito affrontare nella vita reale, con conseguente stress; inoltre questa miscela di obblighi in gioco e fuori lo porta a trasporre nella vita reale il ruolo del suo PG, fino a sentirsi spesso investito dei suoi stessi poteri.

La risposta esatta è ovviamente la seconda, ma la variegata distribuzione delle risposte e il fatto che quella corretta sia solamente la terza in termini percentuali, dimostra chiaramente come questa realtà, benché sicuramente condivisa (almeno a parole) da tutti i giocatori iscritti ai giochi di ruolo online, non sia nel loro subconscio realmente accettata, tant'è che "quando non riconosciuta" la risposta corretta (e formale) non viene data.

R.12: Basta analizzare le frasi "rivestire un ruolo", "interpretare un ruolo" o meglio ancora "calarsi in un ruolo" per capire che la risposta corretta è la seconda. Stranamente invece la stragrande maggioranza dei votanti ha optato per la terza, cosa che se da un lato giustifica l'enorme numero di PG stereotipati presenti nei gdr online via chat italiani, dall'altro tradisce una paura più o meno cosciente da parte dei giocatori ad "esporsi" in prima persona, o più propriamente a "giocare di ruolo". La prima risposta tradisce una palese (e pericolosa) confusione tra PG e giocatore, mentre la quarta indica una altrettanto pericolosa forzatura mirata a crearsi una vita alternativa e di fuga nel PG. L'ultima, infine, mostra una apparente superficialità, probabilmente riconducibile anch'essa al timore di "impegnarsi pubblicamente" in qualcosa dal quale potrebbe ottenersi un "fallimento personale".

Domanda N.13: Un buon master deve cercare di essere sempre

imparziale.
82 (61.65 %)
infallibile.
2 (1.50 %)
presente.
6 (4.51 %)
affidabile.
18 (13.53 %)
molto preparato e professionale.
25 (18.80 %)

R.14: Esistono sistemi di gioco in cui si adoperano altri metodi di calcolo e valutazione e non prevedono punti exp. Ciò sottolinea come la prima risposta sia errata (e la terza esatta) ed esprima un fanciullesco attaccamento a sistemi meritocratici di tipo scolastico. Anche la quarta è viziata dagli stessi presupposti psicologici: peraltro, essendo comunque spesso legata alla valutazione finale del master, l'assegnazione del Px può subire le influenze umorali dell'arbitro. E' pertanto errato correlare bravura del giocatore e numero di punti esperienza. A maggior ragione non ha alcun senso correlare i punti esperienza alle capacità del PG.

Domanda N.15: Le Chat private

quale che sia l'uso fattone, sono un componente totalmente estraneo al gioco di ruolo.
19 (14.29 %)
sono indispensabili per consentire ai clan di fare le loro riunioni segrete.
17 (12.78 %)
servono solo a fare le "zozzerie" senza essere visti.
11 (8.27 %)
se non regolamentate correttamente, sono un componente totalmente estraneo al gioco di ruolo.
52 (39.10 %)
sono utili per fare delle riunioni in OFF GAME quando non si dispone di un forum.
34 (25.56 %)

R.16: Le prima a la terza risposta rimandano alle eccezioni pericolose viste nella precedente domanda. L'OFF deve essere sempre bandito dal gioco, ed è fondamentale, a mio avviso, mettere chiari paletti di demarcazione, al fine di evitare spiacevoli confusioni tra PG e giocatore. Anche le ultime due risposte sono potenzialmente errate, ma almeno non regolamentano in modo plateale l'irregolarità del metagio, come invece avviene nei primi due casi.

Domanda N.17: Nel gioco di ruolo, gli avversari del giocatore

sono indistintamente, coloro che muovono gli altri PG.
8 (6.02 %)
sono i master.
2 (1.50 %)
sono coloro che muovono gli avversari del suo PG.
32 (24.06 %)
non esistono.
83 (62.41 %)
%)
sono esclusivamente Personaggi Non Giocanti.
8 (6.02 %)

R.18: Anche in questo caso il risultato ottenuto è decisamente positivo, anche se la risposta esatta era sicuramente ancora più facilmente identificabile che nel caso precedente. Le prime due risposte, peraltro, denotano scarsa conoscenza letteraria e una visione troppo schematica dei personaggi, che siano essi PG o PNG. Le ultime due invece indicano due casi particolari della terza risposta e pertanto sono solo parzialmente corrette essendo fortemente vincolate ad un contesto.

Domanda N.19: Inserire termini aulici nei dialoghi del PG rappresenta

un voler impresiosire un testo che altrimenti risulterebbe banale.
6 (4.51 %)
un volere strafare a tutti i costi per mettersi al centro dell'attenzione.
26 (19.55 %)
un ottimo mezzo per evidenziare lo stato socio-culturale del PG.
29 (21.80 %)
una valida caratterizzazione se prevista dal contesto e dall'ambientazione.
57 (42.86 %)
un pericoloso esporsi ad errori grammaticali e strafalcioni lessicali.
15 (11.28 %)

Domanda N.12: Interpretare un PG significa

viverlo in prima persona reagendo adeguatamente agli input degli altri giocatori.
4 (3.01 %)
viverlo in prima persona reagendo adeguatamente agli input degli altri personaggi.
11 (8.27 %)
recitarne la parte a soggetto, cercando di tenere sempre il nostro IO lontano da quello del PG.
107 (80.45 %)
recitarne la parte a soggetto, cercando di trasmettere il nostro IO al PG.
7 (5.26 %)
andare a braccio, di volta in volta, a seconda degli eventi.
4 (3.01 %)

R.13: Il master riveste contemporaneamente due ruoli: quello narratore, che tesse e sviluppa la trama della storia, e quello dell'arbitro, che dirige il gioco e risolve i momenti di empassa. Per fare ciò in modo efficace egli deve conoscere molto bene tanto l'ambientazione di gioco che il regolamento e il gameplay, in modo da non incappare spesso in "casi dubbi" che possano minare l'armonia del gioco e la sua stessa autorità; analogamente egli dovrà essere rigido e flessibile a seconda dei casi, ma sempre estremamente professionale e fedele al compito cui è preposto. Va da sé che la risposta corretta è la quinta, comprendendo e perfezionando in sé la prima e la quarta. La seconda e la terza invece sono evidentemente errate: una perché pretende un requisito che non appartiene all'uomo (l'infallibilità), l'altra perché mescola doveri di gioco con (presunti) doveri nei confronti della direzione del gioco o dell'utenza.

Domanda N.14: I Punti esperienza

sono indispensabili in un buon gdr.
5 (3.76 %)
non sono indispensabili, però servono come incentivo a migliorare il proprio gioco.
74 (55.64 %)
esistono solo se previsti dal gameplay.
38 (28.57 %)
sono un valido metodo di valutazione della reale bravura di un PG.
7 (5.26 %)
sono un valido metodo di valutazione della reale bravura di un giocatore.
9 (6.77 %)

R.15: La terza risposta non merita ulteriori commenti: esprime di suo un giudizio negativo sulla struttura stessa del gioco, e dunque rimanda alla classica domanda "Ma perché ci giochi allora?". Di fatto, dato che al tavolo non è previsto che ci si possa appartare e parlare di nascosto agli altri, dato che il buon giocatore sa che non esiste il metagio e che ciò che lui conosce non necessariamente rientra nelle conoscenze del PG, ritengo le chat private un componente superfluo, cosa che giustifica l'assegnazione di risposta corretta alla prima dell'elenco. Per questo motivo vanno considerate non corrette anche le altre risposte; l'ultima, in particolare, è inoltre errata perché crea una contraddizione interna al regolamento comune a tutti i gdr online in chat, che vuole che le chat di gioco non siano utilizzabili per l'OFF game. E si sa, creato un precedente...

Domanda N.16: Bacheche, missive e sussurri

sono sempre in ON, tranne quando non venga esplicitato ponendo in testa [Off Game] e in calce [/Off game].
30 (22.56 %)
le Bacheche sono sempre in ON, mentre missive e sussurri lo sono solo se precedute in chat dalle azioni "porgi la pergamena a" o "si avvicina all'orecchio di".
19 (14.29 %)
sono sempre in OFF, tranne quando non venga esplicitato ponendo in testa [On Game] e in calce [/On game].
7 (5.26 %)
possono essere tutte in ON o in OFF, a seconda dei casi.
57 (42.86 %)
le bacheche e le missive sono sempre in ON mentre i sussurri sono tutti rigorosamente in OFF.
20 (15.04 %)

R.17: Quasi i due terzi dei votanti hanno ben chiaro che in un gioco di ruolo non esistono avversari: credo questo sia un risultato meritevole di essere messo in evidenza e sicuramente al di là delle mie aspettative. Resta ovviamente un terzo del campione che non ha capito ancora lo spirito del gioco, e che purtroppo in gran parte ritiene avversari i suoi compagni di gioco.

Domanda N.18: Un orco, in ambientazione fantastica, è

un tipico Uruk-Hai, nell'ottica Tolkeniana: fortissimo, brutale, selvaggio e con basso QI.
18 (13.53 %)
un bestione verde, molto alto, con lunghe zanne e cervello atrofizzato: forte e sanguinario.
16 (12.03 %)
un personaggio definito in termini e caratteristiche dall'ambientazione giocata.
84 (63.16 %)
un personaggio malvagio definito in termini e caratteristiche dall'ambientazione giocata.
14 (10.53 %)
una via di mezzo tra un orco tolkeniano e un oni giapponese.
1 (0.75 %)

R.19: Anche in questo caso il buon senso ha premiato la maggior parte dei votanti, sebbene non siano mancate le preferenze accordate a voci legate più ad esperienze di gioco personali che ad una regola generale. In particolare la prima e la quinta risposta indicano delle considerazioni proprie del giocatore, relativamente al proprio metodo di interpretazione. La seconda risposta manifesta rancori ancora non sopiti, mentre la terza esprime un parere che, non essendo specificata l'ambientazione di gioco, si rivela falso e fuorviante.

R.20: Se (come specificato) l'azione è ben descritta, non è sicuramente troppo lunga e dà sicuramente supporto al gioco, ne consegue come le ultime due risposte siano decisamente errate.

Le risposte possibili ricalcavano quelle già proposte in precedenza per le descrizioni accurate (D.n.3), con la finalità di far riflettere il lettore tra la differenza che intercorre appunto tra una azione ben descritta e una descrizione minuziosa ma potenzialmente inutile.

Sempre nell'ottica del fatto che il Master riveste il ruolo di arbitro e non di "Dio della Morte e della Distruzione", anche le risposte 1 e 2 sono concettualmente errate, avendo come unica attenuante l'effettiva facilitazione offerta al master, che però è molto più propriamente e compiutamente definita dalla terza risposta.

Domanda N.20: Un'azione ben descritta

facilita il compito del master nella decisione dell'esito.

27 (20.30 %)

facilita il compito del master nell'assegnazione dei punti esperienza.

3 (2.26 %)

facilita agli altri giocatori la comprensione dei movimenti compiuti dal PG.

83 (62.41 %)

se troppo lunga può dare una staticità non prevista alla scena.

20 (15.04 %)

non ha differenza alcuna da un'azione appena abbozzata.

0 (0.00 %)

Un'ultima serie di considerazioni va infine rivolta ai dati statistici generali, ovvero quelli relativi all'anzianità dei votanti, all'esperienza maturata nel gioco di ruolo in generale e a livello settoriale in particolare.

I risultati ottenuti sono i seguenti:

ANZIANITA'		ESPERIENZA		SETTORI	
Non specificata	22 (16.54 %)	Mai giocato	22 (16.54 %)	Gdr al tavolo	65 (58.56 %)
Meno di 14 anni	2 (1.50 %)	Meno di 1 anno	7 (5.26 %)	Gdr Live	28 (25.23 %)
Tra 14 e 18 anni	23 (17.29 %)	Due anni circa	25 (18.80 %)	Gdr software	53 (47.75 %)
Tra 18 e 25 anni	46 (34.59 %)	Oltre tre anni	16 (12.03 %)	Multi User Dungeon	14 (12.61 %)
Tra 25 e 36 anni	32 (24.06 %)	Oltre quattro anni	43 (32.33 %)	Multi Massive Online RPG	38 (34.23 %)
Oltre 36 anni	8 (6.02 %)	Ne ho perso memoria	20 (15.04 %)	Gdr Online by chat	98 (88.29 %)
				Gdr Online by forum	27 (24.32 %)

Un primo dato, che sento di poter azzardare con una certa tranquillità è che la corrispondenza tra il numero dei giocatori che non hanno specificato la propria fascia di età, indicando anche di non aver mai giocato, non è casuale. Sono pressochè certo che i due valori coincidano per superficialità del votante, che è andato diritto alle domande, lasciando i valori di default ai suddetti campi (per l'appunto "Non specificata" e "Mai giocato").

A supporto di questa tesi posso citare il fatto che alcuni di essi abbiano però indicato gli interessi settoriali che li riguardavano, in contrasto con la scelta "Mai giocato" selezionata per l'Esperienza in Gioco; ovviamente di tali dati settoriali, risultando l'utente non aver mai giocato, non è stato tenuto conto ai fini del calcolo delle percentuali di settore.

Un altro dato interessante è quello relativo all'età media dei partecipanti; contrariamente a quanto si pensi il numero di utenti di età inferiore ai 14 anni è decisamente irrisorio, concentrandosi oltre il 60% dell'utenza dai 18 anni a salire.

Come prevedibile, essendo un sondaggio effettuato online, la maggior parte degli utenti gioca di ruolo anche su internet, e la stragrande maggioranza (quasi il 90%) ha esperienza di gioco in chat.

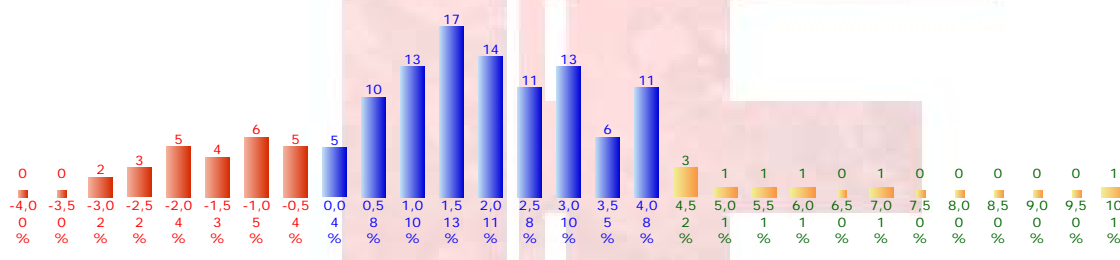
Tra i votanti è anche elevata la percentuale di chi ha maturato esperienza di gioco al tavolo e via software, mentre le altre forme di gioco riscontrano minor successo.

Certo sarebbe stato opportuno disporre di un campione composto da almeno un migliaio di unità per trarre maggiori informazioni dal questionario, ma purtroppo è andata così e ci si deve contentare.

Tuttavia, seppur convinto che i risultati ottenuti siano leggermente falsati dal connubio "scarso numero di votanti – elevata percentuale di votanti con basi di gioco al tavolo" e di conseguenza migliori del reale, l'andamento costante del grafico delle valutazioni durante l'arco dello svolgimento del test sembra confermare il miglioramento medio dell'utenza rispetto ai risultati ottenuti nel 2004.

In linea di massima posso affermare che su 133 votanti ben 7 contro i 3 del 2004 posseggono il knowhow idoneo ad accedere a PF senza preselezione, mentre ben 100 possono essere più o meno facilmente ricondotti sulla via del "buon senso", restando solo 25 i casi realmente "difficili".

Vedremo come andrà nel 2008, in occasione del nuovo test.



Distribuzione del campione di 133 elementi in funzione del punteggio totale conseguito.

[Vai al sommario](#)

ANIME MEMORIES: Gli Sport del Passato

di Francesca Viganò

Uno dei filoni principali degli anime, fin dall'inizio, è stato quello sportivo.

Gli autori si sono sbizzarriti variando fino all'inverosimile le possibilità che lo sport offre per narrare situazioni ed avventure di personaggi che sono, poi, entrati nel mito.

Tra le tante serie visionate in quegli anni, molte erano quelle che mostravano i loro protagonisti tesi con tutto il proprio essere verso il raggiungimento di un obiettivo (vincere un determinato incontro, diventare campioni di una certa disciplina, ecc.), talvolta sottoponendosi a prove di incredibile difficoltà, ad allenamenti durissimi, giungendo addirittura a sfidare la morte pur di non arretrare, pur di vincere un confronto che è essenzialmente con sé stessi prima che con gli avversari.

Una competizione e un desiderio di primeggiare che arrivano da molto lontano, da una società, quella nipponica, che dal dopoguerra a oggi ha chiesto alla sua popolazione un'applicazione quasi maniacale al mondo del lavoro, prima per sollevarsi dalle rovine della guerra, poi per primeggiare internazionalmente a livello economico.

Quando ancora il wrestling era un "fenomeno da baraccone" e si contendeva le terze serate delle tv private insieme al catch, un cartone animato già spopolava tra i ragazzini: l'uomo tigre.

Gli episodi dell'Uomo Tigre sono stati trasmessi per la prima volta in Italia su Rete 4 nel 1982 e in seguito su diverse emittenti private regionali mentre la prima serie inizia in Giappone nel 1969 ed è stata prodotta dalla Toei Animation.



Tratto dal manga di Ikki Kajiwara (storia) e Naoki Tsuji (disegni), i cartoni animati dell'Uomo Tigre si dividono in 105 episodi sceneggiati da Massaki Tsuji, per la regia di Takeshi Tamiya e i disegni di Keiichiro Kimura.

Per la violenza delle immagini, questo cartone animato è certamente sconsigliato ai più piccoli, anche se esiste un forte richiamo ai valori universali come la solidarietà agli emarginati, l'amicizia e la lealtà sportiva.

La storia dell'Uomo Tigre è quella di Naoto Date, un orfano cresciuto nell'istituto "Chibikko House", che con l'inganno viene preso da una organizzazione malavitosa chiamata "La Tana delle Tigri".



Lo scopo della banda è quello di addestrare i ragazzi alla lotta libera e al wrestling, con dei metodi crudeli e cinici allo scopo di renderli così feroci da poter guadagnare sulle loro vittorie nei vari combattimenti.

Gli allenamenti sono delle vere e proprie torture, con lotte all'ultimo sangue e combattimenti contro animali feroci, in modo che possa emergere il vero campione, per "selezione naturale".

Naoto Date riesce a superare tutte le tremende prove e diventa il primo lottatore della "Tana delle Tigri".

In seguito a questo tipo di allenamento, inizialmente l'Uomo Tigre è molto crudele nei suoi combattimenti e nella violenza riversa tutta la sua rabbia e le sue frustrazioni legate al suo passato, al punto da essere soprannominato "il diavolo giallo", dal pubblico che lo detesta, ma presto si verifica un episodio che cambia radicalmente i suoi atteggiamenti.

Un giorno si reca presso l'orfanotrofio dove è cresciuto e conosce il piccolo Kenta, un bambino scontroso e ribelle, suo ammiratore che gli ricorda la sua triste infanzia e rivede se stesso alla sua età. Così decide di rinnegare la Tana delle Tigri e devolvere l'incasso delle vincite in favore dell'orfanotrofio, al fine di rendere una vita più dignitosa ai bambini dell'istituto e in questo viene sostenuto anche da Ruriko, una sua amica d'infanzia che gestisce la casa degli orfani insieme a Wakatsuki.

Visto il grande successo nel 1981 è stata realizzata anche la seconda serie, divisa in 33 puntate all'interno della quale si ritrovano diversi cambiamenti a partire dai disegni, più curati e molto meno stilizzati della precedente versione. Al posto della Tana delle Tigri troviamo un'altra organizzazione criminale chiamata "Federazione Spaziale" con a capo il ricco petroliere arabo Hassan, il cui scopo è quello di distruggere la Federazione di wrestling NJPW (New Japan Pro Wrestling, federazione realmente esistita, fondata da Antonio Inoki nel 1972). Ad indossare gli abiti dell'Uomo Tigre questa volta non è più Naoto Date, ma Tommy Haku (Tatsuo Aku nell'originale giapponese) un giornalista cresciuto anche lui presso lo stesso orfanotrofio del suo predecessore (della cui morte avvenuta in un incidente stradale si apprende nella prima puntata della seconda serie, quasi a voler creare un *trait d'union* temporale tra le due) e anch'egli addestrato presso la Tana delle Tigri. Tommy farà di tutto per nascondere la sua vera identità ai suoi colleghi giornalisti, un po' come fanno tutti i supereroi.

Fra i vari avversari che il nuovo Uomo Tigre affronterà ricordiamo gli Sparvieri, che combattono con dei rapaci addestrati, così come i British Bulldogs che combattono con i cani. La cosa che caratterizza questa serie è la comparsa di atleti del wrestling e di altri sport realmente esistiti come Hulk Hogan, The Butcher, André The Giant, Tatsumi Fujinami e lo stesso Antonio Inoki. Negli ultimi episodi a combattere ci saranno anche delle figure femminili, come Rita ispirata a figure del catch giapponese come quelle di Madusa, Leilani Kai, Fabulous Moolah e Mae Young, a significare, ancora una volta, lo stretto legame che esiste tra animazione e mondo reale.

Se i maschietti impazzivano per l'uomo tigre, le femminucce del tempo deliravano per Mimi Ayuhara e chi non se la ricorda, peste lo colga. Mimi è la nazionale di pallavolo è stato prodotto nel 1969 dalla Tokyo Movie Shinsha, con la regia di Okabe Eiji e Kurokawa Fumio. La serie, composta da 104 episodi della durata di 25 minuti ciascuno tratta dal fumetto manga Attack Number 1 di Urano Chikako pubblicato fra il 1969 e il 1971 dalla casa editrice giapponese Margaret.

In Italia la serie a cartoni animati è stata trasmessa per la prima volta nel 1981 sulle varie e mittenti locali con il titolo "Quella magnifica dozzina" e in seguito nel 1983 con il titolo "Mimi e la nazionale della pallavolo". Tutto ha inizio quando Mimi Ayuhara e la sua migliore amica Midori, che giocano nel Fujimi (la squadra della scuola), vengono scelte per entrare a far parte della Nazionale Juniores, impegnata nel campionato Mondiale che si svolgerà in America. Ad informare le due giovani amiche è il loro allenatore Ongo, il quale non mancherà di incoraggiarle in vista del faticoso periodo di allenamenti che dovranno affrontare nel Liceo di un'altra città.

Nella nuova scuola Mimi e Midori ritrovano due care amiche, Caterina e Maddalena, e fanno la conoscenza di Sonia: giocatrice di pallavolo tanto brava quanto superba. A peggiorare le cose è la scoperta che il loro allenatore è Diego Nacchi (il Mister), temutissimo per i suoi metodi durissimi: egli infatti metterà a dura prova le giocatrici, sottoponendole ad allenamenti estremamente faticosi, che assorbono gran parte della giornata delle ragazze.

Un giorno Mimi e Midori ricevono la visita dell'allenatore Ongo, il quale si scontrerà apertamente con Nacchi a causa dei suoi sistemi di allenamento. Nonostante ciò il Mister rivela a Mimi la grande stima per il giovane allenatore.



La conversazione tra i due viene spiata da Sonia, che immaginando di essere vittima di un complotto, sfida Mimi: chi tra le due avrebbe segnato più punti nella prossima partita amichevole avrebbe guadagnato il titolo di capitano.

Mimi raccoglie la sfida, ma nel vivo della partita si rende conto che questo scontro va a svantaggio del gioco di squadra, perciò decide di abbandonare le provocazioni di Sonia (anzi, la aiuta a segnare più punti!), così da portare la squadra alla vittoria. Poiché Mimi - diversamente da Sonia - ha dato prova di comprendere l'importanza del gioco collettivo, Mister Nacchi la designa capitano della Nazionale; scelta che si rivela essere la migliore, perché Mimi e compagne porteranno il Juniores alla vittoria del Campionato Mondiale!

In seguito in Italia è stato trasmesso il cartone animato Mimì e le ragazze di pallavolo (titolo originale Ashita e Attack), ma in realtà si tratta di una serie diversa, composta da 23 episodi e prodotta dalla Nippon Animation, che non ha niente a che vedere con il precedente cartone. Anni dopo, anche se il livello di pathos della storia è decisamente meno interessante e "denso" è arrivato in Italia un altro cartone animato dedicato alla pallavolo: Mila e Shiro, che si lega in qualche modo al mito di Mimì dato che Mila ne è la cugina.



L'attenzione per gli sport "difficili", almeno dal punto di vista degli allenamenti, non si ferma qui, ne fa parte il cartone animato giapponese di Rocky Joe (titolo originale Ashita no Joe), prodotto nel 1970 dalla Mushy Productions per la regia di Osamu Dezaki, e che in Italia venne trasmesso per la prima volta nel 1982 su Rete 4 e ribattezzato Rocky Joe, per richiamare l'attenzione del pubblico al successo cinematografico di Sylvester Stallone.

La storia di Rocky Joe è stata tratta dal fumetto manga scritto da Asao Takamori e disegnato da Tetsuya Chiba, pubblicato tra 1968 e il 1973 sulla rivista giapponese Shonen Magazine, che riscosse un enorme successo. In Italia il fumetto è stato pubblicato nel 2002 dalla Star Comics. Rocky Joe (Joe Yabuki il suo vero nome) è un ragazzo di 15 anni che vive in uno dei quartieri più degradati e malfamati di Tokyo.

Il ragazzo sbandato, senza famiglia e senza dimora vive di espedienti, con piccoli furti e lotte quotidiane per la sopravvivenza, ma un giorno mentre cammina per la strada, inciampa sul corpo di un ubriaco steso per terra; questi è Danbei Tange, un ex pugile alcolizzato, che osservato durante una rissa contro una banda di suoi coetanei, vede in lui la stoffa del campione e decide di allenarlo per riscattarsi dai fallimenti della sua stessa vita.

Poco avvezzo alla disciplina e al senso del sacrificio, Rocky Joe non vede di buon occhio gli insegnamenti del vecchio Danbei Tange e lo segue solo per avere un pasto caldo e un po' di compagnia. Nemmeno da dire che Joe diventerà un vero campione e che comprenderà infine il significato di quanto il proprio allenatore cerca di trasmettergli.

Prima che Holly e Benji giocassero su campi infittiti e subissero goals mirabolanti, in Italia trasmettevano "Arrivano i Superboys" titolo italiano del cartone animato giapponese Akakichi no eleven, creato da Ikki Kajiwara e realizzato dalla Tokyo TV Doga a partire dalle sceneggiature di Yoshitake Suzuki e con le animazioni e la regia di Tsuneiro Okaseko.



La serie, andata in onda in Giappone su Nippon Television dal 13 aprile 1970 al 5 aprile 1971, ogni lunedì alle 19, e si compone di 52 episodi della durata di 24 minuti.

In Italia è stata trasmessa per la prima volta da Italia 1 a partire dal 1 agosto 1982.

La storia è incentrata su i tentativi del giovane ribelle Shingo Tamai di diventare un calciatore di primo piano a livello liceale sotto la guida dell'ex portiere della Nazionale giapponese Teppei Matsuki.

Nel caso di Arrivano i superboys l'escalation di Shingo, ragazzino appassionato di calcio, è tale che alla fine diventerà campione del mondo dopo una finalissima col Brasile.

Ma per farlo dovrà veramente versare sangue, vista la durezza degli allenamenti: verso la fine della serie, il suo allenatore, per rinforzargli i muscoli delle gambe, gli passa addirittura sopra con una jeep!

Tra gli anime sportivi uno dei più belli, insieme a Rocky Joe porta la firma di Osamu Dezaki, che si occupa della regia di Jenny la tennista. In Ace o nerae! ('Punta all'ace!', 1973, 26 episodi, TMS) Hiromi Oka si impegna nel club di tennis del suo liceo e, seppur cominciando contro voglia, viene poi travolta dal vortice sportivo e sacrifica tutta la propria vita privata (amore incluso) all'altare della vittoria.

Il desiderio di vincere è molto forte anche in chi sta attorno a Jenny, tanto che il suo allenatore gravemente malato comunque dedicherà gli ultimi suoi giorni al futuro sportivo della pupilla, evidentemente più importante della sua stessa vita.

La serie ha dato vita anche a un film omonimo del 1979, che rinarra in forma condensata e con nuove animazioni (di ottimo livello) quanto visto nella serie, e a una serie di OAV (del 1988) situata cronologicamente dopo la serie TV.

Più di recente il filone sportivo si è spostato su sport meno "di massa" allineandosi ai gusti della popolazione nipponica e non solo, per tanto sono comparsi anche sui nostri schermi, cartoni animati dedicati al baseball e al basket, in particolare Touch (in Italia: Prendi il mondo e vai, 1985, 101 episodi, Toho) e Slam Dunk (1996, 101 episodi, Toei Animation) che ha collezionato anche quattro film e tre speciali ottenuti assemblando spezzoni della serie TV. Slam Dunk (in compagnia delle serie di Adachi) ha, oltre a proseguire il filone sportivo, anche un altro merito, ha contribuito ad 'ammorbire' le serie sportive, condendole con umorismo e sentimenti.

Certo la vittoria resta una delle leve principali, ma non è più l'unica. Forse la società giapponese sta cambiando e i giovani non sono più propensi come un tempo a sacrificare tutta la vita per il raggiungimento di un unico traguardo.

E potrebbero essere proprio gli anime la cartina di tornasole di questa importante svolta.



[Vai al sommario](#)

L'INFORMATORE LEGALMENTE IMBAVAGLIATO

di Luigi Scuderi

Diffondere notizie false e tendenziose è un reato e come tale va perseguito, non ci sono dubbi; ma diffonderne di vere?

Condividere informazioni di pubblica utilità, fornendo anche le fonti che le confermino è reato?

Nei Paesi dove vige la libertà di espressione e di parola evidentemente no; guai a togliere al cittadino la possibilità di difendere i diritti acquisiti tramite le proprie conquiste e quelle dei suoi compagni e predecessori!

“Un Paese è libero finché lo sono i suoi abitanti” e “Non condivido le tue idee, ma sono pronto a morire per poterti consentire di averne”: tute frasi bellissime nell’ambito del concetto di libertà.

Purtroppo la libertà di parola piace poco a chi comanda (chissà perchè) così come infastidisce chi dirige un Paese l’essere tacciato di governare in clima di semilibertà.

Così accade che qualche grossa testata estera d’oltremare classifichi un Paese Europeo come “semi libero”.

E accada anche che, effettivamente in questo Paese, per volontà di chi lo governa, il cittadino non possa più esprimere liberamente il proprio pensiero, non possa citare fonti che lo avvalorino, non possa nemmeno indicare dove reperire tali fonti.

Mi direte che ciò è assurdo con l’avvento di Internet.

Bene... in Cina molti siti d’informazione vengono censurati a monte tramite controllo dei robotz; in breve, i motori di ricerca trovano solo quello che il governo centrale vuole.

Ma la Cina, direte giustamente voi, non sta in Europa.

Vero, noi europei siamo notoriamente più sottili nelle nostre trovate, così creiamo delle leggi mirate che rendano illegale quanto di più normale ci sia.

Se vedi che il cielo della tua città è diventato color grigio-topo per lo smog, puoi formare comitati, andare di ufficio in ufficio al Comune per sollecitare un intervento, gridare alla gente di reagire per strada (senza però disturbare la quiete pubblica), ma... NON PUOI categoricamente DIFFONDERE l’informazione sul web o per altra via cartacea. Assurdo? E’ ancora niente.

Se scopri che una testata giornalistica online ha messo in evidenza lo stesso problema, documentandolo con foto, anche se magari senza dargli la stessa importanza che riveste per te, che in quella città ci vivi, NON PUOI prendere l’articolo in parte o tal quale e ripubblicarlo (ovviamente provvisto di riferimenti, citazioni e fonti) su un giornale cittadino o anche di quartiere. E’ REATO! Incredibile? Mai quanto quel che segue!

NON PUOI NEMMENO PUBBLICARE IL LINK! O meglio, puoi farlo, ma a tuo rischio e pericolo.

Beh, credo che la curiosità (e il timore) di conoscere quale Paese europeo brilli per codesta legislazione sia arrivata al punto giusto: ebbene sì, è l’Italia, unica e sola in Europa.

E hanno ben torto i governanti di questo Paese ad indignarsi quando un Celentano li sputtana pubblicamente mostrando come negli ultimi anni House of Freedom (si lo ammetto, fa ridere che l’organo che misura il grado di libertà dei vari paesi nel mondo si chiami “Casa delle Libertà”) abbia relegato l’Italia nella parte bassa della sua classifica; dovrebbero piuttosto vergognarsi!

Lo “Stato maggiore” si difende: per l’informazione quella vera ci sono già i giornalisti di professione; ma è pur vero che chi esercita una professione fa un lavoro, e chi ha un lavoro pensa in primis a non perderlo.

In ogni caso, dopo questa lunga digressione, snoccioliamo i dati circa come si è arrivati a tutto ciò, analizzando questa complessa partita “a perdere” dei “nostri” due schieramenti politici.

Il primo punto se lo aggiudica il centro sinistra, con D’Alema, allora Presidente del Consiglio, che il 7 marzo 2001 presenta e dirige l’approvazione della famigerata Legge n. 62, che IMPEDISCE a chiunque non sia iscritto all’albo dei giornalisti (o non possa vantare nello staff un Direttore generale iscritto a tale albo) la pubblicazione in ogni forma e modo (quindi web incluso) di periodici d’informazione. Solito brusio di fondo, poi l’italiano medio (vedi Articolo 31) china la testa e trova la scappatoia: la cadenza di molte fonti “artigianali” d’informazione, anche di grosso calibro, diviene occasionale.

Invidiosi per il vantaggio conseguito dai predecessori, il governo Berlusconi (centrodestra) assesta un altro fiero colpo alla libertà

d’espressione, con la tristemente nota Legge Urbani (Legge 21 maggio 2004, n. 128) che, di fatto, fa di chiunque usi internet o fotocopie, un pirata informatico. PAREGGIO!

La trasmissione di Celentano sembra aprire gli occhi al popolo bue, ma non è così: citando Beppe Grillo, l’italiano medio resta quello pronto ad indignarsi profondamente anche per mezzora per qualsiasi grave notizia apparsa sui giornali, poi però passa immancabilmente alla pagina sportiva e dimentica tutto il resto. Accade così che i presupposti di un nuovo abuso prendono forma:

- Sky vende ad una emittente cinese, CCTV, la trasmissione delle partite del campionato della massima serie (A) del calcio Italiano,
- Synacast, società di capitali cinese, le trasmette in chiaro su internet.

Ora, se mi accorgessi di una cosa del genere, la prima cosa che farei sarebbe di dirla ai miei migliori amici, in modo che possano vedersi le partite legalmente e gratuitamente.

Due ragazzi italiani hanno pensato di non mantenere la notizia solo per sé e di mettere sui loro siti internet il link al sito cinese da cui si potevano vedere le partite. Bravi, direte voi!

Ma Sky non l’ha pensata così e li ha denunciati.

Per quale reato mi chiederete... beh, nel nostro Paese, si sa, il reato non deve sempre essere chiaro al momento della denuncia, specie se ti chiami Murdock (e se al governo c’è chi ti appoggia, probabilmente): ho appreso da mio padre un detto di infinita saggezza “Se un giorno mi accusassero di aver rubato il Duomo di Milano, per prima cosa scapperei, poi cercherei di far capire alla magistratura l’impossibilità della cosa ...ma comunicando da un Paese estero!”.

La Guardia di Finanza ha sequestrato i PC dei ragazzi e ne ha oscurato i siti in attesa del processo; il giudice ha poi respinto la richiesta di Sky, dato che nel nostro paese i link a siti legali non sono perseguibili. Ma Sky non si arrende e ricorre in Cassazione e, meraviglia delle meraviglie, la Cassazione gli dà RAGIONE!, ordinando un nuovo processo e introducendo un inverosimile “reato di linkaggio”.

Nel frattempo il governo è ancora una volta cambiato; stavolta c’è Prodi, ma la magagna è cominciata con Berlusconi, eppure nessuno ha detto o fatto nulla in proposito. A chi assegnare il punto quindi?

Il governo Prodi approfitta del vantaggio offertogli dalla recente elezione e brucia il nemico sul tempo, piazzando in finanziaria il seguente articolo:

“Disposizioni urgenti in materia tributaria e finanziaria” pubblicato nella Gazzetta Ufficiale n. 230 del 3 ottobre 2006 Art. 32.

Riproduzione di articoli di riviste o giornali

All’articolo 65 della legge 22 aprile 1941, n. 633, dopo il comma 1, e’ inserito il seguente:

«1-bis. I soggetti che realizzano, con qualsiasi mezzo, la riproduzione totale o parziale di articoli di riviste o giornali, devono corrispondere un compenso agli editori per le opere da cui i suddetti articoli sono tratti. La misura di tale compenso e le modalità di riscossione sono determinate sulla base di accordi tra i soggetti di cui al periodo precedente e le associazioni delle categorie interessate. Sono escluse dalla corresponsione del compenso le amministrazioni pubbliche di cui all’articolo 1 del decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165».

2 a 1 per l’Unione (di chi non si sa più) e palla al centro!

Per i su citati motivi, d’ora in poi noi di Sciops (e quanti come noi vorranno continuare a far circolare un’informazione libera) saremo costretti a “riscrivere di sana pianta” stralci di articoli interessanti, descriverne la fonte ma non linkarla, fare “riassuntini” e invitarvi a leggere e informarvi per conto vostro laddove la legge ci lega le mani, almeno finché qualcuno non introdurrà l’obbligo di assicurarsi che singolarmente i lettori abbiano il titolo di studio necessario a leggere una fanzine; a quel punto chiuderemo baracca e burattini e prepareremo le valigie per emigrare.

Vai al sommario

STRAZIO 1999

di Francesca Viganò

Per chi non lo sapesse già, ormai da praticamente una vita, rivesto il ruolo di master o narratore praticamente in ogni contesto di gioco che frequento. In qualità di narratore o master in genere mi devo confrontare (anche se più spesso sarebbe più appropriato dire scontrare) con i giocatori che, sempre di più, considerano il narratore come una sorta di mostro da temere/disprezzare/infastidire/insultare.

Generalmente impermeabile a tentativi di rivalsa personale sono in ogni caso un essere umano, soggetta quindi ad umori, più o meno nefasti a seconda della tipologia di giocatore incontrato. Non sempre, però, si può intervenire sul giocatore e, quasi sempre, intervenire sul personaggio eliminandolo non porta quasi mai al risultato sperato: aiutare il giocatore a migliorare. Strazio 1999 nasce da questa impossibilità (o se volete da un certo livello di frustrazione nel vedere i propri sforzi nel cercare di aiutare i giocatori a migliorare la propria qualità di gioco, andare a finire in discarica) di ridurre i personaggi in cenere. Purtroppo (o per fortuna) il contesto a cui fa riferimento è stato fertile di casi "umani" per cui dovrete sorbirvi ben due serie di episodi. Il telefilm che funge da "spunto" è Spazio 1999, mitica serie di fantascienza degli anni '70. Ringrazio i giocatori di Mon che hanno "bazzicato" la città nel periodo in cui sono stata responsabile master: se vi riconoscete mi auguro che non vi offenderete, sappiate che siete stati (e siete tutt'ora) una incredibile fonte di divertimento.

P.S. Poiché non tutti hanno avuto la fortuna (o la disavventura) di conoscere i protagonisti degli episodi o le situazioni a cui si fa riferimento, mi sono presa la briga di aggiungere delle piccole note esplicative.

A causa di una potente esplosione nucleare il satellite conosciuto con il nome di "Narratore" viene catapultato al di fuori del suo pianeta pilota "Eden", abitato da sublimi giocatori di ruolo. Gli abitanti del satellite, che risiedono all'interno di una base chiamata "Master1" cominciano a vagare nell'infinito spazio in cerca di un nuovo pianeta abitato da giocatori altrettanto bravi (beh, magari anche solo accettabili) intorno al quale orbitare. Queste sono le avventure di quel gruppo di coraggiosi. ⁽¹⁾

⁽¹⁾ L'introduzione riprende pari pari l'incipit della serie televisiva, modificandone i temi.

STRAZIO 1999

Ep-1 "dopo il distacco"

Interno sala comandi, l'arredamento è pseudo futuristico, monitors e consolle sono ovunque, strani simboli ricoprono le pareti. Al centro della sala una lunga scrivania con diverse sedie e sopra un numero imprecisato di tastiere alfanumeriche.

Sulla parete di fondo un enorme monitor sul blu punteggiato di stelle.

La porta a scorrimento si apre ed entra una fila indistinta di individui tutti uguali, vestiti nello stesso modo, dai tratti somatici pressoché identici e dall'aspetto vagamente asessuato.

L'unico che si distingue è il primo della fila, il capitano John Shontig⁽¹⁾

S: "Uomini, donne... insomma masters! La tragedia che ci è capitata non deve abatterci! Abbiamo lasciato Eden contro la nostra volontà ma riusciremo a trovare un pianeta ospitale abitato da ottimi giocatori di ruolo. E' assolutamente impossibile che in tutto l'universo non si riesca a trovare un altro giocatore decente e, qualora si presentasse la necessità li addestreremo, formeremo, educeremo! Masters, ai comandi!"

Con aria vagamente perplessa i masters si siedono alla lunga scrivania inforcando le tastiere.

Da sinistra a destra possiamo identificare meglio i protagonisti di questa storia; la dottoressa Ktrassel⁽²⁾, ufficiale medico incaricata della salute della truppa, Ishtaya⁽³⁾, tecnico scientifico con la curiosa abilità di mutaforma, Oberinsky⁽⁴⁾ addetto alla sicurezza della base Master1, Thaliovic⁽⁵⁾ pilota esperto e capo squadriglia delle astronavi d'appoggio "nano".

Ognuno di questi esseri non potrebbe esistere se a gestire il sistema vitale di Master1 non ci fosse lui, KT1⁽⁶⁾, il computer, l'essere più capriccioso, dispotico e infame che mai mente senziente abbia mai potuto ideare.

Panoramica sul gruppo che digita forsennatamente sulle tastiere cercando di creare una descrizione accettabile che identifichi il volo nello spazio siderale

Una voce vagamente metallica interrompe il ticchettio dei tasti

KT1: "Comandante Shontig, avete la più vaga idea di cosa ci aspetta là fuori? Non sarebbe preferibile tentare di ritornare ad orbitare intorno ad Eden, magari riproponendo la medesima esplosione nucleare in direzione opposta?"

Shontig si volta verso l'alto (chissà perché quando devono parlare con i computer guardano sempre in alto...) con aria stralunata

Shontig: "Computer, è troppo pericoloso non possiamo rischiare di perdere il personale di Master1 per un tuo capriccio, pensa piuttosto a stabilire una rotta e fai un'analisi dettagliata delle forme viventi da qui al primo pianeta all'orizzonte!"

borbottio metallico

KT1: "Comandante, devo cercare forme viventi o forme viventi intelligenti?"

Shontig: "Computer stiamo cercando giocatori di ruolo! Non fare domande inutili" (il tono di voce si fa nervoso)

KT1: "Dati insufficienti comandante Shontig, i due parametri non combaciano più, almeno non fino a dove i miei sensori riescono a percepire"

Shontig: "Aguzza i sensori ho detto"

parte un commento poco fine sui comandanti e sui giocatori di ruolo molto generico e poi il computer pare tacere, ma non smette di ascoltare

Dal fondo della sala Ishtaya si alza con aria euforica

Ishtaya: "Comandante Shontig, le mie analisi rivelano che a poca distanza da qui, qualche biliardo di chilometri, dovrebbe trovarsi un pianeta colonizzato anni fa dalla capsula "pp1" tra l'altro a quanto pare Narratore si sta proprio dirigendo lì!"

altro borbottio metallico e chiaro suono di una mano che urta una fronte

Shontig: "Ottimo! Masters, all'opera! Thaliovic prepara le nano ad una eventuale ispezione, dottoressa Ktrassel tenga pronta l'equipe medica, Oberinsky caricare i cannoni a px!"

KT1: "Comandante, non devo ricordarvi per cosa è stata creata la "pp1" vero? Né quale acronimo rappresenti spero... Si tratta dei peggiori reietti della società di Eden, i power players, scacciati generazioni fa per cattivo gioco di ruolo ripetuto e molesto"

Shontig: "Computer, taci e fai il tuo lavoro! Prepararsi all'avvicinamento!"

KT1: "Comandante... biliardi di chilometri... ci vorrà giusto quel... mesetto?"

Shontig: "Non mi importa quanto ci vorrà, noi andremo lì e li redarguiremo! In fondo non può essere così terribile la loro situazione"

KT1: "Certo... (con vaga speranza) potrebbero essere morti..."

Gli ufficiali si scambiano un'occhiata significativa e tornano a battere tasti a caso, la cosa si fa più drammatica del previsto....

fine ep-1

⁽¹⁾ Shontig, uno degli Admin di Mon.

⁽²⁾ Katryn, uno dei master di Mon, responsabile master prima di me

⁽³⁾ Ishtar, master di Mon

⁽⁴⁾ Oberon, uno degli Admin di Mon

⁽⁵⁾ Thalio, uno degli Admin di Mon responsabile dell'ambientazione e dei nani

⁽⁶⁾ C'è ancora da chiederselo?



EP-2 "il gene"

(Nell'episodio in questione si cominciano ad affrontare le tematiche legate agli errori più comuni dei giocatori online, nello specifico si cita il personaggio di Kessa, affetta, appunto dalla malattia in questione)

Interno sala medica, anche qui le pareti sembrano rivestite di consolle e monitors, in più a completare l'arredamento ci sono lettini ospedalieri rigorosamente bianchi a cui sono attaccati tubicini in plastica di un vago color crema.

La dottoressa Ktrassel sta esaminando qualcosa in un microscopio ottico ad altra frequenza. Si rivolge ad un assistente (uno di quei personaggi inutili messi lì per fare numero e non dare l'idea che Master1 in realtà sia un enorme guscio vuoto) con aria giuliva

Ktrassel: "Sì, l'ho isolato! Il gene del bravo giocatore!

Iniettando questo chiunque riuscirà almeno a creare una descrizione accettabile di sei vocaboli con i tempi verbali giusti e le lettere nel corretto ordine!"

Nel silenzio più totale si sente un ormai noto borbottio metallico

KT1: "Dottoressa la kessite provoca crisi di rigetto..."

Ktrassel: "Computer, sei il solito disfattista! - guardando in alto (deve essere un vizio eh?) - Avvisate immediatamente il comandante, ci stiamo avvicinando alla colonia di pp1 e mi auguro che questo non serva, ma è meglio essere prudenti."

KT1: (a mezza voce metallica) "Certo, potrebbero essere morti..."

Cambio scena, monitor che inquadra il faccione di Shontig mentre la dottoressa Ktrassel gli annuncia giuliva di aver isolato il gene fatidico

Ktrassel: "John, ce l'ho fatta! Ho il gene, lo sto replicando... vedrai che ce la faremo"

Shontig: "Brava, così si fa! Questo è lo spirito di squadra a cui mi riferisco sempre, non come quel. **** (censura automatica del software di Master1) del nostro computer di bordo!"

Ktrassel: "Andrebbe testato... non abbiamo un giocatore scarso in questa razza di scatola di plastica bianca?" (il tono è nervoso mentre rotea una siringa contenente presumibilmente il gene in questione)

Shontig: "Veramente no, qui tutti bravissimi altrimenti perché diventare masters?"

Ktrassel: "Allora sarò pionieristica e me lo inietterò io!"

brusio metallico indistinto che sembra una pernacchia

KT1: "Dottoressa non è che per caso avete barato all'esame da master? No perché a che vi serve iniettarvi il gene del bravo giocatore se già lo possedete?"

La dottoressa si dà una manata in fronte e, costretta ad arrendersi all'evidenza, depone la siringa e torna a fare il px croce.

In sottofondo il fantomatico brusio che commenta "ma tu guarda che razza di gente mi dovevano mandare"

fine ep-2



[Vai al sommario](#)

La 196/2003 e i gestori dei dati di Luigi Scuderi

Nello scorso numero abbiamo visto cosa la legge preveda a tutela dei "naviganti" del web; oggi ci dedicheremo invece ai gestori dei dati, ovvero a chi sta dall'altro lato del server.

Da ciò che abbiamo detto in precedenza infatti dovrebbe sorgervi spontanea la domanda: "Ma se hanno tutti questi vincoli e obblighi, ai webmaster, chijò fa fa'?"

In realtà glielo fa fare il fatto che è comunque il webmaster quello che tiene il coltello dalla parte del manico, e questo quale che sia la legge che tutela il piccolo navigante del web.

Difatti senza providers, maintainers, robotz non ci sarebbe materialmente possibile navigare sul web; non potremmo materialmente dialogare con macchine che non fossero fisicamente collegate alla nostra e delle quali conoscessimo l'IP.

In breve vale il principio "Ognuno è padrone a casa sua" che tradotto in linguaggio web diventa "Il server è mio e me lo gestisco io!".

E se ciò può essere messo in discussione (ma anche in questo caso con notevoli difficoltà) quando l'accesso al server e ai servizi correlati è conseguente ad un compenso corrisposto dall'utente, diviene praticamente insindacabile quando i servizi offerti sono gratuiti.

In questi casi il gestore può in casi limite (ma soggetti alla sua discrezione) addirittura sospendere il servizio e rescindere il contratto unilateralmente.

Se la cosa vi suona strana soffermatevi a leggere il contratto che sottoscrivete con i tre accetto, quando registrate una nuova email gratuita, invece di ciccicare su avanti senza curarvi di ciò che c'è scritto.

Leggendo i disclaimers (ovvero questi simpatici papelli, scritti minuscoli ed impaginati in maniera orrenda, proprio per dissuadere l'utenza dal leggerli) scoprirete di essere costretti ad accettare, per godere del servizio, di una moltitudine di clausole vessatorie e totalmente estranee al servizio stesso; noti esempi sono quelli dell'autorizzazione a ricevere spam pubblicitario quando si sottoscrivono account hotmail o yahoo e la liberatoria da qualsivoglia danno possa intervenire sul vostro PC quando installate un aggiornamento _critico_ sul vostro sistema operativo Microsoft.

Ma il motivo per cui nessuno si ribella è arcinoto: siamo nel Bel Paese, dove ci sono tante regole di cui tener conto, ma non è mai chiaro chi debba farle rispettare.

La fantomatica figura del garante, infatti, si manifesta solo di rado e in casi eclatanti (di recente, ad esempio, in seguito alle "intercettazioni telefoniche" e "indagini fiscali non autorizzate" su personaggi eccellenti).

In definitiva è il gestore che decide cosa è utile per ottenere i servizi offerti e una legge piena di buchi ne avalla le decisioni, mettendo di fatto chi si trovasse ad essere oggetto di violazioni di vario tipo di fronte ad una dura scelta: perdere il servizio buttandosi nel vuoto giurisprudenziale e sobbarcandosene le spese, nella speranza di riuscire ad ottenere ragione (ma non risarcimenti, dato che per i servizi gratuiti non è possibile addurre danni economici o lucro cessante, salvo casi molto particolari e in ogni caso nei quali la prova del danno è sempre a totale carico della vittima), o più logicamente ad ingoiare il rospo e cercare comunque di continuare a fruire del servizio se funzionale o altrimenti migrare su un altro gestore.

Nessuna possibilità quindi di tutelarsi?

Nell'era di Echelon, tutelare la propria privacy è un'utopia, ma in ogni caso ho ancora un po' di spazio per darvi qualche consiglio.

- 1) Non date mai dati che eccedano quelli strettamente necessari all'utilizzo del servizio che vi viene offerto; nei casi dubbi non abbiate remora a chiedere a cosa serve quel dato. Se vi viene risposto che è una prassi e che neanche loro sanno a cosa serve, sorridete e dite chiaramente che se a loro non serve non avete alcun motivo per darglielo; in alternativa chiedete di parlare col responsabile della privacy che DEVE essere informato su tutte le procedure di registrazione e saprà certamente rispondervi;
- 2) Non inviate mai dati personali, numeri di telefono di casa o cellulare e indirizzi d'abitazione via mail, in particolare se usate caselle di posta gratuite; scrivete piuttosto i dati personali su un file di testo col notepad e inviatelo per mail zippato con password;
- 3) Non scrivete dati personali o riconducibili a voi o a vostri conoscenti su sistemi di Instant Messaging, come i vari messengers di MSN e Yahoo: non dimenticate che i files di log vengono sempre salvati sul server che ospita la discussione!

Bene, anche per questa volta è tutto.
See you later.

[Vai al sommario](#)

CRONACHE DELL'ELFO LAURO

Frasi Celebri (di TheCtue)

"Non hai mai visto niente di così spaventoso. E' un ferocissimo pippogrifo!"

"Scacca subito quella freccia!"

"E' una enorme città elfica. Quasi una metropolitana"

"Siete VOI che siete una massa di ignoranti. Tu, in particolare! Tu sei la peggiore massa di ignorante di tutti!"

Elvymir, Il mago altruista (di Druganov)

Sessione del lunedì. I nostri eroi stanno raidando una torre dove alcuni hobgoblin si sono barricati. Il problema è che;

- 4 hobgoblin si riparano dietro un tavolo rovesciato;
- appena un PG cerca di entrare nella torre, una fiala di fuoco dell'alchimista si infrange su di lui.

2 fiale si sono infrante una sul paladino Sir Karmis Feldarath (Angelo) e una sul bestio con la falce, il guerriero Horian il Silente (Ste). Al che, incuriosito dal funzionamento, Elvymir Earer, mago elfo interpretato dal nostro prode Joe, alias Mekanos, ha la pensata del secolo...

Mekanos: Chi c'è davanti alle fiamme provocate dalle precedenti 2 fiale?

DM: C'è Thared (Padre Thared Reshiin, giocato da Soak)

Mekanos: Ok. Spingo Thared verso le fiamme!

DM: Cosa????? O_O

Mekanos: Lo faccio!!!

DM: Ok Thared, prova di forza contrapposta!

Soak: Joe, io ti odio (roll) (roll di Mekanos)

DM: Bene, vieni spinto verso il falò chimico delle fiale di prima

Soak: Me%&@!!!! JOE IO TI AMMAZZO!!!! (TS sui riflessi per non prendere fuoco fallito miseramente)

DM: Prendi anche fuoco! 2 danni, lieve ustione!

Mekanos: Cade un'altra fiala? Osservare 25!

DM: Esatto, cade un'altra fiala

Mekanos: CADUTA MORBIDA SULLA FIALA!!!!

Bella mossa. Guadagno del mago: una fiala di fuoco dell'alchimista e l'odio totale da parte di Soak (non del chierico per motivi di BG). E ANDIAMO.....

Il Piolo (di Druganov)

Sessione del lunedì. Dopo aver scoperto una botola, il nostro party si ritrova in una stanzetta con un tavolo con di sopra due scatole, un'apertura nel muro e un piolo conficcato di fianco a questa apertura.

Non avevo capito nemmeno io da DM perchè fosse lì, ma confidente nella campagna lascio correre.

Allora i PG esaminano la stanza...

Soak: Che cos'è quel piolo?

DM: E' un paletto di legno conficcato nel muro (ma perchè, cacchio...)

Soak: A che cosa posso dedurre che serva un piolo in quel punto?

DM: Spetta un secondo...

Leggo la descrizione degli eventi della stanza tra me e me. **Il piolo non serviva a un accidente!!!!!!**

DM: Il piolo non c'è più.

Party: COME?????

Sigh... maledetto libro!!

Penuria di eroi (di Carson)

Inizio della campagna. Io sono un piccolo ranger elfo di primo livello nato e cresciuto in una grande città nella foresta.

DM: "La regina, dopo averti convocato nella sala del trono, ti espone la tua missione, affidata a te in quanto miglior guerriero di tutto il regno."

Io: "Figuriamoci gli altri..."

per gentile concessione di www.elfoladro.it

[Vai al sommario](#)

INTERVISTA A ENETEC

di Luigi Scuderi

Dopo la chiusura forzata di alcuni dei colossi del P2P, il "mulo" elettronico sta assumendo sempre più importanza, grazie alla notevole facilità di utilizzo e alla notevole quantità di server disponibili. Ma è davvero così?

Ci siamo rivolti ad un esperto, il mitico Enetec.



IO: Salve, avendoci gentilmente concesso quest'intervista, vedrò di tirarle fuori tutte le informazioni che il nostro pubblico merita di sapere: è pronto?

ENETEC: Pronto!

IO: Con chiunque parli, tutti ritengono ormai emule il P2P per eccellenza, definendolo più sicuro ed affidabile dei concorrenti come il torrent et similia. Lei tuttavia non sembra totalmente d'accordo con questa opinione diffusa.

ENETEC: Beh, "il mulo" come viene chiamato dagli utilizzatori, è sicuramente il client P2P al momento più avanzato e, almeno potenzialmente, più sicuro.

Se ha notato, ad esempio, anche nel caso delle più recenti operazioni antipirateria che si sono avute in Italia, pressoché nessuno degli indagati usava eMule mentre la maggior parte usava un client "torrent"...

Il fatto è che, proprio perché eMule potenzialmente funziona meglio e sulla rete ed2k si trova veramente di tutto - compresi molti files protetti da copyright - molte delle major musicali, cinematografiche ed alcune software house hanno deciso di "combattere in proprio" - invece che per vie legali - la pirateria mediante l'attivazione di server "fasulli" (fake server) e "spia" (spy server) violando a loro volta leggi ben più severe di quelle che può eventualmente violare il ragazzino che scarica un MP3 per ascoltarlo col suo walkman. Per capirsi si parla di "tentato danneggiamento di sistemi informatici" (per i fake) e "violazione della privacy" per gli spy... non sono reati da poco!

E qui entra in campo EneTec e l'eMule Security Center...

IO: Cosa sono esattamente i server spia, e cosa fanno sui nostri PC?

ENETEC: eMule, è un software che consente uno scambio di file P2P (Peer to Peer) cioè, i file vengono scambiati direttamente fra i singoli utenti che li posseggono e non scaricati da uno o più server centralizzati.

In ogni caso sono però necessari uno o più server per "mettere in contatto" i vari utenti del "mulo", dire cioè a Tizio che il file che sta cercando l'ha Caio e fornirgli le necessarie "coordinate" per collegarsi con Caio. Questo compito lo svolgono appunto - almeno per buona parte - i server a cui gli utenti si collegano.

O almeno dovrebbero. I server spia invece, oltre a svolgere questo compito, archiviano tutte le informazioni relative agli utenti (IP, orari di possesso degli stessi, ecc...) oltre alla loro lista files completa ed alle ricerche e/o transazioni effettuate col fine di fornire una base per denunce e/o azioni legali di risarcimento (si è arrivati a casi estremi dove per un MP3 scaricato sono stati chiesti centinaia e centinaia di dollari di risarcimento!). La violazione della privacy in questo caso mi pare lampante... si immagini soltanto, per fare un esempio "estremo", alle preferenze sessuali che si potrebbero desumere dalla lista di film che uno detiene!

I server fake al contrario cercano di creare "danno" all'utente che desidera/cerca un determinato file fornendogliene un'altro che, pur avendo il medesimo nome, contiene in realtà un virus o un programma in grado di bloccare il PC. Anche in questo caso immaginiamo uno scenario, limite forse, ma possibile: un professionista che tiene tutti i suoi dati e la sua contabilità sul proprio PC e se li vede danneggiati da un virus scaricato al posto di un file che voleva, seppur contravvenendo alla licenza, scaricare.

Magari voleva solo provarlo prima di acquistarlo, o voleva ascoltare un MP3 per decidere se comprare un CD o meno - con quello che costano! - ma a causa di un server fake magari perde giorni, se non anni, di lavoro. Non mi pare molto corretto, ne' giuridicamente, ne' moralmente...

IO: Ma chi è Enetec?

ENETEC: No comment.

Scherzo... EneTec è una persona che è nel "campo" da anni ed in quello della sicurezza nell'uso dei PC da oltre un decennio. Diciamo almeno da quando Internet ha cominciato a divenire un "fenomeno di massa"...

IO: E perché fa tutto questo? Cosa ci guadagna?

ENETEC: Per un senso di "giustizia"? Diciamo che non mi piace, e non mi è mai piaciuto, chi pensa di potersi fare giustizia da solo, al di fuori delle Leggi, solo perché è "forte" (almeno contro un ragazzino di 14 anni...).

Guadagnare? Diciamo che da quando mi sono "buttato" in questa avventura, più per gioco - almeno all'inizio - che per altro, ho perso più tempo a cercare di far quadrare i conti per non andarci in rimessa che nello sviluppo dei sistemi di sicurezza veri e propri! Ed in passato abbiamo avuto anche qualche "colpo basso" da parte di chi ci forniva pubblicità per il sito... "casualmente" da parte di una grande compagnia statunitense. Un caso?

IO: Lei batte molto sulla controversa interpretazione sulla liceità del P2P...

ENETEC: Mah, più che altro batto sulla "manifesta illiceità" di chi attiva server (e client, perché vi sono anche quelli...) fake o spia. In merito al P2P, premesso che può essere usato per condividere o trovare files assolutamente NON soggetti a copyright, anche per quelli che ne sono invece soggetti (es. musica e film in primis...) ogni paese europeo ha una diversa legislazione in materia. Negli USA ce n'è un'altra ancora e così via...

E' evidente che non è facile distinguere cosa è "lecito" e cosa no...

Ad esempio: se io scarico, per guardarla personalmente o con la mia famiglia, una vecchia puntata di una serie TV introvabile anche su DVD commetto un "illecito"?

Alcuni diranno "beh, è comunque coperta da copyright, per cui, probabilmente sì!".

Bene, e se la stessa puntata me la presta un amico che l'ha registrata su videocassetta anni ed anni fa? Allora va bene? Cosa cambia? Il mio amico aveva o non aveva il diritto di registrarla? E se lo aveva, aveva o non aveva il diritto di prestarmela? E di togliere l'eventuale pubblicità?

Come vede, non è affatto una situazione chiara e limpida come può sembrare a prima vista...

IO: Come funziona materialmente la ricerca dei fake-server?

ENETEC: Beh, questa è un'informazione - per motivi che capirà - che considero riservata.

In ogni caso vengono valutati diversi parametri, alcuni facilmente reperibili su Internet, altri mediante test "mirati" effettuati sul singolo server. Comunque i fake sono relativamente facili da individuare in quanto non funzionano "correttamente". Il compito è ben più arduo sugli spy in quanto all'apparenza spesso funzionano bene in tutto e per tutto, però, nel contempo... "loggano & spiano". Qui si tratta di intuito, di esperienza e, a volte, anche di "sesto senso"... io ad esempio da tempo ritengo spia alcuni fra i più famosi server ed2k francesi, da molti altri ritenuti ok. Ma una serie di eventi accaduti dopo, alcuni recentemente, sembrano confermare la mia tesi (che sono spia cioè!)

IO: Ci sono software di protezione migliori di altri dei quasi ritiene indispensabile l'uso?

ENETEC: Se si utilizzano altri software P2P oltre al "mulo", può essere utile utilizzare anche un programma "esterno" di filtraggio come, ad esempio, Peer Guardian, altrimenti, nel caso si usi esclusivamente eMule, ritengo che una protezione "esterna" risulti un inutile - e meno efficace - doppiopione delle protezioni che forniamo sull'eMule Security Center applicabili direttamente ad eMule. In ogni caso, vista anche la tipologia di utilizzo e di collegamento che si tende ad avere col PC usando eMule, è fondamentale la presenza di un buon antivirus, di un firewall software ben configurato e l'uso, possibilmente, di un router invece che di un semplice modem USB utilizzato tutt'ora da molti utenti. Quest'ultimo punto, spesso sottovalutato, può, da solo, incrementare notevolmente la sicurezza della connessione. Non dimentichiamo infatti che eMule può anche essere un ottimo "tracker", può permettere cioè un facile "rintraccio" del nostro PC a chi desidera tentare un accesso indesiderato (es. con un worm) anche dopo una disconnessione e relativa assegnazione di un nuovo IP.

IO: Sul sito segnala un preoccupante aumento dei server fasulli sul circuito americano. C'è da aspettarsi qualche brutta sorpresa?

ENETEC: Beh, "preoccupante aumento" è essere ottimisti! Al momento più del 90% di tutti i server ed2k attivi è fake o spy. E fra quelli considerati "buoni" non ve n'è neanche uno USA. Tragga lei le conclusioni...

La situazione è sicuramente preoccupante. Almeno per chi usa eMule senza adottare alcuna protezione/cautela.

E non più tardi di un mese fa abbiamo avuto - e non è la prima volta! - l'attivazione contemporanea di oltre 30 server fake/spy in poche ore e da parte di un solo "soggetto" proprietario degli stessi.

IO: Molti utenti del "mulo" non conoscono ancora il suo lavoro, e sono quindi attualmente soggetti ai server spia; cominciarci a proteggere solo da adesso serve comunque o è ormai inutile?

ENETEC: Beh, penso che sia un po' come quando si scopre la presenza di una nuova malattia che può avere un periodo di incubazione medio-lungo. Non si può essere certi di non averla presa, ma non per questo è il caso di continuare a non adottare le precauzioni possibili dopo la sua individuazione. Non pensa?

IO: Che rischi si corrono ad infischiarci e non prendere alcuna precauzione?

ENETEC: Beh, come abbiamo visto, possibilità di virus e conseguente danneggiamento dei propri dati, possibili azioni legali e/o di risarcimento danni, con conseguenze anche penali. Ovvio che in quest'ultimo caso dipende molto da cosa si scarica, ma consideri che in Germania, in almeno un caso, sono scattate perquisizioni a tappeto a casa di chiunque condivideva più di 500 files, di qualsiasi tipo fossero.

Magari poi, come spesso accade - specie nel nostro paese - finisce tutto in una bolla di sapone, però penso che essere buttati giù dal letto alle 6 del mattino, trovarsi la casa perquisita ed il PC sequestrato quale possibile prova (con conseguente impossibilità di usarlo e/o di recuperarvi dati utili/necessari...) non faccia piacere a nessuno. Può sembrare un'assurdità ma su uno dei principali forum che parla di P2P c'è stato chi ha raccontato proprio un'esperienza simile...

Diciamo così... per quanto cerchi di fare un uso il più possibile "lecito" di eMule - ed abbiamo già visto che non è facilissimo in quanto le interpretazioni sono varie - io, personalmente, senza precauzioni non lo utilizzerei affatto.

IO: La ringrazio per la cortese collaborazione e per l'aiuto che dà agli emule-dipendenti come il sottoscritto e le auguro buon lavoro."

ENETEC: Prego. Grazie a Voi per avermi concesso questa opportunità.



eMule Security
Center

CONFIGURARE eMULE secondo ENETEC

Innanzitutto andiamo sul sito di Enetec, www.emulesecurity.net.

Una volta aperta la Homepage assicuriamoci di cliccare su almeno uno dei banner pubblicitari del sito e dare una rapida occhiata al sito dello sponsor correlato: in fondo è uno sforzo minimo che serve però di supporto al sito a fronte di un servizio gratuito di grande valore.

Ciò fatto entriamo nel sito (cliccando sulla home in italiano) e guardiamo il colore del bordo del banner centrale; per il primo accesso non ha molta importanza, ma per i successivi ci aggiornerà immediatamente sull'eventuale rilascio di nuovi filtri. Il bordo infatti si presenta di colore verde se l'ultima release disponibile è totalmente affidabile e diventa giallo quando ce n'è un'altra aggiornata in fase di rilascio.

Quando è rosso infine viene solitamente fornita una lista di server ridotta, ma sicura, in attesa del rilascio della nuova.

Tutte queste informazioni e la guida passo passo per la configurazione del proprio "mulo" sono comunque reperibili sul sito (o direttamente su <http://www.emulesecurity.net/guide/guida-setup-ipfilter.php>)

Siti di riferimento:

- <http://www.emule-project.net> (sito ufficiale di emule)
- <http://www.emulesecurity.net> (il sito di ENETEC)

[Vai al sommario](#)

GUIDA INTERGALATTICA A RPG MAKER 2000* (prima parte) di Matteo Sciuiteri

Prefazione

Allora, innanzi tutto voglio chiarire che questo manuale NON può trattare TUTTO rpg maker, per due motivi:

- 1) neppure io credo di conoscerlo alla perfezione.
- 2) credo che le sue potenzialità siano praticamente infinite (addirittura credo che molte cose che ormai sono "classiche" per i giochi più recenti, neanche fossero calcolate dalla ASCII).

Detto questo, ringrazio da subito tutti quelli che mi aiuteranno nella stesura (metterò l'elenco in fondo al manuale) di questa opera TITANICA!

Capitolo 1 - Manuale? E che vuole dire?

Allora un manuale è un piccolo prontuario che con esempi e spiegazioni permette di imparare ad utilizzare uno strumento.

In questo caso, rpg maker 2000.

Credo che lo stile sarà molto poco professionale, vuoi perchè mi ridurrò a scriverlo notte dopo notte dalle 4 in poi, vuoi perchè senza troppe balle è più semplice arrivare al dunque. Al momento non so ancora quale sarà il formato finale del manuale, per il momento un file solo testo. Poi magari ne faccio una versione in Hypertext con immagini. Vedremo. Ma adesso, cominciamo!

Capitolo 2 - Rpg Maker 2000, una strana bestia.

Allora, RpgMaker2K (d'ora in poi RM2K, sennò passo 3 ore solo a scrivere il titolo :-)) è un tool di sviluppo per Giochi di Ruolo (Role Playing Game dall'inglese).

Significa che senza sapere un'acca (o quasi) di programmazione sarete in grado di progettare e sviluppare il VOSTRO gioco di ruolo personale, con incantesimi, mostri, oggetti e musiche scassa timpani (e anche qualcos'altro!!!!).

Ma... dove lo trovo? Semplice, su www.makerando.it, ne troverete una versione scaricabile e anche in italiano!

Bhe, ci vorrà un poco, tra il programma e le librerie grafiche e sonore sono 8 MB da scaricare. Armatevi di pazienza, di una bella bibita fresca (o calda a seconda della temperatura) e partiamo. E stavolta sul serio!!!!

Capitolo 3 - Installazione.

Lanciate il file di installazione, e procedete come per una qualunque applicazione windows.

Noterete subito che, seppur la ASCII sia giapponese, il tool è in italiano (beh... un po' di autocelebrazione :-))!

Bene, installazione finita, facciamo partire il programma.

Schermata iniziale, ed ecco a voi RM2K in tutto il suo splendore!

Allora, Alla nostra sinistra, la palette dei chipset (poi vi spiego), alla destra la mappa.

In alto una piccola barra degli strumenti e i soliti menù.

→ **Spiegazione icone barra degli strumenti:** (da sinistra a destra)

*Nuovo gioco: per cominciare un nuovo progetto.

*Apri gioco: per aprire un progetto precedentemente salvato.

*Chiudi gioco: per chiudere il gioco corrente.

*Crea disco di installazione: serve per distribuire il proprio gioco.

In realtà in questo manuale non impareremo ad utilizzare questo comando poichè genera un file di 12 - 13 mega, perchè inserisce tutte le librerie standard.

Seguiremo invece il consiglio di MaxTre, che permette di distribuire i propri giochi in pochi mega.

*Salva gioco: salva le ultime modifiche apportate al progetto (da notare che ogni qual volta testeremo il gioco, RM2K ci chiederà se salvare o no, e solo se acconsentiremo al salvataggio, partirà il test. Questo perchè, nel caso il test mandi in crash windows - che già di suo crasha ogni 13 secondi - non perderemo il nostro lavoro).

*Scarta le ultime modifiche: torna indietro fino all'ultimo salvataggio effettuato.

*Modo livello Basso: spiegato meglio più avanti, serve per disegnare la mappa sul livello basso.

*Modo livello alto: come sopra, ma permette di editare la mappa sul livello alto.

*Editor Eventi: il vero cuore di RM2K, gli eventi.

*1/1, 1/2, 1/4, 1/8: i vari livelli di zoom della mappa.

*Database: da qui potremo personalizzare ogni aspetto di RM2K.

*Materiale Raw: serve per importare all'interno delle librerie del nostro progetto file personalizzati, come personaggi, suoni o chipset.

*BGM Sound: serve per ascoltare le musiche durante la progettazione. Utile, ma io consiglio di utilizzare il winamp e ascoltare della buona musica (i midi di RM2K fanno un po' pena).

ATTENZIONE: poichè RM2K vuole l'esclusiva sul canale sonoro, se attivate winamp (o un qualunque altro programma di musica), PRIMA di entrare in RM2K, quest'ultimo ignorerà ogni suono e musica (anche durante il test del gioco). se invece lanciate prima RM2K e poi provate ad aprire winamp, quest'ultimo darà errore, perchè troverà il canale sonoro impegnato.

*Test: compaiono 100 domande, al termine delle quali vi verrà mostrato un profilo psicologico... SCHERZO!!!!!! Ovviamente serve per testare il proprio gioco.

*Schermo intero: il test lo volete in finestra o a schermo pieno?

*Titolo: mostra il titolo del gioco all'avvio del test.

*Help: in inglese. Ignoratelo. Adesso c'è questa mitica guida iper perfetta ^^

→ Definizioni e termini tecnici:

(il piccolo glossario del programmatore sfigato di RM2K)

*Character set (charset): i set di personaggi. Di solito file PNG che contengono uno o più personaggi coi propri frame di animazione.

*Chip Set: sono file divisi in caselle quadrate, che servono per creare il paesaggio e aggiungere oggetti. Sono divisi in due parti, a sinistra gli elementi del paesaggio (il livello basso), a destra gli oggetti (il livello alto).

Alcune caselle sono particolari. Per capire meglio, però, vi conviene aprire il file base di RM2K: basic.png (lo trovate nella cartella chipset, delle librerie RTP).

Allora, le prime 12 colonne sono "speciali". Partendo infatti da sinistra in alto (e andando verso destra, sino ad incontrare la dodicesima casella, quindi scendete di cinque e ripartite da sinistra verso destra, così per 4 volte) troverete alcuni terreni diversi:

-la riva (fiume o mare), serve per tracciare corsi d'acqua all'interno del terreno.

-la riva ghiacciata: come sopra, ma in mezzo al ghiaccio.

-terra brulla, deserto: due tipi di terreno, che se confinano tra di loro, "saldano" insieme le caselle. Se volete fare una prova, create un nuovo file, e scegliete dalle palette di sinistra la terra brulla. Fate solo un click sulla mappa e comparirà una casella verde con al centro il deserto. Adesso provate a metterne altre a fianco e vedrete che il verde tra una e l'altra scomparirà, per "unire" la sabbia del deserto.

-mare: beh... mare!!!

-cascata: acqua che scende dall'alto verso il basso. Sia la cascata che il mare (ma anche il fiume e il fiume ghiacciato) sono animati (seguite una colonna in verticale per vedere i frame di animazione). Più avanti scopriremo come decidere la velocità di questa animazione.

mulinello e cubo di ghiaccio: animati come la cascata.

-fanghiglia viola e neve: funzionano come il deserto e la terra brulla.

-erba e cespugli: beh, gli sfondi più utilizzati. Funzionano come il deserto (e gli altri simili).

-foresta ghiacciata, monti innevati, foresta, monti: allora la prima casella di ogni sequenza è quello che otterrete con un click singolo. se invece mettetate più caselle vicine, ecco che si formeranno boschi e catene montuose, prendendo la grafica dalle caselle successive.

-buchi: servono per creare buchi e fossati, adatti specialmente nei dungeon. Anche questi funzionano come i terreni visti prima.

Da qui in poi cominciano le caselle normali, adatte per pavimentazioni, muri e pareti.

Fino ad arrivare alle caselle con lo sfondo rosa (che poi diventerà trasparente). Questi sono gli oggetti, e sono collocati nella palette nel livello alto.

Uff.. e anche questa è fatta!

Proseguiamo con le definizioni dei termini tecnici (e non perdiamoci d'animo).

*Rippare: rubare (grafica o sonoro di solito), da altri giochi, filmati o immagini. Come fare? È una delle domande che mi vengono fatte più frequentemente. Ok, vi spiego come si fa: aprite un emulatore (di solito SNES) e lanciate la rom dove volete prelevare la grafica. Premete il tasto STAMP (quello alla destra di F12). Aprite un qualunque programma di grafica, anche paint di windows, selezionate modifica => incolla, e la schermata di prima comparirà. Adesso sta a voi smontarla in maniera da poterne fare un chipset o dei vari charset.

*Title screen: la schermata del titolo.

*Sistem Graphic: la grafica dei menù di gioco.

*Battle Animation: nelle intenzioni della ASCII, dovrebbero essere piccole animazioni (max 99 frame), utilizzate per rappresentare i colpi inflitti in un combattimento. Ma in realtà servono a tantissime cose :-P

*PNG: è un formato immagine (come gif, jpeg, bmp) poco conosciuto. Ma è molto valido, poichè supporta la compressione (non ai livelli del jpeg, però) e la trasparenza.

→Limiti fisici di RM2K e requisiti tecnici

Per limite fisico, intendo un limite "invalicabile", cioè una cosa che MAI potrà essere superata, perchè non supportata dal motore del tool. Sono pochi, ma non ci si può fare nulla. Speriamo nella prossima release.

*Colori: RM2K supporta immagini con "soli" 256 colori. In realtà non sono pochi, per chipset e charset creati dal nulla. Risultano pochini, invece, se dobbiamo convertire un'immagine (non so, uno sfondo preso da un sito, per usarlo come title screen).

*Formati sonori: MIDI per la musica, Wav per gli effetti sonori. (MP3 dalla versione 4.0 ndr).

*Tasti: durante il gioco si potranno usare SOLO le frecce direzionali, INVIO e ESC. C'è il modo per personalizzare le loro funzioni, ma non si possono assegnare funzioni ad altri tasti. Niente supporto per il mouse (che invece era supportato da rpg maker 95) mentre funzionano sia il joystick o joystick. ^_^

*Inoltre, a seconda dell'utilizzo, alcune immagini non possono essere più grosse di alcuni valori pre stabiliti di pixel.

*I requisiti minimi di RM2K dovrebbero essere più o meno accessibili a tutti ormai, comunque li elenco: Pentium 166, 32 MB di ram, scheda video da almeno 2MB, una qualunque scheda sonora, mouse (per il tool, non per il gioco) e spazio su Hard Disk variabile (minimo 20 MB).

→Barra degli strumenti della palette.

Sopra la palette si trova una seconda barra degli strumenti (più piccola). In ordine da sinistra verso destra:

*Annulla: annulla l'ultima modifica apportata alla mappa.

*Selezione: crea una selezione rettangolare che potrà poi essere copiata, spostata o cancellata.

*Zoom: zooma sull'area selezionata.

*Matita: disegna una casella alla volta.

*Shape Quadrata: se fate click e trascina disegnerete un'area rettangolare contenente la casella della palette scelta.

*Shape Rotonda: come sopra, ma disegnerete un'area rotonda.

*Secchiello: serve per riempire tutte le caselle confinanti dello stesso tipo, con il tipo di casella selezionata dalla palette.

→Proprietà nascoste della palette e degli strumenti.

Queste sono piccole cose, che però non tutti sanno:

*Se fate click col tasto destro del mouse su una casella della mappa selezionerete quel tipo di casella, come se la selezionaste sulla palette.

*Sulla palette se fate click col tasto sinistro del mouse e trascinate, potrete selezionare sino a 6 caselle x 6, in maniera da disegnarne più di un tipo alla volta. Questa tecnica si può combinare a quella precedente, selezionando quindi col tasto destro direttamente dalla mappa 36 caselle!

→Elenco mappe.

Si trova sotto la palette, ed è simile a Gestione/Esplora Risorse. Se fate click col tasto destro del mouse su una cartella verde (una mappa), accederete al pannello delle proprietà di quella mappa.

→Menù.

Inutili, servono per fare le stesse cose che potrete fare anche solo con le icone delle barre degli strumenti, che risultano più immediate.

→Requisiti minimi (conoscenza), per l'utente di RM2K.

Bhe, dai, se ce l'ho fatta io ce la può fare chiunque.

Ok, ok. Sono un genio, ma in fondo anche voi (anche se magari non lo sapete).

Allora, come vi sarete accorti usare RM2K non è difficile.

Basta sapere: usare Word, per navigare nei vari menu.

Usare Paintbrush, per disegnare con la palette (eh, sì, gli strumenti sono proprio simili!!!!)

Conoscere Windows in modo basilare (per salvare e aprire un file) e la funzione di Copia-Taglia-Incolla.

Tutto qui! Al resto ci pensa questo manuale, ma soprattutto la pratica. Più vi esercitate e più in fretta vi perfezionerete nell'uso di RM2K.

Capitolo 4 - Il Database (ovvero, come impazzire in 5 minuti).

Allora, poichè RpG Maker è in italiano, il DB lo tratterò molto superficialmente (anche perchè è enorme!).

Mi limiterò a una breve spiegazione per ogni sezione:

*Eroe: tutto per personalizzare gli Eroi (caratteristiche, esperienza, equipaggiamento, ecc.).

*Poteri: da qui si creano i poteri e le magie.

*Armi: Armi ed Equipaggiamento.

*Mostri: per personalizzare le creature del gioco.

*Gruppo Mostri: per creare dei gruppi di mostri (anche di generi diversi) e stabilire su che tipo di terreno si possono incontrare e con che frequenza.

*Attributi: gli attributi dei personaggi (usare armi, magia del fuoco, ecc.).

*Condizioni: condizioni fisiche e mentali dei personaggi (stordito, avvelenato, confuso...).

*Filmati Attacchi: le animazioni da battaglia, servono per rappresentare gli attacchi e le magie.

*Terreni: i tipi di terreno e gli sfondi associati. Si può decidere anche quanti danni infligge un terreno se calpestato (tipo palude velenosa).

*Set Terre: Da qui si settano le proprietà del Chipset (il personaggio non può passare, il personaggio passa sopra al terreno, il personaggio passa sotto il terreno).

*Dizionario: da qui si possono modificare i testi del gioco, per adattarli alla propria ambientazione.

*Menu: puoi scegliere la schermata iniziale, i membri del party, i font e molto altro.

*Eventi comuni: sono eventi che è possibile richiamare in qualunque mappa.

Capitolo 5 - Trucchi & Segreti

Dopo aver analizzato "gli strumenti" del mestiere, adesso seguono un po' di trucchi per intraprendere la professione di rpgmakerista in tutta scioltezza.

Certo ci sarebbe da scrivere per delle ore... ma il manuale verrà aggiornato costantemente. Inoltre, ho deciso di includere i vari tutorial che si trovano in rete, ovviamente citando l'autore (spero che nessuno si infuri. Se vi da fastidio, basta che me lo dite e li tolgo dal manuale).

*Cosa è uno switch?

Semplice, è più o meno un interruttore e ha due stati: ON e OFF. A cosa serve? Pensate a una porta. E' chiusa. Andando davanti alla porta e premendo INVIO si vuole aprire la porta. Basterà mettere nell'evento della porta uno SWITCH e aggiungere una pagina all'evento. La pagina 2 si attiverà solo con lo SWITCH in stato ON (nella colonna sinistra, in alto) mettere il segno di spunta su SWITCH ON e scegliere lo SWITCH che si è attivato nella prima pagina. La grafica della porta nella seconda pagina sarà diversa (esempio porta aperta). Così, quando ci avvicineremo alla porta e premeremo INVIO, lo switch andrà su ON, e la porta si aprirà, cambiando grafica.

(fine prima parte)

* -rispetto alla guida originaria,obiettivamente un po' datata, sono state apportate alcune modifiche, in quanto facente riferimento a url e risorse non più accessibili (ndr).

[Vai al sommario](#)

FESTIVAL DELLA MENTE (Sarzana) "Giocare, imparare a saltare"
di Alessandro Marcheggiani



Nei primi giorni di settembre si è svolto nella splendida cittadina di Sarzana un interessante festival culturale i cui temi principali erano la mente, le emozioni e l'educazione.

A tal proposito il giorno 2 all'interno di uno stand gremito di persone il prof. Pier Aldo Rovatti ha tenuto una lezione il cui titolo era "Giocare, imparare a saltare".

Ad essere del tutto onesti mi aspettavo qualcosa di diverso, qualcosa di più sperimentale-empirico anziché teorico.

Il professore Rovatti, docente presso l'Università di Trieste, ha iniziato citando alcuni famosi filosofi e sociologi come Gregory Bateson, Erving Goffman, Roger Caillois che negli anni '50 si occuparono del gioco inteso come esperienza cognitiva, metafora di tutti i piccoli incontri che avvengono fra le persone.

Caillois definisce il gioco come attività libera, ma non assolutamente libera, in quanto regolata da norme, libera poiché il giocatore per apprendere il gioco non può essere obbligato a partecipare, incerta poiché lo svolgimento e il risultato non possono essere determinati a priori.

Egli propone una classificazione dei giochi particolare, strutturata su quattro categorie:

- a) giochi di competizione (agon) nei quali sono inserite tutte le competizioni sportive e mentali.
- b) giochi di azzardo (alea) dove il fattore fortuna è determinante.
- c) giochi di simulacro (mimicry) cioè i giochi nei quali si diventa "altro" (giochi di ruolo).
- d) giochi di vertigine (ilinx) nei quali sono inseriti tutti quei giochi in cui si gioca a provocare se stessi.

Non si può, secondo questo sociologo, insegnare a giocare in quanto saper giocare è determinato da caratteristiche insite nel giocatore che non possono essere trasmesse da un insegnante.

Il compito dell'insegnante, quindi, è solo trasmettere le regole che determinano ciò che i giocatori possono o non possono fare durante l'attività ludica: commettere l'errore intenzionalmente significa barare.

E' necessario pertanto far apprendere il gioco utilizzando altre strade, meno dirette.

Secondo Goffman è essenziale riuscire a "saltare", uscire dagli schemi, indicando la parola frame come punto di partenza per la sua teoria del salto.

Nel gioco d'azzardo c'è un rapporto con il limite, simbolico con la morte, in cui il rischio è l'elemento che spinge al gioco.

Goffman ipotizza la realtà come una struttura formata da vari mattoni, per poter saltare quindi è necessario allentare la presa del collante (frame) che lega saldamente i concetti del sapere, un sapere formato da cubi di conoscenze, punti fissi della nostra cultura e società.

Il filosofo olandese Johan Huizinga nel 1938 individua il gioco come complesso sistema culturale «(...) ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco; viene rappresentata in forme e stati d'animo lucidi: in tale "dualità-unità" di cultura e gioco, gioco è il fatto primario, oggettivo, percepibile, determinabile concretamente; mentre la cultura non è che la qualifica applicata dal nostro giudizio storico dato al caso».

Goffman riprendendo le idee di Huizinga definisce il gioco come

una terra di nessuno "mondo della gioia" in cui si può prendere distanza dai ruoli abituali, talvolta imposti, riappropriandosi della propria identità più a stretto contatto con le emozioni.

Afferma anche, però, che se ci si allontana troppo dalla realtà, il gioco non è più divertente, quindi la realtà non deve essere né troppo lontana né troppo vicina; un' adeguata distanza fa sì che il gioco sia divertente ma mai compulsivo.

Gregory Bateson, che aveva un approccio filosofico della materia, affermò che il gioco è un metalinguaggio, quindi i giochi sono qualcosa che "non è quello che sembra"; affinché un gioco sia definito tale ogni gioco deve essere in grado di poter affermare "questo è un gioco", cioè dire che la sua azione è fittizia, che sta giocando "come se" stesse facendo altro.

Nel libro "Verso un'ecologia della mente" scritto da Bateson e pubblicato da Adelphi, l'autore inserisce un dialogo tra padre e figlio molto divertente all'interno del quale sono presenti numerosi paradossi che ci rendono più chiaro il pensiero di Bateson circa il metalinguaggio e la metacomunicazione.

I cuccioli degli animali si mordicchiano e si graffiano, ma queste azioni sono comunicative e non propriamente aggressive, non sono considerate come atti di attacco o difesa, ma come atti di relazione tra un animale e l'altro.

Nel gioco, i gesti non sono fini a se stessi ma comunicano anche altro, perciò le cose che diciamo o che facciamo non vanno prese con il significato che normalmente diamo ma con un altro significato.

Lo stesso filosofo in "Questo è un gioco" afferma che, nel complesso, il gioco è l'esercizio di una funzione, che viene ripetuta per il semplice piacere che l'esercizio procura.

In conclusione, ad esser del tutto sinceri, l'intervento del prof. Rovatti non è stato particolarmente esaltante, poiché il suo approccio al tema del gioco è del tutto accademico.

Mi chiedo in effetti se Rovatti conosca in qualche modo esperti italiani del settore come Beniamino Sidoti e Luca Giuliano, che hanno avuto modo nel corso degli anni di confrontarsi e di parlare con gli usufruttori del settore gioco, oltre che scriverne.

L'approccio così accademico probabilmente è dovuto ad una generazione diversa, meno vicina ai giovani e probabilmente più vicina a sociologi, psicologi e filosofi.

Pur non condividendo questo tipo di approccio, poiché gioco è anche passione e non solo nozioni, devo ammettere che una certa curiosità è riuscito ad instillarla, tanto da spingermi a documentarmi, e infine scrivere questo articolo.



<http://www.festivaldellamente.it/programma06/prog2006.html>

Vai al sommario

Interviene Adelina von Fürstenberg
di Yuri Giuliani

Era una bella domenica di settembre.

Sarzana era piena di persone, accomunate dall'interesse suscitato da questa kermesse di scrittori, intellettuali, artisti, filosofi, scienziati e poeti, riuniti per la terza edizione del Festival della Mente.

In mano stringevo il biglietto che, tanto fortunatamente, ero riuscito a recuperare, dato che, al mio arrivo, il giorno precedente, già quasi tutti gli eventi della manifestazione erano sold out.

Come potei constatare solo in seguito, il Festival registrò, in quei tre giorni, ben ventottomila presenze, che dovettero letteralmente litigarsi i posti per i 41 appuntamenti fissati.

Di mio, ero riuscito a guadagnarmi un posto per l'incontro di sabato tenuto dal professore Pier Aldo Rovatti e, ovviamente, per quello di domenica, tenuto da Adelina von Fürstenberg.

Personaggio di spicco dello scenario artistico europeo, d'origine armena e di nazionalità svizzera, è fondatrice e presidente di Art for The World, associazione no-profit che si occupa di promuovere ed aiutare i paesi sottosviluppati tramite la loro produzione artistica.

"Arte e creatività come strumenti di consapevolezza del mondo" è il titolo di una conferenza che, dato l'argomento, sicuramente complesso e ambizioso, ha affrontato solo marginalmente la "problematica".

Adelina ha fatto una scelta onesta, quella di concentrarsi esclusivamente sulla sua esperienza diretta e quindi sull'arte contemporanea ma, a mio avviso, in questo modo non ha trattato affatto quella oggettività possibile ma non più affrontata in modo palese dall'arte occidentale negli ultimi decenni, se non nell'ultimo secolo.

Per spiegare il mio punto di vista in merito, devo prima aprire una parentesi, in merito alla differenza tra arte soggettiva e arte oggettiva.



Nel primo caso io intendo classificare quelle opere nelle quali l'artista esprime la propria individualità, le emozioni, incanalando messaggi intimamente legati al suo contesto sociale e alla sua cultura di appartenenza; nel secondo l'opera è spersonalizzata, veicolo di comunicazione di principi universali e matematici, di proporzioni armoniche.

Lo studio attento e approfondito di una opera di natura oggettiva non può che portare alle stesse conclusioni.

Se, nell'arco della storia dell'arte da noi riconosciuta, possiamo identificare, nelle epoche passate, opere appartenenti ad entrambe le tipologie, avvicinandoci al nostro periodo storico, all'ottocento e, soprattutto, al novecento, troveremo un cambio drastico.

L'arte contemporanea è prettamente di natura soggettiva.

L'arte oggettiva, un tempo considerata sacra, esoterica, reale, sembra scomparsa.

A proposito della problematica dell'universalità dell'opera d'arte, Adelina si esprime dicendo che l'equivoco della interpretazione soggettiva di una opera, che porta quindi ognuno a vedere in essa ciò che vuole, può essere superato, con uno sforzo di comprensione.

Io credo invece che sussista comunque un livello di approssimazione nell'interpretazione di una opera di questo tipo, anche nel caso in cui l'osservatore fosse riuscito, nella fase di elaborazione mentale della stessa ad avere accesso e quindi a metabolizzare tutte le informazioni legate al contesto dell'artista ed alla sua stessa persona.

Ammetto quindi di non credere affatto che sia possibile per l'arte contemporanea aprire spiragli di consapevolezza che non siano accidentali o comunque limitati ad un particolare contesto.

Non c'è una sola verità in un quadro di Van Gogh o di Klimt, ma tante diverse sfumature di interpretazione quante sono le diverse sensibilità delle persone che li affrontano.



[Vai al sommario](#)

SLEVIN PATTO CRIMINALE vs LA MALEDIZIONE DEL FORZIERE FANTASMA

di Francesca Viganò

Vi aspettavate la recensione di un film? Questo mese ve ne regalo due e non perchè mi senta particolarmente buona, nè perchè ve lo meritate, semplicemente perchè ci sono film che vengono osannati e poi sono mezzi flop e film che partono in sordina e, invece, ti sorprendono.



"Lucky Number Slevin" (tradotto in italiano "Slevin patto criminale") è un film che ripercorrendo i canoni del noir, li modernizza in modo evidente sfruttando l'abilità e l'ironia degli interpreti. Cosa succede quando un ragazzo sfortunato lascia il suo paese per una grande città e proprio appena arrivato si trova nel posto sbagliato al momento sbagliato?

Succede che, scambiato per un'altra persona, entra in contatto con le più spietate bande di gangster della città e viene assoldato da entrambi i loro capi, per dei "lavoretti" poco puliti. Poichè, ovviamente, il rifiuto è impossibile pena la vita; Slevin (Josh Hartnett), il nostro protagonista è costretto ad imbarcarsi in una situazione che nessuno gli invidierebbe pur prendendola con filosofia, nonostante, alla vicenda già intricata, un detective e un killer professionista si mettano alle sue calcagna. A consolarlo le braccia della bella e intraprendente vicina di casa (Lucy Liu) che lo aiuterà ad affrontare la situazione.

La sceneggiatura ci offre una serie di situazioni al limite tra il surreale e la più cruda realtà malavitosa, una serie di battute memorabili e poco politically correct, dei personaggi irresistibili.

La sinossi ci aiuterebbe di più se il titolo fosse rimasto quello originale, tuttavia sebbene l'atteggiamento calmo e compassato del protagonista lasci sin da subito immaginare che c'è l'inghippo da qualche parte, il finale ampiamente rivelatore riesce comunque a tenere alta l'attenzione dello spettatore.



Ma a rendere il film quel piccolo gioiello che è, oltre ai dialoghi, c'è la fantastica scenografia: un mix curatissimo tra lo stile anni '70 e la modernità che caratterizza gli ambienti chiusi e gli esterni contrapponendoli in modo secco e vistoso, non consentendo di collocare precisamente i fatti nel tempo, ma donando un certo stile e carattere al tutto.

Il cast è, a dir poco, eccezionale e, in questa pellicola, dà veramente il meglio di sé: Ben Kingsley e Morgan Freeman sono i capi gangster delle opposte fazioni, Bruce Willis è Mr. Goodkat il killer professionista e Stanley Tucci è il detective che pedina Slevin.



Due ore di coinvolgimento totale che vedono dominare l'intelligenza e non i tanto abusati effetti speciali, un perenne giocare con lo spettatore: anche il più smaliziato dovrà proclamarsi perdente nell'intuire la verità ed applaudire l'abilità con cui è stato manipolato (dopo essere stato spinto a ragionare, a investigare, a competere con il film, per essere inesorabilmente battuto nel sorprendente finale). "Lucky Number Slevin" ha vinto la sesta edizione del MIFF, aggiudicandosi anche il Premio del Pubblico, il Premio per il Miglior Montaggio e il Premio per il Miglior Attore (Josh Hartnett), indice che forse qualcosa il pubblico ha capito.



"Pirati dei Caraibi: la maledizione del forziere fantasma" ha fatto il botto ancora prima di uscire nelle sale; tra interviste, commenti e gossip siamo stati invasi dalla "pirati mania" (che adesso si comincia anche a vedere nei gadgets delle merendine). Confermato il cast, confermate le atmosfere, confermato il regista, non potevamo aspettarci altro che il fantastico ritorno di Jack Sparrow in una delle sue mirabolanti imprese. Ebbene, non è andata esattamente così.

Nella tradizione delle migliori trilogie, il secondo episodio, peraltro decisamente lungo per tener dietro alle necessità di sviluppo della storia, risulta per metà totalmente incentrato sulle stranezze di Capitan Sparrow garantendo risate e divertimento poi... si perde nella non fine... un po' come ne "l'impero colpisce ancora" che lascia Leia e Luke a scrutare l'infinito (e oltre) in attesa di andare a salvare Han Solo dalle grinfie di Jabba.

Il film è un susseguirsi di situazioni paradossali in cui Johnny Depp ottimamente appare arrivando a superare se stesso regalando agli spettatori un'interpretazione ancor più entusiasmante, che riesce - in più di un'occasione - persino a far passare in secondo piano tutta la sfarzosità degli effetti speciali e le strepitose scene d'azione (su tutte quella della ruota gigante).

Il film diluisce decisamente in troppo tempo la vicenda principale (il ritrovamento del forziere e della chiave che lo apre) con evidente risultato di un dilungamento eccessivo e di qualche calo di tensione di troppo, in compenso i costumi e la cura del trucco scenico è a livelli impressionanti, in particolare la ciurma di Davy Jones.

Ma poichè il talento istrionico di Johnny Depp è capace da solo di descrivere il tempo e il luogo del racconto, ci si domanda, davvero, cosa ci stiano a fare un Orlando Bloom insipido e una Keira Knightly al limite dell'assurdo. Al terzo episodio, previsto per il prossimo anno, l'ardua sentenza.



[Vai al sommario](#)

LA RINASCITA CULTURALE

di Luigi Scuderi

La folla, gremita, attendeva che il nuovo sovrano si affacciasse al balcone.

Non tutti lo conoscevano ancora, ma tutti erano d'accordo su un punto: era uno che ci sapeva fare!

Era diventato in breve tempo un esponente di punta della guardia privata del re ed era stato il primo, anzi l'unico, ad accorgersi che il vecchio sovrano tramava contro il suo stesso popolo.

Ed era stato solo grazie alla sua prontezza d'animo che il vecchio re era stato deposto prima che riuscisse nei suoi loschi intenti.

Poi il re apparve, circondato dai suoi alti prelati, e parlò: *"L'ignoranza è tutto: inutile nascondere!"*

Il popolo tacque, ascoltando silenziosamente.

"Il passato è pieno di esempi in cui, mentre i letterati si perdevano in inutili dissertazioni, degli ignoranti facevano la storia!"

L'ignoranza è un dono naturale, esattamente come l'innocenza e la verginità; tutte virtù delle quali la società moderna ci costringe a privarci!

Ma guardate l'impavida sicurezza, l'ingenuo rossore, la noncurante incoscienza di chi non conosce le meccaniche del mondo... Non è forse egli felice?

Ma lo stesso sorriso, lo stesso colore, dove sono sul viso di chi invece le ha apprese?

Il Nostro compito è rendere felice il nostro popolo e se per farlo Dovremo abbrutirlo alla stregua delle bestie, ebbene Dio Ci sarà testimone: Faremo di tutto per ottenere questo successo; anche a costo di massacrarvi tutti!"

Sorrise sornione.

Ci fu un attimo d'incertezza poi qualcuno nella massa applaudì e improvvisa scoppiò un'ovazione; tutti i presenti nella grande piazza inneggiavano ora a Sadim, mentre il monarca ascoltava soddisfatto l'assordante idiozia dei suoi sudditi.

"Ma il Nostro spirito democratico Ci impone di lasciare ognuno di voi libero di scegliere, per sé e per i propri figli, se dedicarsi al nobilitante lavoro o sporcarsi le mani con lo studio."

Questo diritto è infatti per Noi inalienabile esattamente come la libertà stessa e tutti coloro in grado di affrontarne i costi saranno pertanto liberi di beneficiarne."

Un brusio di sorpresa misto ad incredulità serpeggiò tra la folla.

"Ma la Nostra magnanimità non si ferma qua" riprese; *"Chiunque paghi per divenire colto dovrà per legge essere accontentato!"*

Guai al docente che dovesse frenare un discente nell'infantile intento di conoscere cose nuove.

Non esisteranno bocciature di sorta: chi non riuscisse a progredire negli studi per motivi non imputabili alla sua buona volontà, ovvero la stragrande maggioranza dei casi, dato che è evidente segno di buona volontà anche il recarsi alle lezioni e pagarne i rispettivi tributi al sovrano, potrà beneficiare di alcuni debiti culturali, che la collettività pagherà al suo posto!"

Seguì un'ovazione, mossa non tanto dal senso del discorso, che ai più era sfuggito, ma dal tono enfatico dato dal nuovo re alle ultime frasi.

"Grazie, mio popolo. Il tuo consenso è la Nostra maggiore consolazione."

Salutò e scomparve all'interno, insieme al suo seguito e al capitano delle guardie, mentre lenta e soddisfatta, la moltitudine di spettatori si smembrava, disperdendosi per le vie del regno.

Proseguì silenzioso fino alla Sala Grande, dove con un cenno della mano licenziò il suo entourage che, dopo un inchino ossequioso, si eclissò.

"Naphel..." iniziò a mezza voce il sovrano, rivolto al comandante delle guardie *"ora tocca a te; rintraccia tutti coloro che nel regno hanno titolo all'insegnamento e verifica che la loro non sia fama immeritata; ciò fatto, uccidili tutti."*

"Ma, signore..." azzardò Naphel *"Ne avete appena ordinati dieci, con pubblica cerimonia... Come potrò giustificare davanti al popolo un simile atto?"*

Re Sadim sorrise: *"il popolo saprà ciò che è giusto che sappia. Ti ho appena specificato che dovrai risparmiare chi non ha titolo o competenze... Sono i dieci Saggi e i loro discepoli che vanno eliminati... Per il bene e la longevità del Regno. Assicurati solo che sembrino incidenti. Quando il numero di scomparsi sarà divenuto allarmante provvederò io stesso ad incaricare te della loro ricerca"*.

"Per fare ciò dovrei quanto meno godere della loro fiducia, non credete?" obiettò Naphel.

Un ghigno malevolo fece la sua comparsa sul volto finora pacato di Sadim *"I Saggi hanno bisogno di molto denaro per la loro ricerca e i loro studi, specie dopo che Abbiamo tagliato loro ogni forma di assistenza. Offri loro centocinquantamila assunzioni¹ e vedrai che ti ascolteranno"*.

"Come tu comandi" commentò Naphel piegandosi in un buffo inchino, impacciato com'era dalla corazza da parata. *"Lunga vita al vostro Regno!"*.

"Sarà così, se saprai servirmi" ribatté Sadim sorridendo *"Sarà così..."*

[Vai al sommario](#)

¹ Moneta locale

FINANZIARIA E SCUOLA

di Daniela Pietrasanta

Mentre l'Italia discute ancora di SUV e bolli auto, detrazioni e tasse varie che compongono il variopinto quadro della Finanziaria 2006, i lavoratori del mondo della scuola seguono con il fiato sospeso le evoluzioni di una legge che contiene al suo interno tutti gli elementi caratteristici di una riforma in piena regola.

Nello spazio di quattro articoli e relativi commi (gli artt. 65-68) si va da un piano triennale di assunzioni per 150 mila "precari storici", all'abolizione delle GP, all'instaurazione di un nuovo canale di reclutamento e formazione (tutto da definirsi), all'innalzamento dell'obbligo scolastico, e a tutta una serie di interventi destinati a produrre effetti che si protrarranno di gran lunga oltre il 2007.

Certamente un abile modo, da parte dell'attuale Governo, per aggirare lo scoglio dell'esigua maggioranza nelle aule parlamentari.

Certamente un modo rapido per smontare in un colpo solo una riforma poco felice come quella del precedente Ministro Moratti. Il problema, però, è che ancora una volta si mette mano a una riforma della scuola senza avere valutato con attenzione quali siano i problemi in essa esistenti, a partire da quello rappresentato dal cosiddetto "precariato".

Perché il punto è proprio questo: la scuola di oggi, come anche l'università, si basa in gran parte sul lavoro dei precari, un popolo che ha avuto un peso determinante nell'inclinare l'esito finale delle elezioni 2006 a favore dell'attuale maggioranza.

Un popolo di 500 mila persone, se non più, che adesso chiede a gran voce che venga attuato il programma dell'Unione che a p. 229 recita: «lotta ad ogni forma di precarietà, con l'immediata copertura di tutti i posti vacanti, immettendo in ruolo coloro che già lavorano nella scuola e agevolando coloro che si sono formati in questi anni».

Ecco quindi l'importanza del comma c dell'art. 66 della legge Finanziaria 2006 e l'acceso dibattito che tale articolo ha suscitato, lontano dalle luci dei teleschermi, sempre poco sensibili ai problemi della scuola (la scuola non fa audience).

Un dibattito che è arrivato, però, a occupare giorno 30 ottobre la prima pagina del Corriere della Sera con l'editoriale di Angelo Panebianco, La scuola senza qualità, articolo al quale il giorno seguente sullo stesso giornale ha fatto seguito la risposta del Ministro Fioroni, I precari, la Finanziaria e la riforma, pubblicata insieme alla immediata replica del giornalista autore dell'editoriale.

Quali le ragioni del contendere? La scuola, certamente, ma in primo luogo la scelta di inserire in Finanziaria una riforma della scuola che, originata da motivazioni di ordine politico (ricompensa ai bravi elettori), poggia le sue basi su un piano triennale di assunzioni di 150 mila docenti precari, selezionati non in base alla qualità della loro preparazione, ma in base alla loro "lungo degenza" nelle graduatorie permanenti (GP).

Tutto questo, dato che non è possibile assumere tutti, lasciando fuori chi in questi anni ha frequentato Scuole di Specializzazione all'Insegnamento (SSIS), nate appunto con lo scopo di preparare e abilitare insegnanti di qualità.

Quello che Panebianco non dice è che anche il precedente Governo Berlusconi ha giocato la sua parte nel mettere in

secondo piano il ruolo formativo svolto dalle SSIS, dando il via libera (sulla spinta di forti pressioni dei sindacati e rispondendo a un mero calcolo politico) a corsi abilitanti "sanatoria" della durata di pochi mesi, per mezzo dei quali nel giro di un solo biennio (pari alla durata di un unico corso SSIS) saranno presto abilitati all'insegnamento oltre 70 mila precari.

Un numero di docenti quasi pari alla totalità dei docenti specializzati formati presso le SSIS in otto anni di esistenza della Scuola, precari "sanati" i quali andranno presto ad ingrossare le fila delle già intasate GP, superando in graduatoria gli abilitati delle Scuole di Specializzazione formati con corsi universitari post lauream di durata biennale.

Questo avrebbe potuto rispondere il Ministro Fioroni all'articolo di Panebianco, che sottolineava i risultati pessimi in Italia del «governo vero della scuola, da almeno un trentennio, ... delegato a un'alleanza di ferro fra burocrazia ministeriale e sindacati».

Ma, naturalmente, non l'ha fatto.

Ha preferito, com'è logico, difendere le scelte operate, dando però prova con la sua risposta di non conoscere assolutamente le caratteristiche dei 150 mila fortunati (Padoa Schioppa permettendo) che verranno probabilmente assunti nel triennio. Infatti non è affatto vero, come ritiene il Ministro, che i 150 mila posti saranno ripartiti «il 50% da docenti che hanno superato concorsi pubblici per esami e titoli ma per i quali non c'erano posti disponibili e per l'altra metà anche da quei docenti ... abilitati dalle Scuole di Specializzazione universitarie».

Infatti, come invece Panebianco nella sua replica al Ministro ha dimostrato di sapere molto bene, «dei famosi 150 mila non più del quattro per cento, quattro gatti, proviene dalle Scuole di Specializzazione».

La schiacciante maggioranza degli altri non sono veri vincitori di concorso ma, al contrario, "non vincitori", tuttavia dichiarati a suo tempo "idonei" e tenuti lì colpevolmente per anni.

Altri ancora mi risultano essere semplici abilitati dei cosiddetti corsi abilitanti (sulla serietà dei quali è forse meglio stendere un velo).

La morale? Il merito e la qualità in Italia sono solo belle parole, pronte ad essere tirate fuori nelle occasioni migliori, ma altrettanto pronte ad essere sacrificate di fronte alla legge del numero, unico parametro degno di rispetto in campagna elettorale.

E se la qualità è una questione di élite, quindi di minoranze opportunamente selezionate, la scuola italiana, alla stregua di tanti altri settori, pare destinata a rimanere a lungo priva di tale pregio, almeno fino a quando le riforme saranno pensate (qualunque parte politica sieda al Governo) esclusivamente in termini numerici.

[Vai al sommario](#)

TERRE DI ELENBAR

di Andrea Cannio

Ancora un altro gioco di ruolo on line. Oppure no? In questa breve presentazione cercherò di dare gli elementi per una risposta a questa domanda, ma necessariamente non potrà essere una recensione a tutti gli effetti, facendo io stesso parte dello staff di Elenbar.

Un po' di storia. Contando la versione originaria di ExtremeLot come prima generazione dei "gdr on line", alla quale è seguita una seconda in cui si è cercato di dare maggior rilievo al gioco di interpretazione ed una terza fatta di alcuni cloni del "gdr CD" poveri di idee e di contenuti, Terre di Elenbar, o più semplicemente solo Elenbar, si può annoverare tra quelli di quarta generazione, che per sintetizzare potremmo descrivere come giochi caratterizzati da un alto livello di competenza, esperienza, professionalità ed un approccio molto approfondito e dettagliato a struttura, dinamiche ed interazioni.

Nasce nell'agosto del 2003, dalla collaborazione di persone con alle spalle già una consolidata esperienza nella gestione di gdr-ol e mud, animati dal desiderio di dar vita ad un progetto che potesse rispondere ai loro gusti: graficamente accattivante, adeguatamente complesso nell'ambientazione, e supportato da un sistema di gioco ad elevata automazione. Risulta chiaro fin dai primi mesi di vita che il progetto Elenbar è destinato a crescere oltre le aspettative iniziali, ed in direzioni inaspettate, diventando, a seconda delle occasioni, un circolo culturale, un laboratorio di realtà virtuale, un club letterario, ed altro ancora. Ed è forse grazie a questo aspetto "mutageno" del progetto che i lavori su di esso sono in costante fermento nonostante il passare degli anni.

Lo staff. Elenbar si sviluppa in un ambiente culturalmente maturo, lo staff ancora oggi è costituito interamente da persone laureate (filosofia, psicologia, ingegneria), e, come spesso accade in questi casi, si considera che la bellezza del gioco sia proporzionale alla sua complessità. Divertirsi è una cosa seria, si potrebbe motteggiare. Ma attenzione a non confondere 'complessità' con 'complicazione'. Chi entra nella comunità si è sempre detto sorpreso della disponibilità nei confronti dei giocatori, e questo fa trasparire il concetto che gli amministratori hanno del gioco: master e player sono considerati egualmente importanti nell'economia di Elenbar, entrambi fruitori dello stesso gioco, anche se con compiti e responsabilità chiaramente diversi. Non esiste un "padrone" di Elenbar, se non a livello intellettuale, per contro si mira a creare una comunità di utenti che usufruiscano del gioco ed allo stesso tempo contribuiscano al progetto.

Il progetto. Da subito molto ambizioso, solo col tempo è risultata evidente la quantità di lavoro che avrebbe richiesto: creare un mondo virtuale in cui i giocatori potessero muoversi liberamente a prescindere dalla presenza dei master, e dove l'interpretazione fosse resa una gustosa sfida dalla cura dei dettagli, nelle immagini e nelle descrizioni dei luoghi e degli oggetti con cui si può interagire, e dalla profondità con cui sono trattate le società, le culture e le filosofie di ogni popolo. I limiti "fisici" posti alla libertà dei personaggi in gioco danno comunque l'idea di qualcosa di vasto, basta considerare qualche numero: due grandi città, alcuni villaggi minori, decine di palazzi, strade, pianure, montagne, foreste, sotterranei e caverne, per un totale di oltre 2000 locazioni di gioco (chat) distinte, ognuna corredata da immagini e descrizioni; oltre 300 oggetti che possono essere manipolati, indossati, usati, anche questi con immagini e descrizioni di ognuno; oltre 50 png caratterizzati in tutti i dettagli e posizionati in modo strategico da rendere costantemente "vivo" il gioco a tutti i livelli sociali (tranne ovviamente in quei casi in cui sia già sostenuto adeguatamente dai pg). Tutti i valori sono in crescita.

La tecnologia. Il gioco è scritto quasi interamente in linguaggio php, anche se stanno aumentando le parti in perl nell'ottica di creare sul server funzionalità attive ed automi (vere e proprie intelligenze artificiali). A breve dovrebbe evolversi quindi in un gioco in grado non solo di fornire una risposta adeguata alle

azioni dei pg, ma anche di generare autonomamente eventi ai quali dovranno essere i pg a reagire. Da un anno il servizio è stato rafforzato dall'acquisto di un server dedicato e dalla registrazione di un dominio. La filosofia che c'è dietro questo sforzo tecnologico è semplice: demandare al server tutte le funzionalità passive di un arbitro di gioco, dai calcoli, alle meccaniche degli antagonismi, alle descrizioni generiche, e molto altro ancora, lasciando ai master la libertà di potersi dedicare interamente alla parte più creativa del gioco. La scelta è apparsa da subito necessaria valutando la disparità tra le risorse che il progetto richiede e quelle che i master sono in grado di fornire. Vale inoltre la regola che le azioni implementate tramite funzioni di sistema ed i responsi da queste fornite prevalgono sulle descrizioni contestuali dei giocatori, un metodo che si è dimostrato molto vantaggioso dal punto di vista dell'equità nelle valutazioni e delle limitazioni al "power playing". Gli ambienti sono costruiti in modo complesso, l'intero degli edifici è costituito da più stanze, i personaggi possono sempre muoversi in qualunque direzione, in città o in aperta campagna, gli ambienti possono essere resi privati per mezzo di porte chiuse, che a loro volta possono essere scassinate o forzate in gioco, e tramite un'icona è possibile avere un'idea precisa della posizione dei pg sulla mappa. Ultimissima innovazione, la "Elenwiki", un'enciclopedia virtuale che consente di raccogliere in modo ordinato e facile da consultare ed aggiornare tutte le informazioni sul gioco, da quelle riservate ai programmatori, ai manuali di supporto agli utenti.



L'ambientazione. Si può definire originale di stampo fantasy classico, intendendo che l'ambientazione è ispirata alla tradizione anglosassone sia della letteratura che dei gdr fantasy più affermati e conosciuti, ma costruita con elementi innovativi che la rendono sostanzialmente diversa da altre ambientazioni fantasy. Come contesto socio-culturale e tecnologico si è deciso di fare riferimento al periodo tardo medioevale europeo, salvo alcune divagazioni (solitamente di carattere culturale) nel primo Rinascimento. Si è cercato in generale di dare un'atmosfera molto realistica al tutto, curando i dettagli in base alle conoscenze storiche del periodo per abbigliamento, armamenti, usanze, filosofia, legislatura, politica, ecc. e re-interpretandoli per essere adattati ad un mondo di fantasia. Ed anche alla parte d'ambientazione puramente fantasy, come l'alchimia o gli incantesimi, si è cercato di dare una sua coerenza pseudo-scientifica o filosofica a partire dalle credenze che nel periodo di riferimento erano legate a questi due campi. Geografia, istituzioni sociali, rapporti tra caste, gruppi nobiliari, corporazioni e gilde sono descritti fin nei dettagli, così come anche gli ordini legati ai culti, le dottrine religiose, gli scopi delle compagnie mercantili, gli aspetti fisici e culturali delle razze principali, gli stessi oggetti hanno una propria storia. Il modo in cui i giocatori vengono introdotti all'ambientazione è particolarmente innovativo. La quasi totalità dei testi scritti (sono ormai diverse centinaia di pagine) sono pensati come oggetti di gioco, scritti da personaggi, e come tali possono essere ritrovati o persi, contenere informazioni inesatte o faziose, o essere creati o integrati dagli stessi pg, in modo da lasciare ai giocatori il piacere della ricerca e della scoperta on-game.



Il veicolo prescelto per passare ai giocatori (ovvero ai loro personaggi) informazioni sull'ambientazione, è il gioco stesso, tramite documenti o interazione coi png. Anche gli scritti d'ambientazione sono in costante crescita, con l'idea di creare una sorta di "letteratura Elenbariana" legata alle razze, e dovendo descrivere un intero mondo potenzialmente non saranno mai finiti, ma si cerca comunque di fornire sempre informazioni dettagliate sulle realtà più vicine alle storie sviluppate dai personaggi, lasciando nel vago gli elementi ancora distanti dalle trame di gioco.

Come si gioca. Tra gli aspetti caratteristici di Elenbar c'è l'impegno profuso dallo staff per promuovere un gioco narrativo e di interpretazione. Questo in effetti è talmente comune tra i gdr on line, almeno nelle intenzioni dichiarate, che forse è il caso di scendere nei dettagli di come si pensi di realizzarlo. Come già citato si tenta di eliminare completamente il gioco contestuale puro per mezzo di un supporto software che possa coprire qualunque situazione, il programma fissa alcuni parametri, sia nella risoluzione delle azioni che negli oggetti con cui si può interagire, ed i giocatori sono liberi di fare le proprie descrizioni coerentemente con questi. Nello stile narrativo si è orientati verso un gioco che prevede descrizioni essenziali ed in linguaggio corrente, per rendere più gradevole la lettura da parte di tutti, senza usare emoticons, esplicitare pensieri o parti del background del proprio pg. Non è consentito quindi fornire ad un giocatore informazioni che non passino attraverso le conoscenze del suo pg, e questo nel tentativo di eliminare a monte la fastidiosa confusione tra informazioni on-game e off-game. Quando collegato il pg viene considerato sempre in gioco, e non sono permessi commenti off-game nelle chat, per i quali è stato riservato il servizio di posta interno. L'ambientazione è completamente rigida per ciò che esiste ed è accaduto in passato e completamente aperta a qualunque prospettiva di gioco: i giocatori possono indagare in ogni direzione nell'ambiente e agire per tentare di modificarlo, ma non possono mai semplicemente inventare qualcosa a riguardo del mondo di gioco. Le gilde non prevedono nessun controllo sul giocatore, sono fondate in gioco e gli incarichi di responsabilità possono essere ottenuti solo in gioco, in base unicamente ai personaggi. L'utilizzo del fato è ridotto al minimo, limitato alla risoluzione di situazioni controverse ed a descrizioni saltuarie d'ambiente, essendo già tutti gli ambienti e gli oggetti descritti a priori; la conduzione del gioco da parte dei master passa esclusivamente attraverso l'azione dei png. Le quest organizzate sono solo di

minore entità, mentre i master s'impegnano per seguire il gioco spontaneo dei pg, pronti a sviluppare trame da qualunque spunto dato on-game sia da singoli che da gilde. Il background di ogni pg è concordato con i giocatori in modo da agevolare il più possibile il suo inserimento nell'ambientazione, cercando di limare a priori qualunque incongruenza di gioco possa verificarsi in seguito; per ogni singolo personaggio, pg o png, vengono appuntati gli avvenimenti che lo vedono coinvolto (in modo riservato), per poter valutare attentamente tutte le possibili future implicazioni. In ogni caso al primo ingresso l'ambiente di gioco dei pg è limitato ad una "zona franca", in modo da lasciare il tempo ai giocatori per familiarizzare con l'ambientazione e le meccaniche, e contemporaneamente cominciare già a giocare senza troppe paurose.

Il lato oscuro. Nonostante i commenti d'ammirazione di chi si avvicina ad Elenbar siano enormemente maggiori di quelli di disapprovazione e gli sforzi profusi dallo staff per venire incontro ai desideri dei giocatori, il gioco fatica a conquistarsi un'utenza stabile e da molti continua ad essere considerato troppo "difficile". Molte sono le ipotesi che sono state fatte per tentare di spiegare un risultato così deludente, ma nessuna da sola è sufficiente come giustificazione. Probabilmente Elenbar soffre per una combinazione di fattori negativi esterni. Sconfortante soprattutto vedere come molte persone si lamentino che i gdrol siano tutti troppo uguali, ed allo stesso tempo che Elenbar sia troppo diverso. Di certo chi entra ad Elenbar pensando di trovare la solita chat resta disorientato di fronte alle molte differenze. Chi, desideroso di scoprire tutto e subito, si getta a capofitto nell'esplorazione del gioco, cosa che in altre land può essere conclusa in un paio di giorni o anche meno, si perde immancabilmente nella vastità di locazioni e documenti. Può essere anche che la professionalità con cui appare gestito il gioco spaventi gli utenti più giovani, che pensano questo possa essere un ostacolo al divertimento, come anche la complessità dell'ambientazione e la cura dei dettagli (pignoleria?), benché a nessuno sia mai stato chiesto di leggere più di un paio di pagine per iniziare a giocare. Ma più di tutto il gioco soffre dello scarso numero di giocatori, poiché interamente concepito per essere animato dalle azioni dei pg piuttosto che dalle quest organizzate dai master. Diretta conseguenza è l'innescare del noto circolo vizioso per il quale anche i nuovi utenti non sono invogliati a trattenersi.

Le cose che ancora ci sarebbero da dire su questo gioco sono molte di più, ma lo spazio a disposizione è ovviamente limitato. Se qualcuno si fosse incuriosito l'invito a contattarmi privatamente per eventualmente approfondire e scambiare opinioni.

[Vai al sommario](#)

PARTE VIRTUAL TABLE BETA

di Luigi Scuderi

Ce l'abbiamo fatta! La Beta di Virtual Table è operativa e le prime quest di test sono state avviate.

Adesso la prossima scadenza è a metà dicembre, per l'apertura ufficiale: incrociamo le dita e andiamo avanti, soffermandoci questa volta un po' sui comandi del nuovo gioco e sulle sue caratteristiche.

Cosa c'è di nuovo rispetto al resto dei giochi di ruolo in chat offerti dal panorama italiano?

Iniziamo dall'ottica in cui viene vista l'utenza: solitamente le scelte dei gestori sono legate alla formazione preventiva dei giocatori sull'ambientazione (con controllo dei background dei loro PG o con test pre-game o in-game con i master) o alla drastica riduzione dei principi d'ambientazione a una scialba serie di dogmi (di norma non più di dieci), letti i quali il giocatore è ammesso a "scendere in campo" col proprio PG.

Su PF invece abbiamo optato per dividere l'utenza secondo il livello di conoscenza del gioco, fornendo giochi diversi a livelli diversi e mantenendo comune a tutti la sola ambientazione.

Su VT, in particolare, avviene la fase di "azzeramento" dei giocatori, ovvero si cerca di superare le differenti conoscenze iniziali dei vari giocatori mettendoli tutti nelle identiche condizioni di partenza.

Questo ci consente di essere certi che ogni player goda del parco di informazioni minimo richiesto dai giochi successivi.

In tale ottica è evidente che, se il giocatore che "inizia" non è tenuto a conoscere praticamente nulla dell'ambientazione di gioco, sarà il master a dover possedere una conoscenza dell'ambientazione e delle meccaniche di gioco tale da consentire uno sviluppo omogeneo e produttivo del gioco stesso.

Facile, no?

Bene, allora proviamoci!

Dato che non bisogna conoscere alcunché dell'ambientazione avventuriamoci spavalidamente sul menù di VT e clicchiamo su Prenota la Giocata (Crea PG).

Se ce ne sono, ci apparirà una schermata indicante il numero di giocate prenotabili con una breve descrizione della trama da sviluppare.

Scegliamone una cliccando su "prenota"; ci è consentita la prenotazione di massimo un PG per ogni giocata, pertanto una volta prenotato il PG la scheda relativa alla giocata sparirà.



Torniamo quindi al Menù Principale e dirigiamoci su "Modifica la Scheda del PG"; ci troveremo davanti tutte le schede dei PG da noi prenotati nelle varie giocate non ancora disputate, tra i quali ovviamente farà bella mostra di sé quella incompleta dell'ultimo PG prenotato.

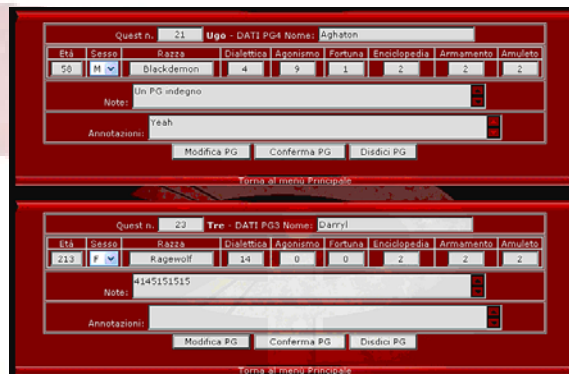
Riempiamo la scheda, tenendo conto delle direttive del master (se presenti), riportate nel campo Note.

L'assegnazione dei valori delle caratteristiche (di cui si è parlato estesamente nello scorso numero di Sciops) può essere fatto automaticamente o manualmente, tenendo conto che i primi tre campi devono dare come somma 14 e i successivi tre devono dare come somma 6 (non sono ammessi valori negativi).

Definiti poi il nome del PG, l'età, il sesso e la razza (qualora non già selezionata dal master), possiamo _volendo_ inserire qualche particolarità del nostro personaggio nel campo Annotazioni, per sottoporlo al vaglio del master.

Ciò fatto confermiamo tramite "Modifica PG", e verifichiamo che la scheda abbia acquisito le nostre modifiche (in caso contrario dovremo ripetere la procedura).

Bene, per ora il nostro compito è finito; ricordiamoci solo _qualora_ scopriremo che per sopravvenuti impegni non potremo partecipare alla partita_ di disdire il PG tramite l'apposito tasto appena possibile: così facendo renderemo di nuovo il PG disponibile per altri giocatori.



Attendiamo il giorno prima di quello fatidico, ricontrolliamo la scheda e, se tutto è a posto, confermiamo il PG.

Questa operazione è fondamentale, perché ai PG non confermati non viene corrisposto alcun punto esperienza, anche qualora disputassero correttamente la partita.

Va ricordato inoltre che i master hanno chiara disposizione di LIBERARE tutti i PG prenotati che non siano stati ancora confermati a sei ore dall'inizio della quest, quindi occhio!

Bene, ora non ci resta che attendere data e ora della giocata, quindi clicchiamo su Gioca, selezioniamo il giocatore relativo alla quest da disputare, poi andiamo su "Abilità alla Giocata" e, se siamo in orario, su Gioca.



Un'altra interessante caratteristica di VT è quella di poter assistere alle giocate in atto come semplice spettatore o consultare quelle precedentemente effettuate, tramite l'apposito comando.

Tale opzione si rivela particolarmente interessante per i sequel, in cui un giocatore voglia tentare di riutilizzare un PG da lui già usato in precedenza. Tuttavia dato che all'atto della prenotazione non è possibile conoscere quale PG _tra_ quelli previsti dal master_ si sta scegliendo, è comunque una possibilità abbastanza remota.



Analizziamo ora la finestra della Chat di Gioco.

Il numero di comandi disponibili è senz'altro più numeroso di quelli di una normale chat, ma non scoraggiatevi: sono tutti comandi intuitivi e servono a sostituire inutili e ingombranti menù di gioco che ridurrebbero lo spazio disponibile alla chat vera e propria.

In ogni caso, uno degli 8 pulsanti (non sono poi così tanti in fondo) serve proprio a mostrare la tabella di riepilogo dei comandi, per chi avesse bisogno del conforto di una memoria ausiliaria. Il tasto riporta su un punto interrogativo “?”.

COMANDI DI SUPPORTO		
	OK	Conferma il comando dato e lo invia alla chat. Provvede anche al refresh e a riportare la chat alla finestra iniziale.
	Archivi	Permette la consultazione della OmniPFedia direttamente dalla finestra Chat.
	Reverse Chat	Inverte la visualizzazione della Chat. Utile per visionare le ultime stringhe non visualizzate in modalità standard.
	Istruzioni	La pagina che stai leggendo, contenente l'elenco di tutti i comandi della chat.
	Chat Integrale	L'intera Chat giocata fino al momento della consultazione.
	Riepilogo Quest	Mostra i dati riassuntivi della Quest in atto.
	Menù Principale	Esce dal gioco e riporta al menù principale dei giochi di PF.
	Esci da PF	Esce completamente dal gioco effettuando anche il Log Out da PF.
COMANDI DI GIOCO		
	Messaggio	Il testo della frase pronunciata dal PG.
	Azione	La descrizione dell'azione compiuta dal PG.
	Commento	Il commento al gioco; rigorosamente OFF GAME e da utilizzare con criterio per avere o dare chiarimenti di gioco.
	d20	Si esegue digitando unicamente d20 nella finestra di chat, seguito da conferma (Tasto OK). L'uso è subordinato ad una specifica richiesta del Master.
	Narrazione	(Masters only) Elemento narrativo della giocata.
	Ammonizione	(Masters only) Richiamo ufficiale senza penalizzazione.

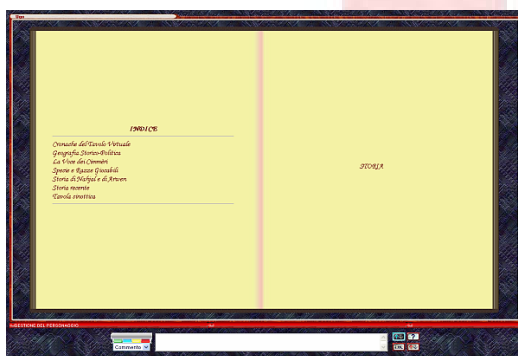
Tornando alla finestra di gioco, possiamo notare una ampia textarea in cui scrivere il nostro testo, avendo modo di rileggerlo interamente prima di premere il tasto OK di invio.

Questa scelta nasce dalla volontà di educare i giocatori a non scrivere troppo di fretta e curare un po' di più la forma italiana e evitare sviste ed errori di distrazione.

Non esiste limite al numero di caratteri inviabili, benché si inviti sempre l'utenza a non strafare: scrivere bene significa esprimere con pochi appropriati vocaboli un concetto, non lanciarsi in un soliloquio senza capo e senza coda.

Il tasto OK consente anche di ritornare alla finestra di chat da qualsiasi altra schermata della finestra di VT.

Un altro tasto importante è quello che porta all'OmniPFedia (freccia rossa e nera in direzioni opposte) dalla quale si possono trovare eventuali informazioni utili a rendere più divertente e realistica la giocata, oltre che risolvere velocemente qualche dubbio sull'ambientazione.



Stessa forma del precedente, ma con colori diversi: è il tasto di reverse chat. Premendolo la chat verrà visualizzata in senso

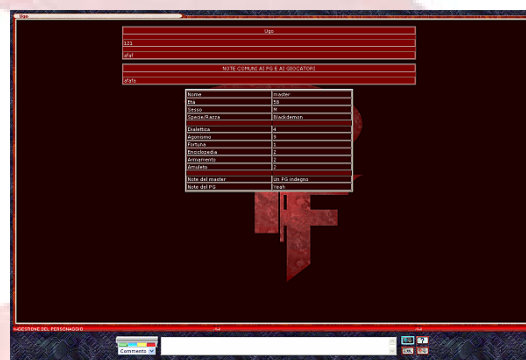
inverso con l'ultimo messaggio in testa. Utile quando non si è arrivati a leggere un messaggio a causa del refresh della pagina.

Sopra i comandi specifici della chat, sui quali ritengo inutile soffermarci se non per ricordare che su VT non serve anteporre simboli quali + o @ davanti alle azioni e ai messaggi, avendo il compito di codificarli appunto il selettore, troviamo un piccolo menù in flash (per il quale è necessario installare il plugin) provvisto di quattro bottoni colorati.

Da sinistra verso destra:

Bottone Verde: Chat Integrale. Consente di visualizzare l'intera chat giocata al momento (pagina aggiornabile tramite apposito tasto) escludendo dalla visualizzazione i commenti.

Bottone Rosso: Scheda di riepilogo della quest. I dati riepilogativi della quest e della scheda del nostro PG.



Bottone Giallo: Uscita parziale. Ci riporta al menù generale dei giochi, consentendoci di aprire nuove sessioni di gioco o navigare sul sito.

Bottone Rosso: Uscita totale. Esegue un logout totale dell'utente dalla sessione di gioco, riportandolo alla finestra di login.

Bene, mi pare che ci sia tutto.

...Giochiamo?

[Vai al sommario](#)

AMBIENTAZIONI

di Alessandro Marcheggiani



Come visto nei precedenti numeri esistono diverse ambientazioni nelle quali poter giocare.

Abbiamo anche fatto un distinguo tra un evento totalmente immersivo, un evento dove la trama è il cardine attorno al quale si svolgono le azioni dei giocatori, e infine un tipo di evento in cui i giocatori devono portare a termine un numero imprecisato di missioni per avere una progressione dei propri personaggi.

Nel realizzare le ambientazioni gli ideatori spesso parlano di low magic, low fantasy, high magic, high fantasy, con l'intento di stabilire la tipologia di ambientazione che si vorrà creare.

Gli organizzatori, nel costruire un evento, dovranno attenersi con coerenza all'ambientazione, contesto nel quale si gioca.

Un mondo low magic prevede che al suo interno l'elemento magico sia poco presente, addirittura sconosciuto alla maggior parte dei giocatori; si pensi, per esempio, al Seicento e ai tribunali dell'Inquisizione Spagnola, dove le donne, accusate di essere streghe, venivano bruciate sul rogo.

Un mondo high magic, al contrario, vedrà la presenza notevole dell'elemento magico o mistico, con un gran numero di giocatori che interpretano il mago o l'incantatore, e la presenza di oggetti incantati quali spade, bacchette, pozioni, ecc...

La magia e la fantasia, in questo caso, spaziano dove lo scientifico e il reale si fermano.

Voglio soffermarmi su questo aspetto: tra i compiti dell'organizzatore ci sarebbe anche quello di rendere lo spazio nel quale si gioca il più reale possibile con l'utilizzo di scenografie create ad hoc; il problema "magia" appare evidente, in quanto difficilmente tutti gli incantesimi effettuati dagli usufruttori di magia potranno essere simulati.

In questo caso, il livello di immersione cade verticalmente ed è il motivo per cui le ambientazioni high magic si sposano difficilmente con gli eventi di tipo immersivo.

I concetti di "low fantasy" e "high fantasy" riguardano solitamente le razze presenti all'interno dell'ambientazione, quindi un mondo dove sono presenti numerose razze sarà high fantasy e vedremo varie tipologie di elfi, nani, orchi, uomini lupo, uomini gatto, ecc...mentre in un mondo con un numero di razze limitato sarà low fantasy.

Il Signore degli Anelli, ad una prima lettura, appare basato su una stupenda ambientazione high fantasy ma dal basso contenuto di magia, quindi low magic; in realtà analizzando meglio questa trilogia ci rendiamo conto come questa sia un'opera verista, dall'alto contenuto simbolico.

Per quanto riguarda i livelli di immersione, dal punto di vista scenografico, non ci sono problemi in quanto sul mercato sono presenti numerosi elementi protesici, quali denti aguzzi, orecchie a punta e una vasta gamma di colori per il make-up a prezzi anche modici.

Il tutto è rimesso alla buona volontà dei giocatori e alla loro fantasia.

Alcuni ideatori di ambientazioni non si limitano al solo fantasy, ma cercano di sviluppare mondi diversi come ambienti storici, contemporanei, futuristici.

L'ambientazione contemporanea è quella che crea meno problemi dal punto di vista della coerenza...in quanto non necessita di particolare ricercatezza nella scenografia e non presenta il problema dell'anacronismo storico. Nella nostra nazione sono rari, e solo pochi gruppi organizzativi hanno sperimentato questa opzione di gioco.

Diversamente dall'ambientazione contemporanea, quella storica ha riscosso più successo, nonostante richieda un'ottima conoscenza storica da parte degli organizzatori, una discreta volontà da parte dei giocatori che spesso sono tenuti a studiare alcune pagine di introduzione al live per meglio addentrarsi nel contesto.

Come detto, da parte degli organizzatori è richiesta quindi una buona conoscenza storica che spesso si concretizza in lunghe ed estenuanti ricerche, e nella realizzazione di elementi scenografici (es. documenti dell'epoca, foto in bianco-nero, abiti dell'epoca, mobilio a tema) che rendono il tutto più verosimile.

L'ambientazione che va per la maggiore in Italia è quella fantasy-medievale e le diverse associazioni offrono una varietà sempre numerosa di questa tipologia, ne cito solo alcune senza voler fare torto alle altre (GRVitalia, Bollaverde, Spire del Drago, Terre di Eledia, Mystara).

Fatta un po' di chiarezza sulle diverse tipologie di ambientazione, possiamo ora capire come uno o più organizzatori debbano comportarsi nella stesura di queste.

Certo, a chi ha il compito di redigere queste ambientazioni sono richieste una ottima capacità organizzative, molta pazienza e costanza, ottime conoscenze storiche, tecniche e linguistiche, e una buona dose di fantasia e creatività.

Ovviamente non tutto il lavoro deve essere svolto dal singolo, e pertanto anche il lavorare in equipe può essere un ostacolo ulteriore, appare evidente quindi come fa parte di un gruppo dove ogni componente si dimostri serio e responsabile, competente nel proprio ramo rende le cose più semplici.



[Vai al sommario](#)