

# SCIOPS



## E VIA! SI RIPARTE!

di Luigi Scuderi

*"Piccolo sei,  
(beh, insomma... d'altezza magari sì)  
rotondo un po',  
(ehi, non esageriamo!)  
ma se tu vuoi sei un cerbiatto lo so!  
(anche questa è un'esagerazione)  
Ma come fai?  
(Eh, sapeste...)  
Dimmelo, su!..."*

Un editoriale che parte con la prima strofa del mio omonimo Gigi Sullivan, altrimenti noto in Italia come Gigi la Trottola (Kappei nell'originale "jappo"); un personaggio bizzarro, eclettico e perennemente in movimento come il sottoscritto, anche se (lui) con risultati sicuramente più gratificanti.

Questa premessa per spiegare il motivo per cui il n. 13 di Sciops è un numero abbastanza particolare; infatti a causa di alcuni problemi tecnici e personali per questa uscita non godremo della compagnia del nostro infaticabile capo redattore (che rientrerà comunque più agguerrita che mai già dal prossimo numero), sia del consueto inserto di Fabbricanti di Universi, che slitta alla prossima pubblicazione.

Il risultato è un numero fortemente influenzato dal mio pensiero e per certi versi probabilmente monotono. Gran parte del numero è dedicata alla riapertura ufficiale dei lavori di Progetto Folle, che oggi compie ben sei anni, e in particolare di Arwen che si avvia al beta test operativo e al test pubblico previsto per il 20 luglio p.v.

Sempre in previsione dell'evento cominciamo a conoscere l'ambientazione e i luoghi dove il gioco riprenderà, così come le nuove meccaniche di azione e relazione tra i pg.

Analizziamo inoltre i rischi per la privacy legati alla comune navigazione sul web, scoprendo qualche accorgimento utile a tutelarci.

Micaela Gallerini prosegue il suo trattato sul game making spiegandoci come impostare la divisione dei compiti tra i membri dello staff, mentre a me spetta il piacere di illustrarvi in qualche riga alcuni interessanti software quali Rpg Maker XP, Rpg Maker VX e Dungeon Crafter III. Si conclude lo spazio monografico dedicato a Walter Moers, mentre i Ravenwood ci presentano il mondo di Guild Wars e, dulcis in fundo, per la rubrica Chi è di Scena, Yuri Giuliani ci propone due brevi racconti. Nella speranza che questo numero sui generis non deluda eccessivamente le vostre aspettative vi auguro \_come di consueto\_ una buona lettura.

[sommario](#)



Editoriale :	
<a href="#">E via! Si riparte!</a>	pag. 02
Sommario	pag. 03
Game Making :	
<a href="#">RPG MAKER XP e RPG MAKER VX: un primo confronto</a>	pag. 04
Il Chochobo Bastardo :	
<a href="#">Le Cronache dell'Elfo ladro</a>	pag. 08
Game Making :	
<a href="#">Costruire un videogame: la suddivisione dei lavori</a>	pag. 09
Navigare Informati :	
<a href="#">I dati che rilasciamo in rete</a>	pag. 12
Monografie :	
<a href="#">Walter Moers e Zamonìa (parte seconda)</a>	pag. 15
Speciale :	
<a href="#">Buon Compleanno, PF! Auguri!</a>	pag. 18
PF News :	
<a href="#">Qui (Ri)Comincia l'avventura (prima parte)</a>	pag. 23
L'Angolo dei Lettori :	
<a href="#">A spasso per Tyria</a>	pag. 26
Testati per Voi :	
<a href="#">Dungeon Crafter III Silver Edition</a>	pag. 28
Chi è di Scena :	
<a href="#">Una favola melanconica</a>	pag. 31
<a href="#">La Pazza e lo Gnomo</a>	pag. 32

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.13 – 5 Maggio 2009 - Copyright Progetto Folle 2008 – All rights reserved – Grafica L.Scuderi. Immagini di Copertina e seconda pagina: Dash! Kappei di Noboru Rokoda. 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 comunità di Progetto Folle, 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.





## **RPG MAKER XP e RPG MAKER VX: un primo confronto**

di Luigi Scuderi

Torniamo sull'argomento RPG Maker dopo un po' di tempo per dedicarci agli ultimi due prodotti di casa enterbrain, dirette evoluzioni di quel rpgmaker 2k di cui abbiamo ampiamente parlato nei primi numeri della nostra webzine.

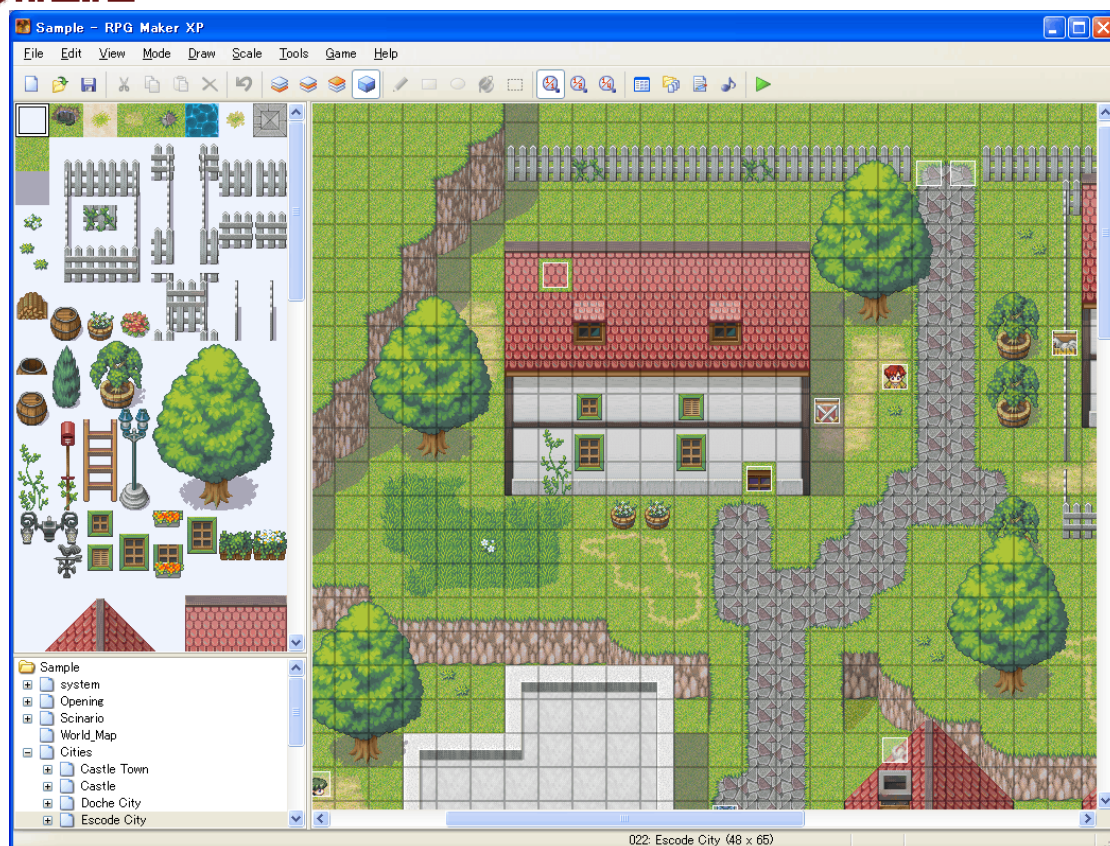
A differenza del primo questi due software esistono esclusivamente in versione commerciale, acquistabile direttamente online dal sito della casa produttrice al prezzo di 60\$ tanto per RPGMK XP che di per la release VX.

Nonostante quest'ultima sia pubblicizzata come l'ultimo tool enterbrain e come evoluzione dell'RPGMK XP è senz'altro più corretto trattarli come due prodotti distinti e separati, in quanto caratterizzati da particolarità decisamente differenti, che indirizzano ciascuno ad una tipologia in linea di massima diversa di utenti.

Se infatti RPGMK XP è decisamente più "customizzabile" a scapito di una maggiore difficoltà di applicazione e una maggiore richiesta di conoscenze di base, il secondo si presenta da subito decisamente (e volutamente) più "user-friendly".

In questo articolo analizzeremo le principali differenze tra questi due programmi, mentre dal prossimo numero partiremo ad esplorarli in dettaglio, avvalendoci (laddove possibile) della consulenza di esperti del settore.

Iniziamo con l'indicare una differenza destinata a scomparire nel tempo, ovvero quella delle risorse disponibili, per lo più gratuitamente sul web e che propendono in questo momento a favore del prodotto più vecchio (come del resto è logico che sia); tuttavia è anche giusto dire che la release VX dispone di un discreto numero di oggetti grafici già nella versione base e che con un po' di esperienza e una buona quantità di pazienza è possibile modificare ed adattare le risorse gra-



ficche di un sistema a quelle richieste dall'altro, senza eccessive rinunce.

Per quanto riguarda invece il porting di script RGSS in RGSS2 la questione è senz'altro più spinosa e complessa, oltre che di indubbia difficile applicazione. Fortunatamente sono davvero tanti i forum di sviluppo e cercando sul web è abbastanza facile trovare le release già pronte degli stessi script per entrambi i sistemi di scripting.

Va inoltre sottolineato come RPGMK VX disponga di alcune features quali il generatore di dungeon o la creazione automatica di porte, negozi, alberghi e forzieri, o ancora dei dialoghi che implementano già di default diverse funzioni che nel sistema XP venivano realizzate tramite script editor, anche se ovviamente meno personalizzabili (con grande cruccio dei nostalgici). A detta di questi ultimi però il nuovo script editor risulta molto più ordinato e immediato, cosa che nel tempo potrebbe giocare a vantaggio del VX.

La grafica del VX risulta inoltre sensibilmente migliorata rispetto a quella

del suo predecessore, infatti può contare su un motore grafico che lavora a 60fps (frames al secondo) contro i 40fps della release XP, riducendo di conseguenza i cosiddetti tempi di latenza nelle animazioni (lag); inoltre è diversa anche la risoluzione grafica di default (640x480 per l'XP e 544x416 per il VX) anche se entrambi possono essere "forzati" su risoluzioni differenti (ma credo che 640x480 sia quella massima per entrambi i tools).

Una pecca a detta di molti del VX è legata ai tileset (ovvero i set grafici per creare le locazioni di gioco) che non sono più abbinabili ai singoli quadri del gioco (e quindi potenzialmente coincidenti in numero con questi), ma limitati ad un massimo di 5 per tutto il gioco, benché ovviamente lì si possa creare anche giganteschi mettendoci tutti gli elementi di cui avremo bisogno per la realizzazione del nostro gioco. Il difetto principale di questo sistema è evidentemente legato alla dispersione delle risorse e quindi alla poca immediatezza nell'uso delle stes-



se (tecnicamente parlando possiamo definirlo un "mapping" difficoltoso e poco pratico).

Un discorso a parte va fatto per i charset (ovvero i set grafici sui chara o personaggi): guardando la seconda immagine a destra è infatti chiaramente visibile come quelli dell' RPGmaker XP abbiano una posizione supplementare (la quarta colonna) e non abbiano l'aspetto tipicamente "super deform" che caratterizza quelli del VX. E' comunque probabilmente possibile trasportare i charset da una versione all'altra eliminando o aggiungendo la posa relativa alla quarta colonna replicando la colonna centrale che mostra il chara fermo.

Per quanto riguarda il sistema di script, il VX presenta come novità alcuni validi metodi per Graphics e Bitmap, insieme ad una più immediata gestione dell'audio e del glossario, che nell'XP invece manca, costringendo spesso a lunghe e laboriose aggiunte di codice per implementarle.

Rpgmaker VX utilizza uno script editor basato sull'RGSS2 (basato su Ruby), che a livello di resa prestazionale è visibilmente più "performante" dell'RGSS della versione XP. Data la comune origine dei due script system, la sintassi e il codice non differiscono di molto, ma il motore del software risulta invece sensibilmente diverso.

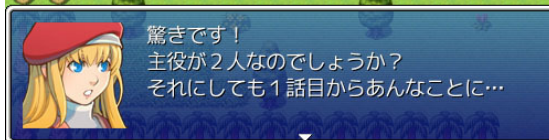
Nel VX infine è stato inserito il generatore automatico di Dungeon, il generatore automatico di bauli, i punti di trasporto generati automaticamente e lo screen Fit in Fullscreen. Quest'ultima funzione supera la sgradevole deformazione dell'immagine che su rpgmk XP si presentava immancabilmente alle risoluzioni diverse da quelle preimpostate (come ad esempio sui notebook), adattando il ridimensionamento dell'immagine al full screen in modo proporzionale.

In definitiva entrambi i prodotti hanno punti di forza e punti deboli.

Sicuramente il difetto comune ad en-



Chara della versione XP e VX a confronto



trambi è l'assenza del 3D, elemento ormai pressoché costante in tutti i moderni role playing games.

I notevoli automatismi inseriti nella release VX la rendono senz'altro più indicata per chi è agli inizi e per chi non punta ad un prodotto innovativo sotto l'aspetto del design; di contro la più lunga presenza sul mercato dell'XP, così come l'ingente quantità di documentazione e risorse presenti in rete, indicano l'utente esperto e alla ricerca di un tool di sviluppo altamente personalizzabile come acquirente ideale di questo prodotto (la gestione automatizzata delle ombre degli edifici del VX, ad esempio, che rende praticamente impossibile realizzare pareti poste diagonalmente sulla mappa, ha fatto storcere il naso a molti).

Dato che entrambi i software possono essere testati gratuitamente per 30 giorni il mio consiglio è quello di installarli e provarli entrambi (possibilmente non contemporaneamente, in modo da non perdere inutilmente giorni di prova dell'uno o dell'altro) in modo da poter poi scegliere con cognizione di causa quale eventualmente acquistare.

Un'ultima nota va fatta alla retrocompatibilità tra i due sistemi: semplicemente non esiste, quindi non illudetevi di poter importare un progetto della versione XP da quella VX o viceversa.

Appuntamento dunque tra un paio di mesi per cominciare a studiarli in dettaglio.

[sommario](#)



アイテム  
スキル  
装備  
ステータス  
セーブ  
ゲーム終了

832 G

	ロレンス L 15	騎士 H 506/1156 M 25/ 222
	オスカー L 13	魔戦士 H 575/1088 M 148/ 161
	ヴェラ L 14	格闘家 H 1072/1612 M 147/ 168
	エルマー L 13	盗賊 H 0/ 751 M 161/ 187

Bennett casts Wind!

#### Approfondimenti

Sito Ufficiale RPG Maker XP:

<http://tkool.jp/products/rpgxp/eng/>

Sito Ufficiale RPG Maker VX:

<http://tkool.jp/products/rpgvx/eng/index.html>

Siti di supporto italiani consigliati:

<http://www.makerando.it>

<http://www.rpg2s.net/>



## CRONACHE DELL'ELFO LADRO

19  
APR  
2009

### Cavalleria e Barbari

Other Masters Tales  
Scritto da ShalkaDeinos



una donna che s'offre!"

Pausa di 4 minuti per crampi dal ridere, con annesso scappellotto dalla giocatrice di Irina.

7

orna alla ribalta il Gruppo del Guerramartello. Un figuro si affianca alla compagnia: con i suoi sforzi e un falso piagnisteo, Irina Straghov è riuscita ad ottenere l'aiuto di un cavalier servente Bretonniano. Il cavaliere esclama "Farei l'impossibile per una donna che soffre!" Bjorn risponde prontamente e con sagacia: "anche io farei l'impossibile per



09  
APR  
2009

### Le colombe

Other Masters Tales  
Scritto da Zarinath Il Faust



L

a regina dice a Morowir: "prendi la spada!" Morowir si avvicina e prende la spada. Il master descrive la scena "Si sente una musica stupenda e delle piume cadono leggere dal cielo come... Ce l'hai presente quando uccidi una colomba?" ...il master è stato deriso per tutta la serata...

03  
APR  
2009

### Il gegnio (errore voluto)

Valutazione attuale: / 0

Scarso ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Ottimo

Vota

Scritto da Xsantralas



i

I gruppo si è ritrovato, volente o nolente, in una serie di catacombe in cui vaga alla ricerca di un'uscita (non è consigliabile riprendere quella da cui sono entrati). Ad un certo punto si imbattono in un foglio con strani simboli sopra (realmente passato dal master ai pg) e cominciano a lavorare per decifrarlo, nella speranza che possa essere di aiuto per uscire. Dopo un ora di tentativi falliti Fozan, il guerriero (da tempo rapito da un drago nero; credo che difficilmente lo rivedremo in salute) si illumina in volto: "ragazzi, ho capito!" grida scuotendosi dell'eterno torpore che lo colpisce in ogni situazione in cui non può aggredire qualcosa. Tutti lo fissano con aspettativa, Fozan è al centro dell'attenzione... "è un enigma!" Venne pestato a sangue ininterrottamente...

per gentile  
concessione di  
[www.elfoladro.it](http://www.elfoladro.it)

[sommario](#)



### **COSTRUIRE UN VIDEOGAME (part 3) LA SUDDIVISIONE DEI LAVORI**

di Micaela Gallerini

Costruito su carta il gioco e quindi conclusosi il lavoro principale del gamedesigner, si passa alla divisione dei compiti e dei lavori.

Per creare un videogame è necessario suddividere i lavori in modo corretto e soprattutto bisogna partire da ciò che serve effettivamente prima.

Come decidere ciò che ci serve subito e cosa invece può attendere?

Innanzitutto è meglio definire tutte le figure che lavorano per la costruzione di un videogame, più avanti vedremo che non tutte le figure sono necessarie per tutte le tipologie di videogames precedentemente descritte, ma che sono indispensabili in ogni momento della costruzione del gioco.

Il gamedesigner è quello che abbiamo descritto la volta precedente e come abbiamo visto è colui che crea tutto il gioco, dall'inizio alla fine anche se il suo ruolo non si esaurisce con ciò che è stato detto la volta scorsa, ma di questo ne parleremo più avanti.

I grafici, sono una parte molto importante perchè contribuiscono ad una visualizzazione gradevole del gioco, il loro lavoro è indispensabile.

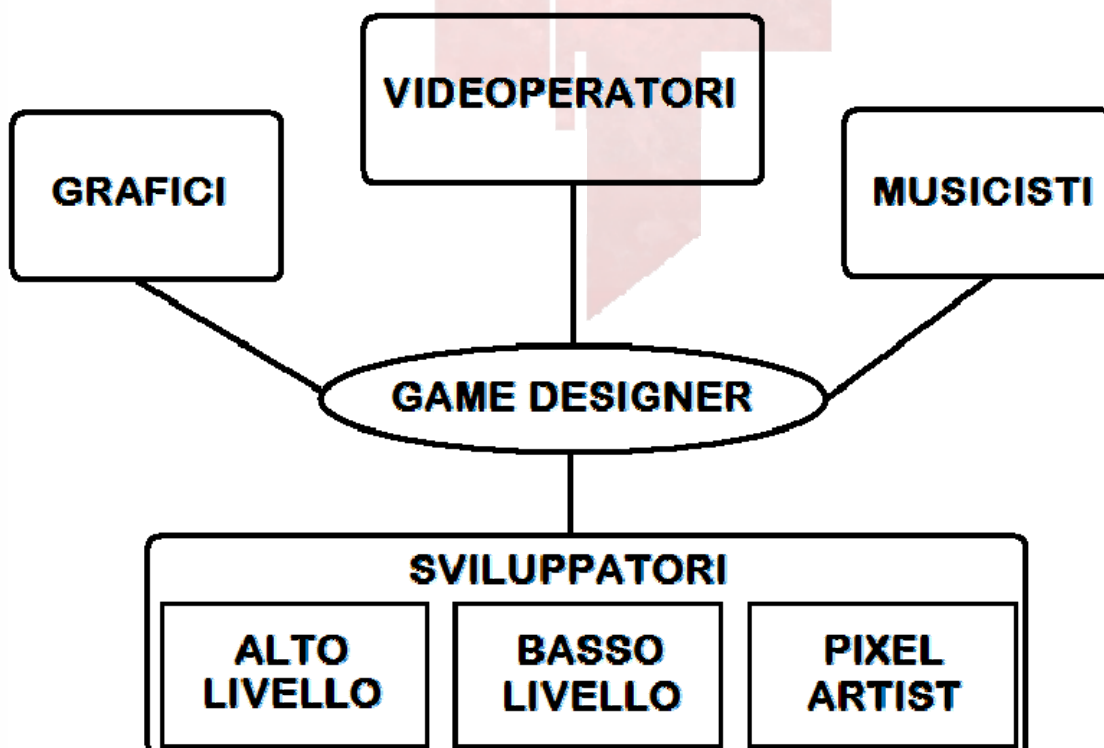
Gli sviluppatori, sono coloro che programmano il gioco, da loro dipende la buona riuscita del videogame in senso stretto di programmazione. I programmatori si dividono in sviluppatori di alto livello, di basso livello ed in pixel artist.

Seguono i musicisti; per alcune tipologie di gioco è necessario inserire musiche o frasi parlate che devono essere ben inserite e ben gestite con la programmazione.

I videoperatori, sono quelli che creano il videogame mettendo insieme le varie schede di grafica che vengono create in modo che il videogame risulti fluido come un film.

Quindi, una volta che il game designer ha terminato la prima parte del suo lavoro ed ha creato il gioco come dovrebbe essere, il lavoro viene suddiviso tra tutte le figure professionali precedentemente descritte.

Nonostante sembri che vi sia qualche lavoro che non possa essere lasciato



indietro e che tutti possano essere gestiti in modo autonomo l'uno dall'altro, è necessario dare delle priorità logiche al lavoro stesso, altrimenti si potrebbero verificare perdite non indifferenti di tempo e quindi di denaro in tutti i campi.

L'ottimizzazione del lavoro parte dalla decisione di ciò che serve prima: è assolutamente indispensabile avere le idee chiare sulla tipologia di gioco da effettuare e su cosa bisogna fare prima di agire.

Ogni tipologia di gioco ha priorità differenti da gestire.

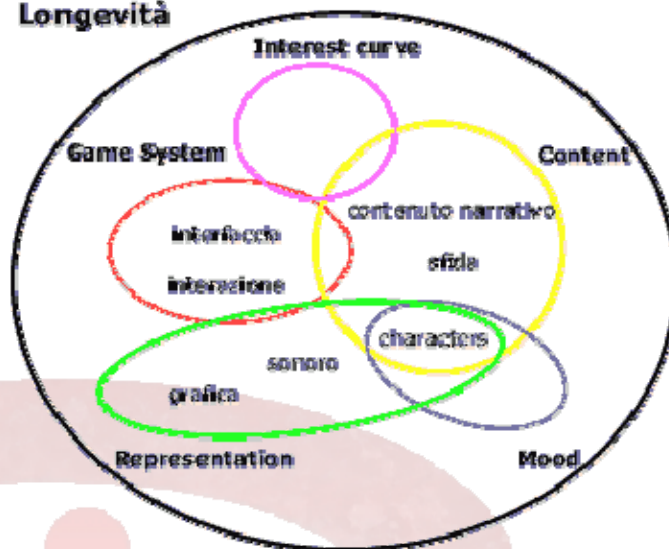
Un videogame classico ha necessità di avere una programmazione efficiente e fluida, infatti si varrà prevalentemente di sviluppatori, tutte e tre le categorie denominate precedentemente.

Un MUD avrà come priorità base la programmazione essendo esente da grafica e non avendo musiche, tutto il resto non sarà necessario.

Un RPG, avrà bisogno di una grafica minimale per poter cominciare la programmazione, questo perchè il programmatore dovrà avere un'idea abbastanza precisa di cosa dovrà programmare e dove, quindi la prima cosa da fare sarà impostare una minima grafica, magari pulsanti e colorazione, così si avvia il processo della programmazione e successivamente, a programmazione avviata, sarà possibile gestire meglio la grafica in concomitanza con la programmazione. La musica non è necessaria, ma dipende dal gioco e soprattutto dall'host scelto.

Anche i tiny mud, hanno una gestione simile ad un RPG, la grafica però in questo caso deve essere quasi completa, questo perchè essendo un gioco gestito principalmente da browser vi è necessità per un programmatore di conoscere ciò che dovrà inserire nella programmazione

Longevità



prima di ogni altra cosa.

I browsergame, vengono gestiti con una grafica semplice, quindi vi è una minima indicazione di grafica e successivamente la programmazione sarà il passo più duro da effettuare: una grafica più elegante dipende solo dal gioco; vi è una certa sicurezza per cui la grafica è fissa e non mobile come per i videogiochi, MMOG e i MMORPG.

Gli MMOG e i MMORPG, hanno una grafica molto particolare, deve essere quasi perfetta e molto elegante, non deve lasciare spazio a schegge che possono infastidire gli occhi; poiché una cosa molto importante è quella di riuscire a far sembrare il gioco il più fluido possibile le immagini vengono fatte molto spesso con la programmazione pixel a pixel, o con programmi di gestione grafica in 3D; la programmazione si adegua quindi alla grafica e gli operatori video devono per forza aspettare che la grafica sia conclusa (o una buona parte di essa) per poter procedere. Il musicista, può procedere in modo autonomo se già si ha una buona visione dell'andamento del lavoro.

Per i graphic mud, la grafica è indipendente dalla programmazione, perchè potrebbe essere aggiunta anche successivamente alla programmazione totale, ma è meglio e più lineare se esse vengono svolte insieme; in



questo modo ci sarà una gestione più semplice anche per i musicisti e gli operatori video che dovranno utilizzare la grafica per completare il videogame.

Se si sbaglia a dare le priorità ai vari lavori ci potrebbero essere dei seri problemi nella realizzazione.

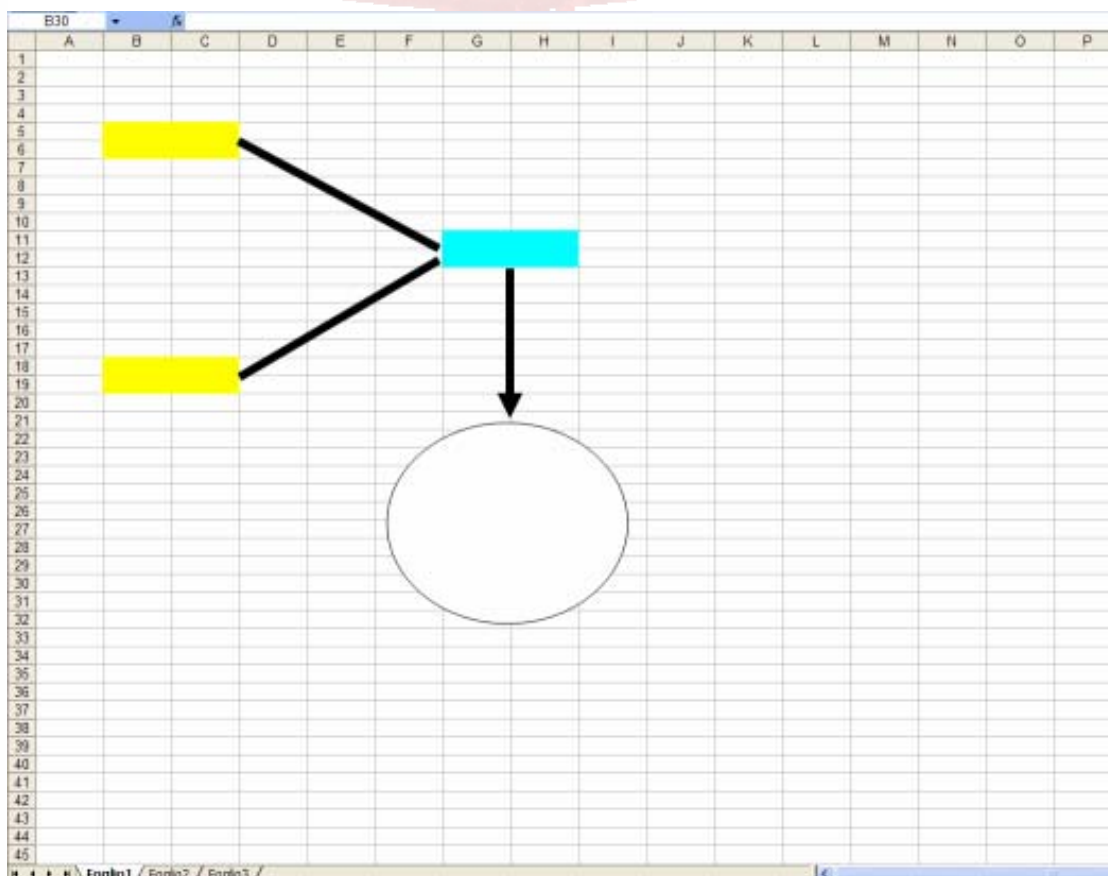
Facciamo un esempio supponendo di dover realizzare un MMOG: in questo momento decidiamo di lasciare che i programmatori facciano tutti i lavori prima che i pixel artist abbiano concluso il loro lavoro; una volta che la grafica è finita e che i programmatori la prenderanno in mano si accorgerebbero di aver fatto alcuni lavori per nulla, le schede di lavorazione infatti sarà difficile che coincidano con quelle da richiamare in programmazione e dovranno reimpostare completamente il loro lavoro. Questo compor-

terà sicuramente che l'uscita del videogioco sia posticipata poiché i musicisti e i videoperatori non potranno cominciare prima che i programmatori abbiano concluso ufficialmente.

Per evitare di dover fare lavoro a vuoto e incorrere in problematiche affini a quelle citate nell'esempio precedente è consigliabile quindi pianificare la gestione; esistono a tal fine dei programmi appositi o si può utilizzare un foglio di excel.

**Immagine di pag.10 tratta da**  
*Videogiochi: la longevità come elemento critico*  
<http://www.ztl.eu/?pag=iti&id=118>

[sommario](#)



*La pianificazione del lavoro può essere fatta usando un foglio elettronico diviso in più fogli di calcolo, in funzione dei diversi compiti dello staff, sfruttandone le potenzialità ipertestuali intrafoglio e interfogli.*

## I DATI CHE RILASCIAMO IN RETE di Luigi Scuderi

Uno dei falsi miti su internet è quello dell'anonimato assoluto, tuttavia esistono diversi accorgimenti utili ad evitare di fornire più dati del necessario durante le nostre navigazioni; in questo articolo vedremo per l'appunto quali dati cediamo quando gironzoliamo per il web e come fare per "limitare i danni" al minimo indispensabile.

Prima di procedere sfatiamo un altro luogo comune errato ovvero che "posso registrarmi ovunque senza problemi, tanto c'ho la mail fatta coi dati falsi".

Ora, premesso che la mail registrata usando false generalità è una chiara violazione dell'art.26 della L.15/68 e ricade direttamente tra i reati penali, c'è da dire che proprio per questo motivo questa "drittata" si ritorcerebbe a nostro danno nel caso dovessimo citare qualcuno per molestie, violazione della privacy o altro abuso perpetrato ai nostri danni via web; ammeso quindi (e assolutamente non concesso) che una mail registrata usando false generalità aiuti a preservare la nostra riservatezza nei confronti del nostro gestore di account di posta elettronica, si rivelerebbe però un autogol qualora dovessimo produrla in sede di giudizio come prova del danno da noi denunciato.

Ma facciamo un passo indietro.

Supponiamo di aver creato la nostra email con falsi dati e di aprire il nostro browser favorito sulla pagina di un motore di ricerca.

Digitate alcune parole chiave (es: chat gioco ruolo amici) ci appare una lista di indirizzi; scegliamo uno dei primi (es: [amicidelgiocoinchat.machebello.org](http://amicidelgiocoinchat.machebello.org)) ed esploriamolo.

Dopo aver deciso che vogliamo saperne di più, forti del nostro anonimato, decidiamo di iscriverci e per far ciò usiamo ovviamente la nostra email "sicura" e il nostro nickname usuale (così se incontriamo qualche amico sul sito ci riconosce subito e nel contempo

evitiamo che qualcun altro possa accaparrarsi il nostro nickname preferito).

A registrazione ultimata accediamo infine all'interno del sito; abbiamo dovuto usare quella password assurda arrivataci via mail (oh, quanto preferiamo quei siti che ce la fanno impostare già in fase di registrazione), ma per fortuna siamo pratici del web e dal nostro profilo la cambiamo subito con una più congeniale alla nostra memoria.

Finalmente! Adesso possiamo girare l'interno del sito!

Dopo un po' purtroppo troviamo che non è esattamente quello che ci aspettavamo; per essere onesti non ci assomiglia nemmeno lontanamente.

Pazienza. Clicchiamo sul logout (se lo troviamo, se no sulla X: "tanto è uguale") e torniamo agli altri siti che il motore di ricerca ci aveva suggerito: chissà che tra quelli ci sia quello che fa al caso nostro.

Ma ...e i dati che abbiamo fornito al gestore del sito di [amicidelgiocoinchat.machebello.org](http://amicidelgiocoinchat.machebello.org)? Che fine fanno?

"Chisseneffrega" direte voi; mi devo preoccupare della mail coi dati fasulli e del nickname? E poi, chi lo sa... magari prima o poi ci torno... e poi mi pare che ci stava scritto che ogni tre mesi i dati degli utenti inattivi li cancellano, quindi...

Bon; fermiamoci qui e partiamo dalla fine, ovvero dal fatto che gli account inutilizzati vengono cancellati.

Chi è che lo dichiara?

Beh, c'è sicuramente un indirizzo per contattare il gestore direte voi; così tornate sul sito e scoprite in effetti che un indirizzo email c'è, ma quando provate a scriverci le mail vi tornano indietro perché l'indirizzo è inesistente; certo se il sito fosse a norma dovrebbe indicare anche i dati identificativi del gestore, ma guarda caso il sito non è a norma e per giunta è ospitato su un dominio di terzo livello (come [altervista.netsons.org](http://altervista.netsons.org), etc).

Niente da fare; dopo un altro po' di tempo dedicato alla vana ricerca di un qualsiasi dato inerente la persona cui avete ceduto la vostra email rinunciate. "Vabbè, ma tanto è uguale: con



quei due dati non è che ci possa fare molto, al massimo un altro po' di mail spazzatura... ne ricevo già così tante". E ora, dopo questo ampio preambolo, vediamo cosa realmente può fare il gestore di quel database coi dati che gli abbiamo fornito, ...e che sono decisamente più di due ed esattamente:

**Nickname**  
**Password**  
**Email**  
**IP**  
**ISP**  
**Località di connessione**  
**Motore di ricerca**  
**Criteri di ricerca**  
**Browser e versione**  
**Sistema Operativo e versione**  
**Risoluzione video del Monitor**  
**Numero colori utilizzati dalla VGA**

...e questo per citare solo i dati ottenibili in modo pressoché legale, in quanto rilasciati da voi e non prelevati dal vostro computer (non parleremo qui dei metodi di intrusione, limitandoci a consigliarvi di non permettere mai che un programma esterno venga eseguito sul vostro computer senza che sappiate preventivamente cosa farà e di munirvi sempre di una buona combinazione antivirus/firewall prima di avventurarvi sul web). Qualcuno resterà impassibile davanti a questa notizia, giacché lo sapeva già, ma qualcun altro resterà certamente sorpreso comprendendo che, email nickname e password a parte, tutti gli altri sono dati che ci lasciamo puntualmente dietro su ogni pagina web che visitiamo durante una delle

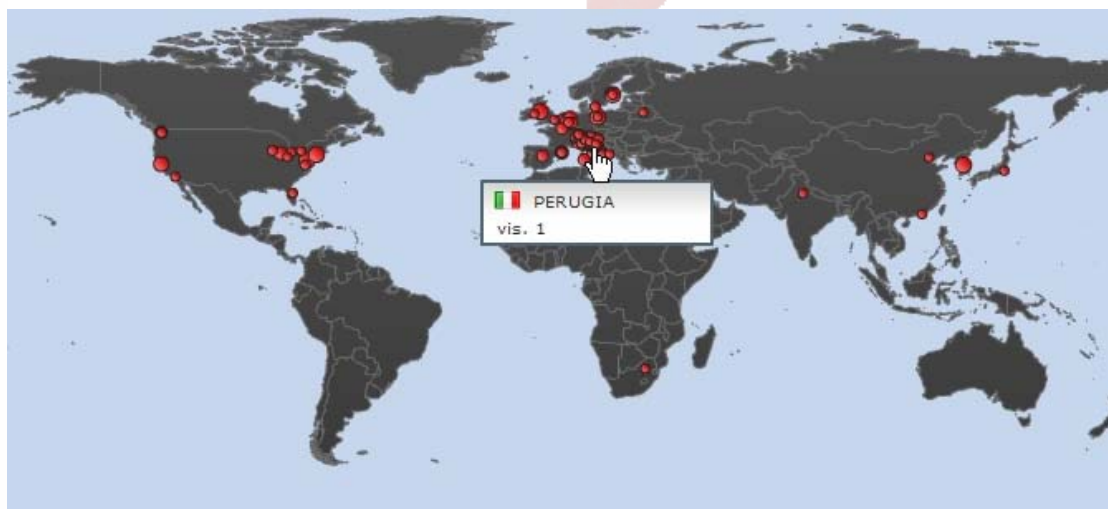
nostre "normali" navigazioni.

Per chiarire ulteriormente i potenziali rischi che ne potrebbero derivare basti pensare che, chi entra in possesso di tali dati, può potenzialmente:

- andare sul motore di ricerca da cui risultiamo essere arrivati al sito, usare le medesime parole chiave da noi inserite (criteri di ricerca) e, una volta visti i siti risultanti, provare ad accedere ad ognuno con il nickname e la password da voi forniti;
- collegarsi ai vari sistemi di net community (Facebook, Netlog, etc.) usando il vostro indirizzo email e la password da voi fornita;
- utilizzare funzioni come il "trova amici" o simile dei suddetti sistemi per risalire, tramite il vostro indirizzo email, alle vostre vere generalità;
- accedere al vostro provider di posta elettronica e provare ad entrare nel vostro account tramite la vostra password.

Questi naturalmente sono solo alcuni dei possibili rischi nei quali potreste incorrere; ne esistono anche altri, che però presuppongono competenze di cui (in questo caso per fortuna) non tutti dispongono.

Restano comunque possibili anche i rischi provenienti dalle combinazioni di quelli precedentemente elencati: se, ad esempio, si riuscisse a risalire ai vostri dati anagrafici, essendo an-



che noto il vostro ISP (Internet Service Provider) e la vostra città di collegamento, si potrebbe con un po' di fortuna (dipende dalla diffusione del vostro cognome) identificare anche il vostro recapito telefonico e indirizzo di casa tramite gli elenchi telefonici online.

Ci si potrebbe chiedere: "Ma perché mai uno dovrebbe prendersi la briga di far ciò?". La risposta è che i motivi che spingono l'animo umano alla trasgressione delle regole sono infiniti, ma che tali azioni possano essere e vengano compiute è un dato di fatto.

Sui pericoli potenziali del **social engineering** ([http://it.wikipedia.org/wiki/Ingegneria\\_sociale](http://it.wikipedia.org/wiki/Ingegneria_sociale)) c'è un bel romanzo di Jeffery Deaver del 2001, [Profondo Blu](#), che riscritto oggi nell'era di Facebook & Co. assumerebbe senz'altro toni ben più inquietanti. Leggetelo se ne avete la possibilità.

Come fare allora per evitare di esporre la propria privacy? Beh, il modo più sicuro in assoluto è ovviamente quello di non collegare il proprio PC a nessun altro (via LAN o WAN non fa differenza), ma è anche un'idea irrealizzabile dato che l'utilizzo del web è ormai elemento essenziale del nostro vivere quotidiano.

Si può tuttavia utilizzare alcuni accorgimenti che, pur non dandoci delle certezze assolute, riducono enormemente i rischi della navigazione:

- 1) create degli account email da dedicare ai singoli ambiti delle vostre preferenze (una email per i giochi online, una per il lavoro, una per le net-community, etc) e assicuratevi sempre di non utilizzarle nell'ambito sbagliato;
- 2) evitate di registrarvi ad un database se non è necessario, specie se il sito è ospitato su un dominio di terzo livello (a meno che non ne conosciate personalmente i responsabili) e in ogni caso non usate mai la medesima combinazione di nickname, email e password. Quest'ultima in particolare è importante che sia sempre diversa negli account

- dello stesso ambito;
- 3) non cedete i vostri dati a terzi, per nessun motivo;
- 4) non pubblicate foto vostre o dei vostri conoscenti e non fidatevi ciecamente dell'identità dichiarata da chi conoscete sul web;
- 5) nei profili dei vostri account su social network dedicate al primo accesso qualche istante alle impostazioni per la tutela della privacy;
- 6) accertatevi che sul sito sia sempre specificato chi è il responsabile del trattamento dei vostri dati e cosa lo autorizza a farne; nel caso dei domini di secondo livello (.it, .com, .net, .org, .eu) e solo in questi può comparire la semplice dicitura "Il responsabile del trattamento dati è il titolare del dominio ..." o similare, in quanto verificabili tramite whois ([www.who.is](http://www.who.is), [www.nic.it](http://www.nic.it)). In ogni altro caso devono essere chiaramente specificati nome, cognome e indirizzo (domicilio fiscale) o quantomeno (solo per domini di 2° livello) un indirizzo email personale;
- 7) assicuratevi sempre di avere installato e attivo sul PC un buon sistema di rimozione dei cookies (da lanciare a fine di ogni navigazione) e di difesa da accessi indesiderati (a tal proposito riporto di seguito una delle combinazioni freeware più potenti e versatili).

### I software che uso normalmente

**CCLEANER** (pulizia del sistema e del registro): [www.ccleaner.com](http://www.ccleaner.com)

**DISK CLEANER** (integra/completa l'azione del ccleaner): [www.diskcleaner.nl](http://www.diskcleaner.nl)

**COMODO** (fw): [personalfirewall.comodo.com](http://personalfirewall.comodo.com)

**AVG** (antivirus): [free.avg.com](http://free.avg.com)

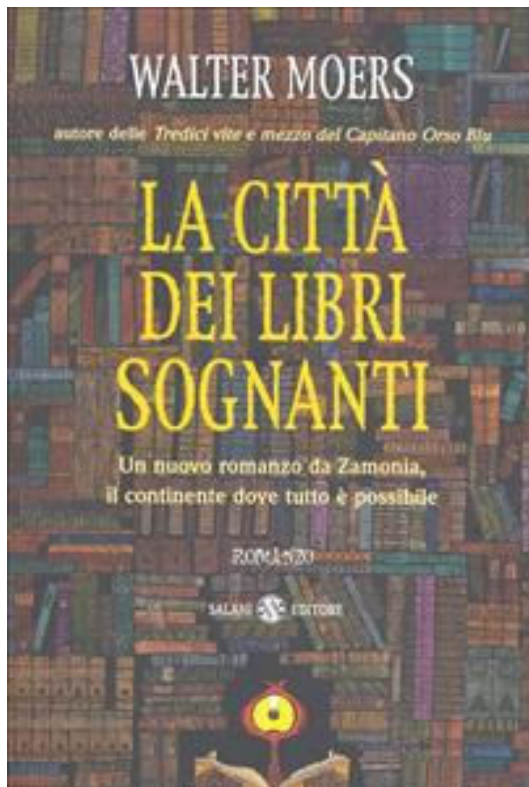
**PEER GUARDIAN 2** (fw; è consigliabile cancellare mensilmente il file history.db che altrimenti potrebbe diventare troppo grande, sottraendo molto spazio al vostro hard disk): [phoenixlabs.org/pg2](http://phoenixlabs.org/pg2)

Bene, direi che per questa volta può bastare: alla prossima!

[sommario](#)



**WALTER MOERS E ZAMONIA part 2  
di Luigi Scuderi**



Eccoci finalmente a parlare di quello che è, a mio avviso, il più bello tra i lavori ad oggi pubblicati da Moers.

La città dei Libri Sognanti infatti coniuga il ritmo narrativo proprio di Moers, allo stravagante umorismo già visto in Rumo (come dimenticare infatti comprimari d'eccezione come il coltello da formaggio parlante del giovane croccamauro) e alla cruda esistenza di Zamonia, il tutto condito da un'infinità di citazioni e una mirabile verve poetica.

Il testo, che Moers dichiara di avere tradotto da un lavoro autobiografico del solito Ildefonso de' Sventramitis, ci presenta il letterato zamonico in gioventù, partendo dal suo apprendistato di vermicchione di Forte Vermicchio (celeberrima sede di tutti i letterati e poeti di Zamonia) presso Danzelot lo Spaccasillabe, fino a condurlo tra gli infiniti perigli della città di Librandia, alla ricerca dello Scritto Perfetto e del suo autore.

Nel suo viaggio incontrerà molti loschi figuri, tra cui Lapisandel Latuda, il critico letterario che lo osteggerà durante tutta la sua carriera e Phistomefel Smeik, il boss del mercato librario di Librandia.

Per fortuna dei lettori e del ritmo del lavoro, ne la Città dei Libri Sognanti, lo Sventramitis non si profonde nelle su celebri quanto spassose divagazioni e le avventure si susseguono tra ricchi colpi di scena e numerosi richiami agli scritti precedenti.

In particolare ritroviamo molti riferimenti al Dottor Abdul Noctambulotti e al suo pensiero filosofico, già ampiamente trattati in *Rumo* e ne *Le 13 vite e mezzo del Capitano orso Blu*; riguardo gli studi dell'insigne studioso zamonico è interessante notare l'evoluzione del pensiero del giovane Ildefonso, ancora dubbioso dell'esistenza stessa dell'Unza, allo Sventramitis adulto, che invece ripone nell'Unza il segreto di ogni scritto meritevole.

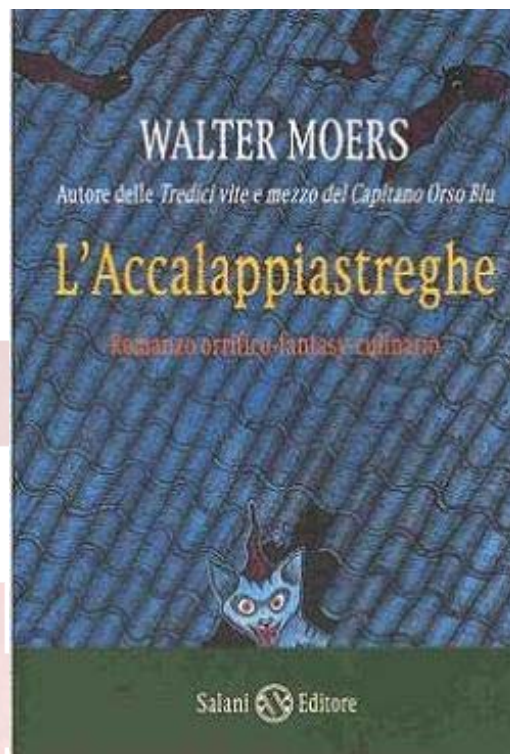
L'Unza, ovvero l'ispirazione poetica che quando è presente trascina la mano dello scrittore verso dopo verso, riga dopo riga, fino a lasciarlo esausto a contemplare la perfezione del suo scritto: questa oscura ed astratta entità, più volte citata nei lavori precedenti, in questo libro ci viene finalmente mostrata in tutto il suo splendore e come contrappasso ci viene spiegato come la perfezione assoluta non è raggiungibile perché chi lo facesse sarebbe emarginato dal resto del mondo in quanto infinitamente pericoloso.

Tra i comprimari indimenticabili il posto d'onore spetta al Re delle Ombre Omunculosso, il gigantesco mostro dei labirinti sotterranei della città (Librandia di superficie è notevolmente meno estesa della sua controparte sotterranea), accusato dell'uccisione di molti cacciatori di libri, ma anche Colofonio Lucorumido e gran parte dei librovori.

Una particolarità di questi esseri monocoli, che si nutrono delle parole che imparano a memoria dai libri e

che ripetono infinite volte per mantenerle vive, è che l'autore ha scelto come nomi gli anagrammi degli autori la cui bibliografia sono soliti recitare: abbiamo così Ohjann Golgo van Fontheweg (*Johann Wolfgang von Goethe*), Gofid Letterkerl (*Gottfried Keller*), Perla La Gadeon (*Edgar Allan Poe*), Ali Aria Ekmirrner (*Rainer Maria Rilke*), Sanotthe von Rhüffel-Ostend (*Annette von Droste-Hülshoff*), T.T.Kreischwurst (*Kurt Schwitters*), Ydro Blorn (*Lord Byron*), Göfel Ramsella (*Selma Lagerlöf*), Fatoma Hennf (*E.T.A. Hoffmann*), Woski Ejstod (*Dostojewski*), Wonog A. Tscharwani (*Iwan Gontscharow*), Orca de Wils (*Oscar Wilde*), Balono de Zacher (*Honoré de Balzac*), Dölerich Hirnfidler (*Friedrich Hölderlin*), Reta Del Bratfist (*Adalbert Stifter*), P.H.T. Farcevol (*H.P. Lovecraft*), Ugor Vochti (*Victor Hugo*), Hulgo Bla (*Hugo Ball*), Danzelot lo Spaccasillabe e, alla fine del romanzo, assisteremo anche alla nascita del librovoro Ildefonso de' Sventramitis, per la profonda commozione del giovane dinosauro che capisce l'inevitabilità del destino che lo porterà a scrivere, in modo da poter nutrire il piccolo librovoro che, al momento, non ha ancora nulla di suo da leggere e recitare.

E arriviamo così all'ultimo lavoro pubblicato, ad oggi, da Walter Moers:



L'Accalappiastreghe.

In chiusura a "La Città dei Libri Sognanti" Moers lanciava un sondaggio tra i suoi lettori: *"Quale sarà la prossima opera dello Sventramitis che tradurrò"!* - Se dovessi attenermi alla cronologia, dovrebbe venire il turno del successivo capitolo del Diario di viaggio, in cui lo Sventramitis descrive le sue avventure nella città cimiteriale di Perdilà. Un'altra possibilità sarebbe quella di allacciarmi alla Città dei libri sognanti: perché ne esiste una vera e propria continuazione. In un altro momento della sua esistenza lo Sventramitis [...] tornò infatti ancora una volta a Librandia e scese nuovamente nelle catacombe. [...]

Dunque: Perdila o Librandia? Ecco il problema. Forse l'uno o l'altro lettore mi aiuterà a fare questa difficile scelta, e manifesterà la sua preferenza con una e-mail da inviare a [info@salani.it](mailto:info@salani.it). Perché se c'è una cosa che odio è quella di dover prendere decisioni".

Tuttavia l'Accalappiastreghe, pur ambientato a Zamonia, non risponde a nessuna delle due opzioni e infatti in appendice al testo l'autore ammette che *"la consultazione (del sondaggio, ndr) non ha portato ad un risultato univoco. Molti lettori hanno suggerito di tra-*



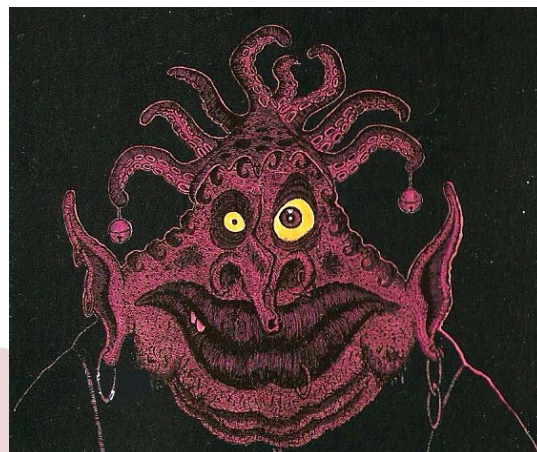
*durli entrambi, non importa in che ordine. Per sottrarmi al dilemma ho deciso di rinviare semplicemente il problema e di dedicarmi ad un altro testo dello Sventramitis. [...] Mi sono piazzato, nel mio studio, davanti agli scaffali stracarichi delle sue opere, ho chiuso gli occhi e ho allungato un dito a casaccio".*

Così ci troviamo proiettati a Sledwaya, una cittadina spettrale in cui tutti gli abitanti sono perennemente malati, caratterizzata da quartieri dedicati ai medici, quartieri dedicati alle farmacie, agli ospedali e alle protesi. Una città grigia, in cui l'aria perennemente malsana grava inesorabilmente sui suoi abitanti.

Qui vive Eco, o sarebbe meglio dire sopravvive, dato che quando conosciamo il nostro protagonista combatte con scarsi risultati contro l'inedia che lo sta rapidamente consumando.

Eco è un cratto, uno degli ultimi esponenti della sua razza: assomiglia fisicamente ad un gatto, ma dispone in più della parola, due fegati e un'abilità innata che gli consente di parlare fluentemente qualunque lingua esistente senza averla mai studiata e di una memoria enciclopedica (anche se spesso non affiancata dalla comprensione di ciò che essa ritiene).

Un'altra caratteristica dei cratti è il grasso, prezioso componente delle più raffinate misture alchemiche e che sta alla base del patto mortale che Eco stringe col terribile Malfrosto,



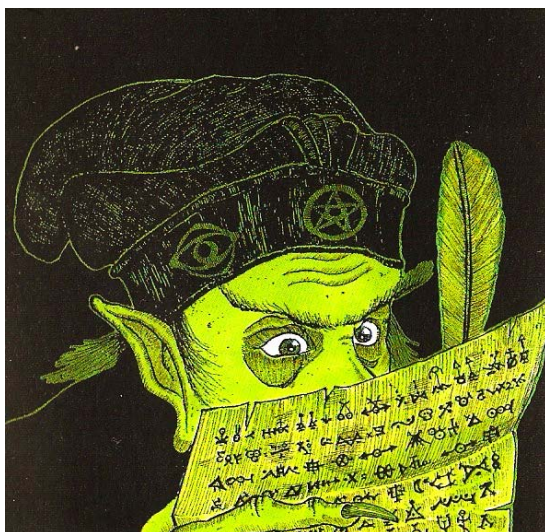
accalappiastreghe ufficiale di Sledwaya e alchimista provetto: Malfrosto aiuterà Echo a non morire di fame anzi lo vizierà facendogli assaporare i migliori manicaretti zamonici per 28 giorni, fino alla successiva luna shokkia; dopodiché lo ucciderà e ne estrarrà il grasso, componente fondamentale per la sua opera suprema.

Frequentando Malfrosto Echo scoprirà molto su Zamonia "dove tutto è possibile tranne la noia", conoscerà la shokkia Izanuela, lo scarpolufo Fjodor e tanti altri stravaganti personaggi in una storia avvincente a tinte spesso cupe (nel classico stile di Moers) fino al giorno in cui sarà chiamato ad adempiere alla propria parte del contratto, ma su cui ovviamente non darò alcuno spoiler.

Dopo il celebre detto "Le streghe stanno tra le betulle" più volte richiamato nei precedenti testi zamonici, l'Accalappiastreghe ci regala il motto dei pellestrelli "Sotto è sopra e brutto è bello", a riprova del fatto che tutto nella realtà di ogni giorno è soggettivo.

In attesa che il maestro ci regali una nuova opera zamonica vi invito a leggere qualcuno dei testi proposti in questa breve monografia (Rumo e La Città dei libri Sognanti in primis); chissà che non affascinino voi quanto sono riusciti a farlo con me.

[sommario](#)



## BUON COMPLEANNO PF! AUGURI! di Luigi Scuderi

Sono passati ben sei anni da quando, il 5 maggio del 2003, mettevamo online la primissima struttura di chat opensource e la testavamo per capirne potenzialità e funzionamento.

Allora non avevamo un programmatore, esattamente come adesso, ma il sottoscritto poteva contare solo su qualche nozione di html; oggi ad uno spirito ludico senz'altro più maturo, anche se lievemente sopito, posso affiancare qualche competenza da "smanettone" in più e, forte del supporto di uno staff di prim'ordine, ritentare l'esperimento del gioco giocato.

Le novità introdotte nel nuovo PF sono davvero tante, soprattutto per quanto riguarda la nuova release di Arwen. In questo articolo voglio appunto presentarvi alcune novità della beta-release del nostro gioco principale, che nei prossimi giorni andrà in fase di testing. C'è da dire che non tutte le features sono già state implementate, soprattutto relativamente alle dinamiche di gioco, motivo per cui concentreremo la nostra attenzione sulla registrazione, creazione dei PG e primo accesso al gioco, rimandando al prossimo numero la presen-

tazione dei dettagli tecnici relativi alla fase di svolgimento delle giocate.

### La registrazione

Come sempre l'account sarà associato ad un nickname indipendente da quelli che l'utente potrà utilizzare nei diversi giochi disponibili (Arwen, First Chat, One Session, Virtual Table e, in futuro, Origini).

La novità principale sarà data dalla possibilità di "invitare" degli utenti divenendone i "presentatori".

Il numero di utenti invitabili varierà tra 1 e 5, in funzione del numero di punti esperienza acquisiti dall'utente, in ragione di 1 invito effettuabile ogni 1000px.

Come in passato i punti esperienza saranno appannaggio esclusivo dei giocatori, mentre i loro PG potranno beneficiare unicamente di punti bonus spendibili nell'acquisizione di abilità e opzioni di gioco; gli utenti invitati potranno accedere al gioco solo previa conferma tramite click sul link che otterranno via mail: il loro email address non verrà memorizzato fin quando non completeranno l'iscrizione, al fine di garantirne la privacy.

Durante le fasi di test non sarà possibile registrarsi in modo differente dall'invito, mentre dall'apertura ufficiale sarà attiva anche la registrazio-

L'assistente di visualizzazione garantisce la piena fruibilità del sito a tutti gli utenti.





Il nuovo sistema di navigazione

ne classica.

L'utente presentatore diverrà referente del neo iscritto, risponderà in parte delle sue azioni e beneficerà dei suoi progressi in gioco in termini di punti esperienza.

### L'assistente di visualizzazione

Una novità è sicuramente data dall'assistente di visualizzazione, ovvero uno script che verifica prima del caricamento del gioco tutti i parametri di navigazione dell'utente e imposta la pagina in modo che la visione risulti ottimale per il suo browser.

A regime il sistema prevedrà dieci browsers, tra cui due testuali, nelle versioni più diffuse e quattro differenti range di risoluzione video: al momento è in fase di test.

### Il Sistema di Navigazione

Per spostarsi su Arwen si utilizzerà un pannello apposito, richiamabile come qualsiasi altra funzione del gioco dal menù posto alla base della finestra; per ogni riquadro di mappa sarà possibile visualizzare i link di accesso alle locazioni o alle chat, tanto in versione grafica che testuale,

come anche quelli alle relative descrizioni della wikiPFedia.

Fino al 3° livello utente (3000px) non sarà possibile lasciare il riquadro di Tergal, in modo di assicurarsi che l'utente abbia appreso le meccaniche di gioco e abbia avuto tempo di documentarsi sulle locazioni dove andrà a giocare.

### Il Menù Dinamico

Al fine di non ridurre le voci di menù e nel contempo non occupare lo schermo con voci inutili ho optato per un menù dinamico le cui voci cambiano in funzione dell'ambito di lavoro; nel complesso esso può presentarsi in tre forme: il menù di navigazione, il menù di gioco e il menù del personaggio. Tutti i menù hanno in comune i collegamenti alla homepage e all'uscita immediata dal gioco, mentre differiscono parzialmente o totalmente le altre sette voci.

Esiste infine un decimo tasto che si attiva solo quando si entra in una locazione di gioco e che consente di inviare il testo in chat durante la fase di gioco (tasto OK) o tornare alla chat se ci si è spostati sulla finestra relati-



M. Locale	M. Arwen	Atmosfera	↔	Crea PG	Modifica PG	Abilità
V. Empire	Balkan Belt	Istruzioni		Diario	Inventario	Istruzioni
Gestione PG	Homepage	Esci da PF		Mappa	Homepage	Esci da PF

Il menù dinamico si modifica in funzione dell'ambito su cui opera

va ad un altro servizio di gioco (tasto CHAT).

I pulsanti che consentono lo spostamento tra i menu o l'esterno del gioco sono caratterizzati dallo sfondo azzurro, per renderne immediata la localizzazione.

Di seguito illustrerò brevemente le voci relative ai singoli menù.

#### Menù navigazione:

- *M. Locale* (la mappa del luogo in cui si sta giocando; presuppone che si sia preventivamente effettuato l'accesso ad una locazione).
- *M. Arwen* (la mappa generale di Arwen, focalizzata sull'area in cui il nostro PG sta giocando o ha giocato l'ultima volta).
- *Atmosfera* (condizioni climatiche dell'area di gioco al momento della rilevazione; attualmente non funzionante)
- *V. Empire* (collegamento al sottogioco Virtuale Empire; attualmente non funzionante)
- *Balkan Belt* (collegamento al sottogioco Balkan Belt; attualmente

non funzionante)

- *Istruzioni* (breve riepilogo delle funzioni e dei comandi di navigazione)
- *Gestione PG* (rimanda al menù corrispondente)

#### Menù Gestione PG:

- *Crea PG* (consente di creare i PG da inserire nel gioco)
- *Modifica PG* (permette di effettuare, tra quelle consentite, le modifiche ai PG)
- *Abilità* (consente l'acquisto e la gestione di abilità specifiche da parte dei PG)
- *Diario* (il diario personale dei PG)
- *Inventario* (l'elenco degli item di cui i PG sono in possesso)
- *Istruzioni* (breve riepilogo delle funzioni e dei comandi di gestione dei PG)
- *Mappa* (riporta al menù di navigazione, sulla mappa locale)

#### Menù di Gioco in Chat:

- *C. Inversa* (inverte l'ordine dei messaggi posizionando gli ultimi in



Le mappe di locazione sono richiamabili dalla stanza (chat) in cui si sta giocando

- testa alla pagina)
- *Full Chat* (mostra l'intera giocata sin dalla prima battuta)
- *Gestione PG* (rimanda al menù corrispondente)
- *Biblioteca* (l'insieme di tutti gli scritti di Arwen, la cui consultazione sarà resa disponibile per gradi)
- *Istruzioni* (le istruzioni per il gioco in chat)
- *Opzioni* (consente di modificare alcune opzioni di visualizzazione)
- *Mappa* (riporta al menù di navigazione, mostrando la mappa dell'interno del luogo corrispondente alla chat di gioco)

### Le mappe interne

Per ogni chat sarà possibile visualizzare una o più mappe (a seconda se la struttura prevede un piano o più di uno), affiancate dalle corrispondenti mappe tecniche (queste ultime al momento non ancora disponibili).

### La visualizzazione della Chat

La chat raccoglie i frutti di diversi anni di esperimenti proponendo insieme diverse innovazioni rispetto alla versione del 2003, di cui mantiene la

gestione multipla dei PG e i menù a tendina per la selezione delle scelte.

Sono invece novità

- gli sfondi colorati atti a distinguere facilmente le varie tipologie di invio (messaggio, azione, commento, etc);
- l'uso di una textarea in luogo del canonico Input, in modo da favorire la possibilità di rilettura del testo prima dell'invio;
- l'inserimento dei commenti pubblici (la cui visualizzazione è disattivabile dalle opzioni);
- il comando Uscita, da utilizzare forzatamente ogni qual volta si vuole lasciare la chat di gioco;
- il comando d20, da utilizzare solo alla bisogna per dirimere situazioni di dubbia interpretazione.

### I Nickname relativi

Una novità assoluta è quella dei nickname relativi per i PG; infatti sarà possibile leggere in chat solo i nickname dei PG che il nostro PG già conosce, altrimenti comparirà solamente il riferimento al ceppo del PG



La finestra di chat adotta l'uso di bande colorate per facilitarne la lettura



Il nuovo sistema di creazione del PG realizzato con l'aiuto di Marco "DoB" Antonutti

seguito da un codice che lo distingua da un altro [Es. *Umano(a5)* da *Umano(b3)*].

Cliccando sul nick potremo accedere alla scheda del PG, visualizzandone Avatar ed età apparente, e modificare il nickname visualizzato con uno inserito da noi (che sarà quello con cui il pg si è eventualmente presentato o uno di nostra invenzione che identifichi quel PG): da quel momento in chat, associato a quel pg, comparirà il nuovo nick. Questo consentirà a tutti i PG che per un motivo o per l'altro non vogliano usare il proprio nome, di farsi conoscere col nome che preferiscono.

### La Creazione del PG

Al fine di agevolare gli utenti ho deciso di non costringerli a dover studiare nulla per potersi creare un PG; per fare ciò, grazie al prezioso aiuto di Marco Antonutti, ho realizzato un sistema di guida automatizzata, che indirizza con un sistema di scelte propedeutiche verso la creazione di un PG coerente all'ambientazione di gioco. Per il primo PG saranno obbliga-

torie la razza (Drifter) e la locazione di partenza (Tergal), mentre man mano che il giocatore avanza in termini di px potrà creare altri PG (fino ad un massimo di 5 contemporaneamente attivi) di qualsiasi razza giocabile e in qualsiasi punto del pianeta.

Qualcuno probabilmente storcerà il naso scoprendo di non poter importare un avatar o di dover scegliere nome e cognome del PG da una lista (creata in base ai nomi e alle gens già esistenti nel primo Arwen), ma confido che l'ampia possibilità di personalizzazione che dovrebbe offrire il generatore di avatar (quando sarà ultimato), unita alla funzione dei nickname relativi suppliscano a quelle che qualcuno riterrà "mancanze", e che sono a mio avviso ben misero prezzo di fronte ai vantaggi ottenuti in termini di coerenza stilistica del gioco.

[sommario](#)



## **QUI (RI)COMINCIA L'AVVENTURA di PF Staff (prima parte)**

*Il gioco su Arwen abbandona la pacifica vita di Chester (ma lo era poi davvero?) per trasportarci nella caotica isola di Cortiga e in particolare nel suo principale porto: Tergal.*

*Dal lavoro congiunto di Alessandro Marcheggiani, Francesca Viganò e Roberta Zonellini (citati in ordine rigorosamente alfabetico per non fare torto a nessuno) l'anonima isola a nord del Lightstorm assume lo spessore necessario per favorire la ripresa del gioco.*

### **CORTIGA** (fonte WikiPFedia)

L'isola di Cortiga è divisa in 5 grandi regioni: Corthex che ospita la Capitale Tergal, Bhusa, Sezam, Gadreta e Rubin. La parte centrale dell'isola è una intricata e lussureggiante foresta tropicale. Sita tra il Mare Drakonico e il Mar di Anephtys, Cortiga rappresenta il punto nevralgico di tutte le principali rotte commerciali di Arwen.

### **TERGAL** (fonte WikiPFedia)

Tergal è una città multiforme e poliedrica, è frequentata da quasi tutte le razze presenti su Arwen; capitale del territorio di Corthex basa la propria economia sugli scambi commerciali con una spiccata predilezione per il commercio marittimo, essendo anche il porto principale di Cortiga e crocevia per i traffici da e per i continenti.

Tergal è stata costruita come una serie di scatole cinesi, in pratica esiste una città nella città, un territorio assolutamente invisibile ad un occhio non allenato; esistono vicoli in cui è bene non avventurarsi da soli in determinati orari del giorno e della notte e porte che si aprono, dal nulla, sulle pareti dei palazzi cittadini.

La città si estende a mezzaluna lungo la costa, abbracciando tutta l'insenatura su cui sorge.

E' retta da un governatore (attualmente Faustus Villermo) che si avvale di un organo di consulto, una sorta di "camera", costituita per due terzi da rappresentanti delle ricche



L'isola di Cortiga



Le rotte commerciali di Arwen

famiglie borghesi dedite al commercio e per un terzo dai rappresentanti eletti della restante popolazione.

Il governatore viene eletto in seno alle famiglie borghesi dalla camera stessa. Sebbene la camera abbia esclusivamente la funzione di consigliare il governatore, nella storia di Tergal si contano sulle dita di una mano le occasioni in cui non vi sia stato pieno accordo tra le parti in causa nella linea d'azione politica ed economica della città (in questi rari casi al governatore in carica sono accaduti inspiegabilmente eventi sfortunati: un incendio alla propria abitazione, l'affondamento della propria nave ammiraglia, un incidente di caccia).

Dietro l'apparenza di un governo dedito alla legalità ed ai regolari commerci, si cela una città parallela, una sorta di "corte dei miracoli" abitata da ogni sorta di ladro, assassino, spia, mendicante, contrabbandiere e pirata. Il nome di questa corporazione è "Il sesto dito"

La struttura de "Il sesto dito" prevede: 220 membri + 1 capo fittizio + 1 capo effettivo che conoscono la struttura stessa e fanno di farne parte, vi sono poi gli affiliati che spesso non hanno coscienza di far parte di una struttura organizzata (per intenderci la distinzione è, a grandi linee, quella tra "boss" e "picciotto").

I 220 membri sono suddivisi e nominati secondo i 4 semi delle carte, con rispettive aree di competenza:

- spade (assassini e militari)
- denari (ladri, contrabbandieri, mercanti di frodo e truffatori)
- coppe (prostitute, case da gioco, taverne, informatori, spie)
- bastoni (pirati e mendicanti).

La gilda è strutturata su base piramidale secondo i semi delle carte napoletane. Al vertice c'è l'asso che rappresenta il più alto livello, sotto di sé ci sono i due, sotto ancora i tre e così via.

Ogni livello conosce i membri del proprio livello, il proprio padrino (colui che lo ha scelto ed è un gradino sopra di lui) e tutti i membri dei livelli sottostanti nella piramide, appartenenti al proprio seme delle carte.

Così per esempio un 5 di spade conosce il padrino che è sicuramente un 4 di spade, gli altri 4 membri del suo livello, e tutti i restanti membri dei livelli sottostanti.

I membri di diversi semi non si conoscono, tranne gli assi che dovendo riferire al capo fittizio si incontrano costantemente.

Il capo fittizio conosce tutti gli affiliati ed è la facciata della gilda mentre chi gestisce il tutto in maniera effettiva è il capo reale di cui nessuno conosce l'identità (tranne ovviamente il capo





La cittadina portuale di Tergal, Capitale amministrativa di Cortigà

fittizio). Come nella mafia vera si accede alla gilda su presentazione, segue un periodo di praticantato durante il quale però l'adepto continua a lavorare da solo ed infine passato un equo periodo di prova accede al gradino più basso della piramide corrispondente. Alla gilda si affiancano comunque persone esterne che non sanno di far parte di un'organizzazione complessa ma semplicemente pensano di lavorare su commissione in cerca di ricchezza.

Il nome della corporazione ha tre possibili spiegazioni: la prima di derivazione fisica, si dice che il primo capo della corporazione avesse effettivamente sei dita nella mano destra, quello che è certo è che il capo fittizio, alle riunioni ufficiali indossa un guanto di pelle con sei dita alla mano destra; la seconda di derivazione popolare, esiste infatti una filastrocca per bambini sulle dita della mano che recita:

*Il mignolo è andato nel bosco  
l'anulare ha raccolto la legna  
il medio ha acceso il fuoco*

*l'indice ha preparato la pappa  
e il pollicione..  
se l'è mangiata tutta! AHM!*

Quindi ufficialmente non esiste un sesto dito, come non esiste una corporazione di questo tipo. La terza spiegazione infine è di derivazione filosofica (tratto da Willow). Si dice che al primo capo della corporazione sia stata posta la seguente domanda, mostrandogli la mano destra aperta, "in quale dito risiede il potere?" ed egli abbia sollevato il proprio dito indice, quindi un "sesto" dito.

*(segue nel prossimo numero)*

[sommario](#)





*In occasione del 4° Compleanno di Guild Wars ho pensato di invitare alcuni amici a presentarci questo MMORPG*

### **A SPASSO PER TYRIA di Kay e Blake Ravenwood**

Il nostro incontro con Guild Wars è avvenuto quasi per caso perché era un gioco tra tanti, ma ci ha stregato con la sua possibilità di giocare online senza un canone da pagare ed anche la possibilità di giocare insieme senza per forza essere nella stessa stanza.

Dopo averlo installato ci ha colpito la sua grafica, la sua facilità di gioco e la grande interattività con altri personaggi come noi; gli utenti di Guild Wars sono molto diversi tra di loro con l'obiettivo comune di divertirsi, sia grandi che piccoli, ognuno con un sacco di esperienza da condividere.

Guild Wars è articolato in tre campagne o mondi e in un'espansione. Il primo grande capitolo si svolge nei territori di Tyria con ambientazione tipicamente europea, dove si combatte tra rovine di città distrutte; nel secondo capitolo si combattono ne-

mici all'ombra di città e territori che ricordano il Sol Levante e nel terzo capitolo ci si trova nei territori di Ebona dove, rispetto agli altri due continenti, ci si accompagna con dei veri e propri eroi.

L'espansione riguarda solo la prima campagna ed è ambientata nei territori del Nord, dove freddo e neve forgiavano il corpo e lo spirito di grandi personaggi che si affiancheranno a chi ha il coraggio di avventurarsi fin lì.

Queste tre campagne sono indipendenti tra loro e ogni campagna ha una trama appassionante, ma sono anche interconnesse riguardo ad alcuni contenuti, così da far aumentare la voglia di poter viaggiare tra tutti i mondi.

Ogni personaggio può essere creato partendo "da zero" perché si scelgono tutte le caratteristiche fisiche e si può intraprendere una professione principale avendo una vasta scelta e in più specializzarsi anche in una secondaria tra quelle proposte nella campagna posseduta, così da creare un personaggio veramente unico.

Guild Wars ha varie modalità di gioco:

PVE (Player vs Environment) il giocatore si trova ad affrontare missioni in cui dovrà combattere contro i nemici che popolano la campagna in cui sta giocando. In questa modalità si segue la trama del gioco.

PVP (Player vs Player) è il vero spirito del gioco, la vera competizione in quanto ci si troverà di fronte dei veri personaggi contro cui combattere.

C'è una terza modalità che si basa sulla possibilità di formare un gruppo o Gilda sotto uno stesso stemma e combattere contro un'altra Gilda (GvG).





Far parte di una Gilda è una cosa molto utile perché si conoscono tante persone con cui poter intraprendere missioni e combattimenti ed anche per poter avere suggerimenti ed aiuti durante il gioco.

Noi facciamo parte della Gilda dei Wing Hove, la quale ha anche un forum per i suoi membri dove poter avere un sacco di suggerimenti ed un punto di riferimento per poter organizzare eventi e feste all'interno della Gilda stessa.

Il nostro forum (raggiungibile all'url <http://www.progettofolle.net/winghove>) è stato impostato in maniera professionale e cresce ogni giorno grazie all'impegno di ogni membro della Gilda.

Ci sono intere sezioni dedicate all'aiuto riguardo a missioni difficili, suggerimenti per affrontare nella maniera migliore determinati nemici o semplicemente tener aggiornata tutta la Gilda sugli eventi che Guild Wars promuove.

Una particolarità del nostro forum si trova nello spazio Fuori Le Mura perché è appena cominciata una nuova sfida dei Wing Hove: col titolo "un incarico rischioso" stiamo creando una vera e propria avventura attraverso un sistema di gioco via forum (<http://www.progettofolle.net/public/>

[whsmf/index.php?topic=151.0](http://whsmf/index.php?topic=151.0)).

Noi in questo meraviglioso mondo abbiamo trovato anche amici cari diventati tali dopo aver condiviso tante missioni e tante battaglie ... crediamo che sia anche questo lo spirito di Guild Wars.

*I Ravenwood*

*Immagini tratte da Guild Wars e dal forum della gilda Wing Hove*

#### **Approfondimenti:**

Sito Ufficiale del Gioco

<http://www.guildwars.com/>

Sito Ufficiale Italiano

<http://it.guildwars.com/>

Guild Wars Wiki (ENG)

[http://wiki.guildwars.com/wiki/Main\\_Page](http://wiki.guildwars.com/wiki/Main_Page)

[sommario](#)





### DUNGEON CRAFTER III Silver Ed. di Luigi Scuderi

Uno dei problemi che si presentano con una certa frequenza quando si gioca di ruolo è legato al mettere tutti d'accordo su come si presenti, perlomeno a grandi linee, l'ambiente di gioco.

Solitamente si ricorre a mappe, cercando di crearle il più possibile chiare, dalle proporzioni non interpretabili e complete.

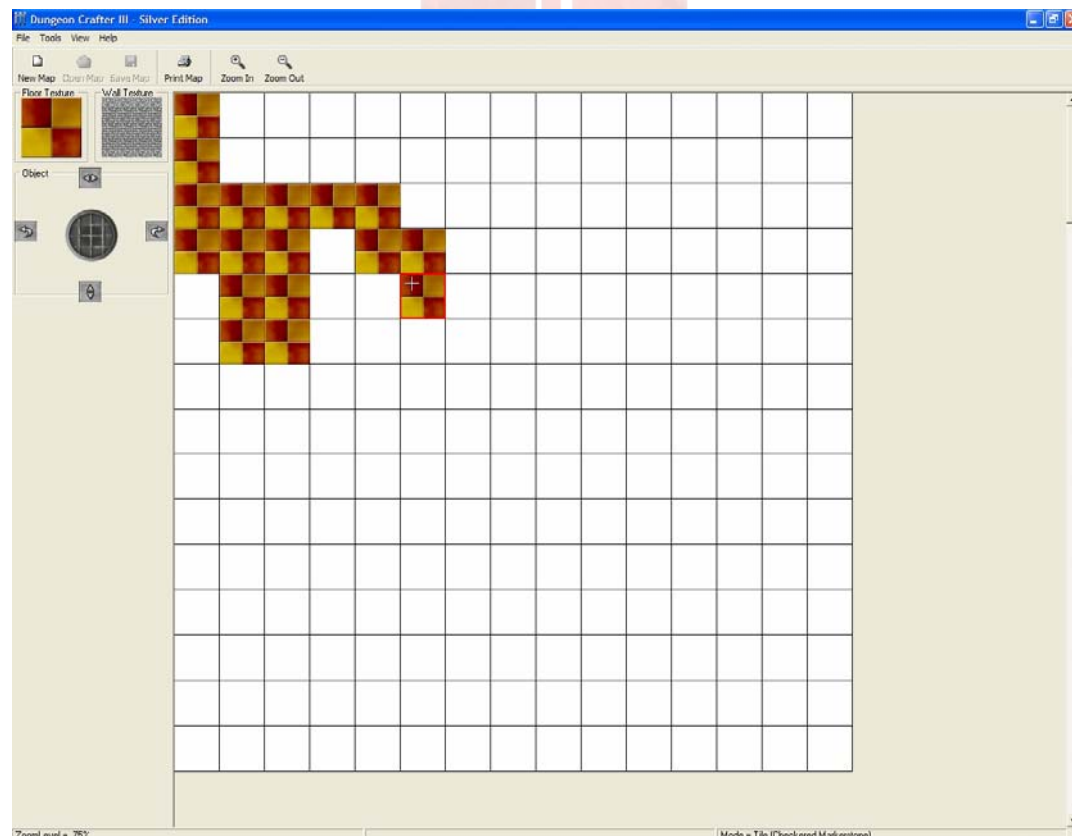
Questa operazione richiede però oltre ad una certa perizia grafica, una discreta quantità di tempo; ne consegue che, se non svolta preventivamente, rischia di inficiare lo spirito ludico degli altri giocatori che siano costretti ad attendere il completamento dell'opera.

Dungeon Crafter viene incontro a quanti si trovino nella necessità di creare mappe (non necessariamente di labirinti e sotterranei) in tempi relativamente brevi e lo fa, a mio avviso, in modo egregio per un software freeware.

Certo il software non è perfetto: l'ultima release, la 3.0.33 risale a maggio del 2007 e da allora il progetto sembra abbandonato, non è possibile salvare le proprie mappe né caricarne di già realizzate e, in certi casi il sistema "crasha" improvvisamente, azzerando tutto il lavoro svolto fino a quel momento.

Ma tolto questo, al prodotto vanno riconosciute notevole flessibilità e possibilità di personalizzazione, in quanto tutte le risorse grafiche sono facilmente modificabili e ampliabili e il sistema di zoom e dei livelli funziona in modo impeccabile; non è poco per un software gratuito.

La schermata principale, anche a seguito del presunto abbandono del progetto che ha lasciato "inanimate" le icone pur presenti di apertura e salvataggio mappa, mostra un semplice menù di creazione "nuova mappa", la possibilità di utilizzare una griglia (estremamente comoda per realizzare mappe in scala), le due modalità di zoom e le tre tipologie di texture

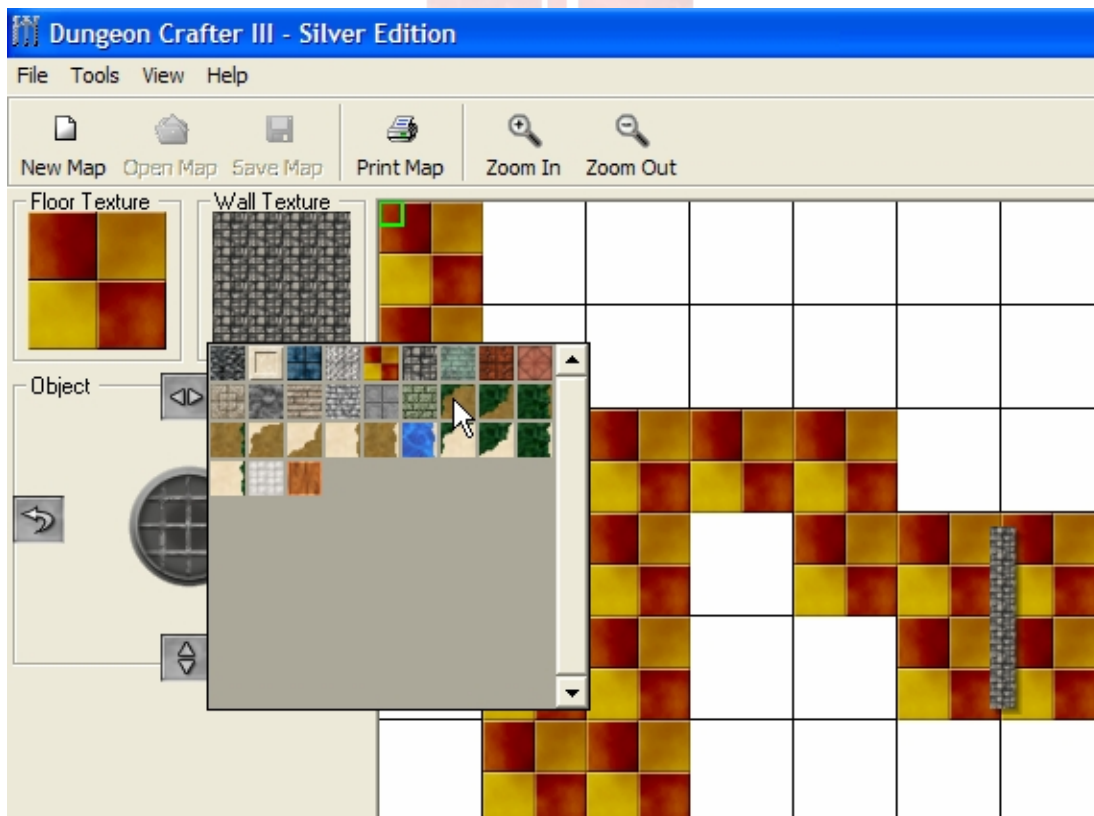




(Floor, Wall e Object) che utilizzeremo per la creazione della mappa.

Il primo tool è il **Floor Texture** (Texture del Pavimento). Le immagini devono essere in formato 72x72 pixels in formato PNG; per lavorare con questo tipo di formato vi consiglio l'utilizzo di Irfanview e relativi Plugins ([www.irfanview.com](http://www.irfanview.com)), software anche questo freeware e in continuo sviluppo. La "pavimentazione" della mappa sfrutta il sistema di autotile caro agli rpgmakers, con cui è facile ricoprire la mappa semplicemente trascinando il tile selezionato nelle aree della mappa su cui vogliamo utilizzarlo; il sistema provvederà infatti a dare un aspetto omogeneo all'insieme. Si noti, nella figura a fianco, come la pavimentazione può essere estremamente varia, dalle piastrelle, all'erba, alla roccia, alla sabbia bagnata dal mare. In quest'ultimo caso è possibile anche creare dei tiles appositi per eliminare lo sgradevole effetto squadrato dei confini tra acqua e suolo.

Dopo aver realizzato il pavimento si passerà all'edificazione dei muri con il tool **Wall Texture**, caratterizzato dalla possibilità di proiettare ombra sul pavimento, dando così maggior spessore e volume alle pareti e suggerendo efficacemente la terza dimensione. L'unica pecca, se così può definirsi, di questo tool è data dall'impossibilità di



costruire all'interno dei quadrati della griglia, essendo ammesso il posizionamento delle pareti solo lungo le linee guida; questo pregiudica inoltre la possibilità di creare pareti poste in diagonale. Entrambe le cose possono però essere facilmente risolte con il tool **Object**, decisamente il più versatile dei tre. Questo può utilizzare immagini di pressoché qualsiasi dimensione e in formato JPG oltre che PNG, anche se quest'ultima è sempre consigliata per le texture che dovessero essere parzialmente trasparenti.

Gli oggetti possono essere sovrapposti tra loro (ma non possono coprire le pareti) e possono essere facilmente creati o reperiti sul web, anche tra le molteplici risorse per rpg maker, spesso già in formato PNG.

Quale dei tre tool si usi, il modo di cancellare un tile posizionato erroneamente è lo stesso: click col tasto destro sul tile dopo aver selezionato il tool di appartenenza. Una volta creata la mappa basterà esportarla in formato JPG o PNG ed eventualmente aggiustarla per i nostri scopi con l'aiuto di altri programmi come ad esempio GIMP (<http://www.gimp.org>)

Chiudo con un consiglio: se sbagliate a posizionare tiles del tipo Wall o Object resistete alla tentazione di coprirli con altri tiles dello stesso tipo, ma armatevi di pazienza e cancellate il superfluo per poi posizionare i tiles corretti; i tiles "ammonticchiati" infatti, benché non visibili, tendono a sovraccaricare il software e a farlo crashare causando l'inevitabile perdita di quanto da voi realizzato fino a quel momento.



#### Approfondimenti:

[Sito ufficiale](#)

<http://www.dungeoncrafter3.com/>

[sommario](#)





## UNA FAVOLA MELANCONICA di Yuri Giuliani

C'era una volta, in una città non molto diversa dalla nostra, in un quartiere popolare, dove la notte si poteva girare tranquillamente e dove le falene pitturavano le strade e la gente con le loro ombre, strade di pietra, vecchie e calme... c'era una volta un luogo dolce e misterioso, un locale mal illuminato pieno di viandanti, dove c'era sempre musica.

Ed era la loro casa.

Notti nere, notti bianche, notti striate da un violetto evanescente, dove lente si insinuavano le note del sonno.

Lui era lì, la sua tromba, pronto a domar la notte un'altra volta ancora.

Lei gli era sempre vicina.

C'era una volta il loro grande amore.

Era un amore innocente e infantile, due anime fatate che si rincorrevano gioiosamente.

Lei cantava con voce tenue di palazzi di marmo bianco, di fontane, di giardini freschi e di un venticello sottile e inebriante.

C'era una volta la musica.

Lui faceva vibrare le note, a volte accompagnando le sue parole, o lasciando secondi vuoti di silenzio per poi tagliare nuovamente lo spazio e il tempo in una folle rincorsa di suoni

acuti e bassi.

Se la notte portavano conforto e calore alle anime solitarie, il giorno lo dedicavano a viaggiare sulle loro ali di cristallo, mano nella mano.

Durante uno dei loro viaggi si spinsero a nord.

Discesero valli, volarono bassi tra le rocce e i cespugli, dove vivevano creature multicolori; sorpassarono due o tre paesi, si fermarono a mangiare in una trattoria...

Fu quello il crocevia che divise per sempre il loro destino.

Fiore, così si chiamava quella donna, figlia di boscaioli e ben nutrita, dal carattere caldo come il vespro e sagace, appuntito al punto giusto da poter colpire un angelo.

Colpito e ferito l'angelo cadde tra le sue braccia.

...E allora non riservò neppure un addio alla sua compagna.

C'erano una volta due angeli, così vicini che il loro amore li rendeva unici, così leggeri da slegarsi per un soffio di vento.

Ora, Lui la rimpiange.

Guarda gli occhi di suo figlio, il figlio di un fiore, desiderando di poter tornare indietro per riunirsi a Lei

...ma ormai è troppo tardi: non può più volare.

[sommario](#)



<http://files.splinder.com/ea025d30d145d604ad0698acfd4f950b.jpeg>



## LA PAZZA E LO GNOMO di Yuri Giuliani

Fabrizio iniziò a vivere dentro una scatola di biscotti.

Poche erano state le cose che lui aveva provato precedentemente, ma in quella occasione capì di aver trovato la persona giusta.

Nel supermercato dei folli poche erano le occasioni che poteva trovare ...a parte quella scatola di biscotti e quella donna così bella con la testa dentro la scatola.

Giulia del resto non credeva nello spettacolo gratuito e non era sua abitudine infilare la testa in una scatola di biscotti... con tutte quelle persone chine a guardarla, sorridenti.

Un particolare interessante sarebbe sapere la ragione, si chiedeva Fabrizio, per cui una così bella ragazza dovesse perder tempo in quella piccola e oscura parte del mondo, riservata alla prima colazione e alle sorprese.

L'unico cliente, una cassa di birre in una mano, delle buste di patatine in un'altra, fissava Giulia con curiosità.

Si mosse infine, più per il gusto di guardarla in faccia che per salvarla da un amaro destino sotto la ruota di un allegro mulino.

"Sei tu il mio gatto giapponese?", chiese Giulia, ora libera da quella informe oscurità, gli occhi ancora sciolti nel fissare l'interno della scatola.

L'uomo sorrise e disse: "Scusa ?"

Il dibattito era appena iniziato e Fabrizio rischiava di perdere tutte le sue carte migliori, Giulia già voltata e sulla strada per la cassa insieme a quello straniero.

La scatola era ancora lì, per terra, sotto i detersivi.

Una forza sconosciuta spinse Fabrizio a muoversi oltre quella zona d'ombra e d'insicurezza che lo aveva trattenuto da molto tempo.

Giulia si chiese se tutte quelle persone intorno a lei non la volessero allontanare dal suo amore macchiato, mentre la spingevano violentemente verso la cassa.

Lì una suora la fissava crudelmente con un saldatore in mano.

Le dita affusolate di Fabrizio accarezzarono la caviglia di Giulia e Giulia si voltò a guardarlo.

"Io non posso assicurarti che da questa vita ne usciremo lindi e belli come in un film hollywoodiano, ma nei tuoi occhi vedo l'intemperanza di stagioni trascorse nel vuoto e come me vuoi amare qualcuno libero e precario nella sua libertà... quindi prendimi ed io sarò".

Il gatto giapponese era in calore, pensò Giulia, sollevandolo da terra.

La pioggia li copriva dolcemente, come due anime gemelle.

Erano una pazza e uno gnomo.

[sommario](#)



<http://www.guadagnorisparmiando.com/wp-content/uploads/2008/06/biscotti-per-bambini.jpg>