

Premessa

Nell'affrontare lo studio del gioco su internet, una delle prime problematiche è stata di limitare un campo troppo vasto. Dovendo approfondire la ricerca per non renderla una semplice enumerazione superficiale, ho scelto di esaminare l'offerta più indirizzata ad un utente italiano più che ad un utente generico; quindi ho cercato di lavorare innanzitutto con i siti di lingua italiana (magari gestiti da italiani per italiani), poi con siti bilingui o con sezioni in italiano, infine con ciò che dovrebbe essere internazionale o transnazionale (in genere gestito da grandi gruppi) che ovviamente si presentava in lingua inglese.

Ho poi scelto di eliminare tutto ciò che era a gioco d'azzardo o a scopo di lucro, in quanto la componente ludica non era il motivo finale del gioco o perlomeno il motivo esclusivo. Pertanto niente poker on-line, niente roulette e neanche giochini tipo "vinci-una-vacanza", poiché il fine di questi giochi da parte dei giocatori è vincere qualcosa di concreto, da parte degli organizzatori è farsi pubblicità in una maniera leggermente più originale. Il gioco diventa un semplice pretesto, un mezzo e non più un fine.

A malincuore ho deciso anche di non approfondire molto il gioco a pagamento, cioè quei casi in cui per accedere al sito del multiplayering o al software stesso è necessario pagare un qualcosa. La scelta è dovuta all'impossibilità di distinguere tra semplice rimborso per il gestore o vero e proprio guadagno e quindi il gioco come un'attività commerciale. Beninteso in questo campo, cioè dei giochi a pagamento, secondo me non rientrano i software commerciali, cioè i vari titoli in vendita sul mercato, in quanto l'oggetto venduto è il gioco, il multiplayering è un accessorio, un gadget gratuito che a scelta dell'acquirente può essere utilizzato o no. Mi si potrebbe obiettare che i giochi a pagamento on-line in teoria vanno considerati come i giochi in vendita sul mercato fisico, solo distribuiti attraverso un altro canale; questo in teoria, in quanto i giochi multiplayer on-line a pagamento sono concepiti esclusivamente per il multiplayering e non sono giocabili in versione un giocatore.

L'ultimo settore che ho eliminato è stato quello delle consolle, per due motivi: primo perché la consolle si è affacciata da troppo poco nella rete per raggiungere la massa critica di giocatori collegati tra loro, secondo perché tradizionalmente i giochi esclusivamente per consolle sono giochi per un utente solitario, il giocatore contro il software e il computer; immaginare Sonic o Mario giocati in multiplayering (i tentativi di aggiungere più giocatori sullo schermo sono stati abbastanza miseri) fa perdere molto del loro fascino mentre Virtua Fighter o Final Fight in rete sono la semplice trasposizione della sala giochi su internet.

Alla fine è rimasto il gioco, puro e semplice, fonte di svago e di impegno massimi, settore dove la sperimentazione è intensa e costosa e la fruibilità è praticamente gratuita. Il multiplayering è la risposta alla mancanza di socializzazione (se mai questa mancanza c'è stata) del giocatore solo davanti al monitor; si torna alle congreghe di amici-giocatori, solo che adesso non hanno volto e nomi piuttosto eccentrici.

Quello che segue è in pratica l'elenco e la descrizione delle possibilità a disposizione di un webgiocatore italiano, di tutto ciò a cui può accedere abbastanza direttamente senza problemi di lingua o solo in seguito a una lunga ricerca.

Il lessico del gioco

In internet esiste uno slang tipico dei navigatori, delle chat e dei gruppi di discussione, leggermente diverso da nazione a nazione. Il gioco su internet non fa eccezione: il suo particolare linguaggio si rifà alla terminologia tipica del gioco di ruolo (abbreviato in gdr) ed è dato per scontato dai giocatori della rete; chiunque giochi sa, o si presume che sappia, cosa significano punti-ferita, classe armatura, classe del personaggio, gilda e livello incantesimo per aver giocato almeno una volta a Dungeons & Dragons o a un suo consimile. Fermarsi a spiegare ogni nuovo termine spezzerebbe la fluidità del discorso; ho pertanto scelto di sottolineare ogni nuovo termine introdotto e di

aggiungere un glossario alla fine. La spiegazione dei termini è dovuta più all'esperienza personale che ad una rigorosa definizione scientifica, anche perché il significato si è modificato con l'uso e ha perso parte del senso originario.

Più avanti utilizzerò spesso i termini di interno ed esterno al gioco. Con interno al gioco intendo tutto ciò che è già nel software ed esiste a priori, quali oggetti o luoghi o personaggi; con esterno invece intendo tutte quelle cose che sono convenzioni tra i giocatori, ad esempio i clan, e che i giocatori stessi aggiungono al gioco.

Le comunità dei giocatori

Il gioco su internet pare non essere materia di interesse per gli esperti del settore. Eppure il gioco elettronico è praticamente nato insieme al computer e, con la nascita della rete, è divenuto uno dei maggiori poli di aggregazione di comunità virtuali; praticamente per ogni gioco sussiste almeno una comunità organizzata di giocatori, in contatto tra loro e disposti secondo diverse gerarchie.

Nel caso specifico i giochi di ruolo, di ogni tipologia, sono sicuramente i più organizzati in quanto nel gdr stesso preesiste una sorta di divisione di incarichi e specificità. Dove non esiste la gerarchia interna al gioco, tipica del gdr in cui ad esempio a un livello più alto corrispondono poteri maggiori e quindi più autorità, spesso viene a crearsi una gerarchia esterna definita dalle comunità dei giocatori, ovvero dai clan in cui i capi sono circondati da diversi luogotenenti fino a scendere tutta la scala gerarchica. In questo caso generalmente il capo, uno dei giocatori più esperti e più bravi, è il creatore stesso del clan; il potere diviene il riconoscimento dell'abilità e della conoscenza del gioco, come peraltro sottolinea Herz (Il popolo del joystick).

Oltre alla necessità di comunità, il multiplayer risponde al bisogno di confrontarsi con un altro giocatore umano, direttamente o attraverso competizioni in punteggi e tornei. La sfida si sposta da lotta contro il computer o programma o intelligenza artificiale a confronto contro un altro uomo; se prima contro il computer si doveva e poteva solo vincere, contro l'uomo è contemplata anche la sconfitta, essere battuti fa parte del gioco e il nostro avanzamento di potere/abilità cessa di essere lineare: ci saranno avversari per noi imbattibili nonostante le nostre capacità aumentino, eppure studieremo le nostre sconfitte per migliorarci ancora; come nel tennis ogni giocatore avrà un suo stile e le sue bestie nere, per vincere dovrà sapersi adattare ad ogni situazione e avversario.

Tipologie di gioco

Il gioco è sempre stato suddiviso secondo le tematiche che lo contraddistinguevano: si parla così di gioco di ruolo, simulazione, picchiaduro, sportivo, manageriale, strategia... Generalmente i giochi si distinguono per tipo di software e modo di giocare oppure secondo l'ambientazione e la storia che viene raccontata; ad esempio Carlà definisce Warcraft come gioco fantasy e rpg, io invece avverto il bisogno di definirlo strategico e di guerra. Nella percezione del giocatore la differenza consiste principalmente nell'essere raffigurato o meno nel gioco, nel considerarsi un generale dietro le linee invisibile e potentissimo o un avventuriero vagabondo; che i miei arcieri siano elfi, babilonesi o pellerossa ha meno importanza. Avverto il bisogno di suddividere i titoli secondo il metodo di gioco, altrimenti dovremmo avvicinare Warcraft più ai mud che agli strategici come Age of Empires o Command and Conquer, con le ovvie conseguenze. Quando parlo di strategia intendo tutti quei giochi in cui si gestisce un esercito, comunque sia composto e sia che utilizzi bombe o lampi magici.

Tutto questo mi serve per definire le prime tre grandi tipologie di gioco su internet: mud, playing by e-mail e multiplayer. I tre termini sono praticamente intraducibili in italiano se non attraverso un complicato giro di parole: mud sta per multi users dungeons, cioè sotterranei utilizzati da più utenti; playing by e-mail, abbreviato in pbem, vuol dire gioco via e-mail; multiplayer potrebbe essere tradotto con modalità multigiocatore o più giocatori, nomi bruttini che nell'uso dei giocatori non hanno mai soppiantato il termine inglese.

Il mud è il più vecchio modo di giocare on-line e forse uno dei più vecchi giochi per computer in assoluto; tutte le azioni avvengono solo testualmente come nella migliore tradizione dei giochi di ruolo da tavolo, lo stesso mondo del mud è composto esclusivamente da righe testuali di descrizioni ed è compito nostro raffigurarci mentalmente la scena. Il mud è il figlio diretto del gdr, in quanto pare che quasi tutti i programmatori informatici giocassero a Dungeons & Dragons; più stupefacente è il fatto che il gioco tipo mud resista ancora praticamente identico dopo più di vent'anni.

Il pbem è probabilmente il più fantasioso e il meno complicato modo di giocare su internet: niente regole, solo una storia da inventare in gruppo, raccontandone un pezzo a turno. Tutto ciò di cui un giocatore ha bisogno è un indirizzo e-mail e la conoscenza dell'ambiente in cui si svolge la storia;

non c'è competizione, non vince nessuno, il divertimento consiste nel semplice creare e vedere come può andare a finire. L'importante non è vincere, ma partecipare.

Nel multiplayer in realtà sono comprese un'infinità di diversi tipi di gioco, che hanno in comune il concetto base di un software condiviso dagli utenti; generalmente il software si ottiene acquistandolo attraverso i normali canali distributivi o scaricandolo dalla rete. Il multiplayer ha regole e modalità diverse da gioco a gioco; per semplificare possiamo suddividerlo in tempo reale o a turnazione, che a sua volta si può svolgere on-line o off-line. Più avanti approfondirò le varie distinzioni di categorie all'interno del multiplay.

Il mud

Il mondo del mud

Per giocare ad un mud occorre utilizzare un client mud, cioè un programma che semplifichi la vita del giocatore migliorando la visualizzazione del testo e agevolando i comandi. Fatto questo, i client sono facilmente reperibili e scaricabili dalla rete, ci appare un programma di accoglienza che ci invita a creare un personaggio e successivamente ci elenca brevemente le buone maniere da osservare all'interno del mondo del mud. A questo punto siamo nel gioco, ogni volta che entriamo in una stanza compaiono la descrizione di come è fatta, gli oggetti che ci sono, le persone che sono presenti e tutto ciò con cui possiamo interagire; in realtà le persone o le cose con cui interagiamo davvero sono solo una parte di ciò che ci viene detto: se assaliamo l'oste con una pugnalata nessuno degli avventori si alzerà urlando e non potremo mai usare una sedia della locanda perché non esistono; sono semplici descrizioni, tappezzeria sulle pareti. Ci accorgiamo dell'alternarsi del giorno e della notte, con conseguente susseguirsi di oscurità e luce, abbiamo fame e sete, ma non avvertiamo mai il bisogno di dormire: la simulazione del mud deve cedere il passo alla giocabilità.

In cosa consiste il gioco? Come nei giochi di ruolo, bisogna uccidere i nemici per accumulare esperienza, visitare castelli, labirinti e sotterranei per trovare tesori; in più c'è l'aspetto della socializzazione, con amicizie, gruppi, clan e gilde. Alcuni clan vengono riconosciuti all'interno del gioco e divengono parte del mondo del mud, con locazioni gestite direttamente dai capi gilda, e contribuiscono a creare ambientazione. Alcuni puristi del gdr direbbero che è il gioco a consistere in socializzazione, amicizie, gruppi, clan e gilde con il contorno di uccisione di mostri, esplorazione di dungeon e conquista di tesori; definizione abbastanza azzardata, in quanto a parer mio è il sistema del progresso dell'esperienza e del miglioramento del personaggio che permette di creare un mondo da interpretare.

I mud in Italia

Può sembrare che io dia per scontato che il mud sia esclusivamente gioco di ruolo fantasy: dato per assodato che necessariamente il mud è e non può non essere almeno in parte gdr, non è detto che debba essere esclusivamente a tematiche fantasy, ma in Italia di fatto è così. Tutti i mud, a partire dallo storico Lumen et Umbra (1994) fino ai nascituri in testing, comprendono le tradizionali classi e razze tipiche del gdr, con alcune variazioni e aggiunte. Negli Stati Uniti non è così e anche in Italia qualcuno comincia a interrogarsi su cosa e come cambiare; per ora limitiamoci a prenderlo come un dato di fatto.

Le maggiori differenze tra un mud e l'altro consistevano principalmente nelle stesure del codice base e nelle particolari abilità di razze e personaggi; in questi ultimi mesi alcuni nuovi sperimentatori stanno tentando di capovolgere il concetto stesso di gioco: se inizialmente si poteva dire tranquillamente che il mud era un videogioco con contorno di gioco di ruolo, i nuovi mud tentano di imporre il gdr come base obbligatoria di interazione. Ne deriva un maggior impegno

richiesto al giocatore e il bisogno di creare un mondo più definito in cui interagire; in questo caso le relazioni tra i giocatori e tra i clan si spostano da esterni ad interni al gioco, divenendone parte integrante. Spesso le definizioni di amici e nemici sono imposte dall'alto, con dichiarazioni di guerra da parte dei re delle diverse razze e di cui ne fanno le spese generalmente i più deboli, i quali di solito hanno ben poco da guadagnarci (fino a questo punto di simulazione della realtà si è spinto il mud!).

Quanti e quali sono i mud italiani? MUDIItalia (www.multiplayer.it/muditalia) ne riporta nove avviati e sei in fase di creazione.

Mud avviati	indirizzo	sito web
Anacronia	anacronia.luda.it porta 9000	anacronia.luda.it
Atlantis	atlantis.lanandgames.it porta 4000	atlantis.lanandgames.it
Clessidra	clessidra.anvi.it porta 4000	clessidra.anvi.it
Dalila 2	dalila2.shopitaly.net porta 4000	dalila.shopitaly.net
Lands of Darkness	mud.landsofdarkness.it porta 4000	
Lumen et Umbra	mclmud.mclink.it porta 6000	leu.cjb.net
Nebbie Arcane	nebbie.nebbie.it porta 4000	www.nebbie.it
Silmaril	silmaril.novacomp.it porta 4000	silmaril.freeweb.org
Tempora Sanguinis 2	ts.roxybar.it porta 4000	www.ts.roxybar.it
Mud in fase di creazione	indirizzo	sito web
Breed of Darkness	darkmud.gamesrevolt.com porta 4000	
Dragon Storm	ds.gioco.net porta 9000	ds.gioco.net
Holy & Secular	www.cec.it porta 5000	
Lost in Nowhere	priscilla.fattorek.com porta 4000	priscilla.fattorek.com/mud
Revolution	rev.gamesrevolt.com porta 4000	
The Gate	thegate.ngi.it porta 7890	thegate.ngi.it

Oltre a questi, MUDIItalia ne riporta tre ormai chiusi: Ombra, Le Sabbie del Tempo, Tempus fugit. C'è molta differenza tra un mud e l'altro? Un neofita direbbe di no, un esperto giocatore ne troverebbe moltissime. Per sottolineare al meglio le diversità e i cambiamenti avvenuti nel corso degli anni, ho scelto di esaminare più a fondo due mud che ritengo più rappresentativi: Lumen et Umbra, mud storico ed esponente della vecchia generazione, e The Gate, uno degli ultimissimi arrivati e che differisce sia nel modo di giocare che nelle finalità.

LeU e The Gate

Le prima differenza si basa sul regolamento a cui si ispirano i due mud: se Lumen et Umbra (abbreviato in LeU) assomiglia molto a D&D, quindi con classi ben definite e una crescita del personaggio piuttosto lineare, The Gate pare avvicinarsi molto a War Hammer, abolendo di fatto le classi. La sopravvivenza economica è molto diversa: se in LeU si raccolgono i soldi dei nemici uccisi e si recuperano tesori più o meno nascosti, in The Gate il denaro va guadagnato lavorando: lavorando in miniera, raccogliendo fiori rari e portandoli all'erborista, cacciando animali e vendendone le pelli... In questo The Gate è simile al poco frequentato Dalila, ma per adesso con un ben diverso successo di pubblico.

Importante è la percezione del mondo all'interno del mud: LeU ha un sistema di locazioni che suddivide lo spazio in una sorta di cellule senza dimensioni che non siano quelle dovute alla

descrizione (dove ad esempio ad una locazione possono corrispondere sia una stanza che diversi chilometri di strada), mentre The Gate, pur non utilizzando totalmente il sistema delle wilderness, cerca di “stirare” le distanze negli spazi aperti; in questo è aiutato dal client specifico, cioè creato apposta per The Gate, che ci mostra su di una mappa dove ci troviamo.

L’aspetto grafico è assente in LeU, sul nostro monitor compaiono solo le righe testuali. Il client di The Gate concede qualcosa di più: infatti ci mostra una foto o il disegno della locazione in cui siamo e una mappa della zona eliminando così le direzioni illogiche, croce e delizia degli esploratori di dungeon, cioè quei passaggi non bidirezionali che inducono il giocatore a perdersi (ad esempio: uscendo da una stanza verso nord e tornando poi indietro a sud non mi ritrovo nella stanza di partenza).

I mob, cioè i personaggi non gestiti dai giocatori ma dal programma, sono più numerosi e più attivi in The Gate; inoltre permettono molte più interazioni di quelli di LeU. Ad esempio reagiscono ad alcune azioni sociali come salutarli o sorridergli, mentre le guardie ricordano i reati che sono stati commessi e attaccano i criminali.

Per ciò che riguarda il modo di giocare, in LeU si predilige l’esplorazione e l’uccisione di mostri, mentre The Gate favorisce l’interrelazione e l’interpretazione del personaggio, con espressa richiesta dei gestori ai giocatori di non guastare l’atmosfera fantasy; quindi difficilmente in The Gate verrebbe accettato un personaggio col nome di Koattiele, storico giocatore di LeU, mentre nel periodo di Natale per le strade di Alma, la città più importante di LeU, possiamo facilmente incontrare Babbo Natale.

Un’ultima distinzione si deve alla scelta della lingua per i comandi e le descrizioni delle aree. The Gate è completamente e obbligatoriamente in italiano, sia per quanto riguarda i comandi che per le descrizioni; poche descrizioni di LeU sono ancora in inglese e riguardano soprattutto regioni periferiche e poco frequentate, mentre i comandi sono in inglese, eredità della programmazione originale del 1994. In alcuni mud si permette la scelta tra le due lingue, opzione per non scontentare né i vecchi utenti ormai abituati ai comandi in inglese né i nuovi che avrebbero la difficoltà di imparare a giocare in maniera poco intuitiva. La lingua utilizzata è uno degli indici dello sviluppo dei mud in una nazione: Ensimud, unico e sfortunato mud francese, soffre terribilmente di bilinguismo, in quanto oltre ai comandi in inglese ha parte delle descrizioni in francese e parte in inglese.

Conclusioni

Non è mia intenzione dire qual è il mud migliore, definizione che fa puntualmente litigare i vari gestori dei mud; se The Gate appare più complesso e in un certo qual modo più ricco, LeU ha il vantaggio di essere più intuitivo e più veloce da imparare, oltre che indubbiamente più vasto da esplorare per le continue aggiunte nel corso di sei anni. Il mio scopo è indicare la direzione verso cui si stanno muovendo i gestori e i creatori di mud, ovvero le caratteristiche che i futuri mud più probabilmente avranno.

I sistemi di gioco, cioè la programmazione che sottintende al mud, saranno più complessi, con una maggiore simulazione del mondo reale. Per esempio, la differenziazione tra notte e giorno di LeU non porta molti cambiamenti nel mud, solo una diminuzione della visibilità per il buio; al contrario in The Gate di notte le porte della città vengono sbarrate, i negozi chiudono, la gente scompare dalle strade e i luoghi pericolosi come i cimiteri si animano di strane presenze e rumori misteriosi. Tutto ciò contribuisce a creare un mondo più ricco e complesso, con una percezione ben diversa da parte del giocatore.

Sta cambiando la finalità del gioco: se prima lo scopo del gioco era essenzialmente far crescere il personaggio, con quello che tecnicamente veniva definito xp-run, cioè corsa ai punti esperienza, magari con contorno di esplorazione e quest, ora si cerca di prediligere l’interpretazione e l’interrelazione del personaggio con gli altri giocatori e con il mondo. Questo secondo modo di giocare viene definito erroneamente dai più *fare gioco di ruolo*; erroneamente, secondo me, in quanto un sondaggio di MUDItalia ha messo in evidenza che un buon 25% di frequentatori di mud non ha

mai giocato ad un gdr da tavolo. Tenuto conto che il sito di MUDIItalia è frequentato in buona parte da esperti conoscitori di mud e di gdr, quindi con una sovrarappresentazione dell'utenza più esperta, molti di coloro che dicono di fare gioco di ruolo non sanno esattamente di cosa stanno parlando. In ogni caso i nuovi giocatori insistono molto sull'interpretazione del personaggio e i sistemi di gioco paiono orientati in questo senso.

Il numero di frequentatori di mud è molto aumentato: questo può essere dovuto a una maggiore utenza generale di internet o proprio a un maggior interesse verso i mud; Probabilmente i due fattori si sommano, in quanto una maggiore utenza porta a una maggiore offerta di mud diversi tra loro. Bisogna dire che anche in America l'offerta è in aumento, tanto che Microsoft ha aperto quattro mud a pagamento che hanno una tematica ripresa da alcune serie televisive di successo (tra queste la serie Hercules & Xena che è stata trasmessa anche in Italia). Questi mud sono a pagamento e hanno un client specificatamente creato, un client che assomiglia molto a quello di The Gate.

Il sistema di gioco mud, nonostante sia poco attraente dal punto di vista grafico e richieda un maggior impegno da parte del giocatore, è in crescita sia come numero di utenti che sul piano dell'innovazione, unendo in questa definizione il lavoro di alcuni professionisti e l'impegno del tempo libero di molti appassionati.

Il playing by e-mail

Definizione

Il playing by e-mail, abbreviato pbem, trae le sue origini da prima dell'esistenza del computer. Infatti tecnicamente anche le partite di scacchi giocate per posta possono dirsi gioco via lettera, ma l'oggetto che noi chiamiamo pbem rientra forse più nell'ambito della letteratura che del gioco vero e proprio. Un pbem è in realtà un racconto scritto a più mani, dove ogni autore/giocatore impersona un personaggio della storia; cercando di immedesimarsi scrive ciò che fa il suo personaggio, interagisce con gli altri e contribuisce alla creazione di un mondo fantastico di stampo fantascientifico, fantasy, guerresco...

Si può dire che il pbem sia la virtualizzazione (Levy) del racconto: infatti non si può, e non si deve, imporre una storia così come la si è immaginata, ma costruirla collettivamente e gli avvenimenti che ognuno introduce nella storia divengono i problemi che ognuno deve fronteggiare. Pertanto ogni nuova mail diventa una problematica da risolvere, una domanda a cui rispondere; dalla fusione degli sforzi di tutti i giocatori nasce il racconto.

Il pbem è probabilmente il modo più "povero" di giocare su internet, sia per i costi che per la tecnologia richiesta; un programma di wordpad, un servizio di mailing list, scaricare e controllare la posta ogni paio di giorni: questo è tutto il necessario per giocare. Non è richiesto nessun software particolare, solo un servizio di mailing list che diffonda a tutti i partecipanti i "pezzi" del racconto; anche i giocatori non hanno bisogno di alcuna conoscenza o abilità, tranne un po' di fantasia e di passione.

Quanti pbem?

È difficile, se non impossibile, dire con precisione quanti e di che genere siano i pbem in Italia. La facilità con cui si può iniziare un pbem, la stessa facilità con cui può fallire, l'immensa varietà dei temi su cui si può basare rendono i pbem un mondo in continuo cambiamento. Per rendere l'idea di quante fonti di ispirazione si possano trovare per un pbem, basta farsi un giro sul sito di gioco.net, sito che promuove il gioco on-line e il pbem in particolare; qui vediamo che qualsiasi argomento letterario o pseudo tale può divenire oggetto di pbem e più del classico fantasy fanno la parte del leone le serie televisive.

Il più grande e frequentato pbem è Starfleet Italy, che si ispira a Startrek e in particolare alla serie Next Generation, poi compaiono pbem ispirati a E.R., Melrose Place, X-Files, Millennium, Profiler,

Poltergeist-The Legacy, Stargate, Friends e un pbem ispirato alle serie poliziesche americane; numerosi sono anche quelli dedicati a film di successo: Star Wars, Starship Troopers, Matrix, The Blair Witch Project, Dune e un pbem che si rifà al cartone animato di Ken il Guerriero.

Il regolamento è ovviamente a discrezione del master, che in genere è anche l'ideatore e l'organizzatore; di solito i regolamenti sono piuttosto semplici, servono più che altro a dare un'impronta al gioco e a differenziare i personaggi l'uno dall'altro. Normalmente le regole si limitano a dare al giocatore la scelta delle specializzazioni e abilità del proprio personaggio all'interno di un campo circoscritto, rimandando al buon senso e alle decisioni del master la riuscita o meno di un'azione più difficile. In alcuni casi, soprattutto in quei pbem di stampo esclusivamente sociale, il regolamento consiste solo in alcuni consigli e limitazioni riguardo il turpiloquio, caratteristica delicata ma vitale per un pbem realistico.

I pbem, a differenza dei mud, sono un gioco off-line ed è molto più semplice calcolare il pubblico di utenti: se in un mud c'è differenza, e molta tra numero di personaggi, numero di giocatori totale e numero di giocatori connessi in un dato momento, nel pbem le tre cose coincidono. Quindi ho potuto scegliere con molta sicurezza i due casi più interessanti: Starfleet Italy, il più grande pbem italiano e, a detta del suo creatore, uno dei più grandi al mondo, e Pathos, anche se quest'ultimo non è precisamente, o forse dovrei dire solamente, un pbem.

Starfleet Italy

Starfleet Italy (gioco.net/startrek) è il pbem con più giocatori in Italia e probabilmente anche il meglio organizzato: ad una stima di giugno conta 220 giocatori per un totale di 250 personaggi, in quanto alcuni giocatori hanno due personaggi su navi diverse, a questi vanno aggiunte le circa quindici nuove iscrizioni a mese. L'ambientazione prende spunto dalla serie televisiva Star Trek/Next Generation, con ampio utilizzo della terminologia fantascientifica e delle varie razze aliene; normalmente è vietato impersonare i "veri" personaggi comparsi nella serie o al cinema, ma spesso vengono citati e in casi particolari compaiono gestiti dal master (quale maggior soddisfazione per un giovane guardiamarina di essere decorati dall'ammiraglio Jean Luc Picard in persona!).

Chi vuole iniziare a giocare deve iscriversi all'accademia, cioè a una mailing list introduttiva che lo aiuterà a creare il proprio personaggio: attraverso questa gli viene inviato un modulo in cui deve descrivere le caratteristiche fisiche, le specializzazioni, la mansione, il grado e gli eventuali difetti del proprio pg. In seguito viene assegnato ad una delle dieci navi spaziali della Federazione; siccome i posti si assegnano secondo la disponibilità, a un novellino può capitare di essere assegnato all'ammiraglia con giocatori molto esperti e con una lunga "carriera" alle spalle.

Alcuni nuovi giocatori paiono inizialmente impacciati e confusi da una tecnologia e un mondo ben delineati, quindi piuttosto rigido, in quanto i master si attengono scrupolosamente alle vicende ufficiali narrate in televisione o al cinema. Ma superata una prima fase di difficoltà i racconti si sviluppano in maniera scorrevole e interessante; a mio giudizio, a parte qualche peccatuccio di ingenuità, non hanno poi molto da invidiare alle storie scritte dagli autori ufficiali. Questa buona qualità la si deve in buona parte a chi si interessa di ricostruire i vari pezzi e di farne un resoconto organico, che poi viene messo on-line con la definizione di diario di bordo; di solito è un lavoro che tocca al capitano della nave, ma spesso i compiti vengono suddivisi.

Può accadere, per avanzamenti di grado o altro, che un personaggio si trasferisca e cambi imbarcazione; pertanto le storie delle varie navi, ognuna con una propria mailing list e un proprio microcosmo, si intrecciano se seguiamo le vicende di un singolo pg, inoltre sono in progetto alcuni incontri e cross-over tra intere navi. Sommando le vicende dei personaggi, i loro background e le storie ufficiali che sono la base e successivamente influenzano il corso delle vicende stesse, si ottiene un mondo molto complesso, non autoreferenziale e in continuo arricchimento; si può affermare con sicurezza che Starfleet Italy, pbem riconosciuto e approvato dai proprietari del marchio Star Trek, dopo tre anni di attività sia un consolidato successo.

Pathos

“Pathos non è facile da spiegare in poche righe. Anche perché ho considerato questo come un esperimento che solo adesso, dopo tre anni, arriverà ad una pausa durante la quale si tireranno le somme. (...)”

Pathos non è un Play-By-Email.

Io preferisco definirlo un GdR dal vivo che utilizza tutte le forme di comunicazione, oltre alla interazione dal vivo: il telefono, la chat, e la e-mail senza nessuna codificazione a priori, salvo il fatto che ci sono delle mailing list di riferimento.”

Questo è uno stralcio della lettera che il professor Luca Giuliano, presidente e padre fondatore di Pathos, mi ha inviato. Perché allora ho deciso di parlarne, e di parlarne proprio all'interno dei pbem?

I motivi sono principalmente due: una delle due modalità di gioco di Pathos, la modalità narrativa, in buona sostanza è un pbem; il secondo motivo è che Pathos ha come sottotitolo “Associazione di letteratura interattiva” e rientra sicuramente all'interno del processo di virtualizzazione e attualizzazione del racconto.

Non mi voglio dilungare sul regolamento di Pathos (www.pathos.it), sulla sua elaborata struttura gerarchica e sulle complesse interazioni tra i personaggi; basti dire che i partecipanti di pathos, e ancor di più i master, sono giocatori esperti con ottime conoscenze del gioco di ruolo e gestiscono e si autogestiscono attraverso un sistema interpretativo, e quindi ben oltre una semplice applicazione di un regolamento tout court, delle loro abilità e capacità.

Il mio interesse è focalizzare l'attenzione sulla virtualizzazione e pertanto non tratterò degli avvenimenti live, che pure sono una parte importante di Pathos; in realtà le vicende narrative e live si intersecano in quanto il giocatore può intervenire agli incontri dal vivo utilizzando il personaggio della modalità narrativa e quindi gli accadimenti di una modalità necessariamente si ripercuotono sulle vicende dell'altra.

Nella modalità narrativa i giocatori possono interagire via lettera, telefono, e-mail o anche incontrandosi di persona: i contatti sono innumerevoli e non possono essere riportati tutti nella mailing list. Resta il fatto che il fulcro degli avvenimenti rimane la mailing list, in quanto le azioni fisiche e tutto ciò che riguarda tutti i giocatori nella loro complessità per forza di cose va narrato e scritto a tutti.

L'ambientazione, se così si può chiamare, si basa sul presente reale e sui fatti reali che accadono; a questo è aggiunta una teogonia molto complessa, con una serie di divinità e semidivinità fino a scendere ai giocatori. Le divinità sono in contrasto tra loro, ognuna con delle finalità diverse; i personaggi dei giocatori sono i seguaci di queste divinità, di cui condividono gli scopi e da cui possono ottenere poteri particolari. Pathos si autodefinisce “gioco politico”: lo scopo è creare alleanze, equilibri, conflitti; l'obiettivo finale non è il potere, ma la conoscenza che avvicina alla condizione divina.

La vicenda viene iniziata dal Primo Narratore, che non è l'Arbitro, e viene continuata da tutti i giocatori; l'Arbitro deve sovrintendere allo svolgimento e non può assolutamente partecipare come giocatore con un suo personaggio, muove i personaggi non giocanti e impersona le divinità. Ci sono diversi livelli di gerarchia anche tra gli arbitri e generalmente ad una maggior anzianità di servizio corrisponde una posizione più alta; ciò è dovuto al fatto che i primi creatori si sono assunti il compito di essere gli organizzatori e i primi entrati da giocatori sono divenuti master.

La grande particolarità, che per alcuni versi ha del miracoloso nel mondo del gioco, è che la timeline, cioè lo scorrere del tempo, prosegue in tempo reale, cioè se è passato un giorno nella realtà è passato un giorno anche nel gioco. Questa scelta, più unica che rara e molto difficile da mantenere, permette di far intervenire gli eventi della realtà all'interno del gioco, reinterpretandoli e assegnandogli cause differenti. Per non fare confusioni tra le due realtà, all'interno di Pathos si distingue tra avvenimenti in R1, la realtà vera, e in R3, la realtà del gioco; esistono anche la R2, cioè la realtà soggettiva del giocatore, con i suoi sentimenti ed emozioni, e la R4, la realtà

soggettiva del personaggio. Facendo un esempio, io conosco Massimo, R1, e siamo buoni amici, R2; anche i nostri personaggi si conoscono, R3, ma sono nemici mortali e si odiano, R4.

Il fatto di giocare in tempo reale rende Pathos un gioco eccezionale, ad alto livello interpretativo e con la fonte di ispirazione più complessa e ricca in assoluto: la realtà. Ai master e agli archivisti è richiesto un grosso impegno, in quanto tenere il ritmo degli avvenimenti del mondo, reinterpretarli, e farne materiale di gioco è assai gravoso; anche per questo i giocatori e gli arbitri di Pathos si incontrano spesso, infatti ogni anno si tiene una PathosCon, una sorta di conferenza teorica su Pathos, e un incontro organizzativo detto “Scuola quadri”.

In tre anni i giocatori di Pathos sono stati circa trecento, mentre attualmente conta circa duecento soci, non tutti attivi allo stesso modo. Secondo Giuliano lo “zoccolo duro e puro” si aggira attorno al centinaio.

Conclusioni

I pbem stanno ottenendo un successo crescente di pari passo all’evoluzione del gioco di ruolo: così come il gdr si sta indirizzando verso il filone narrativo, “Vampiri: la masquerade” ne è il migliore esempio, i pbem stanno interessando sempre più i giocatori di ruolo. L’estrema semplicità con cui si può creare un pbem, l’immensa disponibilità di fonti di ispirazione, un film, un libro, la tv o anche produrre qualcosa di originale, permettono una grande espansione del gioco. Si diffondono anche gruppi più piccoli, con un solo master, che riscuotono interesse tra gli aspiranti giocatori; il master di Matrix, pbem amatoriale aperto a fine giugno, ai primi di settembre contava già una cinquantina di richieste d’iscrizione. È molto probabile che l’afflusso si stabilizzi quando si stabilizzerà l’utenza di Internet; comunque il sistema dei pbem pare destinato a non essere più un gioco esclusivamente di nicchia per pochi amatori del genere letterario e della scrittura.

Il multiplayer

Una definizione per molti titoli

A differenza delle altre due grandi tipologie di gioco in rete, dove il software è remoto e lo si utilizza collegandosi come nel caso del mud o praticamente non esiste come nel caso del pbem, nel multiplayer il gioco va comprato e quindi lo scopo del multiplayer è far vendere il prodotto. La novità è l’aumento dell’importanza del multiplayer come fattore di vendita. Fino a pochi anni fa il multiplayer era considerato un accessorio poco interessante, un impegno in più per il produttore e una fatica poco creativa per l’autore. Con l’aumento degli utenti internet, il multiplayer è divenuto un ottimo richiamo di pubblico, a cui vendere pubblicità e nuovi prodotti.

Le prime modalità multiutente erano piuttosto povere e scarse, in genere si accedeva ad un canale di chat tematico e da lì, dopo aver conosciuto altri giocatori, si passava al gioco vero e proprio; normalmente si trattava di livelli di gioco già presenti nella modalità giocatore singolo, solo giocati con o contro altri giocatori. Gli ultimi software prodotti invece non fanno accedere direttamente alla chat, ma portano a una zona “di smistamento”, in teoria un passo indietro rispetto al collegamento diretto, in realtà una vetrina della casa produttrice di software.

Praticamente tutti i titoli più recenti in commercio hanno questo sistema di multiplayer: un collegamento alla zona di smistamento della casa produttrice, da qui un percorso guidato fino alla chat tematica dei giocatori e infine la possibilità di aprire una sessione multiplayer o di partecipare ad una di quelle già in corso. Di solito chi apre la sessione può decidere chi far intervenire, la presenza o meno di unità guidate dal computer e in che modo porre fine alla sessione e determinare i vincitori.

Possiamo distinguere tre tipi di giochi: in soggettiva, con un avatar (cioè una rappresentazione del giocatore) e strategici; non ho volutamente citato i giochi di simulazione sportiva, calcio,

automobilismo e altro, poiché il loro gioco in rete via internet non è mai decollato. Nei giochi in soggettiva il nostro personaggio non ci è visibile se non riflesso su specchi o superfici simili, mentre possiamo guardare i personaggi degli altri; generalmente questi giochi prediligono il combattimento e lo shoot-em-up, cioè lo spara e scappa, e discendono tutti da Doom; tra i titoli più in voga cito Quake e Unreal. I giochi con l'avatar generalmente sono rpg o simili, il giocatore vede il suo personaggio in assonometria e lo guida in un mondo fatto non esclusivamente di combattimenti, spesso oltre alla scena sono rappresentate una serie di icone per facilitare e velocizzare il gioco; tra i titoli di più successo Diablo, Diablo II e Ultima. Negli strategici il giocatore non si vede e non è percepibile, come un dio invisibile comanda eserciti e popolazioni tramite la potenza dell'indicatore del suo mouse; molto diffusi sono Starcraft e Age of Empires.

Se nel pbem creare relazioni tra i giocatori è il mezzo stesso per giocare e nel mud può essere considerato uno degli scopi, in quanto a più relazioni e contatti corrisponde più potere, nulla obbliga il giocatore di un multiplayer a creare organizzazioni sia interne che esterne al gioco. Invece anche i giocatori di strategici, forse i giochi più individualisti che possano esistere, creano alleanze e si sfidano clan contro clan; non essendoci la possibilità di creare un segno tangibile del gruppo all'interno del gioco, i clan creano dei siti di riferimento su cui riportano il loro codice d'onore, i loro associati, le loro attività, le loro amicizie e inimicizie, le loro vittorie (molto più raramente le loro sconfitte).

I clan generalmente ottengono ospitalità nei grandi siti dedicati esclusivamente ai giochi, o quantomeno si linkano a questi ultimi: in cambio di visibilità assicurano traffico e materiale sul tale gioco; dei chiari esempi possono essere Ngi (www.ngi.it) e Multiplayer.it (www.multiplayer.it). Questi siti a loro volta guadagnano con la pubblicità e vendendo link ai venditori di software; capita frequentemente l'appello del gestore "se volete che xxx continui ad esistere, cliccate sul link del nostro sponsor che ci permette di essere gratuiti e accessibili a tutti...". Il mio grande stupore sta nel fatto che non siano le stesse case produttrici a offrire ospitalità ai clan e a riconoscerli con classifiche o quant'altro; sono stati fatti dei timidi tentativi, ma proprio con quei giochi, tipo Alpha Centauri, un gioco a turnazione off-line, che meno di tutti potrebbero dare risultati positivi.

Considerazioni

Il futuro del gioco

Le nuove tecnologie del software amplificano le possibilità di creare un mondo complesso all'interno del gioco (quello che Carlà chiama Simulmondo), diminuendo, ma non escludendo, l'importanza della parte ludica a vantaggio della parte sociale e esplorativa. Sul forum di MUDIItalia si è discusso a lungo, e a volte con toni piuttosto accesi, del nuovo Diablo II, criticato da alcuni perché troppo semplice e privo di storia; l'eccessiva linearità del gioco non soddisfaceva alcuni giocatori, mentre altri lo difendevano considerandolo un passatempo e un diversivo rilassante.

Il problema del gdr su computer nasce dalla difficoltà di rendere tutte le sfumature e le possibilità di un gioco di ruolo da tavolo: le case occidentali hanno sempre privilegiato il lato ludico riportando i sistemi di gdr (in particolare D&D) su computer, mentre i giapponesi hanno privilegiato il lato narrativo a scapito del sistema di gioco, non trovando sempre i giusti equilibri (l'esempio più famoso è la saga di Final Fantasy). Ora il filone narrativo e quello ludico cercano di riavvicinarsi, e non solo per quanto riguarda i gdr; ad esempio, Starcraft è una complessa saga del destino dell'umanità, con un finale aperto ad un seguito.

I giochi di ruolo erano quelli che soffrivano di più la mancanza di possibili interazioni e non avevano grande spazio nel multiplayer; l'unica soluzione era quella di rafforzare la parte ludica e appiattire la parte narrativa, scelta intrapresa da Diablo, oppure di giocare a un gdr attraverso sistemi di comunicazione tipo Irc. Ultima e successivamente Vampire tendono a non dividere il gioco dalla storia, in particolare Vampire è la riproposizione del sistema di gioco di ruolo su computer, con la possibilità in rete di poter giocare con un master.

Cominciano ad uscire i primi titoli per giocare esclusivamente on-line: non solo le varie versioni di Ultima, tra cui ha un buon successo Ultima Rinascimento, ma anche le consolle intendono entrare nel mercato. È stata annunciata l'uscita di Phantasie on-line, gioco esclusivamente per il multiplayer del Dreamcast, anch'esso un rpg. Da oscuro gioco per pochi amatori, il gioco di ruolo è diventato la punta di diamante delle nuove possibilità del gioco.

Le donne giocano?

Ho chiesto a Stefano "Raistlin" Zanero, fondatore di Starfleet, quale fosse la presenza femminile nel suo pbem. La sua risposta è stata questa:

"La presenza femminile, pur non altissima (si aggirerà credo sulle 30 presenze) e' comunque alta rispetto alla media che vuole le ragazze meno interessate alla Rete e soprattutto al gioco di ruolo (figuriamoci quindi a un gioco di ruolo in rete)."

Tenendo conto che Starfleet si aggira intorno ad un totale di 220 giocatori, abbiamo comunque una percentuale piuttosto bassa. Ero rimasto colpito da una frase di Justine Cassel, psicologa cognitiva al Media Lab del MIT, riportata ne "Il popolo del joystick":

"Le ragazze sono molto interessate al gioco narrativo."

Ho immediatamente girato la questione a Zanero:

"E' la mia opinione. Vuoi sapere qual e' il problema ? Il 90% dei giocatori di ruolo comincia con giochi a forte prevalenza di combattimento e di potenza muscolare (AD&D in primis) per poi passare a giochi piu' narrativi. In questo modo le candide fanciulle vengono allontanate schifate, e solo poche poi si "uniscono" al gruppo quando esso ritorna al filone narrativo."

Dunque la scelta verso la narrazione e la socialità dei mud e del multiplayer può portare a un recupero della presenza femminile, mentre questa scelta è in realtà il motivo fondante del pbem; non ha molto valore statistico, ma il fatto che nel mio gruppo di giocatore di pbem su un totale di nove persone ci siano tre ragazze è comunque indicativo. I nuovi mud sono molto più popolati da ragazze che giocano in maniera apparentemente più soft, molto attente alle interrelazioni del mondo simulato.

Il computer dà alienazione?

Vorrei sfatare brevemente la credenza che chi gioca al computer si isola dal mondo e dalle amicizie. Senza arrivare all'estremo di Pathos, in cui per giocare bisogna essere ben attenti agli avvenimenti e cospirare in ogni modo possibile, i giocatori in genere hanno forti legami sociali tra loro: Zanero, parlando di se stesso, mi dice di amicizie nate grazie a Starfleet e andate oltre la semplice passione del gioco, i giocatori di LeU si incontrano a Roma almeno una volta all'anno e all'ultimo raduno hanno partecipato più di cento persone, i giocatori del neonato The Gate hanno in previsione un prossimo incontro a Parma.

Il gioco su internet non porta più isolamento, se mai l'ha fatto, ma più probabilmente risponde a una necessità di contatti umani e di amicizia. Coloro che, in un certo senso, si sentono più soli e si rifugiano nel mondo del computer, lo fanno non per isolarsi maggiormente ma per trovare nuovi contatti; eventualmente l'incollarsi al computer non sarebbe una causa ma una conseguenza. Se sia un bene o un male lo lascio dire agli psicologi.

Glossario

Area = zona circoscritta del gioco. Nel mud o nel gdr può essere un castello, una città, un labirinto o altro; negli sparatutto soggettivi è generalmente una costruzione chiusa.

Clan = gruppo organizzato di giocatori, da poche unità fino ad anche un centinaio. Si distingue leggermente dalla **gilda** in quanto il clan non necessariamente deve avere un riconoscimento all'interno del gioco.

Classe = nel gioco di ruolo è l'inclinazione innata del personaggio che ne determina le capacità. Ad esempio se la classe di un personaggio è guerriero, quel personaggio sarà molto abile nel combattimento e in tutto ciò che lo riguarda.

Dungeons & Dragons (abbr. **D&D**) = primo e storico gioco di ruolo (1974), padre di tutti i gdr. Negli anni le diverse edizioni hanno modificato l'originale D&D, tanto che ne è nato un sistema autonomo e più complesso col nome di Advanced Dungeons & Dragons. Il concetto di base di D&D, innovativo all'epoca, è che esistano quattro **classi** entro le quali il giocatore deve scegliere il proprio personaggio: guerriero, chierico, mago e ladro.

Fantasy = tema letterario che tratta di ambientazioni medievali con creature fantastiche come elfi e orchi. Il più famoso romanzo fantasy, e vero e proprio capostipite del genere, è *Il signore degli anelli*, di J.R.R. Tolkien.

Gilda = originariamente era la corporazione del mestiere del personaggio nel gdr. Da lì ha preso due significati: 1) luogo fisico dove il personaggio deve recarsi per aumentare di livello e/o imparare nuove abilità 2) gruppo organizzato di giocatori, abbastanza numerosi e generalmente riconosciuti all'interno del gioco, con un luogo deputato e gestito direttamente dai capi della gilda stessa.

Livello = grado di abilità e di potere di un personaggio. Per salire di livello bisogna accumulare esperienza quantificata in punti-esperienza (abbreviati in px); generalmente si ottengono punti esperienza uccidendo nemici.

Locazione = luogo virtuale che compone lo spazio del mud. Ogni locazione è una specie di cellula che concatenata ad altre locazioni crea delle **aree**. Una locazione può rappresentare una piccola stanza o una lunga strada di diverse centinaia di metri.

Master = nei gdr è l'arbitro che applica il regolamento e impersona i personaggi non giocanti (abbreviato in png, a differenza dei personaggi giocanti che si abbreviano in pg).

Rpg = abbreviazione di role play game, cioè gioco di ruolo.

War Hammer = gioco di ruolo molto noto e piuttosto recente. Anche se mantiene un sistema generico di **classi**, i classici **livelli** sono stati eliminati e i personaggi crescono in maniera totalmente originale attraverso un percorso di carriere e di mestieri.

Wilderness = dette anche zone selvagge, sono le zone al di fuori delle città, dei dungeon o di qualsiasi altra **area**. Il sistema delle wilderness utilizza una mappazione a due livelli: macroscopico o geografico per definire il mondo esterno (con strade, foreste, fiumi, montagne ecc...), particolareggiato per le zone urbane e per i dungeon. Probabilmente i due livelli sono anch'essi un retaggio delle campagne nei gdr.

Bibliografia

J.C. Herz *Il popolo del joystick* Interzone
Luca Giuliano *I padroni della menzogna* Meltemi

www.multiplayer.it Con tutti i siti ospitati

www.multiplayer.it/muditalia Sito di MUDItalia
www.ngi.it
gioco.net Il più grande sito italiano di pbem
gioco.net/startrek
www.zone.com Sito del gioco in rete della Microsoft
www.pathos.it
thegate.ngi.it
leu.cjb.net
www.mclink.it