

SCIOPS

The image displays two screenshots from the game *The World (R:2)*. The left screenshot shows a 'Mailer' interface with a message from 'Helba' titled 'Data Drain'. The message text reads: 'I've seen your powers. You can rewrite the monster's data by performing Data Drain when the OK sign is flashing. When you use it, it will be a valuable resource. You should use it properly. You can also spread the data of The World when you perform Data Drain, so be careful of the YSpread of Viral Infection.' The right screenshot shows a network diagram titled '.hack//G.U. online [The World (R:2)]' with nodes for 'NOVEL (.hack//G.U.)', 'COMIC (1) (.hack//G.U.)', and 'COMIC (2) (.hack//G.U.)'. Below the screenshots, there is a red banner with the text 'SONDAGGIO SPECIALE 2008' and 'ONLINE'. At the bottom of the banner, there is Japanese text: '世界の共有から、ドラマの共有へ The World! を中心に様々なメディアが交差。' and 'Card Game'.

10!

di Francesca Viganò

Per chi non lo ricordasse "10" è un film del 1979 con la regia di Blake Edwards e la partecipazione di Dudley Moore (Arturo, Arturo), Julie Andrews (Victor Victoria, Tutti insieme appassionatamente) e Bo Derek (In amore si cambia).

La trama è semplice: George Weber (Dudley Moore) è un musicista celebre e ricco, ma ha da poco superato la quarantina e attraversa una crisi esistenziale.

Incrociando per caso un corteo nuziale, rimane folgorato dalla bellezza della sposa (Bo Derek).

Venuto a sapere che la bella sconosciuta è in viaggio di nozze ad Acapulco, decide di seguirla e qui, dopo qualche giorno, salva la vita al marito della donna, che per ringraziarlo gli si offre per una notte.

Dieci è, ovviamente, il massimo dei voti che il musicista ritiene possa ottenere una donna, da qui il titolo del film.

Tralasciando per il momento il cinema (tanto lo ritroverete alle pagine 24 e 25 di questa uscita), 10 è anche il numero ufficiale di questa edizione della fanzine (in realtà, essendo uscito un numero 0, siamo all'11° numero) ed è il voto che ci diamo per essere arrivati fino a qui, indenni, dopo due anni di fatiche e di lavoro e se, dopo due anni, ancora non vi siete stancati di leggerci (guai a voi!), allora 10 è il voto che diamo anche a voi, che in questo numero troverete pane per i vostri denti perché abbiamo scosso montagne, rimescolato oceani, spremuto meningi e sguinzagliato segugi per potervi offrire Il Sondaggio 2008 sul GDR online, undici pagine che riepilogano il panorama italiano del gioco di ruolo in rete, com'è e come vorreste che fosse.

Ma, come al solito, non ci limitiamo a questo; non mancano le rubriche di sempre e, anche se qualche collaboratore è andato in vacanza, saprete finalmente come terminare la vostra prima arma per un gdr dal vivo, potrete affrontare la parte terza di ZIPP e affacciarvi al magnifico e vasto mondo della Terra di Mezzo, grazie a lo Hobbit.

Insomma, ancora una volta, buona lettura e alla prossima.

[sommario](#)



Editoriale :	
10!	pag. 02
Sommario	pag. 03
Monografie :	
J.R.R.Tolkien (parte decima): Lo Hobbit	pag. 04
Games Making:	
Dimensione ZIPP (parte terza)	pag. 07
Special:	
Il Sondaggio 2008 sul Gdr Online	pag. 10
Oldies But Goldies :	
Anime memories: 5 è il numero perfetto	pag. 21
Al Cinema:	
Iron Man	pag. 24
Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo	pag. 25
L'Angolo dei Lettori :	
Il prezzo da pagare	pag. 27
Gdr Live :	
Manuale delle armi (parte seconda)	pag. 29

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.10 – 28 Luglio 2008 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved – Grafica L.Scuderi. Immagini relative a DOT HACK (Bandai). 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.

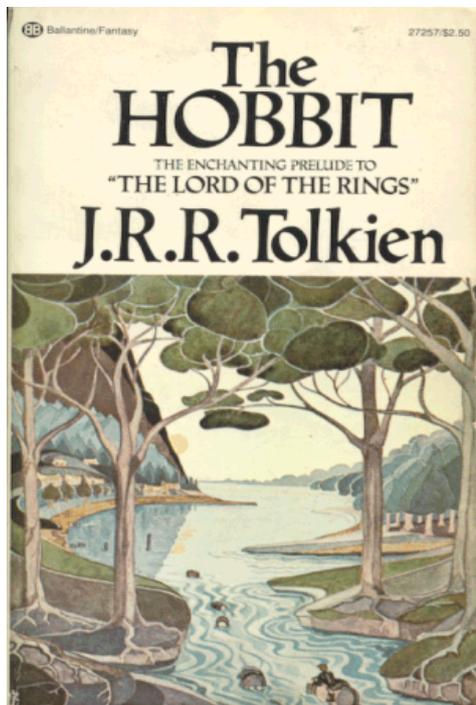
- non rientrano tra i beni tutelati le immagini di supporto al testo scaricate dal web o prese da riviste di settore: tutto il rimanente materiale è vincolato a quanto scritto sopra.

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.

J.R.R. TOLKIEN (parte IX): Le Opere
di Francesca Viganò

The Hobbit (Lo Hobbit)



Lo Hobbit è un libro per bambini, nato per essere letto ad alta voce, come testimoniano la tecnica dell' "Io/Tu" tipica delle narrazioni orali, le frequenti intromissioni del narratore, le ricapitolazioni introdotte dal "come ricorderete" e gli "a parte" scherzosi destinati a far ridere l'uditorio.

Tutto è detto senza ambiguità e complicazioni che sfuggirebbero al giovane pubblico.

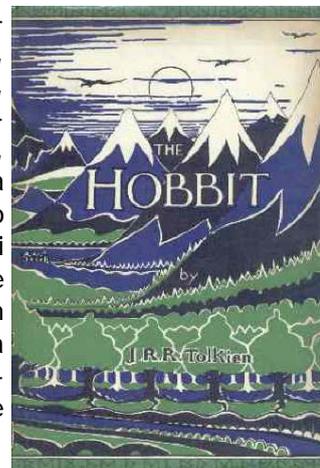
Ben lontano dalla profondità e vastità di implicazioni del Signore degli Anelli, ha però, con questo, moltissimi elementi comuni anche più sottili e nascosti della lampante uguaglianza dei personaggi e dell'ambiente in cui vivono le loro avventure (passati però nell'intervallo fra i due libri attraverso un meraviglioso sea-change) che vale la pena di analizzare.

Se ne trae l'impressione che più che un seguito del primo libro, la trilogia ne sia un'enorme ed arricchita metafora: come se, man mano che scriveva, Tolkien si rendesse conto delle

potenzialità insite nelle convenzioni e nei simboli che trovava sul suo cammino un po' con la stessa casualità con cui li incontravano i suoi personaggi e, giunto alla fine, sentisse il bisogno di riscrivere la storia un'altra volta sfruttando quanto aveva imparato.

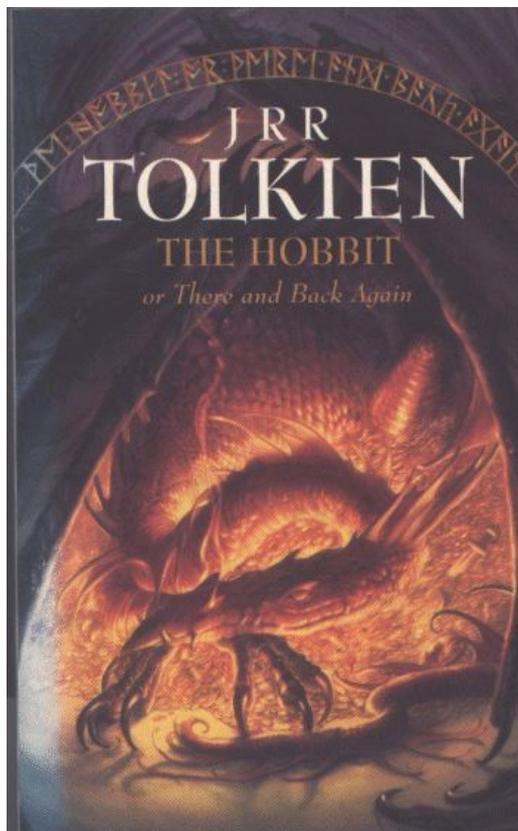
Ad una lettura orizzontale, le due opere rivelano infatti una similarità strutturale ed un legame che le rende un tutto coerente mentre lette verticalmente la differenza qualitativa è molto più evidente: l'autore appare maturato insieme al pubblico cui indirizza il nuovo messaggio.

L'azione si svolge nella Terra di Mezzo, Middle Earth, la Midgard dei miti nordici, cioè quel tratto di terra fra il cielo e gli inferi in cui abitano gli uomini. "Non è segnato in nessuna carta geografica: i posti veri non vi si trovano mai", direbbe Melville, ma è il nostro stesso mondo in qualche remota e dimenticata età che precede la storia e precede anche i fatti e le leggende cantati negli epos antichi: un luogo e un tempo che, grazie proprio alla loro incommensurabile lontananza, assumono dimensioni mitiche e rendono, non solo credibili, ma anche significativamente reali i fatti che vi si svolgono e accettabili senza sforzo le strette relazioni e connessioni fra le innumerevoli razze che vi convivono accanto a quella umana: come Ninfe, Sirene, Centauri e Dèi popolavano le umanissime terre greche, così fanno nella Terra di Mezzo Elfi, Nani, Orchi, Troll, Maghi, Draghi, Ent e, naturalmente Hobbit, questa razza di cui nessuno aveva mai sentito parlare e che Tolkien aggiunge alla lista, per il resto fedele alle tradizioni.



monografie

- La quest



Anche il pattern su cui Tolkien costruisce la sua storia ha la forma più tipica e tradizione delle fiabe e di molti miti: la quest, la struttura circolare del viaggio di ricerca e ritorno al punto di partenza e che si può schematicamente riassumere come fa Propp ne "La Morfologia della Fiaba"; una situazione di benessere e stasi iniziale viene rotta da una mancanza (ad esempio il desiderio di trovare moglie/un oggetto prezioso/ uno strumento magico) o da una sciagura (una malattia il cui rimedio è in qualche regno lontano; un drago che assale il paese, ecc).

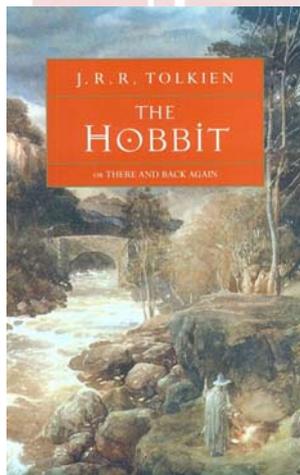
Per riparare a questa (rimozione della mancanza) è scelto/trovato/si offre, un eroe. Ne segue l'allontanamento dell'eroe da casa per andare alla ricerca. Egli passa una serie di test o

prove, superate per abilità e coraggio o, molto più frequentemente, grazie ad aiutanti incontrati lungo il cammino che offrono consigli, informazioni e talismani magici.

Arriva così alla Prova Finale (liberazione della principessa/scontro con il drago, ecc.) che viene superata con successo e con conseguente ottenimento dell'oggetto della cerca.

Incomincia allora il ritorno, quasi sempre irto di nuove prove dovute all'apparizione di falsi eroi che si attribuiscono il merito dell'impresa e portano alla persecuzione del vero eroe.

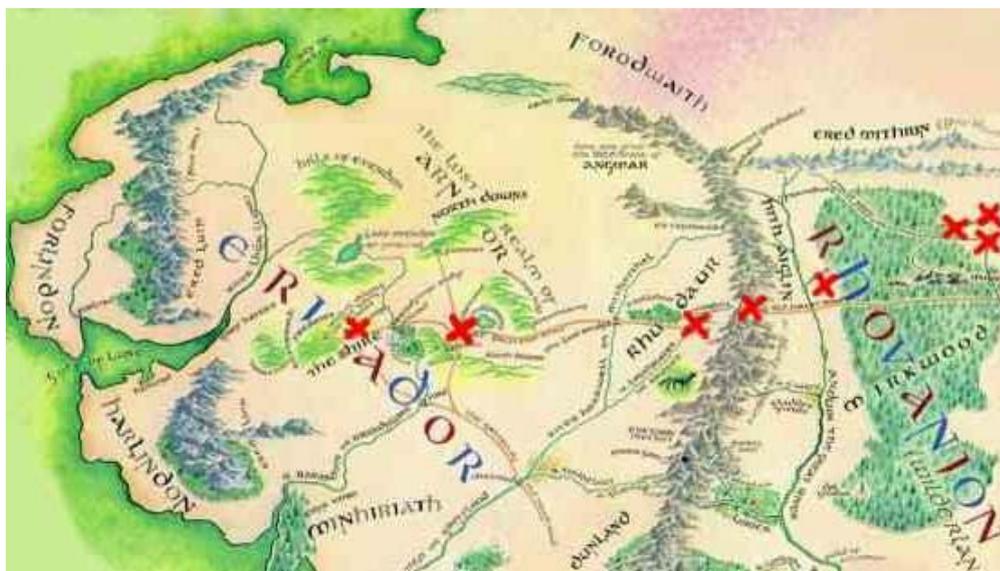
A causa di questa l'arrivo a casa avviene spesso in incognito e, solo il superamento di un nuovo compito difficile permette il riconoscimento del vero eroe che subisce, infine, una trasfigurazione assumendo nuove sembianze (in genere diventa re, si trasforma in bellissimo principe, ecc): il falso eroe viene punito e si ristabilisce la pace. Questo l'intreccio tipico completo della struttura a Quest (non sempre tutte le funzioni sono presenti) che costituisce lo scheletro di innumerevoli fiabe e che Tolkien adotta a grandi linee, pur introducendo delle varianti che si rivelano essenziali alla comprensione del suo messaggio.



Prima di tutto, però, bisogna chiedersi il perché della Quest. W.H. Auden, attratto dallo stesso tema mitico, ne analizza il significato e la validità come descrizione simbolica dell'esperienza esistenziale del singolo.

Quattro sono infatti gli elementi essenziali che contraddistinguono la Quest: la ricerca di un oggetto, il viaggio, l'unicità dell'eroe che riesce nella missione e le prove.

Letti metaforicamente, ciascuno di questi elementi evoca un'immagine, una faccia del complesso poliedrico che costituisce per ogni individuo la propria vita:



- 1) l'oggetto: sia esso l'acqua della giovinezza o la bella principessa, è la necessità di porre uno scopo alle proprie azioni, sia a breve termine (immediato) sia a lungo termine. La meta, il telos a cui mirare, che mantiene la tensione di quello Streben nach che spinge il moto vitale: il raggiungimento dell'autenticità o della ricchezza, della santità o della felicità (ricerche a volte non meno assurde di quella dell'uccello di fuoco o della mela d'oro);
 - 2) il viaggio: da sempre rappresenta l'allegoria più semplice ed immediata della vita, anche perché non è che la trasposizione spaziale dell'esperienza quotidiana data dall'irreversibile processo del tempo: gli spostamenti corrispondono a quei cambiamenti irreversibili che ogni minuto porta con sé, che non si possono cancellare come non si può cancellare il tratto di strada percorsa;
 - 3) l'eroe: anche se molti partono per la "cerca" è solo uno il predestinato, quello che riuscirà nell'intento: il significato questa volta è più ambiguo, rappresenta sia l'insicurezza dell'individuo davanti al proprio futuro, la possibilità cioè di essere uno di quelli che falliscono, costretto a tornare a casa a mani vuote e, all'opposto, la coscienza invece della propria unicità; il fine attende una persona sola, per lei sola ha significato e valore e solo lei, quindi, può ottenerlo;
 - 4) le prove cui l'eroe è sottoposto, di ordine sia fisico che morale; oltre agli ostacoli materiali che l'individuo trova sul proprio cammino, esse sono le forze che ciascuno sente dibattersi come moti contrari all'interno di se stesso, che lo fanno oscillare e, anche, dimenticare lo scopo prefisso; quei dubbi che richiedono scelte decisive, come l'eroe delle fiabe ad un bivio e che, a volte, non possono essere risolti senza aiutanti o talismani magici: gli amici, gli affetti, la fede.
- Tolkien adotta la forma di Quest più tradizionale: quella della partenza-prove-raggiungimento dello scoperitorno, quella insomma delle fiabe e dei miti, come L'acqua della vita dei Grimm, Il flauto Magico di Mozart, gli Argonauti e il Graal e, per nominare un autore vicino a Tolkien, The Well at the World's End e Life and Death of Jason di W. Morris, con la differenza che Tolkien, nel ruolo di eroe, non mette un uomo ma uno Hobbit dello Shire.

[sommario](#)

Dimensione ZIPP (parte terza)

di Luigi Scuderi

Eccoci giunti alla parte realmente creativa del gioco; è bene sottolinearlo perché anche la fase di progettazione, realizzazione e manutenzione delle componenti fa parte del gioco vero e proprio.

In questo numero ci dedicheremo a realizzare le porte, il campo e la palla, mentre i prossimi due saranno dedicati alla preparazione delle squadre, alle tecniche di gioco, agli schemi e alle ultime incombenze cui conviene assolvere prima di iniziare a giocare.

Orunque, rimbobchiamoci le maniche!

Costruiamo le Porte

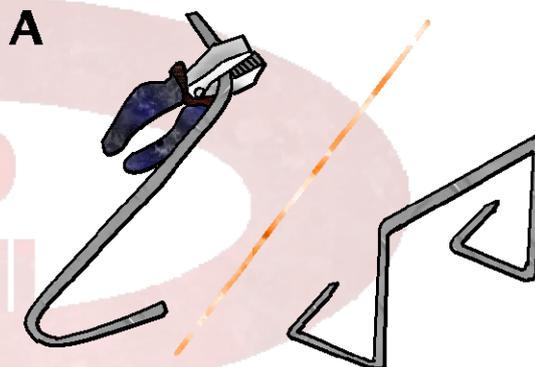
Iniziamo dalle dimensioni della porta: benché esse siano ovviamente soggette alle dimensioni del terreno di gioco (generalmente un tavolo rettangolare di dimensioni 100-120cm x 150-180cm; in alternativa un tavolo il cui rapporto base/altezza sia 2/3) è bene prevedere che esse siano alte almeno 1-2cm più del portiere più alto e larghe minimo 10cm (le dimensioni ottimali sono (14-16 cm di base per 10-12 cm di altezza; la profondità deve essere sufficiente a garantire la stabilità della porta in termini di equilibrio).

Un buon sistema è quello di partire da una bacchetta di ferro dolce o metallo ancor più duttile, con sezione di diametro di un paio di millimetri. La lunghezza della bac-

chetta dovrebbe essere di almeno 60-70cm.

Procuratevi quindi una pinza idonea al tipo di lavoro e qualcosa che possa fungere da morsa e tener ferma la bacchetta.

Segnate sulla bacchetta i segmenti relativi ai punti da flettere (in ordine sostegno (sx)-base(sx)-palo(sx)-traversa-palo(dx)-base(dx)-sostegno(dx)) e procedete piegando molto pazientemente fino ad ottenere il risultato riportato in figura A.



Proviamo ora la stabilità del nostro lavoro ponendolo su una superficie piana e verificando che la posizione dei pali rispetto al terreno e della traversa rispetto ai pali siano perfettamente perpendicolari o "a squadra". Se così non fosse effettuiamo gradualmente i piccoli aggiustamenti necessari a garantire che la nostra porta sia perfettamente dritta e stabile durante gli

Same Making



incontri. Ad operazione conclusa possiamo volendo anche dipingere la porta con della vernice a smalto bianca.

Utilizzando infine un retino bianco, acquistabile in negozi per la pesca, realizziamo le due reti, che fisseremo all'intelaiatura tramite il filo di una spagnoletta di cotone bianco.

Esistono ovviamente altri modi per realizzare le porte di gioco (vedi foto nella pagina precedente) e molto sta alla fantasia e al materiale a disposizione, ma fatti salvi i punti fermi delle misure, tutto il resto è a discrezione del singolo realizzatore.

Preparazione del terreno di gioco

Il terreno di gioco deve possedere dei requisiti ben precisi:

- deve essere "affidabile", ovvero non alzarsi creando pieghe durante il gioco;
- deve garantire l'esistenza della "prima zona" (area appena esterna al terreno di gioco, dello spessore di almeno 2 giocatori);
- deve possedere un grado di morbidezza idoneo a consentire un corretto movimento dei giocatori (un "pelo" troppo rado o troppo alto tenderebbe a "incepparne" lo scorrimento o rallentarlo).

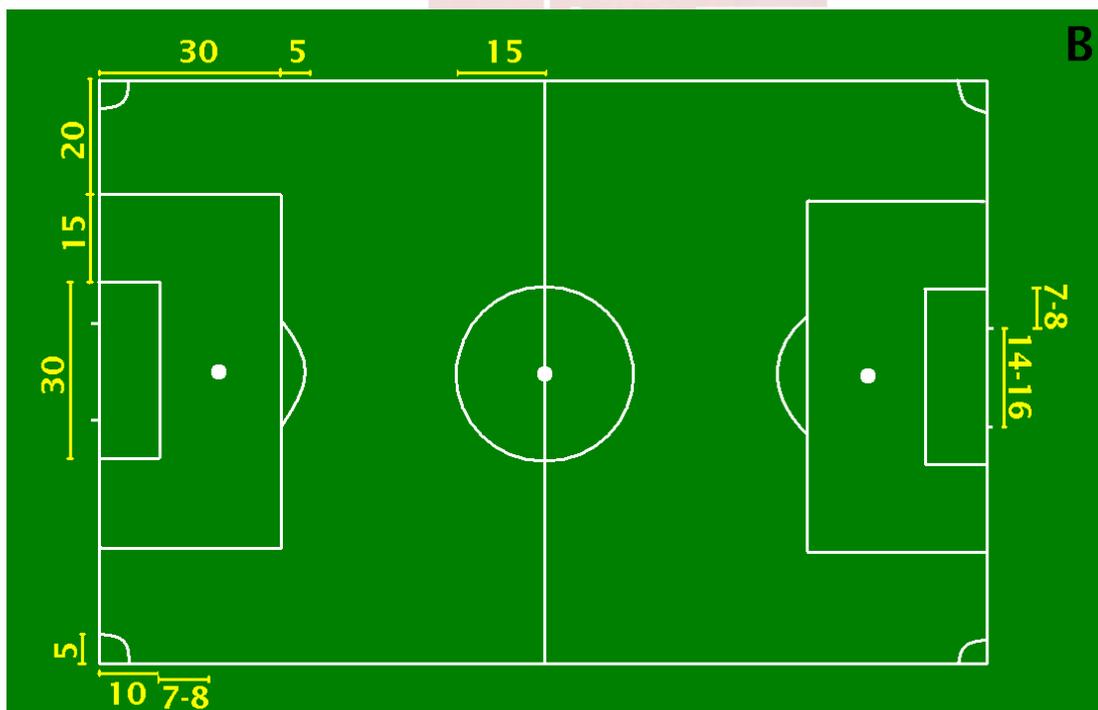
Personalmente consiglio un bel panno verde da gioco delle carte, purchè abba-

stanza "pesante", oppure una coperta militare (di quelle grigio/marrone della naja) o ancora un bel pezzo di moquette a pelo molto corto: l'unica cosa importante è che abbia un colore uniforme, per ovvii motivi.

In figura B ho riportato in giallo le misure consigliate (in centimetri) per le varie aree del campo di gioco.

Procurato il panno, un paio di squadrette, un piatto piano e un piattino da dessert (per fare il cerchio al centro e le lunette d'area) vi serve solo un gesso per sarti, da acquistare se non l'avete in casa in qualsiasi merceria (ottimo il bianco, ma ha buoni risultati anche l'azzurro, addirittura migliori del primo se il panno è grigio o marrone scuro invece che verde), e potete dedicarvi al tracciamento delle linee.

La prima volta il lavoro sarà impegnativo, ma il vantaggio dell'uso del gesso per sarti è che, benché vada completamente via dopo lavaggio (con grande sollievo della mamma, purchè siate stati accorti a non usare il gesso a mo' di vanga lasciando dei solchi invece che delle linee; difatti in quel caso la linea sparirà, ma il solco nella stoffa permarrà) finchè non viene eliminato con l'acqua lascia una traccia che potrete quindi periodicamente "ripassare" man mano che le linee andranno sbiadendo, come normalmente avviene con l'uso del campo.



Il pallone: una piccola scultura poliedrica



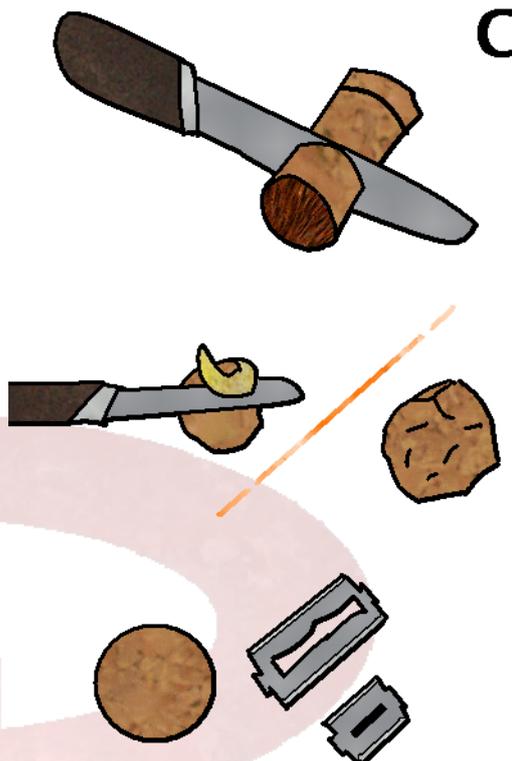
Eccoci infine a parlare del pallone.

Per realizzarlo armiamoci di un coltello affilato, un tappo cilindrico di sughero (integro o comunque non forato nell'area che useremo per farci il pallone), un pezzo di carta vetrata e una lametta da barba (Wilkinsons o similia) o da tagliacalli (più piccola e rigida; risulta in generale più maneggevole, benché personalmente la trovi meno precisa, oltre che caratterizzata da una pericolosa tendenza a spezzarsi in due durante l'uso).

Credo sia inutile rimarcare come l'utilizzo di un coltello molto affilato, come quello di una lametta (che va peraltro prontamente eliminata non appena vi accorgete che il filo si è danneggiato/deformato) richiede molta calma e soprattutto attenzione, in quanto ci si può davvero fare molto male con danni spesso permanenti.

In figura C potete seguire la procedura da seguire per la realizzazione della nostra palla; dopo aver delineato sul tappo con un pennarello nero due linee che distino tra loro quanto il diametro del tappo stesso tagliamo seguendole il tappo in modo da ottenere un cilindro la cui altezza sia pressochè identica al diametro di base.

Ciò fatto "sbucciamo" il cilindro rendendolo il più possibile simile ad una forma sferoidale, e quindi passiamo a scolpirlo con la lametta, staccando le asperità e limando e rifinando la superficie sino ad ottenere il nostro pallone. Scartavetriamolo, puliamolo dalla segatura eventualmente presente e proviamone alcune volte il "rotolamento" sul campo; se il pallone non è sufficientemente "sferico" tenderà a cambiare direzione durante la corsa in modo innaturale, nel qual caso dovremo darci da fare schiacciandolo e torcendolo tra i palmi delle mani o pressandolo e ruotandolo tra due libri, o limandolo qua e là,



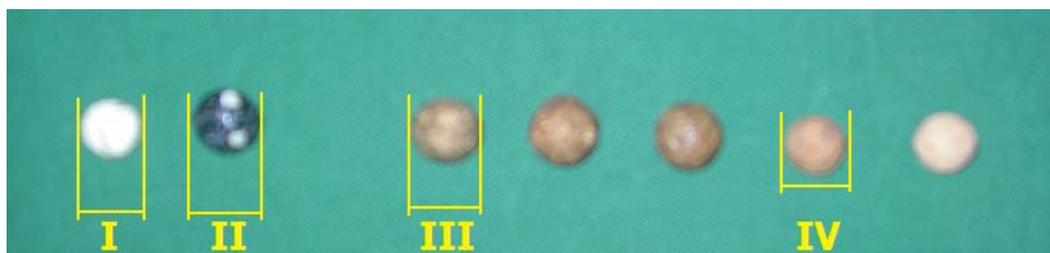
fin quando non seguirà un comportamento "realistico" per un pallone di gioco.

Il pallone ottenuto dovrebbe avere un diametro compreso tra 1,0 e 1,4 cm.

I palloni di questo tipo (dal III in poi nella foto) sono a mio avviso i migliori, tanto per quanto riguarda l'elasticità (utile per alcuni tipi di "tiro al volo") che le performances; quelli di dimensioni più ridotte (i due del gruppo IV) sono di norma meno elastici. In entrambi i casi, la "sfericità" va periodicamente controllata e, nel caso, tarata nuovamente.

E' anche possibile dipingerli (I), rendendoli totalmente anelastici, duri e piccoli (causa disidratazione della struttura) e ottimi per il gioco "a terra", ma totalmente inadatti per quello aereo, o dipinti dopo aver effettuato due o tre passate di rivestimento con colla vinilica (II), che consente un parziale mantenimento dell'elasticità iniziale a scapito di una sfericità da ri-tarare quasi ogni volta a causa dell'effetto della temperatura sul rivestimento di colla.

[sommario](#)



IL SONDAGGIO 2008

di Luigi Scuderi

Nato da un progetto ideato qualche anno addietro dal vecchio staff di Elenbar e ripreso, completato e pubblicato dalle forze congiunte degli staff è rimasto online per ben 90 giorni (dal 1° aprile al 30 giugno 2008), raccogliendo oltre 700 adesioni.

I risultati, all'analisi dei quali daremo ampio spazio in questo speciale, hanno fornito diverse conferme, pur non mancando alcuni risultati inattesi e, in qualche caso, sorprendenti.

In realtà, anche alla luce di alcune considerazioni che vedremo in seguito, il numero dei votanti è stato decisamente in-

feriore alle aspettative, e ciò benché il sondaggio sia stato ampiamente pubblicizzato sia tramite forum e relative mailing list, sia tramite mail inviate direttamente alle gestioni dei principali giochi del settore, sia tramite sistema di passaparola informatico, soprattutto in ambiti diversi da quello del gdr-online by chat, che tuttavia è stato quello che ha risposto meglio (anche se sempre in modo inferiore alle aspettative). Quest'ultimo aspetto è probabilmente legato al fatto che il sondaggio dava effettivamente molto più spazio alle domande riguardanti il play by chat che a quelle su MUD, MMORPG, PbEM e PbF: un errore di valutazione che in futuro cercheremo di non ripetere. E ora, andiamo per "punti".

COME DOVREBBE ESSERE STRUTTURATO IL TUO GIOCO IDEALE?

(01) Tutorato per i nuovi giocatori

Esiste un preciso programma di formazione per istruire e far crescere i giocatori. (199)

I nuovi giocatori vengono spesso e spontaneamente consigliati su come migliorare il proprio gioco, anche grazie alla presenza di diversi manuali. (423)

I consigli e l'assistenza sono demandati alla libera iniziativa dei giocatori più esperti. (50)

Non esiste niente di preparato per assistere i giocatori, ma gestori e master sono disponibili a fornire consigli su richiesta. (40)

Nessuna informazione è fornita per far crescere i giocatori, né si pretende che questi lo facciano. (3)

02) Il risultato concorda ampiamente con le previsioni: il 90% dei giocatori preferisce un gioco gratuito ad uno a pagamento, anche se risalta un 7% per i fautori dei servizi extra a pagamento a riprova del fatto che tale sistema di supporto economico all'amministrazione del gioco da parte dell'utenza ha già preso piede in diversi giochi.

(03) Giorni ed ore in cui il gioco è più attivo

Tutti i giorni mattina, pomeriggio e sera. (413)

Tutti i giorni pomeriggio e sera. (211)

Tutte le sere. (61)

Alcune sere a settimana. (22)

Solo per appuntamenti concordati. (8)

01) Dal risultato sembra evidente come la maggioranza dei votanti (quasi il 60%) ritenga più utile la presenza di manuali di gioco e di affidarsi al buon cuore e ai consigli dei giocatori più "anziani", mentre solo il 27,8% vorrebbe che esistesse un programma di formazione specifico. C'è da chiedersi però se quel 60% non si sia fatto plagiare dalle proprie esperienze di gioco, non valutando l'enorme dispendio di risorse che la soluzione da loro ambita richiede (giocatori dediti quasi esclusivamente all'iniziazione dei nuovi, se non addirittura *Gilde* di giocatori dedicate all'uopo) a fronte di risultati senz'altro meno soddisfacenti di un programma univoco e automatizzato.

(02) Costo del Servizio

A pagamento. (1)

Pagamento una tantum per l'iscrizione o (6)

Occorre cliccare su alcuni link sponsor o banner pubblicitari. (16)

Gratuito nella versione base, con servizi (49)

Completamente gratuito. (643)

03) Anche in questo caso il risultato concorda con le previsioni: quasi il 90% dei giocatori preferisce un gioco attivo in almeno due fasce orarie tutti i giorni e di questi due su tre vorrebbero che il gioco fosse attivo anche al mattino (c'è da chiedersi cosa avrebbero votato se avessimo inserito anche l'opzione "notte"). Risulta inoltre evidente come il potenziale maggiore afflusso sia riscontrabile di sera (99%).

Speciale

(04) Presenza attiva dei master		<p>04) Benché il 67% dei votanti ritenga fondamentale la presenza dei Master come conduttori del gioco (l'11% ritiene addirittura che sia impossibile giocare in loro assenza), la corrente che vede tale presenza come utile ma non necessaria si attesta al 28%, indice di una crescente consapevolezza da parte dei giocatori, rispetto alle aspettative desunte dall'osservazione dei forum di settore, che è possibile giocare anche autonomamente.</p>	
Costante: non è possibile giocare senza la presenza di un master.	(80)		
Frequente: alcune semplici giocate possono anche essere fatte senza master.	(398)		
Occasionale: alcune volte sono presenti a condurre il gioco ma non necessariamente.	(202)		
Rara: i master intervengono solo in caso di situazioni critiche o particolari.	(32)		
Nessuna: nessun intervento esterno è fatto per arbitrare o condurre il gioco.	(3)		
(05) Gestione delle Gilde		<p>05) Votanti divisi su questa domanda in modo quasi uniforme tra il demandare il potere della creazione e amministrazione delle gilde allo staff del gioco (37,1%) e lasciarle amministrare in modo pressoché totale ai giocatori (36,4%). Il resto dei votanti si ripartisce poi in modo altrettanto uniforme tra le varie opzioni intermedie. E' presumibile che queste scelte siano dettate dalle esperienze dirette, magari anche recenti se non addirittura attuali, dei singoli giocatori chiamati ad esprimere un giudizio, e che rispecchino quindi la distribuzione percentuale delle "tendenze di gioco" attualmente insite nel vasto insieme delle comunità di gioco di ruolo online italiano (il solo pbc e conta oltre 250).</p>	
Gli amministratori creano, gestiscono, sviluppano e cancellano le gilde, indipendentemente dalle azioni dei personaggi.			(40)
Gli amministratori vagliano ed approvano proposte di gilde, fornendo indicazioni sulla loro gestione, ed affidando il compito ad un master.			(265)
Possono nascere dietro proposta di qualunque giocatore ma vengono poi gestite esclusivamente da giocatori di fiducia degli amministratori.			(67)
Nascono ed evolvono per iniziativa dei personaggi, i master intervengono esclusivamente per far rispettare i principi di gilda e mantenere vivo il gioco.			(260)
Le gilde non esistono se non per libera associazione dei PG, amministratori e master non intervengono in alcun modo, gli incarichi di responsabilità possono essere ottenuti solo in gioco in base alle azioni dei personaggi.		(83)	
(06) Gestione dei Mestieri			
Sistema automatizzato, privo di interpretazione gdr ON: praticare un mestiere e far guadagnare il relativo denaro al pg consiste in un click del giocatore.		(70)	
Il sistema è automatizzato, ma consiste nella ricerca di materie prime e nella loro trasformazione e vendita, sempre mediante programma di sistema. Non richiede l'interpretazione.		(36)	
Il sistema automatizzato dei mestieri o della ricerca e vendita di risorse è affiancato a mestieri che possono essere interpretati attivamente in gioco (es. guardia cittadina, esercito ecc.). L'interpretazione non è condizione necessaria e la paga anche per questi secondi è assegnata in automatico.		(188)	
Il gioco dispone di un sistema automatizzato sulla ricerca delle materie prime, ma non dei mestieri (creazione artefatti o fornitura di un servizio): i mestieri dispongono di paga automatica, ma esiste un controllo sull'effettivo gioco svolto all'interno della gilda/corporazione che garantisca la paga.		(228)	
Non esiste un sistema automatizzato. I mestieri ed i compensi in denaro sono gestiti esclusivamente tramite interazione diretta dei PG coinvolti.		(193)	

06) In controtendenza rispetto ai primi giochi di ruolo via chat e anche alla logica seguita in gran parte dei MUD e dei MMORPG ecco un dato decisamente interessante: l'85% degli utenti propende per un sistema dei mestieri e delle retribuzioni parzialmente o totalmente interpretato dai giocatori, benché un 26,3% di essi non disdegna il mantenimento del canonico sistema di lavoro/retribuzione tramite click, scegliendo però di affiancarlo con soluzioni interpretative di supporto e completamento, al fine di aumentare la componente "umana" del gioco.

(07) Condivisione delle informazioni

Background dei PG, caratteristiche, abilità, equipaggiamento e tutte le giocate effettuate sono pubbliche e consultabili da tutti. (245)

Ogni valore numerico eventualmente presente nella scheda del personaggio è visibile per tutti i giocatori, così come il suo equipaggiamento. Il BG, amicizie, quest svolte e tutto ciò che faccia parte del vissuto del pg è lasciato alla discrezionalità del giocatore: ove voglia può darne conto nella scheda e renderlo visibile ad ogni altro giocatore. (165)

I valori numerici (livello, abilità, caratteristiche ecc.) vengono mostrati solo tramite descrizioni generiche prestabilite (es. forza: scarsa; intelligenza: elevata). Equipaggiamento parzialmente visibile a seconda che venga indossato o meno. Le quest più famose sono rese accessibili in off game, ma le storie personali dei pg (incluso il bg) resta accessibile solo in gdr ON. (50)

I giocatori hanno accesso alle schede degli altri pg: è lasciato alla discrezione di ogni giocatore stabilire tramite una descrizione cosa mostrare o meno a riguardo di BG, caratteristiche fisiche, abilità ed equipaggiamento. I valori numerici sono preclusi e si è incentivati a descrivere solo ciò che gli altri personaggi possono vedere. (79)

I giocatori sono a conoscenza solo di quelle informazioni che possono essere raccolte dall'ambiente in GdR ON: degli altri pg hanno solo un'immagine ed una descrizione fisica, possono vedere gli oggetti altrui solo quando indossati o in seguito ad una prova di percezione (o simili). Queste azioni svolte da ogni pg possono essere apprese solo in gioco, con interazione attiva tra personaggi. (176)

07) L'annoso problema del metagame e dell'incertezza sulle sue possibili cause emerge dai risultati di questa domanda in cui il parco dei votanti si divide dando quasi in egual misura risposte totalmente discordanti quali la prima e la seconda con la quinta: rendere pubblico tutto o praticamente nulla? Questo è il dilemma, che dalla distribuzione dei voti sembra ancora ben lontano dal trovare una soluzione universalmente accettata. In buona sostanza, al momento consiglio d'informarsi preventivamente su quali giochi adottino il sistema da voi preferito e scegliere tra quelli.

(08) Separazione tra situazioni on-game e off-game

Totale: durante il gioco non è consentita nessuna interferenza, tutti i messaggi inviati in chat sono frasi o azioni del personaggio. (156)

Alta: come sopra salvo alcune necessarie eccezioni (es. sono ammessi sussurri off-game). (430)

Media: è consentito inviare messaggi per scambiare commenti o richiedere informazioni "off game" a patto che riguardino quanto avviene "on game". (107)

Bassa: mentre si gioca si può scrivere di qualunque argomento a patto che sia specificato che si tratta di un commento "off game". Alcuni parti del gioco sono specificamente dedicate a conversazioni solo off-game. (16)

Nulla: tutto è consentito. (6)

08) Decisamente netta la posizione dei votanti riguardo la commistione di messaggi On-Game e Off-Game: il 97% si dichiara espressamente contrario, anche se solo il 22% si esprime per il veto assoluto, optando la maggioranza per situazioni di compromesso, purché "legittimate" dal gioco e dal contesto in cui avvengono.

09) La maggioranza dei votanti (87%) opta per l'originalità; di questi il 39% ha votato per una Ambientazione totalmente originale, dividendosi i restanti utenti tra quelle "quasi" originali e quelle che, su assunti originali, incorporano elementi letterari attinti da opere già pubblicate. Dal confronto con la prossima domanda (n.10), si può notare come questo desiderio di originalità non comporti però molto interesse per la documentazione.

(09) Originalità dell'Ambientazione

Molto alta: tutto il materiale relativo all'ambientazione è opera degli autori del gioco e mai pubblicata prima da altre parti (razze, geografia, tecnologie ecc. sono completamente originali). (278)

Alta: la maggior parte del materiale è originale, ma contiene alcuni vaghi riferimenti ad elementi comuni ad altri GdR. (174)

Media: incorpora molti elementi classici sviluppandoli in un contesto originale. (170)

Bassa: la maggior parte del materiale fa riferimento ad ambientazioni già conosciute, con l'eccezione di qualche (46)

Nulla: il gioco è impostato in modo da ricalcare il più fedelmente possibile gli elementi di un noto gioco o opera letteraria o cinematografica (es. Signore degli Anelli, Star Wars, Forgotten Realms). (47)

(10) Accuratezza dell'Ambientazione	
Oltre 100 pagine di descrizione dell'ambiente di gioco.	(93)
Oltre 30 pagine di descrizione dell'ambiente di gioco.	(142)
Oltre 10 pagine di descrizione dell'ambiente di gioco.	(177)
Meno di 5 pagine di descrizione dell'ambiente di gioco.	(280)
Nulla da leggere, tutto viene lasciato alla libera fantasia dei giocatori.	(23)

11) In apparente contrasto con quanto detto nei commenti alle ultime due domande, ecco che i votanti si dividono nuovamente in modo ambiguo, stavolta addirittura su tutte e 5 le opzioni proposte, benché sulla seconda e sulla terza si concentri il 61% dei voti. In ogni caso sembra emergere che i giocatori ambiscano ad una ambientazione con dettagli fissi ma non molti ed elastica ma non completamente libera. L'idea che mi son fatto (opinione ovviamente personale) è che si punti su qualcosa che non rimandi ad alcun libro che si potrebbe non aver letto, ma che non costringa nel contempo a leggere nulla prima di giocare.

(11) Rigidità dell'Ambientazione	
Libera: pochi dettagli sono fissi, si lascia libertà ai giocatori di spaziare con la fantasia sul tema.	(99)
Semi-libera: il master dà periodicamente degli input che i giocatori usano come spunti per far evolvere il gioco.	(211)
Elastica: i dettagli fissi sono molti, ma su tutto ciò che non sia stato deciso il giocatore può spaziare come preferisce con la fantasia, avvisando i master.	(226)
Semi-rigida: tutti i dettagli sono stati fissati, il giocatore può inventare qualcosa a riguardo del mondo di gioco esclusivamente in senso storico molto recente e solo nel caso ciò non possa sviluppare eventi futuri contrastanti i dettagli prefissati.	(114)
Completamente rigida: tutti i dettagli sono stati fissati, il giocatore può indagare in ogni direzione nell'ambiente, ma non può mai inventare qualcosa a riguardo del mondo di gioco sia in senso geografico che in senso storico.	(65)

(12) Quanto conta l'interpretazione di un personaggio	
Molto: occorre essere sempre coerenti con l'ambientazione e con il proprio background.	(570)
Abbastanza: la coerenza è importante ma in fondo è pur sempre un gioco basato sulla fantasia.	(124)
Mediamente: essere sempre coerenti a tutti i costi rovina il divertimento e toglie possibilità al gioco.	(15)
Poco: basta che abbia una vaga attinenza con l'ambientazione.	(3)
Nessuna interpretazione necessaria: ci si diverte semplicemente a chattare ed uccidere mostri.	(3)

13) Vi siete fatti un'idea di come l'utenza veda il rapporto tra PG e Ambientazione? Beh, i risultati di questa domanda potrebbero sorprendervi. Infatti il 93% dei votanti non ritiene indispensabile inserirsi nelle trame di gioco, anche se quasi il 52% preferisce farlo, quando è possibile.

In realtà ammetto che le risposte disponibili potevano essere formulate meglio; tuttavia la loro ambiguità ha involontariamente fatto emergere un dato: molti giocatori giocano "anche" per il gioco se necessario, purché ci scappino le due chiacchiere.

10) Sembra evidente che, tranne una sparuta minoranza (3,2%) che vorrebbe addirittura un gioco ad ambientazione "libera", l'utenza del web desidera la presenza di una documentazione, benché l'idea generale sembri "più breve è, meglio è".

12) 97%, tanta la percentuale di chi punta sulla coerenza del PG come fattore principe dell'interpretazione; quasi l'80% inoltre ritiene necessario che tale condizione venga rispettata sempre.

Benché apprezzi tutto ciò, non riesco però a fugare le perplessità che mi vengono dalla considerazione che, in un'ambientazione totalmente originale, corredata dal minimo indispensabile di documentazione (come auspicato da molti votanti), è possibile procurarsi sufficienti informazioni per giocare coerentemente?

(13) Quanto conta inserirsi nelle trame di gioco	
Non ha senso giocare se non si è inseriti in una quest spontanea o organizzata da un master.	(48)
Quando è possibile meglio giocare inseriti in una trama a lunga scadenza, ma anche solo far due chiacchiere va bene.	(369)
Si può anche seguire una trama di gioco, ma non è necessario prostrarla da una volta all'altra.	(165)
Anche solo chiacchiere del più e del meno può essere un modo divertente di giocare.	(124)
Seguire una trama è noioso, l'importante è conoscere gente nuova con cui divertirsi.	(9)

(14) Quanto conta l'iniziativa dei giocatori	
Molto: il gioco si sviluppa solo a seguito di giocate spontanee condotte da singoli personaggi o da gruppi, che siano o meno organizzati in gilde.	(219)
Abbastanza: i master intervengono ogni tanto ma in linea di massima lasciano che il gioco si sviluppi per iniziativa dei giocatori o delle gilde.	(250)
Mediamente: master e gilde contribuiscono in ugual misura a sviluppare ed organizzare trame di gioco.	(226)
Poco: i master organizzano il gioco per quel che riguarda gli eventi importanti (es. una guerra, l'evocazione di un mostro potente, ascesa e caduta di regnanti ecc.), lasciando libera solo la gestione di quelli minori.	(15)
Nulla: non è necessario sviluppare un gioco spontaneo, ogni evento viene prefissato e organizzato dai master di gioco o di gilda.	(5)

14) Oltre il 97% dei votanti concorda col fatto che il gioco deve nascere dai personaggi e dalle gilde, eventualmente supportati dai master; in ogni caso tutti gli eventi, inclusi quelli determinanti per lo sviluppo dell'ambientazione, non possono essere gestiti ed amministrati dai soli master e dall'amministrazione, ma devono coinvolgere tutti i giocatori ed evolversi in modo libero e spontaneo (cosa a mio avviso decisamente utopistica).

(15) Progressione delle caratteristiche del personaggio		<p>15) Con un bell'86% viene ribadito il secco "NO" delle comunità pbc ai power players e agli "inseguitori di quest" o "cacciatori di punti". C'è però da chiedersi quanto tale dato sia effettivamente attendibile e quanto sia invece dettato dalle circostanze.</p>
Uno degli scopi principali del gioco è potenziare il proprio PG, aumentando livello, abilità, equipaggiamento e acquisendo incarichi di potere.	(84)	
L'evoluzione del PG è importante ma non indispensabile ai fini del gioco.	(256)	
Il miglioramento delle caratteristiche del PG è solo conseguenza del gioco, e come tale può anche non avvenire.	(359)	
Il PG resta sempre uguale a quando è stato creato la prima volta.	(7)	
L'unica cosa realmente importante è l'account: morto un PG se ne fa un altro.	(9)	

(16) Durata dei personaggi	
In caso di morte del PG, questo resuscita automaticamente ed è possibile continuare a giocare.	(53)
In caso di morte del PG, questo può resuscitare se si creano in gioco le condizioni necessarie, che comunque solitamente vengono favorite.	(278)
In caso di morte del PG, questo potrebbe resuscitare in seguito a giocate esclusivamente GdR ON, ma le probabilità reali di riuscita sono mediamente molto basse.	(257)
In caso di morte del PG, occorre crearsene uno nuovo.	(122)
Il PG può essere giocato solo per un tempo prefissato, dopo di che bisogna comunque cambiarlo.	(5)

(17) Elementi fantastici o fantascientifici presenti nel gioco	
Molti: l'intero mondo è popolato da creature di fantasia e regolato da leggi soprannaturali.	(93)
Abbastanza: alcune leggi fisiche sono comuni con il mondo reale.	(136)
Alcuni: elementi di fantasia ed altri reali si amalgamano in modo equilibrato.	(398)
Pochi: sono inseriti alcuni elementi fantastici, ma nel complesso l'ambientazione è molto realistica.	(51)
Nessuno: l'ambientazione è puramente storica o contemporanea (nessuna razza senziente oltre a quella umana, nessun animale oltre a quelli realmente esistenti, chimica, fisica e biologia valgono esattamente allo stesso modo che nel mondo reale).	(36)

17) Anche in questo caso la mia teoria circa la ricerca di un gioco senza riferimenti a testi preesistenti ma sul quale si debba studiare poco resta valida; laddove infatti l'ambientazione risulta totalmente inventata o totalmente rigida (come nel caso di quella storica) il numero dei voti cala vistosamente, attestandosi per quasi il 75% nelle uniche due risposte che consentano di utilizzare le proprie conoscenze comuni nell'ambito di gioco.

(18) Quantità di utenti e locazioni

Almeno 100 utenti attivi su molte locazioni.	(84)
Sono sempre presenti almeno 50 utenti attivi per singola locazione.	(74)
Sono sempre presenti almeno 10 utenti attivi per singola locazione.	(193)
Sono sempre presenti almeno 5 utenti attivi per singola locazione.	(242)
Meno di 5 utenti attivi per diverse ore al giorno su un numero ridotto di locazioni.	(122)

19) Bocciato da circa l'86% dei votanti l'uso di frasi complesse e soprattutto lunghe, il fronte degli utenti si spezza sulla possibilità di consentire descrizioni particolareggiate di anche 5 righe durante l'ingresso in gioco e la presentazione del PG (50% ca) e un limite fisso e inderogabile di non più di 3 righe, con la possibilità di utilizzare un lessico ricercato solo nei casi in cui tale portamento sia consona al background del PG (28%). Il basso numero di votanti della 5^a risposta (1,5%), presumibilmente tutti provenienti da giochi tipo MMORPG, dimostra come questa tipologia di utenti sia stata coinvolta solo marginalmente.

(19) Stile narrativo

E' preferibile usare frasi complesse e dense di minuscoli particolari (circa 10 righe), con uno stile ed un	(91)
Il gioco privilegia un parlare ricercato e manieristico e incentiva descrizioni particolareggiate in alcune circostanze (es. all'ingresso in una locazione) (circa 5	(355)
Il gioco incentiva un parlare ricercato e manieristico solo quando è consona al personaggio, ma per le descrizioni delle azioni si favoriscono quelle concise.	(201)
Il gioco consente un parlare manieristico esclusivamente quando richiesto dall'interpretazione, ma comunque ne disincentiva l'uso il più possibile, favorendo un gioco composto da scambi rapidi in chat. Le descrizioni devono invece essere sempre concise ed	(57)
L'immediatezza grafica del gioco e l'uso di questi programmi, rende inutile l'utilizzo di frasi che non servono esclusivamente a chiedere/ottenere aiuto/	(11)

(20) Libertà di interpretazione dell'equipaggiamento

A priorità di Gioco: il personaggio può utilizzare solo oggetti previsti dal gioco ed espressamente creati nel Database per la sua tipologia/classe di PG. Ogni PG possiede unicamente gli oggetti resi accessibili nella sua scheda e può usarli solo limitatamente ai suoi parametri specifici.	(131)
A priorità di Database: il personaggio può utilizzare solo oggetti previsti dal gioco ed espressamente creati nel Database. Ogni PG possiede unicamente quegli oggetti resi accessibili nella sua scheda.	(140)
Parzialmente libero: gli oggetti disponibili in vendita simboleggiano la classe di oggetti simili ipotizzabili, restando coerenti con l'ambiente si può cambiare liberamente il proprio equipaggiamento sulla base di ciò che si possiede nelle schede dell'avatar (es. un vestito indossato nella scheda simboleggia genericamente un qualsiasi vestito da descrivere poi in chat).	(371)
A priorità di Master: gli oggetti posseduti nella scheda sono irrilevanti in quanto ciò che conta è l'autorizzazione di un master a dichiarare il possesso di oggetti specifici (siano essi "potenti" o solo particolari per caratteristiche, stemmi ecc.).	(27)
Libero: ogni giocatore può presumere che il suo personaggio sia equipaggiato come più preferisce, fatta salva l'ambientazione (in ambientazione medievale è lecito dichiarare di possedere un pugnale, non una spada laser).	(46)

20) Posto in modo chiaro (90% ca) che i votanti non condividono l'idea che l'interpretazione dell'equipaggiamento sia appannaggio personale del master o del giocatore, il 52% dei partecipanti preferisce una formula mista, in cui sbizzarrirsi nella descrizione degli oggetti del proprio inventario col semplice supporto di un'icona generica che ne legittimi il possesso; il restante 38% si divide invece equamente tra "rigorosi" (posso usare solo ciò che è in mio possesso, con le caratteristiche e le descrizioni previste dai programmatori) e "rigorosissimi" (come i rigorosi, con l'aggiunta che le possibilità del PG di utilizzare un determinato oggetto è vincolata non al semplice possesso, ma anche alle caratteristiche peculiari del PG e alle sue statistiche di gioco).

18) Sebbene risulta evidente come per tutti i votanti sia importante la costante presenza di un numero di giocatori sufficienti a giocare, cosa del resto prevedibile, è interessante notare come venga preferita l'opzione "sempre presenti" con il numero più basso di utenza, quasi a ribadire che si gioca meglio in pochi, purché attivi. Lo dimostra anche l'ultima opzione, apparentemente contro tendenza, e che invece si attesta come terza maggiore preferenza proprio nell'ottica di una attività costante, quando non continua, ma mai caotica.

21) Parco dei votanti spezzato in due tra assolutisti e intolleranti, ma pressochè concorde sul fatto che in gioco non si possano usare; il risultato rispetta le previsioni.

(21) Utilizzare emoticons e faccine	
Mai consentito	(357)
Consentito solo nelle aree off game	(320)
Tollerato in gioco solo in alcune circostanze	(27)
Ammesso solo nelle giocate in assenza di master	(4)
Sempre consentito	(7)

(22) Esplicitare pensieri	
Mai consentito	(183)
Consentito al solo narratore quando muove png	(41)
Tollerato solo in alcune circostanze	(178)
Tollerato nei casi in cui il gioco consenta di farlo	(210)
Sempre consentito	(103)

22) Difficile valutare il risultato quando si distribuisce con scarti così ridotti tra le varie risposte: sembra tuttavia evidente che la maggior parte dei votanti è favorevole all'esplicitare pensieri da parte dei pg (58%) anche se con differenti punti di vista sul quando e sul come farlo.

23) La condanna degli automatismi (assoluta per il 47% dei votanti e parziale per l'82%) indica chiaramente come i giocatori del play by chat continuino a puntare sulla descrizione come elemento caratteristico di questa tipologia di gioco. Il dato è in accordo con quanto emerso dalla domanda 4, da cui risulta come la maggior parte degli utenti sia master-dipendente; c'è da chiedersi se questo modo in fondo assai rigido di interpretare la possibilità di avere un sistema automatizzato che sostituisca in alcune funzioni il soggetto umano, non finisca per creare difficoltà insormontabili per i giochi a basso bacino d'utenza.

(23) Automatismi	
Ogni azione dei PG è regolata dal sistema di gioco che funge anche da arbitro e generatore di casualità.	(48)
Il programma fissa la maggior parte dei parametri, in base a i quali poi possono venir esplicitate le descrizioni.	(59)
Il sistema gestisce alcuni automatismi, ma la decisione finale dipende sempre dall'interpretazione del master o per accordo dei giocatori.	(143)
Solo le meccaniche di base, come quelle per i combattimenti o i furti, sono gestite dal sistema, ma tutto il resto viene gestito tramite le descrizioni dei giocatori.	(127)
Nulla è gestito in automatico dal sistema, ogni azione può avvenire esclusivamente tramite descrizione contestuale.	(338)

(24) Turni di gioco	
I giocatori si avvicinano con rigidi turni prefissati in ogni situazione di gioco.	(350)
I turni diventano rigidi solo in situazioni di combattimento: nella normale interazione verbale tra personaggi è invece più elastico.	(282)
Il turno passa ogni volta che l'azione lo prevede, ed in ogni caso ogni volta che l'azione potrebbe essere interrotta, ma senza regole fisse di precedenza.	(37)
Il sistema a turni di gioco viene usato solo su espresso accordo tra giocatori o se richiesto da un master nella situazione specifica, sia essa di combattimento o altra.	(36)
Nessuna regola di precedenza.	(10)

24) Votanti divisi sui turni di gioco: lieve predominanza delle preferenze per i turni rigidi, senza eccezioni (49%), ma la visione mista (turni rigidi nel combattimento e variabili durante la normale interazione tra PG) si pone ad un apprezzabile 39,4%. Sembrano invece non riscuotere credito le possibilità che la gestione della turnazione sia affidata alla logica dei giocatori (5,2%), a concordamento preventivo (5%) o addirittura al buonsenso del singolo (1,4%).

25) Questo dato è utile unicamente a confermare come la maggior parte dei votanti provenga dal play by chat; non è possibile infatti trarre altre interpretazioni significative, dato che i risultati ottenuti sono evidentemente falsati dalla "non eterogeneità" del campione.

(25) Tipologia del gioco	
Strategico (es. Risiko)	(11)
Strategico/Gestionale (es. Ogame)	(24)
MMORPG (necessita software client, dispone di ambiente grafico con quest predefinite)	(70)
MUD (generalmente funzionante via browser o telnet, altamente automatizzato)	(28)
Browser Game (Si basa fondamentalmente su interazioni testuali tra i giocatori, via chat, forum o email)	(582)

26) Ulteriore conferma del ruolo fondamentale assegnato dagli utenti al master: oltre il 91% dei votanti gli riconosce l'incarico inalienabile di "narrare l'ambientazione" e descrivere gli ambienti, oltre che dirigere ed arbitrare gli scontri e i combattimenti tra PG e muovere i PNG; unica divisione quella relativa alla possibilità del master di occuparsi anche delle quest spontanee (40,7%) o che la loro gestione venga invece demandata ai singoli utenti (50,5%).

(26) Utilizzo del Fato

- Elevato: descrizioni d'ambiente, muove i PNG, interviene nelle quest organizzate ed in quelle spontanee, nei combattimenti ecc. (291)
- Moderato: descrizioni d'ambiente, muove i PNG solo in alcuni casi, interviene solo nelle quest organizzate o quando sia necessario l'intervento di un arbitro. (361)
- Minimo: descrizioni saltuarie d'ambiente, l'intervento è limitato alla risoluzione di situazioni controverse. (32)
- Solo narrativo: l'ambiente è totalmente grafico e visibile ai giocatori; il master si limita al ruolo di narratore, essendo il resto totalmente automatizzato. (18)
- Assente: le quest sono tutte automatizzate e predefinite via software; il compito di risolverle è totalmente affidato al giocatore, eventualmente coadiuvato dal proprio party di gioco. (12)

(27) Grafica

- 3D: il PG può muoversi nell'ambiente in qualunque direzione ed interagire con questo in modo grafico. (169)
- isometrica: il PG può muoversi nell'ambiente su una mappa che dà la falsa percezione della profondità. (26)
- 2D: il PG può muoversi nell'ambiente su una mappa piana, l'ambiente è graficamente schematizzato. (55)
- Sistema misto: il PG può muoversi nell'ambiente su una mappa piana, mentre le locazioni in chat sono sostanzialmente statiche. (161)
- Minima: il PG è statico all'interno di una chat, l'ambiente è rappresentato da semplici immagini fisse con le quali non è permessa interazione. (304)

27) Tre sostanzialmente le correnti di pensiero: chat nuda e cruda (42,5%), chat statica più mappa 2D per gli spostamenti (22,5%) e gioco in full 3D (23,6%). Questo il valore che ho trovato più interessante, in quanto me lo sarei aspettato più alto; solo uno ogni 4-5 utenti ambisce a "far muovere" il proprio PG piuttosto che descriverne i movimenti, segno che il sistema cardine del play by chat tiene ancora fermamente il campo.

(28) La Qualità del gioco

- dipende soprattutto dalle capacità dei giocatori (509)
- dipende soprattutto dalla capacità dei master (25)
- dipende soprattutto dal numero di utenti in gioco; più sono peggio è. (21)
- dipende soprattutto dal numero delle chat presenti; più sono peggio è (1)
- dipende soprattutto dalla logica seguita dagli admin all'atto di formare lo staff e i master. (159)

28) Per la gioia dei gestori ecco un dato confortante: il 71% dei votanti ritiene che la qualità del gioco dipende dai giocatori e non dalla struttura o dall'amministrazione, benché esista una corrente (22%) di diverso avviso. Tuttavia, essendo la domanda posta "Come vorresti che fosse il tuo gioco ideale?" ciò può essere letto come richiesta di maggior potere decisionale da parte dell'utenza.

(29) Tipologia di ambientazione preferita

- Storica (73)
- Fantasy originale (361)
- Fantascientifica originale (40)
- Basata su opere letterarie (81)
- Moderna (160)

29) Come previsto è il fantasy originale il genere preferito dall'utenza (50%) seguito a debita distanza dal genere moderno (22%). E' interessante notare come i giochi basati su ambientazione da opera pubblicata rientri tra le preferenze solo dell'11% dei votanti, benché siano anche quelli che aprono (e chiudono) più frequentemente.

30) L' 85,5% di votanti è concorde sull'importanza del rispetto della normativa sulla privacy nel trattamento dati e il 70% lo ritiene addirittura fondamentale, risultati in netto contrasto con l'attuale situazione di mercato del play by chat, dove appena il 10% delle strutture di gioco è in regola con le norme vigenti.

(30) Rispettare la normativa sulla privacy

- E' un presupposto fondamentale per una land (501)
- E' utile per una land di qualità (110)
- Serve solo se si registrano dati personali degli utenti (80)
- Non è indispensabile (17)
- E' una preoccupazione inutile dato che tutti usano indirizzi mail registrati sotto falso nome. (7)

Dati relativi alla tipologia degli utenti (età, sesso, esperienza, competenze dichiarate) su 715 schede

Età non specificata	86		Non hanno mai giocato	79	Gdr al tavolo	287
Meno di 14 anni	5	Maschi	Meno di 1 anno di gioco	60	Gdr Live	90
Tra 14 e 18 anni	108	Femmine	Due anni circa di gioco	128	Gdr software	173
Tra 18 e 25 anni	347	Incerti	Oltre tre anni di gioco	83	Multi User Dungeon	26
Tra 25 e 36 anni	134		Oltre quattro anni di gioco	161	Multi Massive Online RPG	105
Oltre 36 anni	35		Ne han perso memoria	204	Gdr Online by chat	558
					Gdr Online by forum	90

Considerazioni

Premetto che farò riferimento unicamente al play by chat, dato che i dati relativi ad altri giochi sono decisamente insufficienti per qualsivoglia lettura interpretativa.

In realtà sarebbe più corretto parlare di "considerazioni meramente personali" dato che, benché la stragrande maggioranza dei dati si riferiscano al pbc, essi risultano obiettivamente relativi ad un campione costituito da elementi insufficienti a giustificarle matematicamente (auspicavo ad avere almeno un migliaio di votanti). Ciò premesso vedrò di argomentarle in modo da rendere comprensibile la mia analisi e le conseguenti interpretazioni dei dati.

Partiamo col definire un parametro di riferimento: quanti sono i giocatori italiani di pbc attualmente attivi?

Supponiamo che, nonostante la diffusione capillare da noi operata per pubblicizzare il sondaggio (forum dedicati, mailing list, pubblicità diretta da parte dei gestori, passaparola via messenger, reiterati più volte nell'arco dei 90 giorni di pubblicazione) la sua esistenza sia stata resa nota a soltanto al 50% di coloro che giocano ai pbc nostrani; immaginiamo ora che i coloro che ne hanno sentito parlare solo metà (25% del totale) abbia deciso di provare a partecipare e che di questi solo 2 su 5 (10% del totale) siano poi arrivati realmente a compilarlo, arrendendosi i restanti 3 per i più svariati motivi (mancanza di tempo, test troppo "lungo", dubbi sull'interpretazione del testo delle domande e delle risposte, curiosità troppo fugace, etc).

Se la previsione è corretta, solo il 10% dei potenziali votanti ha dunque effettivamente completato il test.

Classifica di gradimento dell'utenza (505 votanti su 715 schede compilate)

Nome del Gioco	Affinità con l'utenza	Voti
Le Rune di Xenia	(96.67 %)	1
Streghe GDR	(96.67 %)	1
Cavalieri dello Zodiaco Rebirth	(96.25 %)	120
Rigel's World	(93.33 %)	1
Mondo di Tenebra	(90.00 %)	1
Progetto Folle	(86.67 %)	3
Shedram	(83.81 %)	7
Saint Seiya Ultimate	(83.33 %)	1
Roma Imperiale	(83.33 %)	1
Montreal City	(83.33 %)	2
Hogwarts Castle	(82.00 %)	5
Eglath	(80.00 %)	1
Jericho 2	(80.00 %)	1
Mafia	(80.00 %)	2
Wing of Phoenix	(79.44 %)	6
Paris by Night	(76.67 %)	1
Le Ombre	(76.67 %)	3
Abisso Oscuro	(76.67 %)	1
Antico Regno	(76.67 %)	1
La Terra di Mezzo	(76.67 %)	3
Saint Seiya City	(76.67 %)	10
New Gorlan	(76.67 %)	1
Star Trek LCARS	(76.67 %)	1
DreamAge	(76.27 %)	25

In realtà tale valore è presumibilmente basso rispetto a quello reale, ma utilizzarlo mi consentirà di stabilire dei punti fermi su cui costruire le mie argomentazioni, cosciente che la realtà potrebbe essere ancora più vicina a quanto da me supposto, se questo 10% si rivelasse effettivamente più alto.

Passiamo ora alla seconda domanda: quanti sono i giocatori di pbc che hanno effettivamente partecipato al sondaggio? Qui la risposta è semplice, ovvero tutti quelli che hanno indicato di avere esperienza come giocatori di pbc, cioè 558; in realtà tale valore è viziato da una sessantina di voti legati a giocatori che hanno reiterato la medesima votazione in giorni diversi per aggiungere voti al proprio sito preferito, non avendo compreso che la valutazione indica solo il rapporto di gradimento tra la struttura di un gioco e la sua propria utenza, e quindi non sia rapportabile agli altri giochi da questo punto di vista; inoltre è evidente che, originando il valore del gradimento da un rapporto (*caratteristiche_richieste/caratteristiche_osservate*) che tali dati vengano inseriti una o cento volte il risultato resta invariato. Poniamo dunque per semplicità a 500 il valore dei votanti effettivi.

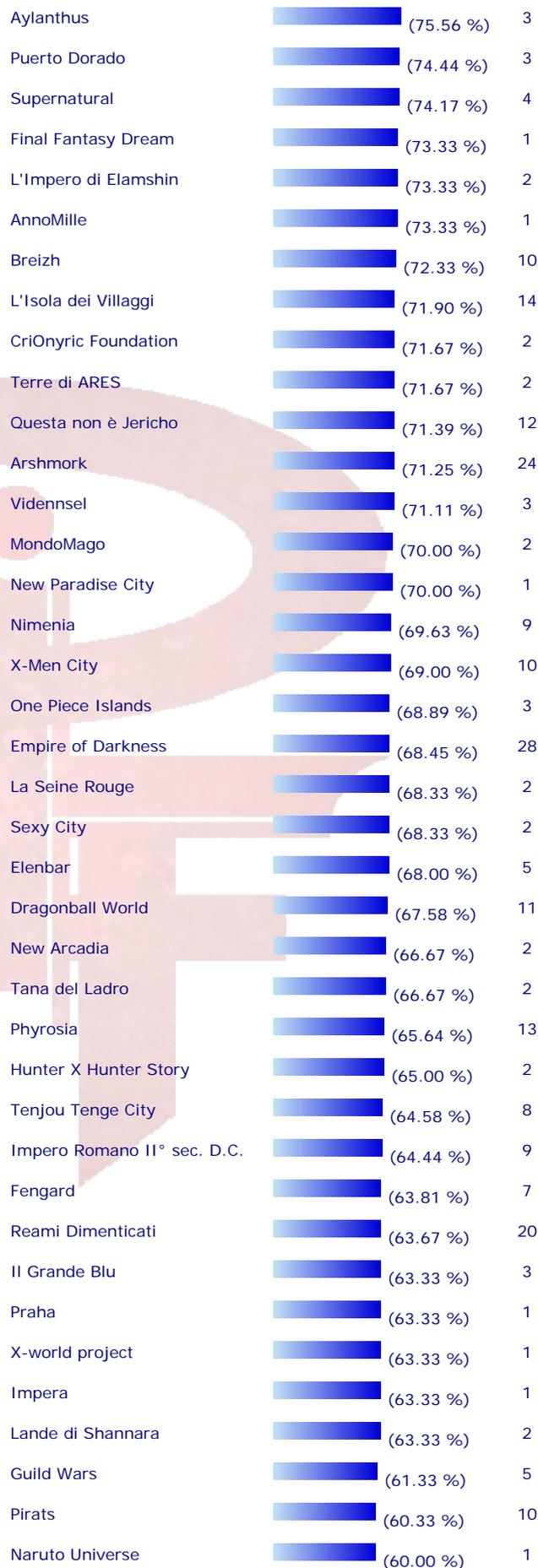
Questo porta ad assegnare il valore di 10% dei giocatori di pbc italiani a 500; ne consegue che tale valore è di circa 5000 unità, o che comunque è questo l'ordine di grandezza (ma che il numero effettivo è inferiore).

Se 5000 sono i giocatori totali e 250 le comunità di gioco è evidente come ogni gioco possa contare su un massimo di 20 giocatori fissi, cosa che il numero di voti medio delle land più votate sembra confermare.

Di questa utenza meno dell'1% ha meno di 14 anni, essendo il 50% compreso tra i 18 e i 25 anni, con la maggior parte dei restanti posizionati tra gli over 25 e il resto tra i 14 e i 18.

Il rapporto maschi:femmine è di 2 a 1, e solo la metà ha esperienza di gioco al tavolo.

Osservando la tabella delle land coi relativi voti e dati di gradimento in percentuale si nota come molte land abbiano solo uno o due voti, spesso con percentuale elevata, in accordo col fatto che siano voti legati ad utenti molto "fedeli". E' però interessante ri-



levare come, tra le land con non più di 3 voti compaiano tutte quelle notoriamente più frequentate, apparentemente in contrasto con tale realtà.

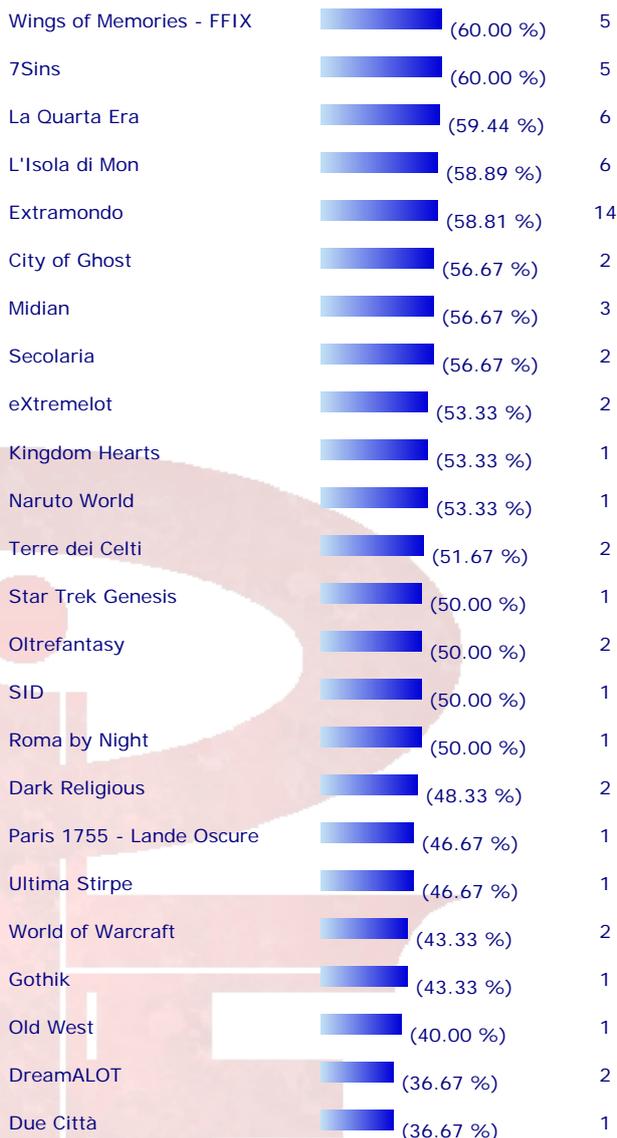
In realtà leggendo attentamente anche i dati provenienti dal sondaggio ciò è facilmente spiegabile: il giocatore di pbc preferisce un ambiente ristretto e "continuo" per giocare, pur non disdegnando luoghi virtuali d'incontro di massa. Ne consegue l'esistenza di grossi punti di ritrovo nelle comunità rinomatamente più popolate (un po' come i locali cittadini in voga), ma senza che l'utenza riesca veramente ad affezionarsi in quanto gioco; la conseguenza è che l'utente che normalmente si collega al sito ultra popolato per scambiare due chiacchiere, all'atto di dover indicare il suo gioco preferito tenda quasi automaticamente ad escludere dalla lista quello che lui in primis non ritiene essere effettivamente un gioco di ruolo, dato che non è quello il motivo per cui lo frequenta; insomma vale la regola del "piccolo è bello", benché la politica della comunità d'incontro garantisca senz'altro una maggiore longevità rispetto a quella del gioco nudo e crudo.

Un'ultima considerazione va rivolta ai gestori: su circa 250 giochi attivi, solo 14 gestori hanno richiesto il dettaglio dei dati relativi al proprio gioco. La cosa evidenzia a mio avviso una grave trascuratezza, poiché posso assicurarvi che da molte schede emergono dati molto interessanti, spesso decisamente significativi.

Come interpretare infatti se l'utenza ha dato alla stessa domanda, relativa alla documentazione fornita dal sito del gioco, tre risposte diverse? Che significato attribuire al fatto che per alcuni utenti la documentazione è vasta oltre 100 pagine mentre altri la definiscono "assente"? Come valutare la contemporanea esistenza di risposte che attribuiscono al gioco un rigido sistema a turni e una "turnazione" libera?

E' evidente che da questi indizi e da tanti altri simili che emergono da quelle schede, in molti siti l'immediatezza delle informazioni disponibili e l'impostazione stessa del sito, spesso risulta poco intellegibile all'utenza.

Questo, pur non inficiando direttamente l'ambiente di gioco (che resta



evidentemente gradevole al giocatore che l'ha votato) può nel tempo generare sgradevoli equivoci, che possono portare a problemi la cui soluzione potrebbe per allora divenire impossibile.

Per quanti comunque volessero richiedere le schede relative al proprio gioco, possono farlo inviando un MP con l'account da gestore accreditato da gdr-online.com all'utente Gemini entro e non oltre il 31 Ottobre 2008.

[sommario](#)

Anime Memories: 5 è il numero perfetto
di Francesca Viganò

Ad un certo punto della produzione nipponica si assiste al proliferare di cartoni animati in cui i protagonisti sono, obbligatoriamente, cinque.

Ne è un esempio lampante, per quanto riguarda il mondo dei robot: Voltron – Golion.

La storia di Voltron è ambientata in un lontano futuro, che vede il pianeta terra diventare la base operativa di tutti i pianeti della galassia, sede dell'Alleanza Galattica.

Nonostante questa pace sia tutelata dalla leggenda di Voltron, un gigantesco robot che combatte per la difesa dei più deboli, c'è chi minaccia i pianeti della galassia e questi è Zarkon, che dichiara guerra al pianeta Aron, proprio perché cela il segreto del potente robot.

L'Alleanza Galattica invia quindi su quel pianeta, la Voltron Force composta, appunto, da cinque esploratori spaziali: Keith il leader del gruppo, Sven un ragazzo serio e taciturno, Lance coraggioso e impulsivo, Hunk un pacioccone permaloso e Pidge un ragazzo molto giovane, al fine di prendere possesso del Voltron per la difesa dell'universo.

Tipico esempio di questa "politica" è la serie I cinque Samurai. La storia vede la terra minacciata dallo spirito malvagio di Arago, l'Imperatore delle Tenebre.



Questi ha preso forma in una armatura, a causa dell'odio e della sete di potere degli uomini.

In tempi molto remoti, dopo aver conquistato quasi il mondo intero, venne sconfitto grazie al monaco Ariel, il guardiano del mondo. Questi al fine di evitare il possibile ritorno del demone, fuse l'armatura e ne forgiò nove differenti, ognuna corrispondente ad una proprietà del bene: coraggio, saggezza, forza vitale, fedeltà, giustizia, lealtà, pietà, obbedienza e serenità.

Cinque armature vennero date ad altrettanti samurai, che corrispondevano anche alle virtù dei cinque elementi della natura: cielo, acqua, fuoco, terra e luce. Le altre quattro armature furono però recuperate da Arago, che a sua volta le diede ad altrettanti samurai malvagi. Diversi anni più tardi, nell'epoca contemporanea, il demone di Arago, come previsto da Ariel, si risveglia creando il caos fra gli abitanti di Tokyo, che vedono il cielo della loro città coperto da una gigantesca nube nera di forma umana, che causa il black out sia dell'energia elettrica, sia dei motori delle auto. Nello stesso istante, Ambra Yagiyu riferisce al suo nonno professor Yagiyu, docente di letteratura all'università, della sparizione delle preziose armature Yoroi dei samurai.

Intanto un ragazzo ha movimentato i giornalisti, in quanto si aggira per le strade con un enorme tigre bianca,



Olaies but Solmes



che spaventa i passanti: questi è Ryo del fuoco (Rekke nell'originale giapponese) uno dei cinque samurai e il professor Yagiyu, che lo ha riconosciuto in televisione, manda Ambra a cercarlo. Pochi minuti più tardi la gente scapperà terrorizzata da un improvviso terremoto, che manderà in frantumi le facciate dei palazzi. Questo preannuncia l'arrivo di un misterioso guerriero samurai che cercherà di colpire Ryo.

Si tratta di un guerriero malvagio di Arago, ma il ragazzo togliendosi la maglietta, rivela di essere anch'egli un samurai e affronta il demone in combattimento. Gli attacchi del demone malvagio, mettono in seria difficoltà Ryo, ma per fortuna arriva il samurai Kimo del cielo, che gli salva la vita.

A loro si aggiungono anche Shido della terra, Simo del mare e Sami della luce.

Comincia così l'ennesima versione della lotta tra il bene contro il male che, dopo 39 episodi vedrà trionfare i

nostri eroi.

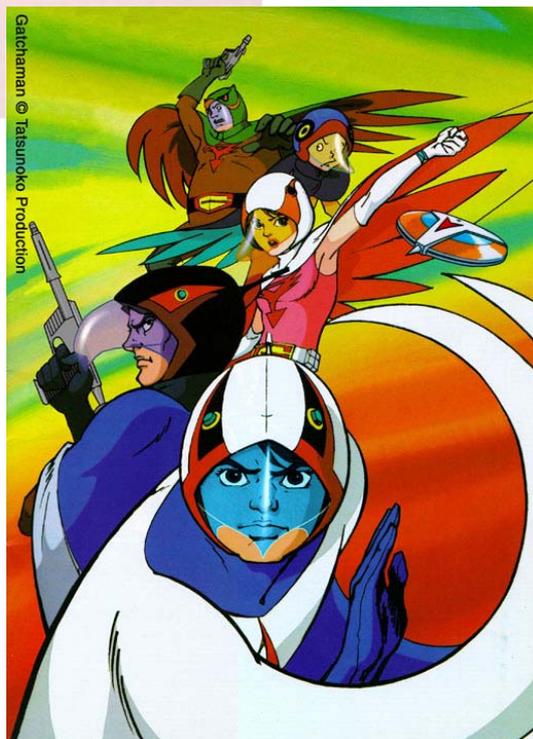
Anche Gatchaman si fa forte del numero 5, perché tanti sono i protagonisti: la storia è ambientata nel futuro, dove troviamo un mondo devastato dall'inquinamento ambientale e a corto di risorse energetiche.

Per far fronte a questa emergenza, l'organizzazione scientifica mondiale chiamata ISO, studia un progetto per restituire alla terra il suo antico splendore, ma non sa che una organizzazione criminale chiamata Galactor, trama per prendere possesso della ISO e comandare la terra.

Questa è comandata dal perfido Generalissimo X, un alieno proveniente dal pianeta Spectra, che impartisce gli ordini al comandante Berg.

Il Dottor Nambu della ISO viene a conoscenza di questo pericolo e forma una squadra di 5 guerrieri spaziali, chiamati Squadra 5 Gatchaman che a bordo dell'astronave Phoenix dovranno combattere contro i Galactor. Questi sono: Ken l'aquila, Joe il condor, Pretty Jane il cigno, Ryu il gufo e Gimpy la rondine.

Non si discostava poi troppo, nelle idee di base, la serie Supercar Gatti-





ger, ambientato nel mondo dell'automobilismo, questo cartone animato ha come protagonista Jo Kabuki, pilota e figlio di uno scienziato e di una donna misteriosa, che lo ha abbandonato subito dopo la nascita. Il padre muore in oscure circostanze poiché un ordigno esplosivo era stato sistemato sotto alla sua auto.

I responsabili dell' attentato risulteranno essere i sicari di Black Demon, in realtà nonno del protagonista Jo.

Con lui collabora la figlia Queen Demon, la madre scomparsa, che affiancherà il vecchio nei suoi intenti diabolici, ma solo per salvare il figlio in e-

xtremis sotto le spoglie di un pilota mascherato.

Punto forte della serie era la componibilità del Gattiger, la super macchina formata dalle cinque automobili di Jo e dei suoi amici (Hiroki, Sakio, Ken e Kajumi), elemento trasposto anche nei gadgets della serie che è entrata, così, in tutte le case degli Italiani.

Una piccola chicca per chi non lo sapesse Jo Kabuki era doppiato da Massimo Lopez e la voce di Kajumi era di Anna Marchesini.

Da non dimenticare poi i Cavalieri dello Zodiaco che, seppure preveda all'inizio un numero imprecisato di protagonisti, questi poi si riducono a cinque personaggi principali: Pegasus, Crystal, Andromeda, Sirio e Phoenix.

La serie tv animata è opera del regista Kozo Morishita e della Toei Animation e viene considerata come un'autentica pietra miliare nell'animazione giapponese degli ultimi anni, pensate che la serie è composta da ben 114 episodi della durata di 20 minuti circa e vengono divise in tre serie: I cavalieri dello Zodiaco, I Cavalieri di Asgard e i Cavalieri di Nettuno.

[sommario](#)



Oloies but Solmes

IRON MAN

di Francesca Viganò

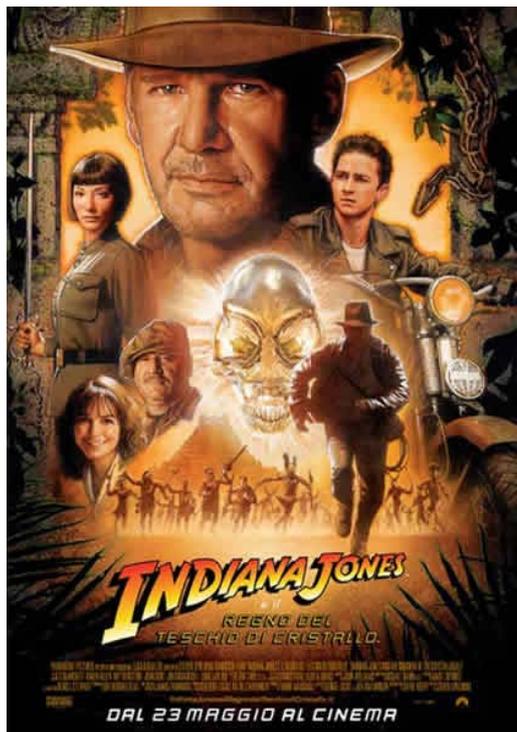


A chi si domanda se si tratta dell'ennesima trasposizione di un fumetto Marvel, tutta effetti speciali e scontri armati rispondo non solum, sed etiam (non solo ma anche). Ma procediamo con ordine: per chi non fosse addentro nel magico mondo dei fumetti americani riveliamo che Anthony Stark, il protagonista della storia, è un inventore geniale e miliardario col vizio delle donne (tante), del bere (non poco) e delle attività filantropiche. Ereditato patrimonio e ingegno dal padre scomparso in un incidente d'auto, Tony (per amici e amichette) conduce e amministra le Industrie Stark, produttrici e prime fornitrici di armi per il governo americano. Durante un test in medioriente, per verificare l'efficienza di un'arma sperimentale, viene catturato da un gruppo di estremisti e ferito al cuore da una scheggia è soccorso e curato da Yinsen, un fisico esperto di cibernetica che gli applica un organo artificiale. Obbligato dai guerriglieri a costruire un'arma invincibile per la loro causa, Tony progetta in segreto un'armatura per fuggire alla prigionia. Rientrato negli Stati Uniti è deciso a cambiare vita, a riparare alle ingiustizie e a "industriarsi" a favore dei più deboli; perfezione così l'armatura con la tecnologia avanzata e diventa Iron Man, un (super) eroe "umano, troppo umano". Creato da Stan Lee, Don Heck e Jack Kirby nel 1963 per la rivista "Tales of Suspense", Iron Man è un eroe conservatore che ieri ha "armato" il Vietnam ed oggi "attrezza" l'intervento afgano. Come Batman è orfano di padre e madre, come Batman si ritrova sul tetto di casa vestito da eroe mascherato (e non da supereroe) contro una luna rotonda, come Bruce Wayne è industriale multimiliardario, playboy incallito e

filantropo svagato. Le affinità terminano qui, perché Tony Stark e il suo alter ego metallico sono tutt'altro che rabbuiati, non hanno paura di cadere (ci si può sempre rialzare), non hanno paura di sbagliare. Iron Man è l'esoscheletro (quasi) invincibile di un reduce che ha deciso di risarcire il mondo. Jon Favreau, subito dopo i titoli di testa, gira la scena originaria, quella che origina il film e dà origine all'eroe. Come tutti i suoi compagni di supervite e superavventure, Tony Stark ha subito un incidente e una perdita traumatica (quella del cuore). Di questa scena primaria la caverna dei ribelli è lo scenario, il luogo in cui avviene l'esperienza dello smarrimento, il processo di apprendimento dell'uomo e la sua conversione. Iron Man è fuori di dubbio una bella sorpresa e, a mio giudizio, uno dei migliori film degli ultimi anni tratti dal mondo dei fumetti, se da un lato Iron Man è una pellicola sulla nascita di un supereroe dall'altra si tratta di un film ironico e divertente, reso speciale dal carisma e dalla simpatia irresistibile di Robert Downey Jr. Nasce così un Iron Man, dai colaudi talora rovinosi tra robottini troppo servizievoli e le attenzioni di una sexy e leale assistente interpretata da Gwyneth Paltrow. Così, nella pellicola di Favreau da un lato abbiamo il bisbetico domato che esce dalla sua nuvoletta di egoismo e successo per confrontarsi con i problemi del mondo, dall'altro il tema delle armi e della sopraffazione dei popoli, trattato in maniera "fumettistica" nel migliore senso del termine. Iron Man è diverso dagli altri film di supereroi proprio perché raggiunge un perfetto equilibrio tra l'elemento fumettistico, il tema politico e sociale, lo stile narrativo da commedia visivamente eccitamento e divertente ma è soprattutto un film brillante dove l'eroe non è mai lacerato e i dialoghi sono intelligenti, sofisticati e, cosa da non sottovalutare affatto, non sono un riempitivo tra un effetto visivo e l'altro. I tempi comici sono perfetti come sono altrettanto puntuali i momenti di battaglia che rendono in pieno le potenzialità spettacolari di questo personaggio. Iron Man non è un capolavoro, ma è sicuramente un ottimo film perfettamente godibile da tutti: anche dagli appassionati del fumetto che potranno apprezzare una serie di invenzioni forse non del tutto fedeli al personaggio originale, ma che al tempo stesso oltre a rispettarne la natura, lo aggiornano ai giorni nostri in maniera intelligente e rispettosa dell'intelligenza

dello spettatore; di certo una pellicola intelligente e riuscita di cui speriamo di vedere un sequel altrettanto curato e brillante.

**INDIANA JONES IV
(Il Regno del Teschio di Cristallo)**
di Francesca Viganò



Sono passati esattamente 19 anni dall'ultima volta che il nome di Indiana Jones è apparso sulle locandine nei cinema di tutto il mondo. Oggi quel nome torna ancora una volta sui cartelloni di ogni dove con "Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo", nonostante un Harrison Ford visibilmente invecchiato, ma che apparentemente non risente troppo del peso dell'età, a meno che non si confronti direttamente la sua nuova avventura con quelle che ormai tutti conosciamo a memoria. Bisogna innanzitutto premettere che l'avanzare dell'età del protagonista non favoriva lieti auspici, sulla riuscita della pellicola, anche perché l'ironia sugli anni che aumentano si era già spesa con il personaggio del padre di Indy interpretato da Sean Connery nel film del 1989 e, soprattutto, i primi tre film della saga

erano molto fisici: Indiana combatteva a mani nude (e frusta) dall'inizio alla fine, facendo da solo, o quasi, tutto il lavoro sporco pertanto la gran parte dei fan dell'archeologo più famoso del cinema nutrivano molte attese e al contempo molti timori per questo quarto episodio della saga troppe volte annunciato e troppe volte rinviato.

Accompagnato dalla storica colonna sonora iniziale composta da John Williams e dalla splendida fotografia di Janusz Kaminski, Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo parte subito forte (cominciando proprio dalla prima immagine, la famosa trasformazione della montagna del logo della Paramount che questa volta diventa la tana di una talpa del deserto) lasciando intuire fin dalle prime immagini che il quarto capitolo della saga dell'avventuriero più famoso della storia del cinema non sarà semplicemente un revival dal sapore antico. Indiana Jones sembra tornato in tutto il suo splendore e Spielberg cerca di dare il meglio per plasmare uno spettacolo all'altezza delle enormi aspettative offrendo una lunga prima parte della pellicola decisamente in linea con la precedente trilogia.

Un impareggiabile Harrison Ford per forma fisica, ironia ed espressività riesce a rivestire i panni di Indy con assoluta naturalezza nonostante i quasi vent'anni trascorsi dall'ultimo film, ergendosi con grandissimo smalto ad assoluto mattatore della pellicola. Peccato che ne "Il regno del teschio di cristallo" il professor Jones continui sì a combattere, ma non essendo più il giovanotto scattante di un tempo, in grado di reggere da solo due ore di azione sfrenata, si avvalga quando può di varie armi e di un pizzico di computer grafica (oltre che molto probabilmente di uno stuntman, uno di quelli di cui lo stesso Ford, si vantava di non aver bisogno), soluzione che farà forse storcere il naso a molti, ma indispensabile per la riuscita del film. La trama è semplice:

gli anni sono passati per Indy come per gli spettatori e quindi lo ritroviamo nel 1957 nel bel mezzo di un deserto del Sudovest degli Usa mentre la Guerra Fredda domina la scena politica con il terrore del conflitto nucleare e al cinema fanno la loro comparsa gli 'esseri venuti dallo spazio'. Questa volta quindi i 'cattivi' sono i russi e il professor Jones, dopo essere sfuggito alle loro grinfie nella sequenza iniziale, si trova preso di mira dalla CIA la quale non si fida di lui al punto di fargli togliere la cattedra. Indiana è allora pronto per farsi sollecitare da un giovane atteggiato 'alla Marlon Brando' e a lanciarsi in una nuova avventura carica di azione e con una nemica implacabile alle calcagna: Irina Spalko, una sensitiva affamata, come ormai è tradizione, di potere.

Forse un po' scontate le scelte di risoluzione del pathos, tuttavia credo che tutti i fan abbiano apprezzato il ritorno di una quanto mai combattiva Karen Allen, che meriterebbe ben più di una semplice menzione per aver dato ancora una volta una incredibile forza e una trascinate ironia al suo personaggio, tornando in questo nuovo film bella come ne "I predatori dell'arca perduta". Un po' più discutibile, invece, Shia LaBeouf, anche se più che una minaccia al ruolo principale di Indiana, si rivela essere solo una controfigura per le scene d'azione più az-

zardate, come se fosse la personificazione dello spirito giovane e forte del vecchio archeologo.

Una cosa apprezzabile, ma forse alla lunga negativa, è la grande quantità di riferimenti inseriti dagli autori ai vecchi film: le situazioni più famose, come la fobia di Indiana per i serpenti; i piccoli accenni a personaggi storici della saga; le citazioni, come il soprannome "Junior"; le rimembranze di vecchie avventure, come la famosa arca dell'alleanza che possiamo scorgere all'inizio del film. Riferimenti che tendono a rendere questo nuovo episodio quasi un omaggio alla trilogia storica che una nuova avventura a sé stante. Il risultato finale è comunque più che meritevole, nonostante una trama certo appassionante ma steroidata, più in linea con i kolossal odierni che non con i precedenti Indiana Jones. I personaggi di supporto sono tutti più che validi, con la cattiva Cate Blanchett che se la cava benissimo.

Molti degli spettatori odierni non hanno forse mai visto le avventure di Indy sul grande schermo e questa sarà la loro prima volta.

Sarà anche l'ultima perché, come ci suggerisce sorridendo il finale del film, Harrison Ford è Indiana Jones e Indiana Jones non può che essere Harrison Ford.

[sommario](#)



IL PREZZO DA PAGARE

di Francesca Viganò

Tyra spinse il cavallo al piccolo trotto trascinandosi dietro l'uomo che arrancava nella polvere, legato per le mani con una robusta corda alla quale lei si premurava, di tanto in tanto, di dare uno strattone abbastanza forte da far barcollare il suo prigioniero.

La donna era ormai sulla trentina, la pelle indurita dal sole tanto da renderla simile al cuoio della sua sella; i capelli tagliati corti e l'abbigliamento maschile rendevano difficile a una prima occhiata stabilire se fosse ancora una donna o una "neutra", resa sterile quando ancora era schiava del mercante di tessuti che l'aveva comperata dai predoni del deserto tanti anni prima.

Diede l'ennesimo strattone alla corda solo per il piacere di sentir imprecare a voce bassa l'uomo che cercava disperatamente di mantenere l'equilibrio.

Ex schiava, ex ladra, ora cacciatrice di taglie, viveva certamente una vita non facile, mai una vera casa, sempre in viaggio, troppo spesso senza un soldo in tasca.

Sorrise ripensando a quante volte suo padre le aveva detto che una casa e una famiglia erano tutto quello che bisognava cercare di ottenere anche a costo di una lotta lunga tutta una vita; era abituata a lottare tutti i giorni con la fame e la stanchezza, a volte contro uomini e donne ma non certamente per costruirsi una casa o per formare una famiglia.

Non ne sentiva il bisogno e non ne sentiva la mancanza, l'unica famiglia che avesse mai conosciuto aveva cessato di esistere quando i briganti del deserto avevano distrutto la sua casa e ucciso i suoi genitori.

Guardò il sole alto sopra la sua testa riparandosi gli occhi ripensando alla strage e ai lunghi anni di schiavitù, alla fuga che ne era seguita sette anni dopo, ai combattimenti nell'arena e la prigioniera, agli amanti di quegli anni e

all'unico amico che avesse mai avuto, Toklin che, dopo averla tradita e lasciata nei guai tempo prima, ora era ricco e felice in una città della costa.

Guardò di sfuggita il suo prigioniero: forse dopo un bagno e un pasto abbondante sarebbe anche stato un bel'uomo ma, ridotto in quelle condizioni, c'era solo da augurarsi che chi le aveva commissionato il lavoro lo uccidesse in fretta.

Guardò il profilo del campo addossato all'oasi e, per un solo breve istante, provò pietà per il suo prigioniero.

Jab'hel, signore del deserto, non era noto né per la comprensione né tantomeno per la delicatezza con cui si occupava di chi gli aveva fatto un torto, figuriamoci cosa avrebbe fatto a chi lo aveva privato di due mandrie di cavalli di razza e del carico in oro e tessuti preziosi delle ultime tre carovane che dovevano essergli recapitate.

Quell'uomo valeva venti pezzi d'oro ed era ricercato in tutto il paese.

Era stata molto fortunata ad incontrarlo in una taverna di malaffare qualche settimana prima, ancora più fortunata che fosse un uomo facile agli eccessi.

Dopo la quinta birra era finito riverso sul tavolo e quando si era svegliato la mattina dopo era legato ed impacchettato, pronto per essere consegnato al più famoso e potente predone del deserto.

Tyra si soffermò, quasi con sadico piacere, a riflettere sui metodi di tortura dei predoni del deserto poi fermò il cavallo e calcolò la distanza che la separava dalla meta. Si passò una mano sulla fronte per scostare i corti capelli che le si erano appiccicati al viso per il caldo opprimente del deserto poi diede leggermente di sprone: era ora di farla finita.

Dopo qualche tempo furono circondati dalle tende e dagli uomini di Jab'hel che guardavano incuriositi sia lei che il suo prigioniero.

Scese con un movimento fluido, sganciò le armi dalla sella e consegnò il

cavallo ad uno dei ragazzini che le si erano affollati intorno, rimanendovi comunque vicina.

"Avvisate Jab'hel il Grande che sono venuta a riscuotere la taglia per il ladro che voleva."

Il prigioniero teneva lo sguardo fisso a terra, incurante delle occhiate di disprezzo degli uomini e delle battute di scherno delle donne che nel frattempo avevano fatto capannello intorno a loro.

Per l'ultima volta la donna si voltò a guardarlo e provò quasi rispetto; era abbastanza probabile che il ladro sapesse cosa lo aspettava ma, malgrado la situazione senza sbocchi e l'aspetto malandato, manteneva una certa dignità.

Finalmente, dopo un tempo che parve eterno, da una tenda riccamente decorata uscì il signore dei predoni; si muoveva con la lentezza di chi sa di destare timore più che rispetto, la barba ossessivamente curata e gli occhi carichi di disprezzo.

Le si parò di fronte allungando la mano per prendere la corda che imprigionava l'uomo.

Tyra sorrise sollevando appena un angolo della bocca.

"Prima i miei venti pezzi d'oro" disse stringendo la mano intorno alla fune.

Jab'hel la guardò con odio poi rise sguaiatamente facendo cenno ad uno dei suoi uomini di consegnarle il sacchetto con il denaro.

"Consegnami l'uomo. Ho pagato il suo prezzo, è mio."

La voce del predone era arida come il deserto in cui viveva e, in tanti anni, non era cambiata affatto.

Tyra allungò la mano consegnando la corda all'aguzzino poi sorrise con cattiveria quando Jab'hel spalancò gli occhi con terrore e sgomento fissando la lama che gli trapassava il ventre.

L'uomo si era liberato e le si era messo alle spalle proteggendogliele dopo aver snudato la spada che era assicurata alla sella e che lei aveva fatto in modo potesse prendere facilmente.

La donna fissò il predone che ai suoi piedi stava ormai consumando i suoi ultimi istanti di vita, poi spostò lo sguardo sull'accampamento che cominciava a rendersi conto di cosa fosse successo e trovava lo spirito per reagire.

Tyra sorrise e appoggiò le spalle a quelle di Toklin sfoderando la seconda spada che portava fissata alla cintura.

"C'era un prezzo da pagare per la mia schiavitù" disse "e finalmente lo hai pagato.... Jab'hel"

Toklin dietro di lei rise guardando i predoni che li soverchiavano di numero poi guardandola di sfuggita chiese: "Usciremo anche da questa situazione vero... amica mia?"

Tyra sorrise preparandosi allo scontro.

"Siamo usciti da situazioni peggiori... e poi mi devi ancora una birra ."



[sommario](#)

Guida alle armi (parte seconda)

di Alessandro Marcheggiani

La guardia di una spada è molto semplice da realizzare, il procedimento è simile a quello della lama, vi consiglio la prima volta di realizzare una guardia semplice (es. una guardia crociata) alla quale possiamo in seguito aggiungere delle decorazioni.

Anche per quanto riguarda questa parte di spada prendiamo della cartavetro a grana fine ed eliminiamo le imperfezioni dovute al taglio e diamo una leggera smussata agli spigoli.

La guardia dovrà essere più spessa rispetto alla lama in modo da renderla più solida, compatta ed esteticamente più realistica.

Pratichiamo un buco con un piccolo trapano ed infiliamo la guardia attraverso la stecca e attacchiamola alla lama con un velo di colla.

Ora prendiamo un tondino di legno del diametro di circa 2cm e della lunghezza di 10/15cm e con un trapano realizziamo un buco del diametro esatto della stecca in vetroresina.

Facciamo colare un po' di colla all'interno del buco e stendiamone un po' anche sulla parte scoperta della stecca della spada.

Attendiamo qualche istante e infiliamo con un po' di forza la stecca attraverso il buco lasciando circa 3cm in fondo dove poi attaccheremo il pomolo.

[Fig.2,3,4,5]

Anche per il pomolo dobbiamo fare affidamento alla nostra fantasia e creatività per deciderne la forma.

La scelta è veramente ampia ed ardua perché tutto è determinato dal gusto personale, c'è chi preferisce un pomolo semplice, chi uno più elaborato.

Un consiglio anche qui mi sento in dovere di darvelo: evitate di optare per un pomolo che finisce con una punta ma preferite sempre uno con forma tondeggiante tipo un tronco di cono alla quale attaccheremo poi una mezza sfera nella parte più larga. **[Fig.1]**

Come per la punta anche in questo caso la stecca dovrà essere racchiusa all'interno del pomolo e non dovrà essere percepita durante la fase di "weapon check" (controllo armi).

Spesso accade che armi decisamente molto valide dal punto di vista estetico vengano poi scartate perché potenzialmente pericolose durante un combattimento.

Fig.1





La realizzazione avviene seguendo le stesse indicazioni della spada e della guardia, anche in questo caso l'importante è non eccedere con la colla.

Considerando che il pomolo rispetto al resto della spada è essenzialmente un pezzo "a tutto tondo" dovremo lavorare maggiormente con cartavetro e taglierina come se dovessimo quasi scolpire il pezzo.

Quindi da un potenziale cubo potremmo ricavare un tronco di cono o una sfera.

Fase 2:

La seconda fase, probabilmente la più delicata e alla quale dobbiamo dedicare tutta la nostra attenzione, è quella della copertura e della colorazione.

Quindi spostiamoci verso un tavolino e prepariamo tutto il materiale che ci serve e che deve essere a portata di mano perché in seguito non avremo il tempo di allontanarci. Disponiamo sulla superficie alcuni vasetti di vetro di piccole/medie dimensioni e due vasetti più ampi all'interno dei quali verseremo il lattice e prepareremo le diverse colorazioni.

Il lattice viene colorato tramite l'utilizzo di colori acrilici liquidi o in pasta, e successivamente mescolato in modo da rendere il tutto omogeneo. Comunemente vengono utilizzati acrilici metallici, come il rame, il bronzo, l'oro "ricco", l'oro antico, l'acciaio, l'argento e come base il colore nero.

Procuriamoci anche due pennelli a punta piatta di cui uno con setola larga 4cm che servirà a dare le prime mani di lattice e uno più piccolo che utilizzeremo per colorare le parti più piccole della nostra arma e utilizzeremo anche per le sfumature.

Una precisazione in merito al lattice è d'obbligo: il solvente per questo materiale non è l'acqua ma l'ammoniaca (che tra l'altro è un gas asfissiante e va quindi adoperata con cautela in ambiente molto areato, n.d.R.), quindi se vedete che il vostro lattice si è addensato troppo o volete che penetri anche nelle scanalature più remote utilizzate l'ammoniaca per renderlo più liquido senza però eccedere. Prepariamo anche il pennello e "curiamo" per prima cosa le setole. Un trucco che mi è stato insegnato da un negozio di belle arti è quello di immergere il pennello in acqua saponata, strizzarlo un po' per far uscire l'acqua in eccesso, passarlo su uno straccio e poi procedere immergerlo nel lattice.

Questa operazione va fatta solo all'inizio e non per ogni pennellata; verrà ripetuta quando vedremo formarsi dei grumi sulle

setole e dovremo procedere alla loro pulizia.

Completate queste operazioni preliminari immergiamo il pennello nel lattice neutro (senza colore) e stendiamo velocemente lungo tutta la lama procedendo in un verso solo, dalla guardia verso la punta dell'arma. E' facile all'inizio sbagliare la quantità di lattice da stendere, rimanendo spesso scarsi o a volte abbondanti, e solo la pratica potrà aiutarvi a trovare la giusta quantità. Se ne stendete poco per volta è facile che vi troviate presto con dei grumi, se invece siete stati abbondanti vi troverete con delle colature ed in entrambi i casi non avrete una copertura liscia ed uniforme e ne perderà l'aspetto estetico.

Dopo aver steso la prima mano di lattice vi trovate ad un bivio: o lasciate asciugare la prima mano naturalmente in un posto caldo e ben ventilato, cosa che il sottoscritto preferisce se non ha particolare fretta di completare l'arma (è capitato che alcuni mi abbiano richiesto di completare un'arma nell'arco della stessa giornata); oppure potete utilizzare un asciugacapelli selezionando una temperatura media e passarlo rapidamente sulla superficie in modo da far asciugare il lattice in pochissimi minuti (fate attenzione perché se la temperatura è troppo elevata si formeranno delle bolle che rovineranno l'arma dopo un breve utilizzo. **[Fig.6]**



Ripetete l'operazione di stesura del lattice neutro e di asciugatura per quattro o cinque volte, poi preparate del lattice di colore nero che vi servirà da "primer" per la fase di colorazione successiva.

Stendete circa due o tre mani di "nero" lasciando come sempre asciugare tra una mano e l'altra.

Infine prepariamo i colori metallici che

abbiamo selezionato, tra i vari disponibili, secondo i nostri gusti.

Versiamo un paio di dita di lattice neutro nei vasetti piccoli di vetro, uniamo il colore acrilico utilizzando una piccola spatolina e mescoliamo rendendo il tutto omogeneo. Non eccedete con le quantità anche se vedete che il colore sembra sbiadito, non vi dimenticate che il lattice neutro è di colore bianco quando si presenta allo stato liquido ma una volta asciutto sarà trasparente. **[Fig. 7,8,9,10,11]**



Con il colore argento passate velocemente il pennello con dei rapidi colpi dal piatto verso il filo caricando più colore verso il filo, in modo che l'arma sembri davvero affilata. Se avete un aerografo potete utilizzarlo tranquillamente per fare tutte le sfumature del caso ricordando però di usare un ugello un po' più grande del solito e di aumentare la quantità di ammoniaca nel lattice neutro altrimenti il foro si potrebbe otturare.

L'arma a questo punto è quasi pronta, manca solo il protettivo finale che la rende più resistente alle abrasioni e la preserva dalla polvere e dallo sporco.

Il protettivo comunemente usato è l' Isoflex della Ronseal, è un primer di tipo edile che ha dei solventi molto potenti particolarmente aggressivi. Ogni cosa che viene a contatto con questo materiale è da buttare lavorate con degli abiti "da lavoro" e soprattutto con occhiali e mascherina idonea.

Leggete bene le istruzioni perché il rischio di intossicazione da solventi è abbastanza alto.

Consiglio vivamente di utilizzarlo all'aperto.

Si presenta in barattolo e all'interno il liquido è semitrasparente tendente al giallo, mescolate bene il contenuto cercando però di non intrappolare particelle



d'aria e quindi ossigenarlo, altrimenti presto vi ritroverete con il liquido completamente solidificato.



Prendete un po' di prodotto con un piccolo mestolo e versatelo in una ciotola di vetro. Richiudete molto bene il barattolo. A questo punto utilizzate un pennello super-economico che a fine lavoro dovreste buttare. Stendete il prodotto come se fosse una vernice normalissima senza però "tirare" troppo le pennellate e osservate come si autolivella.



Questo prodotto ha la particolarità di proteggere il lattice formando una pellicola elastica trasparente perfettamente liscia. Lasciate asciugare per 2 o 3 ore poi se

voLETE potete dare una seconda mano e lasciare asciugare definitivamente per almeno 24 ore.

A lavoro ultimato utilizziamo un comunissimo spray lucida plastiche per auto e una pelle di daino, spruzziamo velocemente la superficie con lo spray, aspettiamo qualche istante e passiamo la pelle per eliminare il prodotto in eccesso. L'arma risulterà leggermente untuosa così da evitare accidentali abrasioni sulla pellicola di Isoflex.

Prima di ogni utilizzo dell'arma e in seguito



prima di riparla è bene pulirla sempre con il medesimo spray che la proteggerà dalla polvere.

Nel concludere questa guida vi devo avvisare che in Italia tale protettivo è di difficile reperibilità, vi consiglio di contattare qualche produttore di armi oppure di cercarlo all'estero, in questo caso però il costo non è del tutto abbordabile in quanto necessita di una spedizione particolare per articoli facilmente infiammabili.

Nel prossimo numero di Sciops parleremo della costruzione delle frecce, da utilizzare nelle nostre partite di Gioco di Ruolo dal Vivo, in modo da rendere affidabili ma soprattutto sicure.

[sommario](#)