

SCIOPS



Genio e Sregolatezza

di Francesca Viganò

Sembra ieri ed invece il tempo è passato, inesorabile, sulle nostre teste e così, anche se avremmo preferito di no, un altro inverno sta arrivando, Natale compreso.

Prendeteci per come siamo, poco propensi a rispettare le date e per nulla capaci nel seguire una periodicità nelle rubriche, amateci (o odiateci) perchè ogni volta che c'è da mettere insieme un numero della fanzine, le idee sarebbero chiare ma poi, immancabilmente, succede qualcosa che ci fa rivisitare il tutto.

Questa volta, nel numero 11 (numero splendido a mio parere), scordatevi Tolkien che ritroverete nel prossimo numero (del resto un po' di pausa ci voleva), dimenticatevi il cinema (ma non dimenticate di

andarci), in compenso aprite il giornale e guardate le notizie che riguardano la scuola e gli insegnanti... ebbene, ne parliamo anche noi e spero che la cosa non vi dispiaccia, anzi.

Ovviamente non ci fermiamo qui, anche se è difficile restare al passo col mondo che cambia, con le foglie che cadono, con la nebbia che sale... Poiché tutto si trasforma, ci domandiamo anche che futuro possa avere il pbc poiché, seppure possa non sembrare, il futuro ci interessa, così come ci interessa scoprire come possa crescere e modificarsi il panorama ludico non solo italiano.

Come al solito, quindi, vi chiediamo di essere benevoli e di gustarvi fino all'ultima frase questo numero.

[sommario](#)

EDITORIALE



Editoriale :	
Genio e sregolatezza	pag. 02
Sommario	pag. 03
Game Making :	
Dimensione Zipp (parte quarta)	pag. 04
Il Chochobo Bastardo :	
Le Cronache dell'Elfo ladro	pag. 09
Game Making :	
Costruire un videogame	pag. 10
Chi è di scena :	
Esperimenti sul pbc: You Role	pag. 12
Il Cono d'Ombra :	
Discorso sulla scuola di Piero Calamandrei	pag. 15
Fabbricanti di Universi :	
Introduzione a Terry Brooks	pag. 16
Accade Oggi :	
Il disastro Gelmini	pag. 20
SPECIALE :	
E' ancora possibile salvare il pbc?	pag. 23
PF News :	
Il P.E.L. si evolve	pag. 31

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.11 – 31 Ottobre 2008 - Copyright Progetto Folle 2008 – All rights reserved – Grafica L.Scuderi. Vignetta di copertina di Giulio Laurenzi ("Il Quotidiano della Basilicata" <http://iltratto.splinder.com>). 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 dal dott. Luigi Scuderi 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.

Dimensione ZIPP (parte quarta)

di Luigi Scuderi

Eccoci al penultimo appuntamento con lo Zipp: in questo numero ci dedicheremo alla costruzione delle squadre, dedicando la prossima e ultima parte all'allestimento del primo torneo e alle tecniche di gioco.

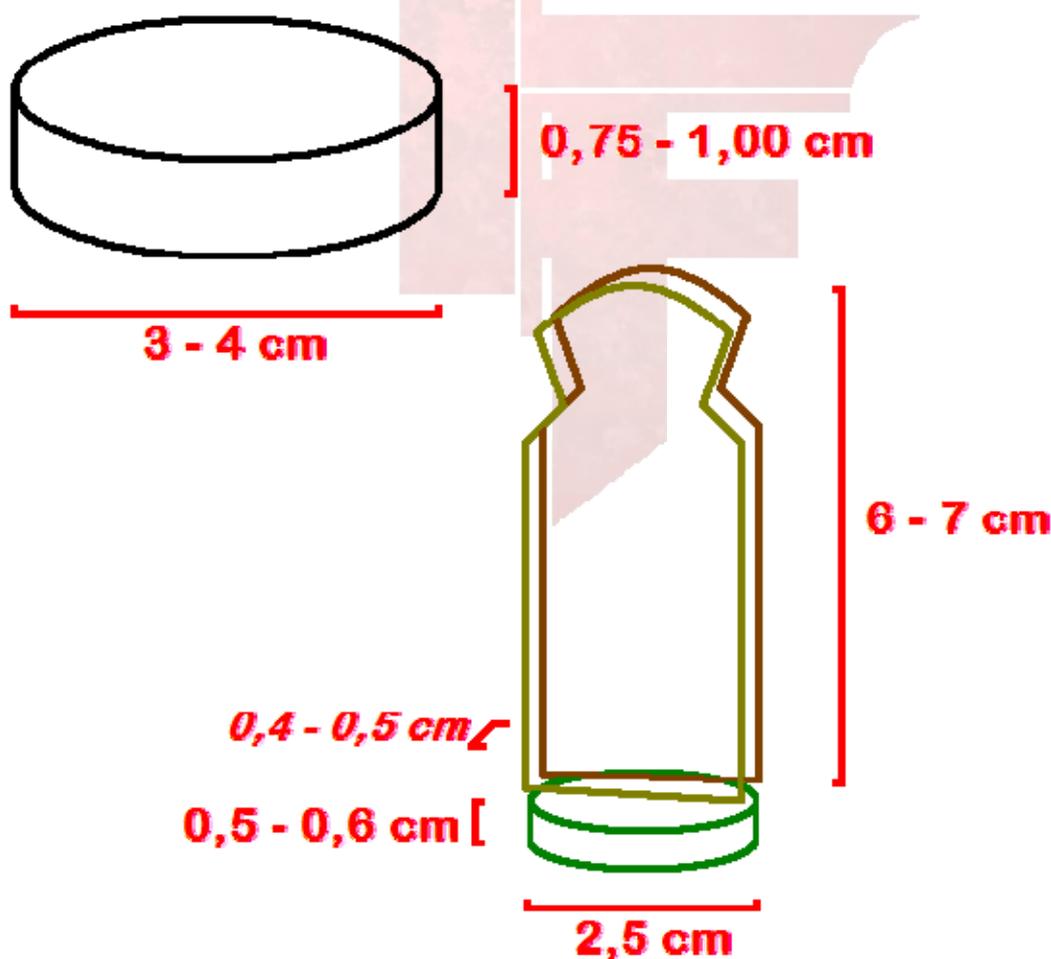
Iniziamo col procurarci gli strumenti di lavoro:

- un foglio di compensato formato A4 e un seghetto per tagliarlo o, in alternativa, del cartoncino pressato di almeno 3mm di spessore e un paio di forbici o cesoie adatte a tagliarlo;
- colla vinilica;
- fogli di cartoncino di almeno 1,5-2 mm di spessore e un paio di forbici idonee a tagliarlo consentendo una discreta precisione;

- fogli di carta colorata;
- figurine raffiguranti i calciatori che vogliamo riprodurre in formato Zipp;
- un paio di fogli di album da disegno ruvido bianchi;
- alcuni pennarelli colorati a punta fine, tipo tratto clip;
- un foglio di carta-velata.

C'è tutto? Bene, allora cominciamo.

Innanzitutto dobbiamo avere chiare le misure che i nostri capolavori dovranno rispettare per poter essere utilizzati efficacemente in gioco: i giocatori devono essere di forma cilindrica e avere un diametro di base compreso tra i 3 e i 4 cm, per un'altezza compresa tra 75 e 100 mm, mentre il portiere dovrebbe avere un'altezza complessiva (base inclusa) compresa tra 6,5 e 7,5 cm, per uno spessore non superiore ai 5mm. La figura seguente riassume quanto appena detto.



Same Making

Costruiamo il portiere

Sul foglio di compensato (o di cartone spesso) disegniamo la sagoma del nostro portiere per tre volte, magari aiutandoci con un ritaglio di cartoncino che funga da modello.

Ricordiamoci di prevedere l'incastro a baionetta alla base del portiere (figura centrale, sotto); quindi realizziamo due dischi nello stesso materiale, aventi come diametro la base della sagoma del portiere e con al centro uno scasso a forma di rettangolo con dimensioni pari alla lunghezza del cuneo alla base del portiere per tre volte la sua profondità.

Ritagliamo quindi con un seghetto (o con un paio di forbici idonee, se lavoriamo su cartone spesso) le tre sagome e i due dischi e quindi incolliamo tra di loro gli elementi simili (vedi figura a destra, sotto), lasciandoli "a riposare" per un paio d'ore sotto un

peso che agisca da pressa; infine assembliamo il tutto.

Se l'incastro va rifinito potete utilizzare una limetta per unghie; una volta che portiere e base si innestano perfettamente, scartavetriamone i bordi e le eventuali asperità e quindi incolliamo anche il portiere alla base.

Una volta che il portiere è ultimato provvediamo ad alcuni accorgimenti tecnici ed estetici, incollando alla base un disco di carta da album ruvido bianco (lo strato giallo nella figura in basso a destra), che andrà poi trattato con lo stesso procedimento che vedremo in seguito per il fondo dei giocatori; quindi "vestiamo" il nostro portiere, disegnandogli con la carta colorata una divisa su misura e, dopo averla incollata e aver deciso che non va ulteriormente modificata, rivestendola con uno strato di colla vinilica in modo da plastificarla.



Costruiamo i giocatori

Ed eccoci alla fase più delicata e complessa (ma spesso più appagante) nella realizzazione del gioco: è bene puntualizzare sin dall'inizio che non esiste una regola assoluta per costruire un giocatore, nel senso che i parametri di cui tenere conto sono davvero tanti e di seguito, a mo' di esempio, ne citerò alcuni (figura pag. 7):

- un giocatore più pesante (E) dà migliori risultati nei "tiri al volo", nella tenuta in campo e nella ricezione in difesa, ma richiede una manutenzione più frequente rispetto ad uno più leggero (C) che presenta inoltre un migliore "scorrimento";
- un giocatore il cui bordo sia leggermente convesso (A) alzerà meglio la palla e avrà una migliore resa in fase di rinvio e al volo, mentre un giocatore il cui bordo è lievemente concavo (F) sarà avvantaggiato in fase di controllo della palla, in interdizione e in difesa;
- un giocatore il cui bordo è perfettamente perpendicolare (B) e liscio avrà un controllo di palla pressoché perfetto, mentre un giocatore con il bordo "lavorato" con piccole venature (F) avrà maggiori capacità di "tiro d'effetto" e su calcio piazzato;
- laddove si presenti un maggiore

rapporto base/altezza (B) si avrà un aumento delle proprietà legate all' "alzare la palla" (cross, corner, calci piazzati con barriera), mentre miglioreranno le capacità difensive (specie per i giocatori in barriera) nel caso opposto (D);

- un giocatore di diametro maggiore (D vs C) consente una migliore marcatura, ma un minor controllo di palla nelle azioni in solitario, in fuga o in regia.

Si potrebbero fare ancora molte altre considerazioni, ma credo che la maggior parte di esse si apprendano più facilmente col "prova e riprova", per cui non mi ci soffermerò oltre.

Seguendo le misure introdotte all'inizio di questo articolo, tracciamo su un foglio di cartoncino tanti cerchi per quanti dischi ci serviranno per il nostro giocatore (il numero varia in funzione dell'altezza che ci proponiamo di raggiungere e dello spessore del cartoncino); ciò fatto ritagliamoli con cura e quindi incolliamoli. Poiché conviene che la colla faccia presa per bene consiglio inizialmente di incollare i dischi a due a due (per fare prima) e di metterli sotto pressa (bastano di solito un paio di dizionari, meglio se protetti con un foglio di plastica). Ciò fatto ripetiamo l'operazione fino ad avere il nostro giocatore cilindrico (vedi figura a sinistra ad inizio articolo).



Incolliamo adesso due dischi di carta da album ruvido bianca sulle due basi del giocatore (in azzurro e in giallo nella figura in basso a destra di pagina 6).

Dopo aver "smerigliato", livellato e ripulito i bordi con la carta-vevtrata, e quindi aver ritagliato la testa del giocatore da realizzare (assicuratevi che l'immagine sia compatibile per dimensioni al disco su cui dovrete incollarla) applicatela sul disco superiore del giocatore: l'utilizzo di figurine autoadesive può evitarvi l'uso della colla in questa fase. Ciò fatto, disegnate o applicate (se fatta con carta colorata) la maglia al vostro giocatore e quindi passate un sottile strato di colla vinilica su tutto il disco, disegnando con l'indice una spirale che parta dal centro (dove avrete messo una grossa goccia di colla vinilica) andando verso i bordi, e quindi lasciate asciugare per un'ora o due (a seconda della miscela della colla vinilica che avrete scelto): lo strato di colla dovrà alla fine risultare totalmente trasparente.

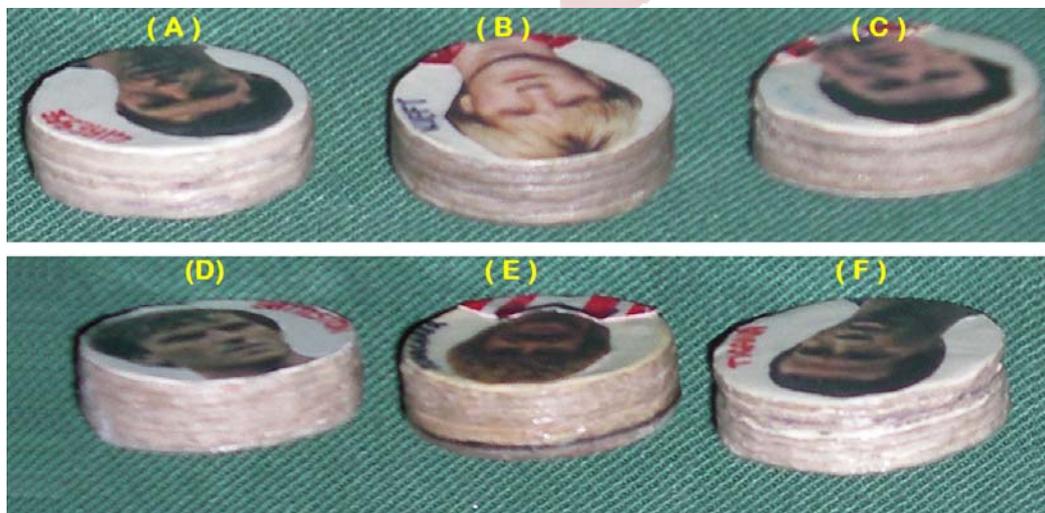
Quando la colla sarà asciutta potrete anche aggiungere sul bordo del disco, accanto al volto del giocatore, il suo nome.

Ultima fase, quella più delicata, è la realizzazione del fondo; è infatti fondamentale che un giocatore "scorra" bene sul terreno di gioco e tale scorrimento dipende esclusivamente da come il fondo del giocatore è stato realizzato e trattato.



Versiamo una goccia abbondante di colla vinilica sul disco ruvido e bianco che abbiamo posto alla base del nostro giocatore, e quindi ripetiamo il movimento a spirale dal centro verso l'esterno che abbiamo già fatto in occasione della "faccia". Lasciamo asciugare per almeno 8 ore, e quindi passiamo la seconda mano, che faremo "riposare" per un giorno, infine proviamo lo scorrimento del giocatore sul panno che useremo come terreno di gioco, dopo avercelo sfregato su per qualche secondo in modo da migliorarne l'aderenza elettrostaticamente: difficilmente bastano due sole passate, ma con un terzo strato si ottiene di norma un risultato perfettamente liscio e plastico, come quello riportato nella figura in alto.

Nella figura seguente vengono mostrati alcuni tipi di profilo.





Una volta che i giocatori sono ultimati li si testa in gioco, limando eventuali difetti man mano che si presentano, dando un'altra mano di colla ogni qual volta i fondi si lesionano (per invecchiamento e cristallizzazione della colla, per le variazioni di temperatura o di umidità o anche solo per le inevitabili cadute dal tavolo di gioco).

E' una buona precauzione, per garantire la longevità del fondo, evitare di utilizzare giocatori il cui ultimo strato di colla lasci la caratteristica sensazione di "umido", chiara indicazione del fatto che il solvente non è ancora stato del tutto eliminato.

Tra le modifiche che si possono fare sui giocatori vi sono quelle sul bordo laterale, che poi è la parte che realmente viene a contatto con la palla; tali operazioni richiedono tuttavia molta attenzione, perché il giocatore potrebbe venire danneggiato da una eccessiva concavità o convessità, esattamente come da una disposizione asimmetrica dei dischi; la figura in alto mostra un semplice test per verificare se i giocatori rispettano i requisiti di stabilità: se il giocatore non riesce a mantenersi sul lato e cade in avanti o indietro è segno di uno sbilanciamento in quel verso, sbilanciamento che è preferibile evitare a monte dato che è generalmente impossibile da correggere se non ricostruendo parzialmente o totalmente il giocatore.

Un ultimo cenno va fatto sulle personalizzazioni; ferme restando infatti le caratteristiche che il giocatore deve avere, non ci sono "paletti" estremamente rigidi sui materiali da impiegare (purché questi non ledano le possibilità di gioco degli altri, come ad esempio realizzare dei giocatori in ferro o in acciaio, i cui contrasti con gli altri giocatori risulterebbero sbilanciati) né su come deve essere strutturata la "faccia" del giocatore: un esempio è dato dal giocatore nella figura qui sotto, costruito utilizzando un tappo di plastica riempito di argilla (o DAS) e il cui "fronte" è realizzato con carta colorata e senza foto.

Altri materiali sono il legno, la bachelite dei pezzi di dama e combinazioni di tutti i materiali fin qui trattati.

[sommario](#)



Same Making

CRONACHE DELL'ELFO LADRO

28 Ott 2008 Other Masters Tales
Scritto da Calcifer :



Cosa fare con un palo lungo 3 metri?

In un antico dungeon ormai abbandonato da anni, i PG combattono per ore contro diversi tipi di animali che avevano scelto quel posto come tana. Il ranger Laucian ascolta dei rumori sommessi provenire da dietro una porta mentre Torakiki, guerriero fifone, perlustra la stanza. Il resto del party è rimasto separato dal crollo di un soffitto e sta cercando una strada alternativa. Il DM se ne viene fuori con:

Torakiki mentre esplori la stanza trovi appoggiato in un angolo un palo di legno lungo circa tre metri e largo una ventina di centimetri.

Torakiki: Fantastico, lo prendo!

DM: Ok.... ma che ci fai?

Torakiki: Lego un paio di pugnali attorno all'estremità e ne faccio una lancia!

DM: Tira per legare i pugnali, poi ti dico. (il DM fa tirare Torakiki dietro lo schermo così che il guerriero non sappia se ha fatto dei nodi validi o delle ciofeche!). Ok i pugnali ti sembrano legati bene, ma il palo è pesante! Lo sollevi con facilità ma non riesci a utilizzarlo efficacemente come arma.

Laucian: (sottovoce) qua dietro non sento più niente, entriamo?

Torakiki: D'accordo, io mi metto in posizione col palo, tu apri la porta e poi mi vieni in aiuto, corriamo e carichiamo qualsiasi cosa ci sia dall'altra parte!

Il DM ormai allibito dal piano assurdo escogitato e sapendo cosa si trova fuori dalla porta, dice:

Ok, cominciate a tirare i dadi e vedete di fare alto, perché qua si rasenta la follia.

La porta si apre e il piano viene eseguito come da copione, fuori dalla stanza però c'era solamente un rospo di 30 kg di spalle, che si stava facendo i fatti suoi, e che nulla si aspettava... Il palo colpisce la zona posteriore, proprio sotto la schiena (si ...non mi sembra il caso spiegare per filo e per segno), viene sollevato e spinto contro il muro.

I pugnali, legati non proprio alla perfezione, si divaricano e squarciano la creatura in due, arrivata al muro il povero rospo viene ridotto in poltiglia spargendo le budella dappertutto. Il DM decide di infierire ulteriormente facendo crollare un altro pezzo di soffitto che seppellisce il palo, il rospo, e per poco anche i due "geniali giocatori".

In seguito il Party si riunisce, ma indovinate cosa servirà ai nostri eroi per uscire dal dungeon crollato....?

Esatto, proprio il palo lungo tre metri!



per gentile concessione di www.elfoladro.it

[sommario](#)

COSTRUIRE UN VIDEOGAME (part 1)
di Micaela Gallerini**INTRODUZIONE**

I videogames sono tanti e dei più svariati tipi e delle più svariate ambientazioni, qualcuno ha una grafica spettacolare, altri invece preferiscono avere una grafica povera, ciò però non significa che il videogame non sia attraente o non sia bello, a volte è meglio lasciare spazio alla fantasia del giocatore e lasciare un'aria di imprevedibilità sul gioco stesso.

Questo dipende semplicemente dal design del gioco e da cosa il videogioco è destinato a fare; non è detto che un videogioco con una grafica povera sia brutto e inadeguato: chi ha la mia età si ricorderà sicuramente di pac-man o di asteroid o di wallball, giochi spettacolari con un minimo di grafica che ancora oggi ravvivano i passatempi dei giocatori.

Come nasce e si produce un videogioco?

Innanzitutto dobbiamo definire le diversità di ogni singolo videogioco prima ancora di sapere come si produce e si programma un videogioco stesso, anche perché ogni tipologia deve essere programmata e gestita in modo differente.

I videogames in quanto tali sono, i cosiddetti videogiochi per pc o ad oggi per console. Oso dire il videogioco per eccellenza: il classico.

Ogni videogioco per computer o per console ha una sua sottocategoria che può andare dagli arcade agli rpg

oppure ai videogiochi di logica. Le sottocategorie non implicano una programmazione o gestione del software differente, sempre di videogames si tratta.

Questo tipo di gioco è sempre stato il modello più utilizzato fino ad un quindicennio fa, tempo in cui internet era utilizzato solo ed esclusivamente a livelli aziendali e per aziende di livello internazionale o governativo.

Con l'avvento di internet i giochi hanno subito un nuovo impulso e mentre alcuni videogiochi hanno cominciato ad avere i risultati di ogni singolo player online, altri hanno cominciato a produrre videogiochi per internet e per il suo popolo a diversi livelli, si può giocare ai videogiochi classici con il risultato pubblicato in una classifica di livello mondiale e quindi i giocatori si possono confrontare con altri giocatori di pari o di livello superiore al loro.

Per cui, mentre il videogioco classico viene giocato da un singolo giocatore o al massimo da quattro giocatori contemporaneamente, i giochi in rete possono essere giocati anche da migliaia o milioni di persone contemporaneamente.

I MUD, Multi User Dungeon o Multi User Dimension, sono i primi giochi di ruolo apparsi sul web, non come lo conosciamo oggi infatti all'inizio venivano giocati solo su telnet, ora hanno software particolari graficamente belli per gli occhi dei giocatori.

I Mud sono giochi di tipologia testuale dove il giocatore sposta il suo personaggio per i vari punti cardinali (N,S,E,O) tramite la tastiera, agisce, parla, si muove, combatte, raccoglie gli oggetti, compra merce, eccetera eccetera tutto tramite la tastiera. Questo gioco è molto apprezzato dai giocatori di giochi di ruolo cartacei.

Gli RPG, dall'inglese Role Playing Game, definiscono una categoria leggermente diversa dai Mud, gli RPG sono diversi anche tra estero e Italia, all'estero si definisce RPG un gioco nel



quale il giocatore ha a disposizione una certa percentuale di punteggio che diminuisce sia quando il personaggio si muove, combatte o in altre occasioni definite dal designer del gioco; esistono anche delle tipologie non classiche di RPG le quali si chiamano RPG testuali, dove vi è una grafica molto blanda ed il personaggio si muove tramite i comandi da tastiera o del mouse, ma le descrizioni sono completamente testuali senza nessun'altra figura.

In Italia, invece, gli RPG indicano dei giochi di ruolo in cui il personaggio viene spostato dal giocatore tramite i pulsanti, di solito su un lato del browser, dei punti cardinali in modo che arrivi in una chat o un luogo apposito di gioco.

Il Tiny Mud, il piccolo mud, questo gioco si identifica in una mappa generica in cui il giocatore clicca su un posto e può accedere a luoghi o a chat di gioco, il gioco viene svolto direttamente in chat ed il gioco viene svolto interamente tramite il racconto stesso dei giocatori e dei master che in alcuni attimi possono ravvivare il gioco con apposite quest.

Il browsergame, tipologia di nuova generazione, giochi in cui il giocatore crea una città e la fa crescere, molte volte deve conquistare la terra di altri, altre volte invece deve raggiungere un obiettivo definito dagli ammini-

stratori, lo scopo del gioco può essere dei più svariati, ogni gioco ha le sue regole che devono essere rispettate da tutti. Di questa tipologia fanno parte anche i nuovi giochi di carte come Magic Online.

I MMORPG, Massive Multiplayer Online Role Playing Game, questo tipo di gioco è strutturato con una grafica in 3D in cui si vede il personaggio interagire con altri personaggi o cose incontrate sul terreno di gioco.

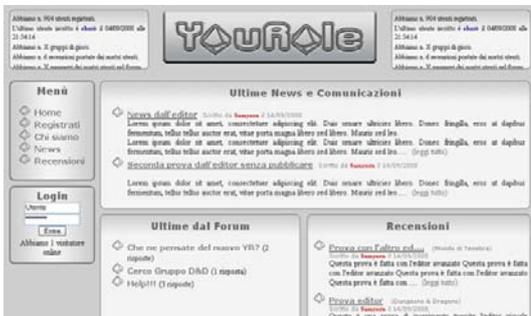
Un gioco leggermente diversificato dal precedente è lo MMOG, Massive Multiplayer Online Game, uguale per struttura di programmazione allo MMORPG, ma in questo caso non ci si aspetta un gioco di ruolo da parte dei giocatori, di solito vengono definiti i "picchia tutto" dove non si deve interpretare un personaggio nè si deve gestire con molti particolari il gioco stesso.

In ultimo vi sono i Graphic Mud, dove il giocatore ha una struttura grafica simile ad un RPG italiano, ma interagisce con personaggi non giocanti (Definiti dai designer), in diversi luoghi del gioco, in alcune parti vi sono chat dove è possibile giocarsi di ruolo il proprio personaggio, ma non è un gioco incentrato solo ed esclusivamente nelle chat (questa è una nuova tipologia di gioco ideata e creata dal gruppo [VideoGames Linux Project](#)).

[sommario](#)



Esperimenti sul pbc: You Role di Leonardo Sampieri



Dopo alcuni anni in cui il Pbc è stato sulla cresta dell'onda nel panorama ruolistico italiano, periodo che ha visto un gran numero di utenti avvicinarsi a quest'aspetto del gioco di ruolo e una gran quantità di realtà aprire e chiudere, adesso stiamo assistendo ad una progressiva stagnazione dell'ambiente, le cui cause non sono tutte di facile identificazione. Una delle concezioni che più va prendendo piede è quella secondo la quale il metodo comune di intendere una comunità di gioco di ruolo online Pbc sia ormai obsoleto. Per quanto cambi ambientazione e meccanica, una land rimane a tutt'oggi virtualmente una o più città con un territorio circostante più o meno esteso, in cui i giocatori muovono personaggi pressoché indipendentemente l'uno dall'altro che tendono ad incontrarsi di tanto in tanto.

YouRole, nato inizialmente per l'impossibilità di un gruppo di amici di rispettare le tempistiche e gli impegni delle land classiche, ha poi preso in carico tutta una serie di tentativi, proposte ed esperimenti, per tentare di portare un concetto di Pbc diverso dal classico. YouRole sostanzialmente trasporta i concetti generali del gioco di ruolo cartaceo, l'unico metodo di gioco di ruolo che attualmente non ha mai avuto parti-

colari flessioni di qualità o attrattiva, sul web, applicandoli a interfacce che gli utenti sono soliti aver utilizzato fin'ora soltanto in un dato modo; tenta inoltre di sfatare associazioni fin'ora viste come imprescindibili che uniscono il concetto di gdr Pbc ad altri concetti come turnazione, frasi On e Off, gioco 24 ore su 24.

A livello tecnico, la base di YouRole è talmente semplice da risultare quasi banale. Il portale offre all'utente che si registra un sistema di messaggistica interna, un'area per il profilo personale, un'area informativa e una chat generale pubblica per tenere contatto tra i giocatori. Sostanzialmente sono servizi che un portale di qualunque genere potrebbe offrire.

A questi si aggiungono poi i servizi specifici per il gioco di ruolo: i giocatori hanno la possibilità di fondare dei gruppi di gioco, creando così virtualmente un "tavolo" attorno al quale giocare. I tavoli possono avere una o due chat, ogni giocatore che ne fa parte ha la propria scheda per le annotazioni, siano esse appunti o valutazioni personali che più classiche schede personaggio. Il creatore del tavolo ne diventa il master, e ottiene la possibilità di gestire il tavolo stesso, aprendone o chiudendone l'accesso ai giocatori, fornendo una descrizione per spiegare agli altri giocatori che tipo di gioco o ambientazione vengono portati avanti, fino all'utilizzo di dadi e mazzi di carte ad ausilio

Chi è di Scena



del gioco. Servizi di contorno come un sistema di categorie di ambientazione, la possibilità di inserire immagini e file audio all'interno dei tavoli di gioco, un set di skin grafiche liberamente selezionabili ed un forum per gli utenti completano il quadro dei servizi offerti dal portale.

È previsto un grosso lavoro di restyling completo del sistema, con una nuova grafica, nuova tecnica e nuovi servizi, ma non è ancora definita la data di release effettiva per YR 2.0.

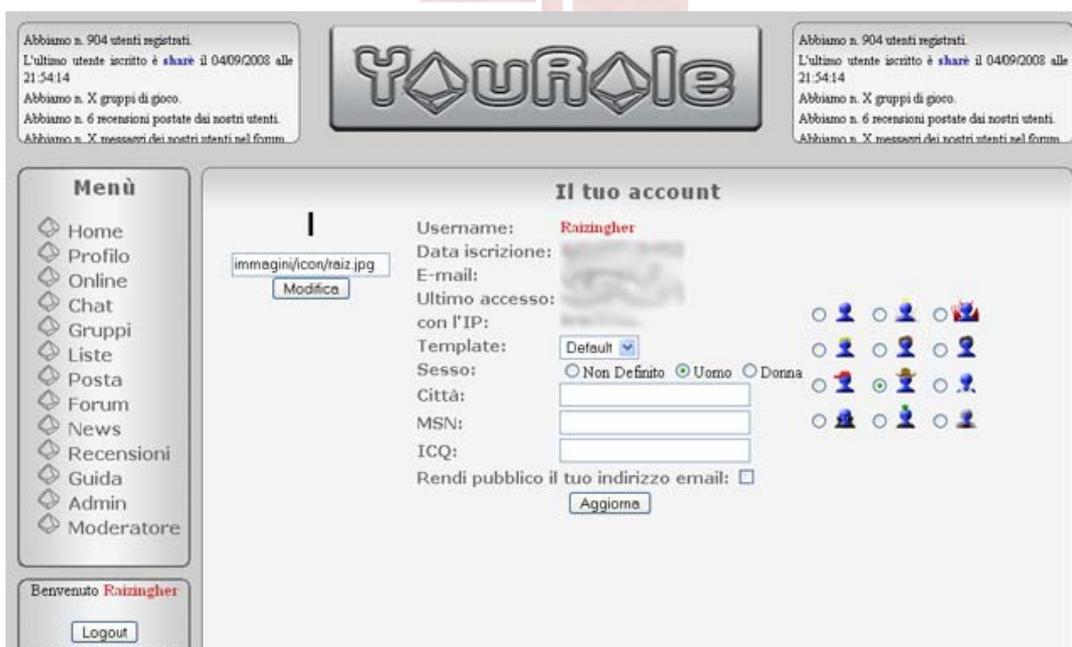
Ad oggi, dopo circa un anno dall'apertura ufficiosa e circa sei mesi dall'apertura ufficiale, possiamo tirare già alcune somme.

Più di 1200 utenti sono iscritti al portale, anche se attualmente quelli effettivamente attivi non superano le duecento unità. La lista dei gruppi conta circa 130 gruppi, anch'esso un numero indicativo in quanto i gruppi che tendono una cadenza di gioco regolare, sia essa settimanale o mensile, non sono più di una trentina. Il portale ha comunque suscitato commenti e pareri positivi un po' tra tutti coloro che lo bazzicano più o meno attivamente e anche tra chi cerca un PbC più "ortodosso".

Statisticamente, per quanto riguarda meccaniche ed ambientazione, c'è una buona distribuzione tra coloro che utilizzano il portale per emulare una comune land di gioco di ruolo PbC esistente, con le stesse regole e metodi, tra chi inventa ambientazioni e meccaniche di gioco innovative e chi riporta sul web le meccaniche dei comuni giochi di ruolo cartacei come D&D e World of Darkness, con una lieve tendenza verso quest'ultima visione, specialmente per le ambientazioni di WoD.

In ambito di organizzazione di gioco, principalmente ha preso piede il concetto di giocata su appuntamento tipica del gioco di ruolo cartaceo: la maggior parte dei gruppi attivi gioca a cadenza più o meno regolare di una volta ogni dieci giorni, anche se esistono alcuni gruppi molto numerosi che vedono gli utenti entrare a spartiti gruppetti per giocare liberamente anche in assenza del master o della quest organizzata.

La maggior parte degli utenti che gioca su appuntamento, inoltre, tende a non visitare il portale se non nei momenti in cui è prevista la sessione di gioco, limitando purtroppo l'interazio-



ne tra giocatori e vanificando parzialmente l'uso di forum e chat generale per fare conoscenza e trovare nuovi stimoli e compagni di gioco. In ambito di metodi di gioco ed uso della chat, si nota come i concetti del PbC comune siano ormai molto radicati tra chi usa le chat per giocare di ruolo. Praticamente la totalità dei giocatori gioca in turnazioni più o meno rigide, distinguendo tra frasi On e frasi Off, spesso usando le due chat per tenerle separate, utilizzando spesso frasi lunghe e ricercate per esprimere concetti semplici. Una sola volta un utente ha, quasi timidamente, chiesto se si potesse giocare sfruttando la chat come banale canale vocale per interagire tra giocatori piuttosto che tra personaggi (come si fa ad un tavolo di cartaceo), e se ci fossero gruppi per farlo. Nonostante la mia risposta affermativa con tanto di invito a provare e diffondere il metodo, nessun gruppo hai mai usato la chat in questo modo, se non saltuariamente.

Possiamo dire che YouRole si sia sicuramente diffuso almeno nominalmente come alternativa alla classica land PbC, anche se sono relativamente pochi i giocatori che preferiscono quest'alternativa alle città virtuali, che offrono indubbiamente una gamma di contatti più ampia. Molti giocatori sono a conoscenza del portale e non è insolito trovare giocatori esperti che consigliano a potenziali gestori di land di farsi un gruppo su YR piuttosto che creare una nuova città virtuale destinata a rimanere deserta per la sua poca appetibilità. Tuttavia, se si volesse soppiantare definitivamente il concetto attuale di gioco sul PbC, con le sue metodologie e regole, per sostituirlo con un equivalente del gioco cartaceo, sicuramente molto più rilassato e meno soggetto a discussioni, attriti e maldicenze, possiamo dire francamente che la strada è ancora lunga e tor-



tuosa, e non è certo che porti a qualcosa.

*Leonardo "Raizingher" Sampieri
YouRole Admin*

[sommario](#)

"Facciamo l'ipotesi, così astrattamente, che ci sia un partito al potere, un partito dominante, il quale però formalmente vuole rispettare la Costituzione, non la vuole violare in sostanza. Non vuole fare la marcia su Roma e trasformare l'aula in alloggio per i manipoli; ma vuol istituire, senza parere, una larvata dittatura.

Allora, che cosa fare per impadronirsi delle scuole e per trasformare le scuole di Stato in scuole di partito? Si accorge che le scuole di Stato hanno difetto di essere imparziali. C'è una certa resistenza; in quelle scuole c'è sempre, perfino sotto il fascismo c'è stata. Allora il partito dominante segue un'altra strada (è tutta un'ipotesi teorica, intendiamoci). Comincia a trascurare le scuole pubbliche, a screditarle, ad impoverirle. Lascia che si anemizzino e comincia a favorire le scuole private. Non tutte le scuole private. Le scuole del suo partito, di quel partito. Ed allora tutte le cure cominciano ad andare a queste scuole private. Cure di denaro e di privilegi. Si comincia persino a consigliare i ragazzi ad andare a queste scuole, perché in fondo sono migliori si dice di quelle di Stato. E magari si danno dei premi, come ora vi dirò, o si propone di dare dei premi a quei cittadini che saranno disposti a mandare i loro figlioli invece che alle scuole pubbliche alle scuole private. A "quelle" scuole private. Gli esami sono più facili, si studia meno e si riesce meglio. Così la scuola privata diventa una scuola privilegiata.

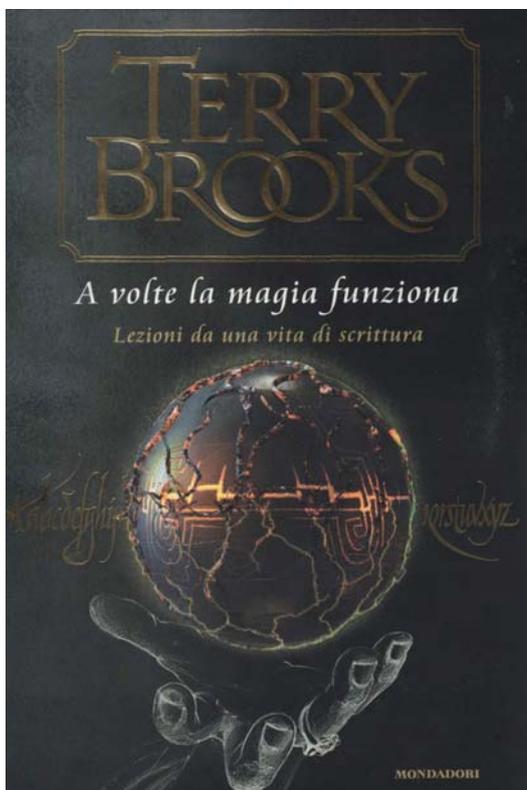
Il partito dominante, non potendo trasformare apertamente le scuole di Stato in scuole di partito, manda in malora le scuole di Stato per dare prevalenza alle scuole private. Attenzione, amici, in questo convegno questo è il punto che bisogna discutere. Attenzione, questa è la ricetta. Bisogna tener d'occhio i cuochi di questa bassa cucina. L'operazione si fa in tre modi: ve l'ho già detto: rovinare le scuole di Stato. Lasciare che vadano in malora. Impoverire i loro bilanci. Ignorare i loro bisogni. Attenere la sorveglianza e il controllo sulle scuole private. Non controllarne la serietà. Lasciare che vi insegnino insegnanti che non hanno i titoli minimi per insegnare. Lasciare che gli esami siano burlette. Dare alle scuole private denaro pubblico. Questo è il punto. Dare alle scuole private denaro pubblico."

Piero Calamandrei

Discorso pronunciato da [Piero Calamandrei](#) al III congresso dell'Associazione a Difesa della Scuola Nazionale, a Roma l'11 febbraio 1950

[sommario](#)

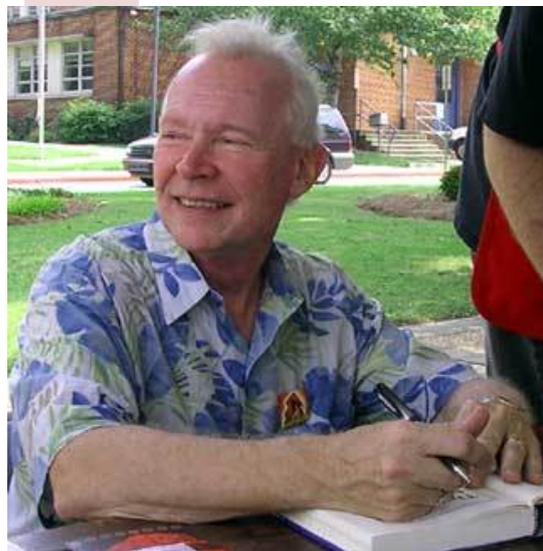
INTRODUZIONE a TERRY BROOKS
di Roberto Paura



In Italia ormai Terry Brooks è noto quanto e forse più che in America. La Mondadori, casa editrice che cura da sempre i suoi romanzi, ha dato nel tempo grande risonanza alla produzione di Brooks pubblicando i nuovi titoli nel nostro paese a volta anche prima dell'uscita americana e non tralasciando nessun'opera. Oggi, a fianco all'apposita sezione di "Fabbricanti di Universi", il principale sito italiano dedicato a Terry Brooks è www.terrybrooks.it, precedentemente noto come "The Blue Divide" (lo Spartiacque Azzurro), che è invece il nome del solo forum del sito, frequentatissimo da nuovi e vecchi lettori.

Al di là di quello che si può pensare riguardo la sua produzione, che a oggi comprende ben 25 romanzi del 'canone' e diverse altre opere slegate, Terry Brooks resta indubbiamente il padre della fantasy contemporanea. Fu lui, nel 1977, con La spada di Shannara, a recuperare Tolkien ag-

giornandolo ai gusti del lettore popolare americano. Iniziò come qualsiasi autore alle prime armi: saccheggiando temi e situazioni dal suo autore preferito, ottenendo ampio riscontro di pubblico ma vedendosi subito affibbiare l'etichetta di "copione" dai critici più esperti. Tuttavia, come mostra l'articolo [Tolkien e Brooks: maestri a confronto](#), gli evidenti parallelismi e scopiazzature vengono fin dall'inizio adeguati a una precisa idea di fantasy che Brooks possiede e che approfondirà nel suo lungo percorso di maturazione. Il canone di Brooks comprende essenzialmente tre saghe: quella di Shannara, la più celebre e acclamata, ambientata nel [mondo delle Quattro Terre](#) dove protagonisti sono i membri della famiglia Ohmsford, eredi della magia elfica della casa reale di Shannara, alle prese con ardue sfide contro la minaccia alla sopravvivenza del loro mondo. Poi la [saga di Landover](#), ambientata in un regno fatato di cui l'avvocato Ben Holiday diventa sovrano dopo aver acquistato il titolo in un catalogo di prodotti natalizi. E infine la [trilogia del Verbo e del Vuoto](#) ambientata nel nostro mondo e che ha per protagonisti il Cavaliere del Verbo John Ross e la giovane Nest, dotata di labili poteri magici, impegnati nella lotta contro il Male incarnato nei mostruosi demoni. Ultimamente Brooks sta lavorando a

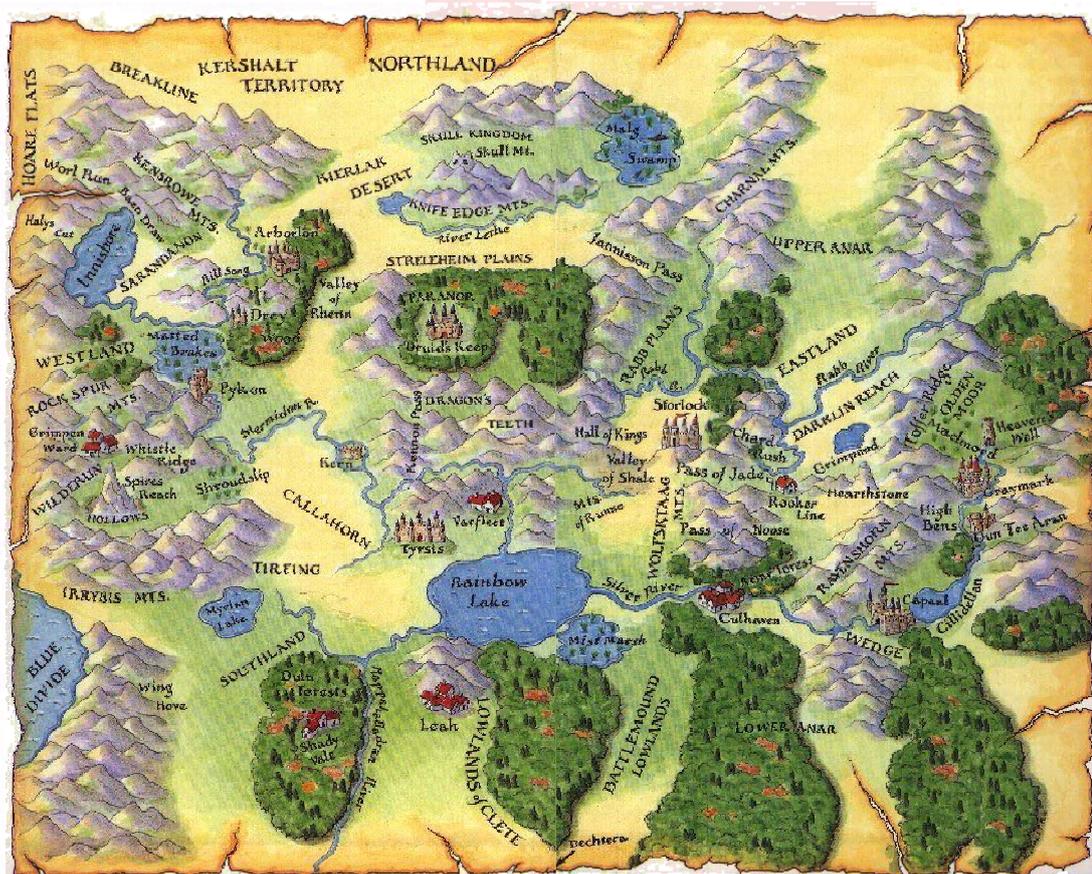


un'ampia saga di raccordo tra le vicende del "Verbo e del Vuoto" e la saga di Shannara, dal titolo La genesi di Shannara che attualmente vede completata la prima di due trilogie.

Se Tolkien basa la sua mitopoiesi sulla conoscenza dell'epica e della mitologia nordica, Brooks preferisce dare una sua particolare e personale impostazione ai topos classici della fantasy. Comincia attraverso un radicale rovesciamento di quei topos: l'eroe non è senza macchia e senza paura ma sempre suo malgrado gettato nell'avventura; l'aiutante – il druido Allanon, Walker Boh, Coglino – tende a nascondere i suoi veri progetti e spesso manipola l'eroe per i propri scopi; ma soprattutto il tema della quest, della ricerca dell'artefatto magico, è trattato con grande originalità nella produzione di Brooks in quanto l'oggetto della ricerca si rivela sempre inutile e privo di valore, dato che la vera quest è sempre quella della pro-

pria identità di cui l'artefatto non è che un simulacro (per approfondire si veda l'articolo [Il rovesciamento del topos nella fantasy di Brooks](#)). Particolarmente originale è poi l'approccio di Brooks al tema della magia: mentre nella maggior parte della narrativa fantasy di consumo la magia è data come sottintesa, non spiegata, in Brooks essa è trattata come un potere complesso ed elusivo, impossibile da dominare e sempre inesorabilmente capace di corrompere chi la utilizza. Anche qui si assiste dunque a un rovesciamento di un luogo comune della produzione di genere: la magia non è un semplice pronunciare formule magiche o un complicato articolare delle mani, ma un potere che proviene dall'interno e pone chi lo usa davanti alla scelta tra il Bene e il Male (per approfondire si veda l'articolo [Strani comportamenti della magia](#)). Proprio riguardo al tema del Male, anche qui Brooks compie una graduale evoluzione nel suo percorso di 'maturazione'

FABBRICANTI DI UNIVERSI



letteraria. Al Signore degli Inganni de La spada di Shannara, che fa il verso al Signore degli Anelli di Tolkieniana memoria, si sostituiscono facce più sfumate e molteplici del Male. Gli Ombrati degli Eredi di Shannara sono creature molto più complesse: frutto della sconsideratezza degli Elfi e alleati della Federazione che governa col pugno di ferro le Quattro Terre attraverso un'egemonia umana, gli Ombrati non sono altro che la parte oscura di ognuno e con la quale i diversi protagonisti devono lottare per vincere. Sono il lato oscuro degli Elfi, che ne hanno resa possibile l'esistenza; il lato oscuro degli Uomini che sono con essi alleati per il controllo del mondo; il lato oscuro dei Druidi di cui conoscono i poteri. Quest'idea di male interiore verrà poi compiutamente sviluppata da Brooks nella trilogia del "Verbo e Vuoto" dove i Demoni e i Divoratori rappresentano in modo evidente il lato malvagio dell'umanità, contro cui i Cavalieri del Verbo combattono (per approfondire si veda l'articolo [L'evoluzione del male](#)).

Si possono distinguere in verità due fasi della produzione di Terry Brooks. La prima è quella del percorso di maturazione che parte dal '77 e termina con Il fuoco degli angeli (1999), ultimo romanzo della trilogia del "Verbo e Vuoto". La seconda è quella dello scrittore di best-seller ormai sicuro, che cede suo malgrado alle esigenze commerciali e accelera la produzione di romanzi a ritmi forsennati per andare incontro alle volontà editoriali. E' la fase che inizia con la trilogia de Il Viaggio della Jerle Shannara, indubbiamente l'opera meno riuscita nel suo complesso, e continua ancora oggi. Brooks avrebbe voluto abbandonare per molto tempo le Quattro Terre e procedere con opere singolari come quelle inaugurate con Il Demone e anche prima con Il magico regno di Landover, ma il suo nome resta legato a quello di Shannara e così



giocoforza egli resta come incatenato a quel filone narrativo. Per capire meglio il difficile rapporto tra arte e commercio nel pensiero di Brooks, si può leggere l'articolo biografico [Terry Brooks, l'uomo che credette nella magia](#). Non si deve però compiere l'errore di svalutare la produzione di Brooks alla luce di questo cambiamento, peraltro non così netto come potrebbe sembrare. Oggi è di moda un ridimensionamento dell'opera fantasy di Terry Brooks, considerata ormai superata, priva di idee e ridotta a sterile ripetitività. Si ignora tuttavia che proprio Brooks ha permesso quello che oggi è senza dubbio il periodo d'oro della fantasy contemporanea, facendo uscire questo genere dal settorialismo in cui era rinchiuso e trasformandolo in una letteratura di rilievo. Il suo voler sfruttare luoghi tipici della letteratura fantastica per grandi affreschi narrativi e per veicolare tematiche anche molto complesse ha fatto della fantasy di Brooks un genere quasi a sé, subito imitato da altri grandi nomi: Robert Jordan, George R.R. Martin, Philip Pullman sono sicuramente figli di questa rivoluzione che ha portato la fantasy alla sua maturità (si veda anche l'articolo [Altro che roba per bambini!](#)).

Terry Brooks nei GDR

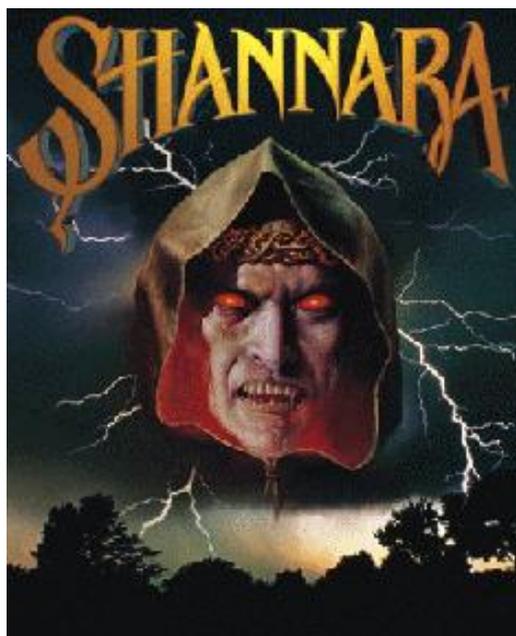
Recentemente in Italia sono sorti due importanti giochi di ruolo ambientati nel mondo di Shannara, creato da Terry Brooks. Il primo e più notevole

per diffusione e qualità è "[Lande di Shannara](#)", nato nel 2005. Oltre ad essere particolarmente curato dal punto di vista del role playing game, questo gdr gode anche di una bella grafica e di una solida programmazione. All'atto dell'iscrizione il giocatore può scegliere tra ben 13 razze basate sui romanzi della saga e decine di abilità differenti. Per dare realismo al gioco, curato tra l'altro anche da uno dei redattori del Manuale di Dungeons&Dragons classico, fanno parte del sistema di gioco limiti temporali che rendono coerenti gli spostamenti nello spazio e bilanciamenti tra produzione e consumo all'interno dei regni che compongono le Quattro Terre.

Più recente è "[La Magia della Quattro Terre](#)", gdr puramente narrativo senza punti esperienza e quant'altro. Il gioco sfrutta la struttura dei blog (journal) del portale Greatest Journal, e ha come scopo quello di creare una sorta di racconto corale scritto dai diversi giocatori, che interpretano particolari personaggi in un'ambientazione storicamente successiva alla Battaglia di Rhenn narrata ne Il Primo Re di Shannara. Ogni giocatore può in qualsiasi momento aprire una "giocata" inserendo un pez-

zo di trama coordinato con gli altri utenti, e la storia man mano procede attraverso quelli che in un blog sarebbero i commenti ai singoli post. Lo scopo del gioco è offrire anche ai meno esperti di gdr la possibilità di una full immersion nelle Quattro Terre.

Nel campo dei videogiochi i mondi di Terry Brooks non hanno mai attecchito per il semplice fatto che, fino ad ora, nessuno dei romanzi è ancora stato trasposto al cinema. L'unico titolo per computer è del 1996, prodotto dalla Legend Entertainment (con la consulenza dello stesso Terry Brooks) dal titolo "Shannara". Di buona qualità grafica nonostante l'età e la piattaforma DOS sulla quale girava il cd, il gioco è un'avventura in 2D che usa alcuni elementi del gioco di ruolo e il puntatore del mouse per far evolvere la trama. Il giocatore veste i panni di Jak Ohmsford che, aiutato da Allanon e dai discendenti di altri noti personaggi del mondo di Shannara, deve affrontare la minaccia del risorto Signore degli Inganni. L'edizione italiana è stata curata da Virgin Entertainment.



[sommario](#)

Il disastro Gelmini

di Luigi Scuderi

Il recentissimo sciopero del 30 ottobre, ancor meglio di quello del 17, ha avuto livelli di partecipazione che non si vedevano da tempo; l'unione congiunta di tutti i sindacati (CGIL, CISL, UIL, SNALS, Gilda e minori) ha consentito di dare la giusta risonanza ad un movimento spontaneo che già da tempo aveva iniziato ad esprimere il proprio dissenso nei confronti di una normativa folle e spregiudicata, mirante a porre nuove basi alla Pubblica Distruzione.

Ciò ha anche spento le futili recriminazioni del premier nei confronti di quella fantomatica "sinistra" che osteggia la riforma Gelmini (o per meglio dire la stangata Tremonti) attraverso disinformazione e filosofia della paura; le ha spente senza sforzo perché è ben chiaro che se davvero la sinistra potesse disporre di tali e tanti consensi, lui si troverebbe in un'aula di tribunale a ricevere la giusta sentenza per il processo Mills, cui si è invece abilmente sottratto con il lodo Alfano (Mi raccomando: [Votate per il referendum](#) abrogativo!) e che comunque mai sarebbe riuscita a riunire sullo stesso palco sindacati storica-

mente legati ad opposte fazioni politiche.

Eppure la protesta è risultata superiore ad ogni aspettativa, tanto che il governo si è trovato spiazzato: era così beato dalla velocità con cui procedeva di decreto in decreto, avvalendosi della "fiducia" e tagliando così ogni perdita di tempo in discussioni, che questo blocco improvviso lo ha mandato in confusione.

Ma gli italiani che cosa vogliono? Non li hanno forse mandati lì a governarli? E allora perché tante storie?

Il premier non se ne capacita.

Appena un mese dopo essersi insediato si è recato a Napoli, e con un "veni, vidi, vici" ha risolto il problema della "monnezza": tutti i giornali lo hanno osannato per questo e si sono da quel momento dedicati ad altro, cosa che la sinistra _come ha più volte rimarcato_ non era riuscita a fare in quasi due anni di governo. Eppure anche lì gli italiani hanno cominciato a dargli fastidio: i napoletani infatti, passavano il tempo a guardare fuori dalla finestra invece che la televisione e disapprovavano la spazzatura che riempiva ed ammorbava le loro strade. Che senso ha avere sei televisioni se la gente non capisce che deve guardarle!





E ora anche la scuola: incomprensibile... a lui e al suo staff.

Già, perché un po' tutti quelli del centro destra sono tardi a capire certe cose; non capisce la [Gelmini](#) (che sembra comunque capisce poco già prima di conoscere Berlusconi, a detta delle sue compagnie universitarie), non capisce la [Brambilla](#) sui cui meriti culturali e politici si trova in rete sufficiente materiale per non soffermarsi oltre, non capisce il giornalista (servo) Renato [Mannheimer](#) che però trova almeno i ragazzi simpatici e non capisce Ignazio La Russa, che dà comunque il suo sostegno morale alla collega per le faziosità alle quali è esposta.

Eppure una cosa il PdL dovrebbe averla già capita: Maria Stella "[Marystar](#)" Gelmini è stata una carta giocata male; una scartina gestita come un jolly e che ha ottenuto grazie alla propria "pochezza" carismatica l'effetto boomerang di unire ciò che fino a ieri sarebbe sembrato inconciliabile; così le si son mossi contro proprio tutti, docenti, genitori, ragazzi

di ogni ordine età e grado... tutti: sfilavano insieme i ragazzi dei centri sociali con gli esponenti di Forza Nuova! A nulla è valso il tentativo poi prontamente ritrattato dell' "[avviso ai naviganti](#)".

Ed ecco allora che la saggezza degli anziani si fa sentire, tramite la voce di Francesco [Kossiga](#): "*Maroni dovrebbe fare quel che feci io quando ero Ministro dell'Interno [...] infiltrare il movimento con agenti provocatori pronti a tutto [...] dopo di che, forti del consenso popolare, il suono delle sirene delle ambulanze dovrà sovrastare quello delle auto di polizia e carabinieri [...] Nel senso che le forze dell'ordine non dovrebbero avere pietà e mandarli tutti in ospedale.*"

E guarda caso un sedicente movimento destrorso, nuovo di pacca, a nome Blocco Studentesco, riesce ad entrare nei cortei con un furgoncino carico di spranghe avvolte nel tricolore, catene e varie, senza che le forze dell'ordine se ne accorgano; non solo: essi sono forniti di tutta l'apparecchiatura necessaria a filmare gli scontri che di lì a

poco sarebbero avvenuti. Una copia di questi filmati, su CD, verrà poi distribuita in Parlamento dagli esponenti del PdL, durante la requisitoria di Francesco Nitto Palma (PdL) che spiega come siano proprio questi giovani le vittime delle provocazioni ordite dai facinorosi e strumentalizzati gruppi di sinistra (e, forte delle proprie ragioni, tenta di aggredire fisicamente un esponente dissenziente dell'opposizione).

Peccato che la realtà gli dia torto e a tal fine invito a leggere alcuni articoli che, pur pendendo ora da una parte (repubblica) ora dall'altra (corriere), dimostrano indiscutibili responsabilità da parte delle forze dell'ordine e una strana propensione da parte di alcuni esponenti del PdL a supportare i ragazzi del Blocco Studentesco sin dalle prime battute della vicenda. (*Scontri a piazza Navona: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#).*)

Per chi invece volesse avere maggiori delucidazioni sui decreti Gelmini (perché di riforma non si può in effetti parlare, come lo stesso governo

ammette) e sulle sue implicazioni che sembrano sfuggire anche a coloro che *teoricamente* la avrebbero scritta e sottoscritta (senza però evidentemente averla letta), rimando all'ottimo articolo di [Sandro Intravaia](#) per Repubblica e all'ottimo forum di [Brunello Arborio](#), Forum Precari Scuola.

Ora che il decreto è stato approvato dal Senato resta da vedere cosa farà il Governo, dato che il presidente Napolitano se ne è già lavato le mani, ma le amministrative sono vicine e il fatto di non essere riuscito a trovare più nessun sondaggista che ponesse le azioni del governo in rialzo potrebbe dare al premier il giusto sprone a rivedere alcune delle sue notoriamente volubili ferree posizioni.

...E la lotta continua

[sommario](#)

Accade Oggi



E' ancora possibile salvare il Pbc? di Luigi Scuderi

Premessa

Che il gioco di ruolo online via chat o pbc sia un prodotto tutto italiano è ormai assodato: cercando in rete è possibile trovare qualche gioco estero che ci assomigli solo in certi mud nei quali viene dato alle chat un po' di peso ai fini delle descrizioni di gioco; per il resto una struttura di gioco di ruolo basata prevalentemente sulle chat e sulle relazioni tra players regolate attraverso queste è presente solo nel Bel Paese.

Eppure questa tipologia di gioco ha più di dieci anni, ed è difficile pensare che in tale lasso di tempo, un gioco via web non sia transitato anche attraverso qualche nodo estero; ciononostante non ha evidentemente riscosso alcun successo e, se c'è stato qualche tentativo di realizzarne oltralpe, evidentemente nessun esperimento è sopravvissuto o ha trovato proseliti, come conferma una qualsiasi indagine via motore di ricerca, che rimanda a mud se fuori Italia e a pbc in Italia (dove invece l'utenza dei mud, decisamente inferiore rispetto al resto del mondo, è stata in buona parte assorbita dai mmorpg e dal pbc).

Delle peculiarità del pbc, da molti definito anche "città virtuale" con chiaro riferimento al capostipite eXtremelot, ho già espresso estesamente in passato pregi¹ e difetti (questi ultimi sia in chiave tecnica² che umoristica³) e credo che sia proprio nelle sue fondamentali differenze da qualsiasi altra tipologia di gdr⁴ e nei particolari presupposti che hanno portato alla nascita dell'uno e degli altri⁵ che vada ricercata questa difficoltà di attecchire su suolo straniero, dove la tradizione del gioco da tavolo e del mud è decisamente più solida che nel nostro Paese.

Tuttavia, nonostante resti fondamentalmente convinto del fatto che il gdr

pbc vada sostanzialmente ristrutturato dalle fondamenta, credo sia giusto riconoscere che esso potrebbe diventare un ottimo prodotto, facilmente esportabile, e che dia al nostro Paese il giusto riconoscimento per la paternità di una forma di intrattenimento ludico decisamente nuova sotto diversi aspetti, e decisamente coinvolgente e creativa.

L'analisi

Per spiegare cosa intendo auspicando una ristrutturazione dalle fondamenta, è giusto premettere una considerazione: la differenza sostanziale tra un mud e un pbc sta nel fatto che mentre il mud è un gioco di ruolo computerizzato dove viene usata una chat per scambiare informazioni tra i players e il master, il pbc nasce fondamentalmente come una chat dentro la quale si simula un grv per via descrittiva⁶.

Le implicazioni di questa scelta sono evidentemente molte: si enfatizza la capacità descrittiva dell'utente, si esalta lo stile narrativo dei master e si subisce il fascino dei PG mossi da altri players dei quali si disconosce l'identità (finendo spesso per identificare le due figure).

Nota dolente sono le dispute interne determinate dall'assenza di una regolamentazione unica per tutti i giochi del genere (che invece tendono ad avere ognuno la propria, spesso caratterizzata da note antitetiche a quelle di altri giochi del settore), così come la carenza di un rigido sistema di relazione tra le caratteristiche (parametri) dei PG, che invece è proprio dei mud dove regola la maggior parte delle situazioni di gioco; è proprio per ovviare a queste mancanze che alcuni giochi hanno cominciato ad adottare accorgimenti tipici del gioco al tavolo (regolamento da D&D 3.ed., d20, etc.), scatenando vari moti secessionisti che hanno portato ad una frattura netta tra i "puristi" (che optano per il sistema

diceless e con ogni evento di gioco regolato dall'autogestione dei giocatori) e i "sostenitori del dado" o di sistemi casuali computerizzati.

Al momento la disputa è ancora aperta; ne segue che il futuro dell'attuale pbc sembra orientato verso un sistema "lottiano" elaborato da una parte e verso la conversione a mud dall'altra.

Ma la possibilità che il pbc si estingua prima che queste due ipotesi si concretizzino è purtroppo la realtà oggettivamente più attendibile.

Per dare una spiegazione comprensibile di quest'ultima affermazione proporrò un'analisi basata sui dati ottenuti da tre sondaggi (le schede di accesso a PF del 2004⁷, il sondaggio gdr del 2006⁸ e il recente sondaggio gdr 2008⁹ confrontate attraverso il grafico di pag.25) e su un diagramma riportante i punti fondamentali dello sviluppo del gdr online in Italia da giugno 1998 (data presunta della prima pubblicazione di Extremelot¹⁰) a fine ottobre 2008 (grafico a pag.26), incluse le "aperture" dei numerosi siti di gioco, dei principali forum dedicati e del rilascio dei pacchetti Open Source per la realizzazione della propria città virtuale.

Va detto a questo proposito che la crisi del settore, chiaramente avvertita ormai dalla stragrande maggioranza dei gestori e dei giocatori a causa del sempre minore numero di utenti per "land" (altro frequente sinonimo di pbc), è stata più volte imputata proprio al software opensource e in particolare all'ormai (ingiustamente) famigerato GDR-CD di Romeo Gentile¹¹, che mette effettivamente in grado di realizzare il proprio gioco qualsiasi utente, anche inesperto e senza nozioni di programmazione.

Le valutazioni che farò sui grafici ovviamente sono basate sia sulle mie esperienze personali, sia sui dati estrapolati; tuttavia è giusto far presente che i tre campioni non sono

stati prelevati in maniera rigidamente coerente:

il primo, datato 2004⁷, fa riferimento a 73 schede compilate da altrettanti utenti in fase di registrazione a PF tra il 10/10/2004 e il 10/11/2004;

il secondo, datato 2006⁸, si basa su 133 schede sondaggio;

il terzo, datato 2008⁹, viene infine da 715 schede.

Da una prima analisi notiamo subito che le percentuali dichiarate di maschi e femmine tra i partecipanti, tra il 2004 e il 2008, è rimasta pressoché immutata; l'età (che non abbiamo censito nel 2004), ci dice che tra il 2006 e il 2008, sono diminuite tutte le fasce d'età, tranne quella tra 18-25 anni che è invece aumentata sensibilmente (8% ca).

Diminuisce il numero di giocatori che afferma di non avere esperienza (mai giocato), mentre aumenta quella con 1 anno di gioco.

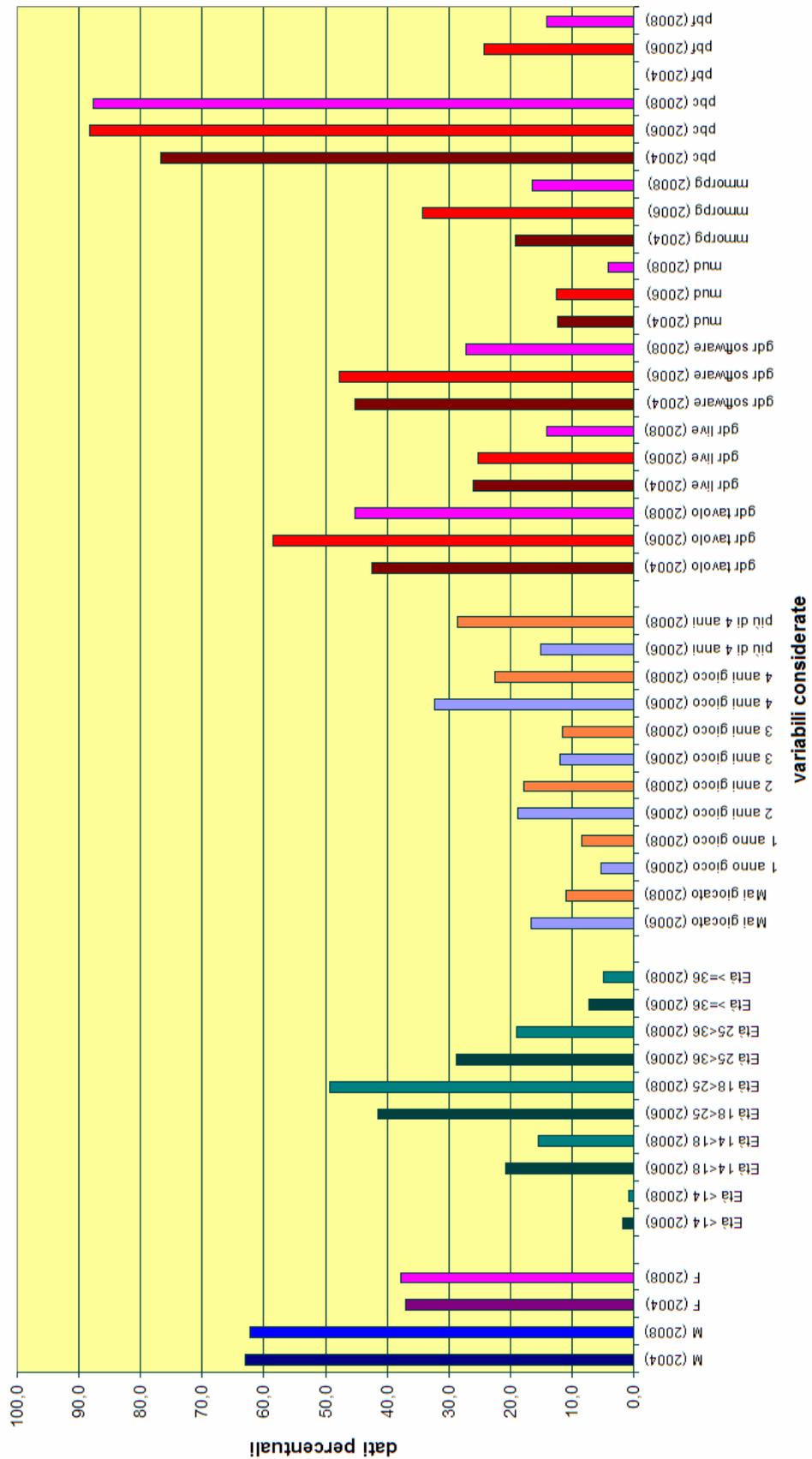
Restano poi pressoché identiche quella a 2 e a 3 anni di esperienza, mentre diminuisce quella a 4 anni.

Notevolmente aumentata risulta invece quella relativa a più di 4 anni di esperienza (+13,5%) di gioco online.

Dal 2004 al 2008 sembra esserci stato prima un aumento e poi una diminuzione dei giocatori con esperienza al tavolo, ma il dato del 2004, data la specificità del campione, potrebbe essere falsato e non rappresentativo (idem vale per i dati relativi al pbf, pari a 0 preferenze tra i 73 intervistati), in diminuzione anche i praticanti di gdr live, pbf, software e soprattutto mud e mmorpg (anche se il dato del 2004 è probabilmente riconducibile al fatto che in quell'anno i mmorpg disponibili erano pochissimi e tutti a pagamento).

In aumento invece dal 2004 al 2006 e poi stabile fino al 2008 l'utenza del pbc.

Confronto sondaggi (2004-2006-2008)



Sviluppo dei giochi pbc in Italia (1998-2008)



Osservando poi il grafico relativo allo sviluppo dei giochi pubblicati e attivi tra il 1998 e il 2008 notiamo fondamentalmente alcune cose:

- si ha una variazione di pendenza lieve tra giugno e settembre 2002, e poi nettissima intorno a marzo 2004
- la pendenza della curva dei giochi pubblicati va poi via via diminuendo
- da aprile 2005 in poi il numero di land aperte si è sempre mantenuto intorno alle 200 unità

Considerazioni

Innanzitutto sfatiamo un mito: il rilascio degli open source non ha alcuna responsabilità nei confronti della crisi del pbc; lo dimostrano il fatto che il primo OS sia stato rilasciato a gennaio del 2005¹¹, quando vi erano già attive circa 170 land e che il numero delle land aperte oggi non arrivi a 210.

Il motivo della scarsa utenza per singola land è semmai da ricercare nel fatto che dalle considerazioni del sondaggio 2008⁹ sono arrivati a stimare l'utenza del gdr online pbc italiano intorno ad un massimo di 6-7000 unità, che per una media di 200 giochi porta ad un inevitabile media di 30-35 utenti massimo per gioco.

In tutta sincerità, benché non possa provarlo, affermo inoltre la mia convinzione che la stima di 6-7000 unità supposta tramite ragionamento matematico sia in realtà decisamente superiore al valore reale, che credo non superi le 5000 utenze, con molti utenti dalla frequenza occasionale e con altrettanti impegnati contemporaneamente in più di un gioco.

Se vogliamo quindi valutare come e perché il numero dei pbc sia cresciuto così rapidamente negli ultimi 5 anni, dobbiamo indagare innanzitutto sulle due evidenti discontinuità del grafico e poi cercare di capire come gli eventi correlati abbiano agito sia sui giochi sia sull'utenza dei pbc.

In realtà bisognerebbe considerare anche un terzo punto (che poi è il primo di tutti) ovvero il momento in cui, presumibilmente a giugno 1998, nasce Extremelot; gli altri due sono l'apertura del weapon master forum o WMF, nell'agosto 2002 e quindi la nascita di gdr-online.com a marzo del 2004.

La mia ipotesi è che il WMF abbia assunto la funzione di raccordo tra le comunità che originavano da eXtremelot, a diverse delle quali lo stesso gestore del forum prendeva parte¹², rafforzando così certi legami tra utenti e creandone di nuovi tra perfetti sconosciuti, accomunati solo dalla comune passione per uno dei giochi oggetto del forum.

C'è da dire che al tempo era molto meno facile di adesso avere e gestire un forum (WMF si basava su una delle prime release dell'XMB) ed è quindi logico supporre che gran parte dell'utenza dei giochi trattati ci si iscrivesse; la cosa fece tanto successo che già nel 2003 WMF ospitava diversi altri giochi con spazio dedicato, non più vincolati ad essere anche giochi frequentati dal gestore, e persino un'area dove era possibile proporre progetti personali o cercare aiuto e collaborazione per realizzare giochi nuovi.

Questo deve aver posto le basi per l'avvio di molti progetti dei vari "delusi" provenienti da questo o quel gioco che cercavano aiuto per realizzare un proprio progetto.

E' in questa fase ampiamente propositiva, con ancora accese dispute tra fautori dell'ASP e del PHP, che apre gdr-online.com nel marzo del 2004 e si impone all'attenzione del pubblico con quella che poi resterà la sua politica anche negli anni a venire: un portale di presentazione per qualsiasi gdr-online, bello o brutto che sia, simpatico o antipatico: insomma il portale per tutti e di tutti.

Nonostante non manchi chi storce il naso quello di gdr-online è stato da

subito un successo; apre il forum e l'utenza vi si riversa in modo incondizionato, tanto che oggi esistono senz'altro giocatori di pbc che non hanno mai avuto modo di giocare ad eXtremelot, nonostante i considerevoli numeri raggiunti in termini d'utenza pro die da questo gioco, ma dubito che ce ne siano altrettanti che non siano mai transitati almeno una volta per gdr-online.com.

Una volta che si assuma che nel giro di un paio di mesi gdr-online.com diventò il fulcro del pbc italiano è facile interpretare l'improvvisa impennata del grafico intorno a marzo 2004: l'aver censito e raccolto schede e utenza di tutti i giochi pbc in circolazione al momento della sua apertura, rendeva questo forum il punto di riferimento ideale per i giocatori di tutte le land, vecchie e soprattutto nuove.

Alla luce di queste considerazioni credo di poter affermare in tutta tranquillità che sia stata proprio l'azione esercitata da questi due forum e soprattutto da gdr-online.com a far sopravvivere così a lungo il pbc, che altrimenti si sarebbe presumibilmente estinto in monadi autoreferenti fino a scomparire del tutto nel giro di qualche anno.

L'attuale crisi quindi non sarebbe altro che la naturale evoluzione delle cose, semplicemente procrastinata ad oggi dalle infusioni di ottimistica collaborazione fornite nel tempo dai forum di Traimo e Gianluca.

Tuttavia il male del pbc sta, se i numeri non mentono e le mie considerazioni non sono fallaci, nell'assenza di "ricambio".

Analizzando dai sondaggi le fasce d'età si nota infatti che l'utenza si è spostata da una fascia all'altra, confluendo poi in gran parte in quella che va dai 18 ai 25 anni, mentre quella degli over 36 si è andata ridu-

cendo, probabilmente per stanchezza o sopraggiunti impegni lavorativi o familiari.

Che l'utenza possa essere la medesima del 2006 e del 2004 potrebbe essere confermato dall'identica distribuzione dei sessi e dal corrispondente spostamento del numero degli utenti in funzione dell'esperienza maturata in gioco, traslata di pari passo all'aumento d'età.

Se così fosse però ci sarebbe da attendersi che anche questo gruppo copioso di età compresa tra i 18 e i 25 anni debba andare a scemare nei prossimi anni, con l'aumento degli impegni che la vita ci impone una volta usciti dalla vita regolata da un piano di studi per entrare nel mondo del lavoro.

Gli interrogativi a questo punto sono principalmente due: perché potrebbe non esserci stato ricambio in dieci anni? E come, se quanto detto è vero, evitare l'apparentemente inevitabile morte del pbc nell'arco di 4-5 anni?

Una risposta alla prima domanda può nascere dalla seguente ipotesi: l'azione esercitata sull'utenza dai due forum ha presumibilmente continuato quella intrapresa alle origini da eXtremelot, ovvero di favorirne l'aggregazione e (mi si passi il termine) la specializzazione, e nel contempo ha ottenuto un livellamento dei prerequisiti: qui senz'altro è rilevabile l'influenza dei primi OS, tipicamente "lotlike" o "basati sul concept di eXtremelot", e che ne hanno quindi indirettamente imposto lo standard, a scapito dei giochi emergenti più innovativi e meno conformi al capostipite.

Dato che il primo eXtremelot era in tutto e per tutto una "chat a tema" (termine che coniai nel lontano 2002 a seguito di un'interessante visita a Disneyland Paris), priva di re-



gole di gioco vero e proprie così come d'ambientazione, va da sé che l'unico modo per inserirvisi era quello di entrare in relazione prima possibile con gli utenti veri e propri, ancorché coi loro pg; tuttavia la specializzazione di cui sopra ha lentamente portato ad emergere un certo tipo di spirito di classe (e non di gruppo), che vede il "Noi" (che sappiamo giocare perché lo facciamo da sempre e sappiamo come vanno le cose) contrapposto al "loro" (che non sanno giocare, sono dei power players perché cercano di applicarci regole di altri giochi, sono dei power killers perché pensano che ammazzando pg fanno più punti, etc. etc.).

E' evidente che un gioco senza regole chiare e con gruppi chiusi e autoreferenziali, come inevitabilmente avviene nella maggior parte dei casi (molti sono disposti ad accettare profughi da altre land, ma pochissimi accettano cordialmente giocatori totalmente nuovi al genere, peggio ancora se con esperienze pregresse di gioco al tavolo o live che ne fanno immancabilmente dei piantagrane, pieni di "perché?" e "come mai?"), abbia difficoltà ad accrescere la propria utenza. Se poi ci si aggiunge il valore medio di 20-30 utenti giocanti per land la possibilità di inserimento per un elemento totalmente nuovo diviene ancora più difficile in quanto la struttura di gioco appare spesso praticamente incomprensibile all'esterno: è infatti come una pizza senza condimento (regole), che ognuno condisce a modo proprio.

Certo ci sono i forum che potrebbero aiutare a veicolare nuova utenza, linfa fresca ai giochi, ma basta leggere attentamente i thread aperti da utenza totalmente nuova su gdr-online.com (wmf ha recentemente chiuso e non v'è modo di recuperare i pur interessanti threads) per notare come, dal più o meno educato saluto alla presentazione del nuovo utente si passi ad un disinteresse totale nei

confronti dello stesso, quando addirittura non lo si attacchi per l'ovvietà delle sue domande.

C'è da dire che la direzione di gdr-online.com ha sempre condannato tali atteggiamenti e predicato l'apertura a chiunque fosse interessato ad avvicinarsi al pbc¹³, ma i risultati sono stati purtroppo finora deludenti, stando alla frequenza con cui ci si diletta ad etichettare con termini come "bimbominkia" coloro che si rivelano pedanti e lenti a comprendere le dinamiche che stanno dietro al pbc, delle quali ovviamente esistono circa tante interpretazioni per quanti sono i "depositari della conoscenza" sull'argomento.

Atteggiamenti simili si trovano anche nei confronti di chi cerchi di inserirsi in "caste" privilegiate come programmatori, grafici o tuttologi (questi ultimi in Italia non mancano mai). Le situazioni più esilaranti nascono quando il "niubbo" di turno (disprezioso da newbe) chiede informazioni sulle dinamiche di gioco: è infatti in quel caso che tutti si premurano a dire la propria e immancabilmente si dice tutto e il contrario di tutto (descrizioni lunghe, descrizioni corte, pensieri espressi, pensieri sottintesi, OFF game sì, OFF game no, OFF game forse, dado sì, dado no, etc).

Ciò ci riconduce alla seconda domanda e la risposta che posso dare è ancora incerta; se infatti è certo che l'unica possibilità di ripresa del pbc è quella di regolamentarlo in materia da renderlo facilmente comprensibile e riproducibile anche su piattaforme diverse (inclusa la possibilità di tradurlo e diffonderlo all'estero), è estremamente difficile trovare il modo di recuperare su un'unica "strada" tutte le numerose correnti che si sono generate in dieci anni di deregolamentazione assoluta.

Nel tentativo di raggiungere questo obiettivo PF ha svolto in questi anni numerosi esperimenti, puntando alla

realizzazione di una piattaforma di gioco che fosse contemporaneamente strutturata rigidamente, ma aperta nel contempo a personalizzazione, a seconda del gruppo di gioco. Si è puntato principalmente a ridurre e regolamentare anche le influenze di off-game, spesso causa di metagioco e dei problemi da esso derivanti².

Gli esperimenti più evoluti in tal senso sono stati Virtual Table¹⁴ nel 2006 e la sua diretta evoluzione, One Session¹⁵ nel 2007.

Sulla stessa linea di pensiero Leonardo Sampieri ha realizzato nel 2008 You Role¹⁶, esperienza di cui ci parla lo stesso autore in un articolo di questo stesso numero di Sciops.

Purtroppo i risultati al momento non sono stati quelli sperati; il gruppo chiuso degli utenti del pbc tende infatti ad accettare più o meno passivamente solo le innovazioni tecniche, mentre rifugge le modifiche strutturali, probabilmente perché ne minano le certezze costruite in anni e anni di esperienza di pbc.

E probabilmente la vera sfida, una volta che si trovasse la strada per regolare il pbc, sarà scardinare 10 anni di luoghi comuni e consuetudini errate.

Riferimenti

- 1) vedi: Introduzione a Progetto Folle, cap.0
- 2) vedi: articoli su fdu (osservazioni sul pbc) <http://www.fabbricantiuniversi.it/gdr/gdronlinebychat.htm>
- 3) vedi: "Immutabile progresso" su Sciops 0 o anche http://www.gdr-online.com/racconto_progresso.asp
- 4) vedi: articoli su fdu (osservazioni sul pbc) <http://www.fabbricantiuniversi.it/gdr/tipologiegdr.htm>
- 5) vedi: articoli su fdu (osservazioni sul pbc) <http://www.fabbricantiuniversi.it/gdr/introduzionegdr.htm>
- 6) vedi: http://www.gdr-online.com/articoli_intervista_gentile.asp
- 7) fonte: archivi privati pf (sondaggio 2004)
- 8) vedi: sciops 2 e articolo su fdu <http://www.fabbricantiuniversi.it/gdr/sondaggiogdr.htm> (sondaggio 2006)
- 9) vedi: sciops 10 (sondaggio 2008)
- 10) vedi: www.gdr-online.com/articoli_citta_virtuali.asp, http://www.gdr-online.com/articoli_intervista_extremelot.asp, http://www.gdr-online.com/articoli_intervista_giorgio_pompei.asp
- 11) vedi: <http://2citta.tdnet.it/download.php>
- 12) vedi: http://www.gdr-online.com/articoli_intervista_traimo.asp
- 13) vedi: http://www.gdr-online.com/articoli_niubbi_gestione.asp
- 14) vedi: Sciops n.1 e <http://www.fabbricantiuniversi.it/gdr/virtualtable.htm>
- 15) vedi: Sciops n.6
- 16) vedi: http://www.gdr-online.com/articoli_intervista_raizingher_yourole.asp

[sommario](#)

Il P.E.L. si evolve
di Luigi Scuderi

Torniamo oggi a parlare del Progetto di Educazione alla Legalità, già abbondantemente trattato in alcuni numeri precedenti, per illustrare alcune significative variazioni introdotte dalla versione 2.1 del [documento ufficia-](#)

[le](#); in primis si evidenzia il subentro di Progetto Folle nella partnership con Gdr-Online.com, al posto dell'ormai chiuso Weapon Master Forum. Questa modifica gerarchica è rilevante in quanto esclude, per motivi di correttezza, Progetto Folle dalla lista dei giochi liberamente accessibili, costringendoci alla definitiva chiusura

pf news

1) Adeguamento 196/03 (presenza dati del gestore del database)		
Q01	I dati forniti sono sufficienti	Punti: 1,0
Q01	All'iscrizione non si specifica se il titolare del nome a dominio sia gestore del database.	Punti: 0,5
Q01	Non vengono forniti dati sufficienti per il rispetto della normativa.	Punti: 0,0
2) Adeguamento 196/03 (conferma via mail e informativa su registrazione dell'IP o altri dati)		
Q02	Le finalità di tutti i dati richiesti sono chiaramente fornite in fase di iscrizione.	Punti: 1,0
Q02	Solo le finalità di alcuni dei dati richiesti sono illustrate all'atto dell'iscrizione.	Punti: 0,5
Q02	Non vengono forniti dati sufficienti per il rispetto della normativa.	Punti: 0,0
3) Adeguamento 196/03 (criptazione della password e delle procedure di recupero)		
Q03	Le password di registrazione, account e recupero sono criptate e modificate ogni 6 mesi.	Punti: 1,0
Q03	Le password di registrazione, account e recupero sono criptate e di minimo 8 caratteri.	Punti: 0,5
Q03	Le password non sono criptate e/o possono avere meno di 8 caratteri.	Punti: 0,0
4) Copyright (pubblicazioni con riferimento ai proprietari e/o con autorizzazioni concesse)		
Q04	La normativa sul diritto d'autore è rispettata così come la paternità degli elementi pubblicati.	Punti: 1,0
Q04	La normativa sul diritto d'autore è generalmente rispettata, pur mancando alcune liberatorie/concessioni.	Punti: 0,5
Q04	La normativa sul diritto d'autore e/o sui diritti sulla paternità degli elementi pubblicati non sono rispettate.	Punti: 0,0
5) Assenza di Web-Forcing (Assenza di sistemi come Punti Frequenza per avanzamento nel gioco)		
Q05	Il sistema di gioco non prevede alcun sistema di web forcing.	Punti: 1,0
Q05	Il sistema di gioco prevede un sistema di web-forcing solo durante la fase di apprendistato.	Punti: 0,5
Q05	Il sistema di gioco prevede o potrebbe prevedere un sistema di web-forcing come elemento fisso.	Punti: 0,0
6) Community (regolamento del gioco e dell'utilizzo del servizio, leggibili prima dell'iscrizione)		
Q06	Il regolamento di gioco è chiaramente leggibile prima dell'iscrizione.	Punti: 1,0
Q06	Il regolamento di gioco è leggibile prima dell'iscrizione, pur se unito all'ambientazione, o incompleto.	Punti: 0,5
Q06	Il regolamento di gioco non è leggibile prima dell'iscrizione.	Punti: 0,0
7) Documenti GAME (Ambientazione del gioco leggibile prima dell'iscrizione)		
Q07	L'ambientazione del gioco è chiaramente leggibile prima dell'iscrizione.	Punti: 1,0
Q07	L'ambientazione di gioco è leggibile prima dell'iscrizione, pur se unita al regolamento, o incompleta.	Punti: 0,5
Q07	L'ambientazione di gioco non è leggibile prima dell'iscrizione.	Punti: 0,0
8) No Spam (Utilizzo regolamentato degli indirizzi email forniti all'atto della registrazione)		
Q08	Sono noti sia chi risponde degli indirizzi email presenti sul DB, sia i termini del loro utilizzo.	Punti: 1,0
Q08	E' noto chi risponde degli indirizzi email presenti sul DB, ma non i termini di utilizzo degli stessi.	Punti: 0,5
Q08	Non sono noti i dati del responsabile del db e/o dell'utilizzo che si intende fare delle email di registrazione.	Punti: 0,0
9) Tutela dei Minori (Chiaro riferimento nel modulo di iscrizione all'età minima di accesso al sito)		
Q09	Il limite d'età per l'accesso al gioco è chiaramente specificato subito prima della fase d'iscrizione.	Punti: 1,0
Q09	Il limite d'età d'accesso al gioco non è specificato contestualmente all'iscrizione e/o è sottovalutato.	Punti: 0,5
Q09	Il limite d'età d'accesso al gioco non è specificato o è semplicemente consigliato.	Punti: 0,0
WARNING		
	Il sito non presenta alcuna volontà specifica da parte degli autori di contravvenire alla normativa vigente.	
	Il sito presenta delle "anomalie" giuridiche, presumibilmente dovute a sviste.	
	Il sito presenta palesi violazioni della normativa vigente e/o rischi per la privacy degli utenti	

delle libere iscrizioni, sostituita a breve da un sistema di partecipazione per inviti, ma come si suol dire "ubi maior, minor cessat" e il fine principale di tutte le nostre scelte è sempre stato (e sempre sarà) quello educativo.

L'altra grande novità, auspicabilmente apprezzata dai giocatori e dai gestori, è l'introduzione di una chiara tabella di valutazione che dia indicazioni chiare e trasparenti sul rapporto tra i punti richiesti e quelli rispettati da ogni gioco.

La tabella, presente in calce già alla classifica che verrà pubblicata il 3 novembre e riportata a pagina 31 introduce inoltre i "mezzi punti", in modo da facilitarne la lettura dettagliata e dare chiare informazioni sul livello di sicurezza offerto dai giochi; infine viene riportato anche un nuovo parametro, il warning, che indica se dai dati pubblici risulta che la gestione sia trasparente (warning verde), potenzialmente volontariamente "non trasparente" (warning rosso), oppure i cui dati contengono degli elementi tali da sollevare dei dubbi circa le motivazioni di alcune scelte (warning giallo).

E' però bene rilevare che possono esservi giochi con punteggio bassissimo e warning verde a fronte di giochi con punteggio più alto e warning rosso: a tal proposito è importante chiarire che, pur essendo la situazione ottimale quella in cui ad un punteggio alto si associa un warning verde, è il punteggio numerico che indica la sicurezza offerta dal rispetto della normativa e al quale va dunque fatto riferimento; un warning rosso associato ad un punteggio basso è comunque indicazione sufficiente per sconsigliare quel gioco o comunque non crucciarsi se, in seguito all'iscrizione, si rilevano violazioni relative ai punti richiesti (ma non rispettati) dal P.E.L.

Esattamente come avvenuto per la prima versione del P.E.L., per la clas-

sifica del 3 novembre verranno riportate tutte le land attive in quella data, e per tutte verrà aggiornata la valutazione; da dicembre si procederà invece con la pubblicazione mensile della classifica, il primo lunedì del mese, con l'aggiornamento delle sole land aderenti al progetto (la scelta del lunedì è stata dettata dalla volontà di inserire nella valutazione anche le variazioni legate all'ultimo aggiornamento settimanale di gdr-online.com, che avviene il mercoledì). Inoltre verranno via via depennate dalla lista dei giochi che aderiscono al progetto le land le cui gestioni non si impegneranno attivamente nell'arco di sei mesi al miglioramento della propria valutazione.

Infine è disponibile un riferimento email (gemini@progettofolle.net) per quanti vogliono ricevere informazioni sul progetto o consigli per adeguarsi, inviare indicazioni relative ad aggiornamenti sui giochi classificati e comunicare con il responsabile tecnico del P.E.L.



[sommario](#)