

Terre di Elenbar

di **Andrea Cannio**



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

Un po' di storia. Contando Lot come prima generazione dei "gdr on line", alla quale è seguita una seconda in cui si è cercato di dare maggior rilievo al gioco di interpretazione, ed una terza fatta di cloni del "gdr CD" poveri di idee e di mezzi, Terre di Elenbar, o più semplicemente solo Elenbar, si può annoverare tra quelli di quarta generazione, che per sintetizzare potremmo descrivere come giochi caratterizzati da un livello di competenza, esperienza, professionalità e obiettivi superiori. Nasce nell'agosto del 2003, dalla collaborazione di persone con alle spalle già una consolidata esperienza nella gestione di gdr-ol e mud, animati dal desiderio di dar vita ad un progetto che potesse rispondere ai loro gusti: graficamente accattivante, adeguatamente complesso nell'ambientazione, e supportato da un sistema di gioco ad elevata automazione. Risulta chiaro fin dai primi mesi di vita che il progetto Elenbar è destinato a crescere oltre le aspettative iniziali, ed in direzioni inaspettate, diventando, a seconda delle occasioni, un circolo culturale, un laboratorio di realtà virtuale, un club letterario, ed altro ancora. Ed è forse grazie a questo aspetto "mutogeno" del progetto che i lavori su di esso sono in costante fermento nonostante il passare degli anni.

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

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

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

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

Come si gioca. Tra gli aspetti caratteristici di Elenbar c'è l'impegno profuso dallo staff per promuovere un gioco narrativo e di interpretazione. Questo in effetti è talmente comune tra i gdr on line, almeno nelle intenzioni dichiarate, che forse è il caso di scendere nei dettagli di come si pensi di realizzarlo. Come già citato si tenta di eliminare completamente il gioco contestuale puro per mezzo di un supporto software che possa coprire qualunque situazione, il programma fissa alcuni parametri, sia nella risoluzione delle azioni che negli oggetti con cui si può interagire, ed i giocatori sono liberi di fare le proprie descrizioni coerentemente con questi. Nello stile narrativo si è orientati verso un gioco che prevede descrizioni essenziali ed in linguaggio corrente, per rendere più gradevole la lettura da parte di tutti, senza usare emoticons, esplicitare pensieri o parti del background del proprio pg. Non è consentito quindi fornire ad un giocatore informazioni che non passino attraverso le conoscenze del suo pg, e

questo nel tentativo di eliminare a monte la fastidiosa confusione tra informazioni on-game e off-game. Quando collegato il pg viene considerato sempre in gioco, e non sono permessi commenti off-game nelle chat, per i quali è stato riservato il servizio di posta interno. L'ambientazione è completamente rigida per ciò che esiste ed è accaduto in passato e completamente aperta a qualunque prospettiva di gioco: i giocatori possono indagare in ogni direzione nell'ambiente e agire per tentare di modificarlo, ma non possono mai semplicemente inventare qualcosa a riguardo del mondo di gioco. Le gilde non prevedono nessun controllo sul giocatore, sono fondate in gioco e gli incarichi di responsabilità possono essere ottenuti solo in gioco, in base unicamente ai personaggi. L'utilizzo del fato è ridotto al minimo, limitato alla risoluzione di situazioni controverse ed a descrizioni saltuarie d'ambiente, essendo già tutti gli ambienti e gli oggetti descritti a priori; la conduzione del gioco da parte dei master passa esclusivamente attraverso l'azione dei png. Le quest organizzate sono solo di minore entità, mentre i master s'impegnano per seguire il gioco spontaneo dei pg, pronti a sviluppare trame da qualunque spunto dato on-game sia da singoli che da gilde. Il background di ogni pg è concordato con i giocatori in modo da agevolare il più possibile il suo inserimento nell'ambientazione, cercando di limare a priori qualunque incongruenza di gioco possa verificarsi in seguito; per ogni singolo personaggio, pg o png, vengono appuntati gli avvenimenti che lo vedono coinvolto (in modo riservato), per poter valutare attentamente tutte le possibili future implicazioni. In ogni caso al primo ingresso l'ambiente di gioco dei pg è limitato ad una "zona franca", in modo da lasciare il tempo ai giocatori per familiarizzare con l'ambientazione e le meccaniche, e contemporaneamente cominciare già a giocare senza troppe paranoie.

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

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

Articolo tratto da Sciops (Fanzine Ufficiale di ProgettoFolle) n. 2 del 31 ottobre 2006 - su gentile concessione dell'autore.